



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



departamento de Dibujo  
Universidad Politécnica de Valencia

**Tesis Doctoral**

**LA EXPRESIÓN CORPORAL EN LOS CORTOMETRAJES  
DE ANIMACIÓN DE CREACIÓN. LOS SENTIMIENTOS EN  
EL PERSONAJE MUDO**

Presentada por:

**Dña. M.Carmen Poveda Coscollá**

Dirigida por:

**Dra. Dña. Carmen Lloret Ferrándiz**

Valencia, 2009



*A mis padres, a mi hermano Javi  
y a mi pareja Carlos.*





## AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer en primer lugar a Carmen Lloret por dirigir esta tesis con paciencia y esmero durante estos años, por su recomendaciones y por compartir conmigo el interés por la animación. También quiero agradecer a mi familia por haberme apoyado en todo momento y acompañarme en el largo camino que conlleva realizar esta investigación. Agradezco a mis compañeros de trabajo el interés que siempre han mostrado por mis progresos, por sus consejos y la inestimable ayuda que me han ofrecido ante las diferentes circunstancias que me han acontecido. Muchas gracias a Carlos, Alejandro, María, Miquel, Sara, Miguel y M<sup>a</sup>Ángeles. Agradezco también a mis amistades por el apoyo y los ánimos recibidos. Muchas gracias a Inma, María, David, Puri, Jesús, Enri y Josep. Quiero agradecer a todos los animadores que han colaborado desinteresadamente en esta investigación aportando sus opiniones y conocimientos. Gracias a Dudok de Wit, Joanna Quinn, Paul Driessen y Florence Henrard.

Y por último quiero agradecer especialmente a mi pareja Carlos, que sin su apoyo, generosidad y comprensión habría sido casi imposible finalizar esta tesis.



---

<b>INTRODUCCIÓN</b>	1
Hipótesis	4
Objetivos	5
Estado de la cuestión	7
Estructura	9
Metodología	10
<b>1. EL LENGUAJE CORPORAL</b>	15
1.1. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE CORPORAL	17
1.2. REFLEXIÓN. ¿ES UNIVERSAL LA EXPRESIÓN NO VERBAL?	21
1.3. CÓMO NOS EXPRESAMOS A TRAVÉS DEL CUERPO. ALTERACIONES FÍSICAS PROVOCADAS POR UN SENTIMIENTO	25
<i>1.3.1. La cabeza</i>	26
1.3.1.1. La importancia del rostro en la expresión corporal	26
1.3.1.2. Los sentimientos modifican la simetría de la cara	26
1.3.1.3. El rostro sometido a la corriente eléctrica; de la observación a la experimentación	28
1.3.1.4. Análisis de las subregiones del rostro: ojos, nariz y boca	31
1.3.1.5. Análisis de los movimientos de la cabeza	44
<i>1.3.2. Las extremidades superiores</i>	46
1.3.2.1. Análisis de los brazos	48
1.3.2.2. Miembros superiores dirigidos hacia abajo	48

1.3.2.3. Miembros superiores dirigidos hacia delante	49
1.3.2.4. Miembros superiores dirigidos hacia arriba	50
1.3.2.5. Análisis de las manos	50
1.3.2.6. Manos en contacto con la cabeza	53
1.3.2.7. Dedos unidos	54
1.3.2.8. Dedos separados	56
1.3.2.9. El apretón de manos	56
1.3.3. <i>El cuerpo en su conjunto</i>	57
1.3.3.1. El cuerpo ante sentimientos positivos	60
1.3.3.2. El cuerpo ante sentimientos negativos	62
1.3.3.3. El cuerpo ante sentimientos neutros	66
1.3.3.4. Gestos de los sentimientos opuestos	66
1.3.3.5. Gestos de afirmación y negación	69
1.3.3.6. El cuerpo y las metáforas	69
1.3.3.7. Reacciones corporales ante situaciones incómodas	70
1.4. OTROS REFERENTES PARA EL ARTISTA	71
1.4.1. <i>La expresión facial a través de Charles Le Brun</i>	72
1.4.2. <i>La figura y los sentimientos</i>	76
1.4.3. <i>La influencia de Charles Le Brun en el artista</i>	84
<b>2. EL LENGUAJE CORPORAL EN LA ANIMACIÓN DE CREACIÓN</b>	89
2.1. QUÉ ENTENDEMOS POR ANIMACIÓN DE CREACIÓN	91
2.1.1. <i>Propiedades de la Animación de Creación</i>	93
2.1.2. <i>Diferencias con la Animación Comercial</i>	95

---

2.2. EL PERSONAJE Y SU CARÁCTER	99
2.2.1. <i>Definición y características del personaje</i>	99
2.2.2. <i>El personaje con comportamiento humano: la identidad</i>	99
2.2.2.1. El diseño de la identidad	104
2.2.3. <i>Prototipos de carácter</i>	109
2.3. CASOS DE ESTUDIO	113
2.3.1. <i>Apartados desarrollados en cada caso</i>	114
2.3.2. <i>Criterios para la selección de ejemplos</i>	115
2.3.3. <i>La expresión no verbal centrada en una parte del cuerpo</i>	127
2.3.3.1. El creador complaciente. Back, Frédérick	129
2.3.3.2. El lector cascarrabias. Driessen, Paul	145
2.3.3.3. El chico bondadoso. Vincendeau, Sylvain	161
2.3.3.4. La niña enfurecida. Christa, Moesker	181
2.3.4. <i>La expresión no verbal a través del cuerpo al completo</i>	203
2.3.4.1. La chica humilde. Reiniger, Charlotte	205
2.3.4.2. La silla rebelde. Mc Laren, Norman	221
2.3.4.3. La niña triste. Ocelot, Michel	235
2.3.4.4. Las tres tentaciones falsas. De Vere, Alison	253
2.3.4.5. El monje testarudo. Dudok de Wit, Michael	277
2.3.4.6. El viajero prepotente. Krummer, Raimund	291
2.3.4.7. El tenedor agresivo. Wiroth, Daniel	303
2.3.4.8. La niña traviesa. Henrard, Florence	319
2.3.5. <i>La expresión no verbal a través de deformaciones y/o transformaciones del personaje</i>	339
2.3.5.1. El perro malvado. Quinn, Joanna	341
2.3.5.2. La chica seductora. Russell, Erica	365

2.3.6. <i>Diferentes soluciones gráficas ante el problema de la expresión</i>	389
2.3.6.1. La Alegría	390
2.3.6.2. La Ternura	394
2.3.6.3. La Agresividad	398
2.3.6.4. La Sorpresa	402
2.3.6.5. El Enfurecimiento	406
2.4. MIMESIS ENTRE EL ANIMADOR Y SU PERSONAJE:	411
GESTOS HEREDADOS	
2.4.1. <i>¿Es posible la transmisión inconsciente de los propios gestos del animador en su personaje?</i>	411
2.4.2. <i>El caso de Florence Hennard</i>	415
2.4.3. <i>El caso de Paul Driessen</i>	416
2.4.4. <i>El caso de Joanna Quinn</i>	417
2.4.5. <i>El caso de Michael Dudok de Wit</i>	418
2.4.6. <i>El caso de Norman Mc Laren</i>	419
<b>3. CONCLUSIONES</b>	421
<b>4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	433
<b>5. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES</b>	451
Anexo I. Datos sobre los artistas presentes en este trabajo	461
Anexo II. Entrevistas a los animadores analizados	485
Resumen	505





## INTRODUCCIÓN

En la vida cotidiana es habitual acompañar las palabras pronunciadas con gestos y ademanes. El lenguaje corporal impregna las relaciones personales sin que seamos muchas veces conscientes de ello. En el campo del cine ¿cómo se expresan corporalmente los personajes? La idea principal de este trabajo es averiguar cómo se expresan los personajes animados a través de su cuerpo para que el espectador comprenda fácilmente lo que sienten. Dicho esto hemos decidido dedicar un amplio apartado en esta investigación a analizar films de animación donde el lenguaje corporal sea el responsable de la comunicación de los sentimientos del personaje. En ellos veremos los recursos que ha utilizado cada animador para otorgar vida a sus personajes<sup>1</sup>. Los analizaremos y compararemos viendo a su vez la capacidad de cada autor para facilitar la comunicación entre personaje y espectador. Así pues, junto con el análisis de los films, y de manera previa, veremos la fuente de estudio<sup>2</sup> del artista que le permite comunicar al espectador que su personaje está vivo, que piensa, siente, actúa y se emociona, emocionando a su vez al espectador. Dicho esto y siendo entonces importante que el espectador comprenda lo que siente el personaje hemos incorporado en el trabajo una reflexión acerca del supuesto carácter universal del lenguaje no verbal. Veremos si es cierta la popular idea de que el lenguaje corporal es universal y por lo tanto

---

<sup>1</sup> Dado que los films que se analizan en este trabajo son cortometrajes pertenecientes a la obra personal de un artista, cuando hagamos referencia a la figura del animador lo haremos pensando en él como autor, en su capacidad como artista y su talento para poder resolver problemas de carácter gráfico.

<sup>2</sup> Esta fuente de estudio, es decir, el referente que el artista utiliza para poder expresar los sentimientos del personaje provienen tanto de la ciencia como del arte. Los gestos estudiados desde la ciencia son una fuente de estudio muy valiosa para el animador, pero también lo son las investigaciones realizadas por los propios artistas. En el apartado 1.3 y 1.4 lo estudiaremos con más detenimiento.

perfectamente comprensible por cualquier persona. Por último y antes de enunciar las conclusiones a las que hemos llegado, dedicamos un pequeño apartado donde observaremos si es posible la transmisión inconsciente de gestos entre el animador y su personaje. Dado el tema que nos ocupa, nos interesa el hecho de que el personaje pueda mimetizar los gestos de su propio animador. De que los gestos se pueden heredar, como el hijo que hereda los gestos de su padre. Hablando con los animadores sabemos que éstos utilizan muchas veces sus propios gestos en la animación<sup>3</sup>, pero, ¿es posible que el personaje se parezca mucho más a su animador de lo que éste se cree? ¿es posible que el personaje haya heredado parte del comportamiento de su creador?. Esto lo veremos en el apartado 2.4.

Explicado el tema que nos ocupa expongo a continuación los motivos por los que se eligió la expresión corporal de los personajes animados como idea a desarrollar en esta tesis. En primer lugar he de decir que la expresión de lo que uno siente y piensa a través de los gestos ha sido siempre un tema que ha captado mi atención. Pero no sólo he fijado mi interés en los personajes animados sino en cualquier personaje en general. La identidad y el marcado carácter con que se han expresado muchos personajes de ficción hacen que leer un libro o visualizar una película resulten momentos inolvidables. Han sido especialmente significativas para mí dos obras con un marcado carácter figurativo, donde el autor se ha visto reflejado en sus personajes y a través de ellos emociones que conmueven con facilidad al lector o espectador. Una de ellas es la novela *La sonrisa etrusca* escrita por J. Luís Sanpedro en 1985 y la segunda es el film *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* dirigida por el cineasta francés Jean-Pierre Jeunet dieciséis años

---

<sup>3</sup> Es habitual que el animador se sitúe frente a un espejo y realice él mismo los gestos que luego aplicará a sus personaje. Otros incluso llegan a grabarse en video, como es el caso de Joanna Quinn en el film *Dreams And Desires* (2006)

después. Ambas obras giran en torno a un guión basado en las relaciones entre personajes con una identidad muy bien desarrollada y con un comportamiento coherente a ella durante todo el film.

El segundo motivo se debe a que la animación es el medio artístico que utilizo en mi obra personal, realizando hasta ahora tres cortometrajes: *Romeo y Julieta* (1998), *Un trozo de viento* (2005) y *La Silla Flamenca* (2007). En estos films los personajes actúan sin hablar, se expresan con gestos y sonidos sin pronunciar palabra. En ellos he visto una evolución en relación al tratamiento del personaje y su expresión corporal que a continuación comentaré. Los primeros personajes que animé, Romeo y Julieta, son personajes que se expresan a través del rostro y sutilmente con las manos. Su diseño realista me facilitaba la labor de la expresión pues tenían ojos, boca y manos, entre otros elementos anatómicos. Pero posteriormente me planteé animar un personaje que no tuviera cuerpo: el viento. Siendo como era un personaje, con su propia personalidad e interactuando con otros personajes del film, debía de conseguir que pareciera que estaba vivo. Las soluciones gráficas por las que opté para resolver los estados de ánimo se basaron en alternar diferentes trazos, con diferentes intensidades y velocidades. Por ejemplo, cuando el viento paseaba tranquilo por el bosque, su aspecto era suave, los trazos eran de un tono claro y se desplazaban con lentitud. En cambio, cuando el viento enfurece y arremete contra la chica, los trazos son intensos, ásperos, con mucha textura y desplazándose a gran velocidad. Y por último llegó la silla que bailaba flamenco. Éste fue el último reto que me propuse en cuanto a la expresión no verbal, pues decidí animar un personaje que carecía de físico humano, que carecía de flexibilidad y que carecía de la capacidad del habla. Me propuse animar una silla, aceptar su aspecto real (incluyendo su falta de flexibilidad) y dotarla de vida. La silla debía de demostrar al espectador que le gustaba bailar,

que le gustaba el flamenco y que además no se le daba mal. Pienso que se consiguieron los objetivos y me siento satisfecha del resultado. Dicho esto, con este trabajo de investigación deseo conocer con mayor detalle la expresión no verbal, conocer las soluciones gráficas de otros animadores y ver reflejado los resultados en los próximos proyectos personales.



Fig. 1. M. Carmen Poveda animando *La silla flamenca* (2007). La imagen de la derecha muestra el escenario donde se fotografió al personaje.

## Hipótesis

Planteamos como hipótesis la idea de que es posible comunicar al espectador los sentimientos que experimenta el personaje sin más ayuda que el lenguaje corporal. Es decir, queremos demostrar que el lenguaje corporal es un recurso muy importante para el animador y que es capaz por sí solo y sin ayuda del lenguaje verbal, de transmitir al espectador los sentimientos que afectan a un individuo.

## **Objetivos**

Los objetivos, tanto generales como particulares, que se intentan conseguir con este trabajo son los que exponemos a continuación:

1. Demostrar que el lenguaje corporal es un recurso capaz de informar al espectador de los sentimientos del personaje animado.
2. Demostrar que el lenguaje verbal no es imprescindible para comunicar sentimientos.
3. Conocer los recursos que se han utilizado en cada caso de estudio donde se aplica el lenguaje corporal real.
4. Comparar los recursos utilizados por varios animadores ante el mismo sentimiento.

### 1. Demostrar que el lenguaje corporal es un recurso capaz de informar al espectador de los sentimientos del personaje animado

Los personajes de animación tienen su propia identidad y en su comportamiento podemos ver cómo son capaces de pensar, actuar y reaccionar ante los acontecimientos que se van sucediendo. De esta manera, el animador ha de conseguir convencer al espectador de que su personaje está vivo y que es capaz de sentir como lo hace un ser humano real. En este primer objetivo pretendemos demostrar que el lenguaje corporal muestra al espectador los sentimientos que afectan al personaje en cada momento del film.

### 2. Demostrar que el lenguaje verbal no es imprescindible para comunicar sentimientos.

En las relaciones humanas está muy presente la comunicación verbal y es un recurso que aparece en la mayoría de los films, tanto de animación como de imagen real. Pero existen un grupo de personajes que se expresan e interactúan entre ellos sin necesidad de pronunciar palabra. La ausencia del lenguaje verbal no implica que el espectador conozca lo que piensa y siente el personaje a través del corporal. Además, apoyando al lenguaje no verbal encontramos otros recursos como la música o la dicción plástica que enfatizan la manifestación del sentimiento que se experimenta.

### 3. Conocer los recursos que se han utilizado en cada caso de estudio donde se aplica el lenguaje corporal real.

Hemos seleccionado catorce films donde se estudia la expresión de los sentimientos a través del cuerpo. Los más realistas utilizan el rostro o el cuerpo al completo para expresar los sentimientos. Los menos realistas llegan incluso a utilizar las deformaciones o transformaciones físicas para esta misma transmisión de sentimientos. Tras estudiar los ejemplos seleccionados veremos qué recursos gráficos y no gráficos ha utilizado cada animador.

### 4. Comparar los recursos utilizados por los animadores.

Una vez analizados los casos de estudio compararemos los recursos que han utilizado los animadores. Veremos el grado de realismo en las expresiones, así como la sencillez y originalidad que poseen. Veremos también las diferentes soluciones que han mostrado los animadores que han animado el mismo sentimiento.

## **Estado de la cuestión**

El lenguaje corporal en la animación de creación carece prácticamente de referentes bibliográficos, teniendo que recurrir como fuentes más cercanas a las investigaciones de los animadores que trabajan en el campo de la animación comercial. No obstante, hemos de aclarar que muchos films de la animación de creación están animados por personas que trabajan en los dos campos, aplicando en ambos casos las mismas normas y métodos. Así pues, exponemos una breve descripción de dichas normas y el uso que hacen de ellas.

El lenguaje corporal es utilizado por el animador para expresar de una forma clara y rotunda la emoción que dicta el guión, tal y como lo explica el animador norteamericano Preston Blair (1908- 1995): “Una vez definida la emoción que va a expresar el personaje debemos de explorar cada posibilidad de movimiento buscando la solución más expresiva y clara.”<sup>4</sup> Sea cual sea el tipo de animación, todos los animadores intentan a través del lenguaje corporal comunicar una emoción al espectador de la forma más comprensible. Otro aspecto relevante en la animación es que el animador se convierte en actor al desempeñar sus tareas. Cuando el animador ha de resolver la expresión de un sentimiento, sus reflexiones son similares a las reflexiones de un actor que interpreta un personaje. Así lo confirma el animador español Raúl García:

La técnica de animación es muy cercana a la metodología de un actor en su actuación, a su forma de crear un personaje. Sus fundamentos radican en intentar comprender en cada momento cómo se siente el personaje y ser capaz de transmitir su forma de pensar por medio del movimiento.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> BLAIR, Preston, 1999

<sup>5</sup> GARCÍA, Raúl, 2000, pág. 09

En apartados posteriores podremos comprobar la gran influencia que ha ejercido el arte dramático en la formación del animador. Actores y animadores comparten tareas y ambos han de buscar la forma de expresión más adecuada en cada sentimiento y con cada personaje en concreto, pues cada uno posee su propio carácter.

Un método muy utilizado en la animación es hacer uso de los propios gestos del animador y aplicarlos al personaje. Tanto el animador húngaro J. Halas (1912-1995) como Raúl García comentan que mirarse al espejo mientras se realiza el gesto que ha de realizar el personaje es un buen método para animar. Dicho método es utilizado por la mayoría de los animadores y resulta sinceramente muy efectivo.

Otro aspecto que hemos creído importante comentar es el uso que se hacen de los prototipos de carácter. En todas las disciplinas artísticas es habitual utilizar prototipos de personajes que en su diseño formal encierran mucha información acerca de su personalidad. Información que está vinculada normalmente a la sabiduría popular y que facilitan las labores del autor, pues el aspecto del personaje (no sólo anatómico sino también en los complementos que posea) ya informa al receptor de la obra gran parte de la personalidad del personaje. Pero es importante no excederse en el uso de estos prototipos ni copiarlos fidedignamente pues de lo que se trata es de buscar nuevas formas de expresión y comunicar al espectador el sentimiento de la forma más clara y oportuna posible. Así lo enseñaba el actor y director teatral ruso Stanislavski (1863-1938) en sus clases a los futuros actores:

Ustedes están aquí para estudiar, para observar, no para copiar. Los artistas tiene que aprender a pensar y sentir por sí mismos y descubrir nuevas formas de expresión.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> STANISLAVSKI, C., 1975, pág: 15

Así pues, cerramos el apartado del estado de la cuestión resumiendo que el lenguaje corporal está presente en todo tipo de animación figurativa , sea o no comercial y que es un tema que preocupa al animador, como hemos podido comprobar en las diferentes investigaciones de animadores comerciales, como es el caso de Preston Blair, John Halas o Raúl García.

## **Estructura**

Este trabajo se ha organizado a través de un conjunto de apartados cuyo bloque principal es el análisis de catorce ejemplos de films animados. Como preámbulo se habla del lenguaje corporal real y los modelos o prototipos desarrollados en el arte por ser los referentes para el artista que trabaja con la expresión de las emociones. Una vez analizados los films se compararán los recursos gráficos utilizados. Finalmente veremos si se ha cumplido la hipótesis planteada y a qué conclusiones nos ha llevado esta investigación.

### *El lenguaje corporal*

A través del estudio del lenguaje corporal real el animador es capaz de expresar los sentimientos del personaje. Como referentes encontramos tanto las investigaciones realizadas dentro de la ciencia (Darwin, Cuyler, Birdwhistell, etc.) como los realizados dentro del arte (Charles Le Brun). Veremos cómo se altera la anatomía del individuo ante la aparición de un sentimiento y las reglas que rigen dichos gestos.

### *El lenguaje corporal en la animación de creación*

En este apartado observaremos cómo se aplica el lenguaje no verbal en la animación. Para ello analizaremos personajes de diferentes animadores y observaremos cómo comunican al espectador sus emociones. En primer lugar explicaremos qué significa animación de creación y qué importancia tiene en ella los personajes. Qué entendemos por personaje y cómo se desarrolla y anima en un cortometraje. Más tarde analizaremos una serie de ejemplos animados atendiendo tanto a la singularidad del personaje como a la metodología particular del animador a la hora de darle vida. Veremos qué recursos ha utilizado y los compararemos con el lenguaje real.

### *Conclusiones*

Finalmente extraeremos una serie de conclusiones a partir del estudio del lenguaje corporal y su aplicación en los personajes animados.

## **Metodología**

Dado que el tema que nos ocupa se centra en la expresión corporal de la animación de creación hemos optado por una metodología basada en el análisis y reflexión de diferentes ejemplos. Cada uno de estos ejemplos supone la actuación de un personaje. A cada personaje se le asignará un nombre, que servirá de título a dicho apartado. Este nombre se le dará en función de la personalidad que manifiesta. Por ejemplo, el personaje con apariencia de perro que se caracterice por ser agresivo y cruel se le llamará en consecuencia *el perro malvado*. Así lo nombraremos en los casos en los que nos refiramos a él

para establecer paralelismos y comparaciones entre los diferentes ejemplos analizados. De cada uno de ellos extraeremos un conjunto de sentimientos y comportamientos que durante la película habrá manifestado.

Estos sentimientos se analizarán observando si manifiesta los mismos gestos que el lenguaje real, si el animador ha sido ingenioso en sus tareas y viendo paralelismos con otros personajes. Cada sentimiento irá también acompañado normalmente de una serie de fotogramas de la película que muestren claramente los gestos empleados.

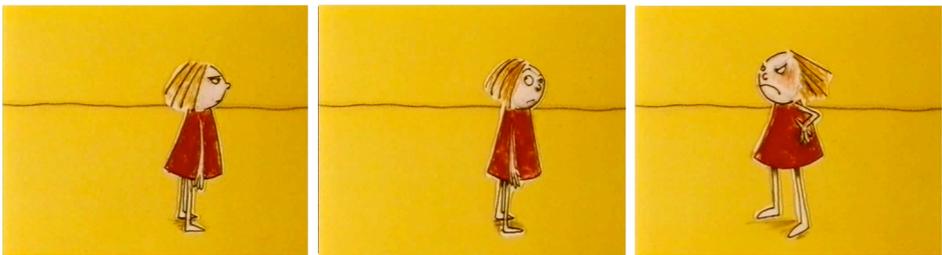


Fig. 2 Fotogramas del film *Lili et le loup* (1996) diseñado y animado por Florence Henrard.

Cada personaje pertenecerá a un animador distinto. De esta manera no sólo analizaremos los recursos utilizados sino que podremos comparar las distintas formas de animar un mismo sentimiento, pues como veremos más adelante, existen sentimientos que se repiten con frecuencia en todos los films, como es el caso de la alegría o la tristeza. La lista de sentimientos oscilará entre los nueve y doce por cada ejemplo. A continuación exponemos los criterios para la elección de los ejemplos

- A. *Film cuyo formato sea el cortometraje*
- B. *Film donde el lenguaje corporal sea más importante que el verbal, siendo éste último en muchos casos inexistente*
- C. *El personaje ha de pertenecer a la animación de creación, donde el animador se comporte como artista y sea el único responsable de la total actuación del personaje*
- D. *Personaje con un carácter bien definido y con un comportamiento coherente*

Qué obtendremos siguiendo esta metodología. Una vez seleccionado el personaje que vamos a analizar el siguiente paso será extraer una lista de entre nueve y doce sentimientos manifestados durante el film. Lo primero que obtendremos con cada análisis serán los recursos que ha empleado el animador. Recursos que irán desde un simple gesto en el rostro hasta el movimiento más complejo y elaborado. Diferenciaremos las zonas corporales alteradas en tres grupos: rostro, manos y cuerpo. El siguiente paso será reflexionar sobre dichos recursos y ver hasta qué punto se asemejan al lenguaje corporal real. Muchos animadores utilizan un lenguaje corporal realista utilizando los mismos recursos que enumera por ejemplo Darwin<sup>7</sup> o Cuyer<sup>8</sup> en sus respectivos estudios sobre el comportamiento humano. Al igual que estos dos investigadores hay otros más que han elaborado listas de sentimientos con las respectivas alteraciones anatómicas que provocan. Este material sirve de referencia a muchos artistas para dar vida a sus figuras ya que son fácilmente comprendidas por el espectador. Pero también se dan casos en los que el artista consigue simplificar la actuación del personaje al máximo actuando con los mínimos recursos posibles para ser comprendido. Éstos últimos son los

---

<sup>7</sup> DARWIN, Charles. 1984. *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre*. Madrid, Alianza Editorial.

<sup>8</sup> CUYER, Eduardo. 1992. *La Mímica*. Valencia, París-Valencia, D.L. 344p.

que centrarán nuestra atención. Realizando los análisis nos hemos dado cuenta que hay una serie de sentimientos que aparecen con mucha frecuencia en las actuaciones de los personajes entre los que destaca la alegría y la tristeza. Así pues no sólo hemos analizado a los personajes sino que los hemos comparado viendo cómo manifiesta cada uno el mismo sentimiento. De esta manera también hemos extraído un análisis de los propios animadores, comparándolos entre ellos. Y por último tenemos un apartado donde intentaremos descubrir el vínculo que existe entre el animador y su personaje. El animador no puede evitar trasladar parte de sus propios gestos y comportamientos en su personaje ya que constantemente está mirando su propio comportamiento cuando anima. A través de las entrevistas que hemos realizado personalmente a los animadores y con el material que hemos recogido de otras fuentes hemos podido conocer mejor a los artistas y descubrir este vínculo ente artista y personaje.

Éste bloque dedicado al análisis y reflexión del lenguaje corporal en la animación irá precedido por otro bloque que hemos considerado imprescindible abordar en este trabajo: el análisis del lenguaje corporal real. Es necesario conocer cómo se comunica el ser humano en la realidad para poder más tarde aplicarlo en nuestros personajes. En este apartado reflexionaremos sobre la supuesta *universalidad* del lenguaje no verbal y descubriremos las teorías y estudios que tratan sobre el tema. Trabajos que nos han dejado investigadores de áreas muy diferentes: antropología, psicología, medicina, etc.



# **Capítulo 1**

## **EL LENGUAJE CORPORAL**



## **1. EL LENGUAJE CORPORAL**

### **1.1 DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE NO VERBAL**

Según la Real Academia de la Lengua entendemos por lenguaje corporal como el conjunto de señales que a través del cuerpo dan a entender algo. A través del lenguaje corporal el individuo crea un canal de información con el que se comunica con el mundo exterior. Expresa externamente sus pensamientos y emociones. Y este conjunto de señales se definen como gestos.

Hablar de lenguaje corporal es hablar a su vez de expresión. Decimos que el ser humano, mediante el lenguaje corporal, expresa sus sentimientos al exterior. El cuerpo se modifica y se altera cuando el individuo siente una emoción. Así lo explica Schwartzmann en su teoría sobre la expresión: “La expresividad bosqueja la trayectoria de un salir de sí, que encarna en un fuera que remite a un dentro.”<sup>1</sup>

¿Qué relación existe entre el lenguaje corporal y el verbal en la vida cotidiana? El lenguaje corporal en las relaciones humanas supone por regla general un complemento al lenguaje verbal, lo que se denomina *paralenguaje*. En las conversaciones, no sólo nos comunicamos a través de las palabras pronunciadas, la voz, los complementos y los gestos son canales que transmiten mensajes muchas veces de manera inconsciente. Estos canales delatan información sobre nosotros, sobre nuestro carácter, nuestro estado de ánimo, nuestros objetivos, etc. En la voz, por ejemplo, encontramos el ritmo, que con sus silencios, suspiros, etc. conocemos aspectos sobre la personalidad y los sentimientos del individuo. A través de la ironía conocemos información oculta y

---

<sup>1</sup> SCHWARZMANN, F. 1966, *Teoría de la expresión*, pág. 430

consciente de esta persona. Y por último, a través de la entonación se transmite información oculta e inconsciente por parte de quien habla.

Mientras que la información verbal se transmite de manera consciente, la corporal puede no serlo. Esta propiedad hace que el mensaje del lenguaje corporal sea mucho más verídico que las palabras pronunciadas, que siempre son susceptibles de transmitir un mensaje erróneo o falso sobre lo que sentimos o pensamos. Así lo manifiesta Carlos Plasencia en su estudio sobre el rostro:

Se admite que el verbo, por sus componentes racionales, manifiesta más lo que uno piensa que lo que uno siente. Con ello se discute el valor de la sinceridad del mensaje verbal. Valor que se atribuye a la forma y el gesto.<sup>2</sup>

También Freud reflexiona sobre la sinceridad de los gestos ante la duda del mensaje verbal: “Ningún mortal puede guardar un secreto: si los labios son silenciosos, habla con los dedos.”<sup>3</sup>

Atendiendo a los gestos que realiza el individuo podemos agrupar la comunicación corporal en tres niveles: el punto (momento), la postura general y la presentación (movimientos). A través de ellos la persona se comunica y expresa lo que siente. En el primero de los casos la expresión se realiza momentáneamente, su duración es breve. En el caso de la postura, vemos la expresión corporal con más detenimiento, pues la postura se mantiene en un espacio de tiempo más largo. Y en el último caso hacemos referencia a los movimientos. La torsiones, flexiones y desplazamientos del individuo informan al resto de las personas sobre su estado de ánimo y sentimientos que en ese momento siente interiormente.

---

<sup>2</sup> PLASENCIA, Carlos, 1988, pág. 26

<sup>3</sup> FREUD, S. 1895. *Estudios sobre la Histeria*. Biblioteca Nueva, España

Pero no sólo nos comunicamos con el cuerpo en su conjunto. Encontramos zonas del cuerpo que por sí solas ya expresan un sentimiento. Por ejemplo, el rostro y las manos son zonas mucho más sensibles a los sentimientos que los pies o el tronco. De hecho, muchos estudios sobre el lenguaje corporal se centran en estas zonas.

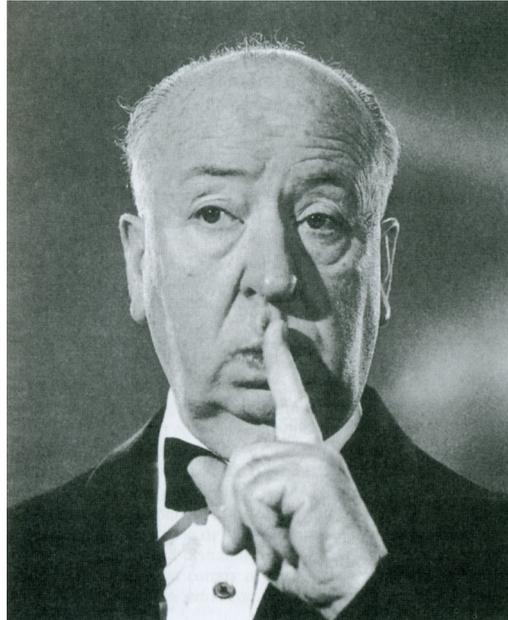


Fig 3. Gesto de Alfred Hitchcock

Así pues, el estudio de las relaciones humanas y en concreto el lenguaje corporal supone el principal referente para el artista que desea otorgar vida a sus personajes, sea cual sea la disciplina. En el caso de la animación, el animador no sólo dispone de una imagen para comunicar al espectador el carácter de sus personajes, sino que además dispone del recurso del *tiempo* donde la figura se puede mover, realizar acciones y reaccionar transmitiendo así con mayor claridad sus sentimientos.



## 1.2 ¿ES UNIVERSAL EL LENGUAJE NO VERBAL?

Muchas veces el artista utiliza el lenguaje corporal pensando que sus personajes serán de esta manera comprendidos en cualquier parte del mundo. Es habitual pensar que el lenguaje corporal es universal. Pero lo cierto es que no lo es. Los gestos que se suceden en la vida cotidiana son fruto en su mayoría de una educación concreta en una sociedad concreta, tal y como concluyó Birdwhistell en sus investigaciones sobre las relaciones humanas.

El movimiento corporal es una forma aprendida de comunicación que está pautada dentro de cada cultura y que es susceptible de analizarse en forma de sistema ordenado de elementos diferenciables.<sup>1</sup>

Como comenta en sus estudios sobre la Kinesica<sup>2</sup>, cuando utilicemos el término de lenguaje corporal debemos hacerlo pensando a qué país nos referimos. Afirma que la sociedad marca profundamente el comportamiento del individuo y así cada grupo social o étnico posee un código de gestos con sus propias reglas. La sociedad condiciona el comportamiento humano hasta tal punto que muchas veces lo hace predecible a los demás. Así pues el mismo mensaje se puede transmitir de muchas formas, incluso un mismo gesto puede ser interpretado de manera distinta en cada grupo social. Comprobémoslo en el siguiente ejemplo. El gesto que se ilustra a continuación es un gesto que se interpreta de diferente manera según los países de la columna de la

---

<sup>1</sup> BIRDWHISTELL, R. 1979. *Lenguaje de la expresión corporal*. Barcelona, Gustavo Gili.

<sup>2</sup> La kinesica o quinésica estudia el significado expresivo, apelativo o comunicativo de los movimientos corporales y de los gestos aprendidos. Los movimientos corporales que aportan significados especiales a la palabra oral, durante un evento comunicativo, a veces pueden tener una intención o no tenerla. Estos movimientos son estudiados por la Kinesica o quinésica.

derecha. Las interpretaciones son muy diferentes entre sí, sin ninguna relación en el contenido del mensaje que se trasmite.

<b>Gesto</b>	<b>Significado</b>
	EEUU: algo está bien, perfecto, maravilloso
	JAPÓN: dinero (monedas)
	FRANCIA: “cero”, sin ningún valor
	MALTA: orificio corporal haciendo referencia a los homosexuales
	CERDEÑA Y GRECIA: comentario obsceno, insulto (tanto a hombres como a mujeres)

Pero no sólo importa el lugar geográfico para comprender la expresión corporal. Birdwhistell comenta que un mismo gesto tiene significados distintos según el contexto donde se haya producido. Propone como ejemplo la sonrisa :

Sabemos cómo estudiar la sonrisa en cuanto acto social. Sin embargo, no creo que sepamos lo que significa una sonrisa hasta que comprendamos, sociedad por sociedad, su función en múltiples canales y su variabilidad contextual. <sup>3</sup>

La sonrisa sincera e inconsciente tiene un significado, sin embargo en muchas ocasiones, al utilizarse acompañada de otros gestos

---

<sup>3</sup> BIRDWHISTELL, R., 1979, pág. 39.

su significado cambia. Normalmente en estos casos la sonrisa se realiza conscientemente para transmitir un mensaje premeditado, con o sin ironía.

Pero no sólo las circunstancias hacen que el mismo gesto signifique en cada ocasión mensajes diferentes. Birdwhistell comenta que el ser humano es capaz de controlar conscientemente los gestos y así ante el mismo acto manifestar en cada ocasión sentimientos diferentes. Pone como ejemplo el saludo de un militar a otro y dice así:

Mediante cambios de la pose, de la expresión facial, de la velocidad o duración del movimiento del saludo, el soldado tenía la posibilidad de dignificar, ridiculizar, seducir, insultar o provocar al receptor del saludo<sup>4</sup>

Otro aspecto interesante es la representación artística de determinados gestos. Birdwhistell nos descubre que en muchas ocasiones se hace de manera convencional. La imagen que mostramos a continuación es un convencionalismo creado en Occidente incomprensible para muchos países fuera de sus fronteras. Sabemos que en muchas culturas carece de sentido.



Fig 4. *Convencionalismo* occidental de la sonrisa

---

<sup>4</sup> BIRDWHISTELL, R., 1979, pág. 74

Y por último, comentaremos que no todos los investigadores piensan que los gestos en su totalidad sean culturales. Darwin, conocido naturalista y creador de la Teoría de la Evolución, corrobora su teoría con un estudio sobre las emociones en los animales y en el hombre<sup>5</sup>. En este estudio afirma que existen gestos naturales con carácter innato y universal. Estos gestos están vinculados con el mundo animal y el comportamiento del hombre primitivo. Sabemos que gestos como la afirmación o la negación son universales e inalterables a lo largo del tiempo. Darwin justifica este carácter universal con los comportamientos heredados tanto de nuestros antepasados primitivos como de los animales.

Dicho esto concluimos que los gestos pueden ser naturales o culturales. Que los naturales están muy vinculados al campo del instinto, lo innato y lo primitivo. Y que los culturales ocupan la gran mayoría del lenguaje corporal cotidiano. Obviamente, al artista le interesará más los gestos naturales por su carácter universal, pero deberá de resolver cada gesto del personaje de manera particular para no caer en convencionalismos y otorgarles una manera de expresarse tan exclusiva y personal como lo es su identidad.

---

<sup>5</sup> DARWIN, Charles. 1984. *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre*. Madrid, Alianza Editorial.

### 1.3. CÓMO NOS EXPRESAMOS A TRAVÉS DEL CUERPO. ALTERACIONES FÍSICAS PROVOCADAS POR UN SENTIMIENTO

En este capítulo estudiaremos las alteraciones que se producen en la anatomía humana cuando al individuo le sobreviene un sentimiento. Hemos dividido el capítulo en tres apartados: la cabeza, las extremidades superiores y el cuerpo al completo. Comenzaremos con la cabeza por ser la zona corporal con mayor carga expresiva, teniendo un especial interés el rostro. Continuaremos con las extremidades superiores pues las manos y el brazo en su conjunto son las zonas que siguen a la cara en cuanto a regiones fácilmente alterables por un sentimiento. Y por último estudiaremos el cuerpo en su conjunto: las poses y los movimientos del individuo.



Fig. 5 Personaje de Amélie en *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001)

### *1.3.1. La cabeza*

La cabeza la estudiaremos en dos apartados diferentes: el rostro en particular y más tarde la cabeza en su conjunto. El rostro es la zona corporal más sensible ante los sentimientos, y por ello interviene en la expresión de la mayoría de ellos. Y en concreto, las cejas y la boca son los elementos anatómicos que más se alteran. En el apartado de la cabeza al completo veremos cómo con sus giros, inclinaciones y movimientos se complementan muchas expresiones. Aunque hay que señalar que en ocasiones, con sólo un ligero movimiento ya se transmite una emoción.

#### **1.3.1.1. La importancia del rostro en la expresión corporal**

Como ya hemos comentado, el rostro es la zona del cuerpo más sensible a la acción de los sentimientos. De hecho, muchos artistas en las diferentes disciplinas del arte utilizan sólo esta zona para trabajar la expresión corporal. La cara es fácilmente alterable y lo hace con la combinación de sus diferentes elementos anatómicos: frente, cejas, ojos, nariz, boca y mandíbula. Simplificando cada uno de ellos, obtenemos un esquema que nos ayudará a comprender cómo se expresa el rostro en base a su eje de simetría.

#### **1.3.1.2. Los sentimientos modifican la simetría de la cara**

Humbert de Superville (1770-1849), pintor y tratadista holandés, planteó a mediados del s. XIX una representación esquemática del rostro donde los elementos faciales se simplificaban en pequeñas líneas dispuestas alrededor de un eje de simetría. Cuatro líneas enmarcadas en un óvalo representarían el rostro: los ojos, la base

de la nariz y la boca. Alterando la inclinación de las líneas obtendríamos diferentes expresiones faciales. Cuando estas líneas se encontraran en horizontal, el mensaje que se transmitiría es de reposo, como él mismo comenta:

En la cabeza humana hay un estado en que la naturaleza parece haber fijado la dirección de los órganos dobles; es decir, la línea de los ojos, la nariz y también la boca, cortando en ángulo recto el eje del hombre y particularmente el eje de la cara: tal es el estado del rostro humano en reposo.<sup>1</sup>

En este estado el individuo no manifiesta ninguna emoción. Pero si inclinamos las líneas hacia abajo en dirección al eje de simetría la sensación que tenemos como espectadores ya es diferente. El rostro parece que está alegre. Si realizamos el movimiento contrario e inclinamos las líneas hacia abajo por los extremos, el mensaje que nos llega es de un rostro triste. Así pues, Superville utiliza este esquema para representar tres estados: emociones positivas, reposo y emociones negativas.



Fig 6. Esquema de Humbet de Superville

---

<sup>1</sup> SUPERVILLE, Humbert de, 1827, *Essai sur les signes inconditionnels dans d'art.*

El primer rostro que muestra la ilustración representaría el grupo de emociones positivas como son la alegría, la risa o la satisfacción. El segundo rostro corresponde al estado de reposo. Y el tercer rostro representa el grupo de emociones negativas, como son la tristeza, el dolor o el desprecio. Hay un cuarto estado que corresponde al sentimiento de sorpresa y que Superville lo resuelve gráficamente colocando en vertical todos los elementos faciales.

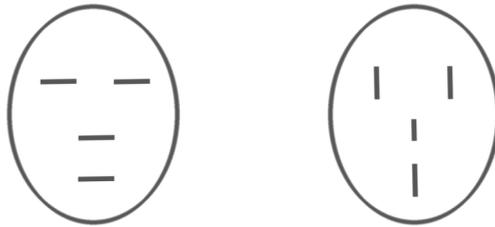


Fig. 7. Ejemplo de Reposo y Sorpresa planteado por Superville

Resumiendo podemos decir que es posible expresar alegría o tristeza únicamente alterando la inclinación de los rasgos de la cara sin perder la simetría del rostro.

### **1.3.1.3. El rostro sometido a la corriente eléctrica; de la observación a la experimentación.**

Guillaume Duchenne (1806-1875) neurólogo italiano, fue otro de los investigadores interesados en el estudio de la expresión corporal. La peculiaridad de sus trabajos se encuentra en que Duchenne no se conformó con la recopilación de datos a través del método usual, es decir, la observación del comportamiento real. Duchenne utilizó la aplicación directa de la electricidad sobre rostros con o sin vida que

provocaban la contracción inmediata del músculo. Duchenne fotografió cada una de estas alteraciones y los archivó en un extenso dossier fotográfico publicado en 1862.

Aplicando la corriente eléctrica sobre el rostro Duchenne aislaba el efecto de un sólo músculo y observaba lo que ocurría. Con cada músculo alterado Duchenne analizaba la expresión provocada y anotaba si era responsable de una expresión o realmente no expresaba nada en concreto (en tal caso dicho músculo serviría entonces de complemento a otros músculos).

Duchenne comprobó que algunos músculos eran capaces de expresar por sí solos una expresión, como era el caso del frontal, capaz de provocar arrugas en la frente. El resto, en cambio, necesitaban acompañar a otros músculos para poder transmitir una emoción, como es el caso del canino. Al final de sus investigaciones decidió distinguir los músculos en dos tipos, según el grado de participación en la expresión de un sentimiento. Así nos lo explicaba en sus investigaciones:

Se puede reunir en un primer grupo los músculos que se contraen parcialmente (aislados) y pueden así expresar completamente pasiones o estados distintos del espíritu. Un segundo grupo puede formarse por músculos que dibujan las líneas expresivas de una pasión de que son únicos representantes pero que no pueden pintar por sí solos.<sup>2</sup>

Dentro del primer grupo se encuentran los siguientes músculos: el frontal, el orbicular palpebral superior, el superciliar y el piramidal de la nariz. El resto de los músculos formaría el segundo grupo.

---

<sup>2</sup> DUCHENNE, Guillaume, 1862. *Mécanisme de la physionomie humaine*



Fig. 8. Electricidad aplicada al rostro. Duchenne

Según Duchenne, la proximidad de una región modificada por una expresión cualquiera parece dar, por una especie de reflejo, aspectos distintos a las regiones vecinas. Una de las conclusiones a la que llegó fue que la modificación de las comisuras de los labios hacia arriba o hacia abajo influía al espectador para percibir un cambio en los ojos, cuando realmente no se habían modificado. Comprobémoslo con el siguiente ejemplo. Alteraremos las comisuras labiales de manera contraria en cada extremo. El extremo derecho descenderá mientras que el izquierdo ascenderá.

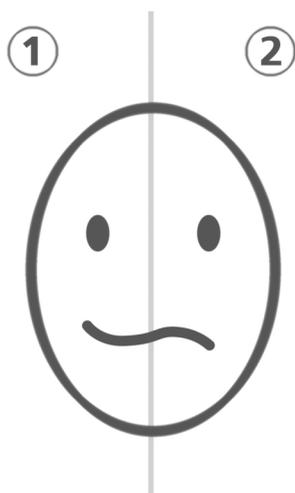


Fig. 9. *Acto reflejo* de Duchenne

Los ojos permanecerán en reposo, sin ninguna alteración. Si tapamos la mitad derecha del rostro, la emoción que transmite el individuo es de alegría, expresándolo no sólo con la boca sino que aparentemente con los ojos también. Si realizamos el experimento tapando la otra mitad, los ojos parecen expresar la emoción contraria: tristeza.

#### **1.3.1.4 Análisis de las subregiones del rostro; ojos, nariz y boca**

Para analizar la expresión facial dividiremos el rostro en tres zonas, tal y como plantea Cuyet: la región de los ojos, la región de la nariz y la región de la boca<sup>3</sup>. La región de los ojos está relacionada especialmente con los sentimientos “espirituales”, como son por

---

<sup>3</sup> CUYER, Eduardo. 1906. *La Mímica*. Daniel Jorro Editor, Madrid.

ejemplo la meditación, la atención o el asombro. Esta región incluye las cejas, los párpados y las pupilas. La región de la boca está vinculada a los sentimientos “terrenales”, como son la furia, la agresividad, el amor, el odio, la ternura, etc. Se compone de los labios (incluyendo el surco naso-labial), el maxilar inferior, la lengua y el pabellón de la oreja. Y por último las alteraciones en la región de la nariz sirven como complemento a ambas partes: ojos y boca. Se compone de alas y orificios nasales.

### *Región de los ojos*

Según explica Cuyler la región del ojo se caracteriza por expresar los sentimientos verdaderos. Los ojos son especialmente sensibles al estado de ánimo y a las emociones. En el análisis de esta región incluiremos además de los ojos la frente ya que ésta se altera con facilidad al moverse las cejas.

### *Región de los ojos. Las cejas*

La ceja es un elemento de la anatomía que interviene muy a menudo en los gestos. Es fácilmente alterable. Eso significa que será la primera zona corporal en verse afectada ante una emoción. Un ejemplo claro es el llanto del bebé; cuando el niño comienza a llorar lo primero que hace es fruncir el ceño, luego cierra los ojos, los puños y finalmente abre la boca. Otra característica de las cejas es que al moverse suelen provocar una arruga en la frente. Éstas pueden ser horizontales, cuando simplemente ascienden, o curvilíneas, dependiendo de la parte concreta de la ceja que está afectada. Únicamente el entrecejo provoca arrugas verticales.



Fig 10. Cólera

Observemos el comportamiento de la ceja. Si las cejas se elevan, el sentimiento que se trasmite es de atención, observación, recordar algo, admiración o espanto. Si las cejas descienden el individuo expresa reflexión, atención externa o emociones desagradables, tal y como explica Cuyer:

Es hasta tal punto exacto que el descenso de la ceja corresponde a la expresión de la reflexión, que los individuos que tienen las cejas bajas producen la impresión misma de los individuos reflexivos.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> CUYER, E., 1992, pág. 102

Cuando las cejas descienden fuertemente y los párpados superiores ascienden, la expresión es de cólera. Cuando una sube y la otra baja, se expresa atención interrogativa o dificultades para comprender aquello que se ve o escucha. Si las cejas y la piel del entrecejo descienden, la expresión es de maldad, agresión o amenaza. Cuando se curvan con los extremos internos hacia arriba, el mensaje que se trasmite es de dolor, pesar o enternecimiento. Y por último, cuando sólo se mueve una ceja y lo hace elevándose de manera oblicua y por su extremo externo, la expresión es de burla.

Veamos cuándo se frunce el ceño. Este hecho se produce cuando se experimentan sentimientos negativos, como son el mal humor o el resentimiento. También en los siguientes casos:

- Nos encontramos ante una dificultad.
- No comprendemos algo.
- Se experimenta algo desagradable.
- Hacemos un esfuerzo físico.
- Hay una confusión.
- Ante la menor sensación de algo molesto.
- Se mira algo a larga distancia
- Rechazamos algo o no queremos ver algo (en este caso a veces se cierran los ojos)
- En el caso de los bebés y los niños, antes de empezar a llorar.

### *Región de los ojos. Los párpados*

Generalmente los párpados se colocan de acuerdo con la dirección de la mirada, aunque de esta manera no se expresa ninguna emoción. Los párpados se comportan como un muro protector para el ojo, y no nos referimos a que lo protegen físicamente sino a la

información dañina o molesta que le pueda llegar del exterior. De esta manera un descenso de los párpados muchas veces indica que el individuo no quiere recibir información del exterior o bien no quiere tener contacto con el exterior (a veces ocasionado por timidez, humillación, etc.).



Fig 11. Desprecio

Incluiríamos el desprecio también en este caso ya que el individuo que siente esta emoción por alguien deja caer los párpados superiores ( y cierra los orificios de la nariz) intentado no ver ni oler al individuo que le desagrada. En otras ocasiones, los párpados ayudarán a recibir o comprender la información que llega, por ello limpiarán el

ojo para *ver mejor*: muchas persona abren y cierran los ojos repetidas veces cuando no entiende lo que les acaban de decir. Cuando los párpados se abren desmesuradamente, la pupila queda muy visible al tener alrededor el blanco del globo ocular. Esto ocurre tanto en el ser humano como en los animales y tiene que ver con el sentimiento de temor, bien porque nos lo infunden a nosotros o bien porque lo queremos infundir a los demás. En el sentimiento de la sorpresa también abrimos de igual modo los ojos. Pero en este caso en concreto los párpados se elevan debido a que son arrastrados por el ascenso de las cejas.

Es curioso observar como la información que nos llega del exterior así como los pensamientos muchas veces son tratados como elementos físicos que pueden dañar o tocar físicamente nuestro cuerpo. Analicemos la expresión que se produce con cada movimiento de los párpados. Si los párpados superiores se elevan, la expresión que se transmite es de locura, espanto o temor. Si los párpados superiores descienden significa que el individuo siente timidez, humildad, concentración o pereza. Si al mismo tiempo que descienden los párpados superiores se inclina la cabeza hacia atrás y se mueve de arriba a bajo la expresión es de desprecio o impertinencia, tal y como lo explica Cuyer:

El desprecio se expresa también por el descenso del párpado superior cuando al mismo tiempo se mueve lentamente la cabeza, moviéndola alternativamente hacia arriba y hacia abajo como midiéndolo al individuo.<sup>5</sup>

Si los párpados superiores ascienden arrastrados por la elevación de las cejas, la expresión es de temor. Si descienden las cejas

---

<sup>5</sup> CUYER, E., 1992, pág. 126

pero los párpados se mantienen estáticos, la expresión es de querer infundir temor. Si los párpados inferiores se elevan, la expresión es de simpatía, finura en la mirada o de escuchar algo interesante. Cuando los párpados se aproximan o se cierran, significa que el individuo quiere aislarse del exterior, siente dolor, se defiende de una amenaza o realiza un esfuerzo violento de expiración (tos o estornudo).

*Región de los ojos. Movimiento del globo ocular*

Como ya hemos comentado anteriormente, los párpados se abren y cierran según los movimientos de la mirada. Consideraremos como estado de reposo cuando el individuo mira al frente. En general el individuo mira hacia el lugar que atrae su atención, aunque hay excepciones.



Fig 12. Disimulo

Una de ellas es la conversación. Cuyer comenta que cuando requerimos pensar rápidamente una respuesta miramos inconscientemente hacia otro lado, seguramente para concentrarnos mejor. En otros casos no miramos a nuestro interlocutor porque se recibe una reprimenda o simplemente debido a la vergüenza. En otras ocasiones no miramos lo que nos interesa para disimular y pasar inadvertidos. En cualquier caso, las reglas generales son las siguientes. Cuando la mirada se dirige hacia arriba, la expresión provocada suele manifestar plegaria, éxtasis o deseo de recordar algo. Cuando la mirada se dirige a un lugar lateral (mirar de reajo), el individuo suele expresar disimulo o desprecio. Cuando la mirada se dirige hacia abajo, la expresión es de vergüenza, humildad o reflexión. En cada uno de los casos descritos la cabeza se mantiene inmóvil, no hay giros ni inclinaciones.

#### *Región de la nariz. Alas y orificios nasales*

La nariz no suele expresar por sí sola emoción alguna, más bien complementa al resto de regiones para expresar el sentimiento con claridad. Los cambios que se producen en ella tienen mucha similitud con los animales, como veremos a continuación. Cuando las alas de la nariz se elevan y las aberturas se dilatan el individuo suele estar sufriendo mal humor, disgusto o llanto. Si únicamente los orificios se dilatan es muy probable que se sienta orgullo o confianza en uno mismo. Cuando se estrechan o cierran los orificios y las alas en conjunto, las emociones que se suelen sentir son emociones negativas, como el dolor físico o tristeza.

*Región de la boca*

Al igual que las cejas, los labios suelen provocar pliegues en el rostro: arrugas, surcos o incluso en algunos individuos hoyuelos. Las comisuras de los labios, al ensancharse la boca, provocan el llamado surco naso-labial. Pero al elevarse las comisuras, empujan las mejillas hacia arriba y aparecen otras arrugas en los extremos de los ojos. Curiosamente la boca es en la mayoría de los individuos la zona del rostro más fácil de controlar voluntariamente, por eso encontramos en esta zona sentimientos fingidos que no se corresponden con los sentimientos reales. Un ejemplo sería la sonrisa falsa. Cuando el individuo desea aparentar alegría o gratitud en un momento que realmente no la siente, sonrío. Pero al hacerlo, sólo realiza el gesto con la boca, los ojos no se alteran. En la sonrisa sincera los labios se expanden y el párpado inferior se eleva:

La sonrisa sincera tiene caracteres particulares. A la contracción del cigomático mayor se asocia entonces la de la mitad inferior de la porción orbitaria del orbicular de los párpados.<sup>6</sup>

Otro aspecto importante que debemos de tener en cuenta es la forma de la boca abierta. La abertura es muy variada según el sentimiento e incluso ofrece matices según la intensidad con que se vive la emoción. Por ejemplo, la abertura del llanto es similar a un rectángulo horizontal con sus vértices inclinados hacia abajo, mientras que la boca del asombro es una elipse vertical.

---

<sup>6</sup> CUYER, E., 1992, pág.142

*Región de la boca. Labios y surco naso-labial*

Cuando la boca se ensancha y las comisuras se elevan, como es el caso de la sonrisa, aparecen en el rostro surcos, arrugas y la visibilidad de los dientes. Al pasar de la sonrisa a la risa la mandíbula se abre y los ojos están próximos a cerrarse. Los músculos que intervienen en la risa demuestran sensaciones de alegría y de placer. Generalmente los sentimientos positivos afectan primero a la boca, mientras que los negativos lo hacen a los ojos (concretamente a las cejas).

Existen diferentes tipos de risa: risa amable, risa falsa, risa sincera, etc. Estos matices dependerán en gran medida de cómo se comporte el resto de la cara. Veamos como ejemplo las diferencias entre la sonrisa y la risa. En la sonrisa el rostro se mantiene en reposo a excepción de la boca. Los labios permanecen unidos y las comisuras se elevan. El surco naso-labial está poco marcado. En la risa el párpado inferior se eleva provocando pequeñas arrugas en los extremos externos de los ojos. Las alas de la nariz se abre y las mejillas se elevan. El surco naso-labial está muy marcado, la mandíbula desciende y se hacen visibles los dientes. Cuando la risa es exagerada y espasmódica, aparece la sensación de dolor. Las manos se llevan a las zonas laterales del tronco y la cabeza se inclina hacia atrás. ¿Por qué la risa se representa de esta manera? ¿Por qué al sentir alegría y placer enseñamos los dientes? Cuyer, basándose en los estudios de Darwin llega a la conclusión de que los gestos de la risa están relacionados con el acto de alimentarse. Nuestros antepasados primitivos tenían pocos motivos de placer y uno de ellos era la comida. De hecho, al reír, la mandíbula se mueve de manera similar al acto de masticar.

El rostro, en ocasiones, muestra sentimientos complejos que son a su vez mezcla de otros sentimientos como es el caso de la melancolía. En ella se mezclan sentimientos positivos y negativos: felicidad por el

recuerdo de una situación vivida en el pasado. La felicidad es un sentimiento positivo y quedará reflejada en la boca. Pero la felicidad pasó, situación negativa, y quedará reflejada en la región de los ojos. El resultado es una tristeza expresada en la inclinación de las cejas con los extremos internos elevados y una sonrisa manifestada por la elevación de las comisuras labiales.



Fig. 13. Diferencias entre la sonrisa falsa y la sincera

Analícemos los sentimientos que se expresan en el rostro al moverse el labio superior. Cuando éste se eleva, el sentimiento que se transmite es de pesar o llanto. Si al mismo tiempo que se eleva el labio descenden las cejas la expresión es de odio o agresividad. Si descenden las comisuras labiales la expresión es de tristeza. Pero si el descenso de las comisuras se combina con el descenso de los párpados y de las alas

de la nariz, la expresión es de desprecio. Al descender el labio inferior e invertirse hacia delante, la expresión es de disgusto, asco o repulsión.

El disgusto es extremo cuando el labio superior se eleva y las comisuras descienden. En el caso de que las comisuras bajen con la boca abierta mientras los ojos se abren y las cejas se elevan, la expresión que resulta es de espanto. En este caso, el cuerpo se suele estremecer. La forma de la boca abierta manifestando espanto es de una elipse



Fig. 14. Melancolía

horizontal con los extremos hacia abajo. Cuando el labio inferior se eleva y la piel del mentón se arruga, la expresión resultante es de desdén, disgusto o deseo de controlar el llanto.

*Región de la boca. Movimiento de conjunto de los labios*

Los labios proyectados hacia adelante es un gesto propio de los niños. Éste suele ser signo de desaprobación, duda, indignación, cólera o contrariedad. Cuando los labios cerrados se proyectan hacia atrás, la expresión es de risa sardónica. Cuando lo hacen hacia adelante es de contrariedad, disgusto, mal humor o deseos de besar.

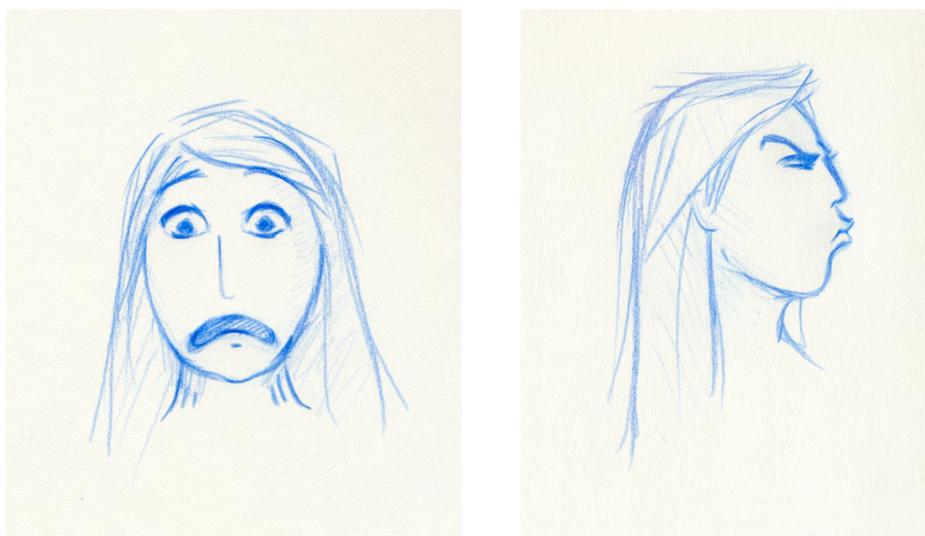


Fig. 15. Terror y Contrariedad

En el caso de que los labios proyectados hacia delante se cierren soplando o suspirando, la expresión que se trasmite es de aburrimiento, cansancio o poco interés por lo que oímos o vemos. Cuando la boca se

cierra se transmite sentimientos de impaciencia, desaprobación, tomas de decisión enérgica o simplemente no se quiere hablar. Cuando se cierra con fuerza, la expresión es de resolución, voluntad o fuerza.

Si los labios se muerden, se transmite sentimientos como de contención a decir algo, frenar actos de violencia o control para no reírse. Cuando la boca se abre y los labios se estrechan manteniendo un pequeño orificio circular, la expresión es de atención, asombro, sorpresa o espanto. Si el descenso de la mandíbula es muy grande, la expresión se intensifica. En este caso las expresiones son de sorpresa extrema, asombro, atención, temor o espanto. Si se saca la lengua, la expresión es de desprecio o repulsión.

*Región de la boca. La boca se cierra con firmeza*

A continuación exponemos situaciones donde la boca se cierra fuertemente:

- Estamos pensando y tomamos una decisión
- Se hace un esfuerzo
- En una operación muy delicada. En este caso además de cerrar la boca contenemos la respiración.
- Durante un esfuerzo violento y prolongado.
- En casos de obstinación y mal carácter.

### **1.3.1.5. Análisis de los movimientos de la cabeza**

Antes de comenzar a analizar los efectos expresivos que derivan de los movimientos de la cabeza, describamos las alteraciones físicas posibles. La cabeza puede inclinarse hacia adelante, hacia atrás y hacia los laterales. También puede rotar sobre sí misma y proyectarse hacia

adelante o atrás sin perder la verticalidad. Consideraremos como posición normal cuando la cara está totalmente vuelta hacia adelante.

Cuando los párpados están caídos y la inclinación hacia adelante suele indicar sentimientos centrados en uno mismo. Ante el agotamiento y la tristeza, la cabeza se inclina porque le pesa demasiado al individuo. Ante la humildad y la vergüenza, la inclinación se debe a que el individuo quiere esconderse.

Ante la reflexión y la súplica, el individuo inclina la cabeza para evitar distracciones externas. Si los párpados están abiertos, puede ser signo de un saludo, o de que el individuo está disimulando.

Mientras que la inclinación hacia adelante indica que el individuo se mira a sí mismo y evita el contacto con el exterior, el tener la cabeza inclinada hacia atrás con la mirada recta indica todo lo contrario. El individuo quiere tener contacto con el exterior, desea ser visto, desea participar. Si mira hacia arriba indica éxtasis, plegaria, desesperación, impaciencia, fastidio, intento de recordar. El mirar hacia un lateral en una conversación suele indicar reflexión y concentración. Esto ocurre seguramente porque el individuo necesita dejar de mirar a su interlocutor para pensar una respuesta o reflexionar sobre un contenido, como ya hemos comentado anteriormente.

En la posición normal de la cabeza, es decir, recta y mirando la frente, el individuo expresa sentimientos positivos:

Estando la cabeza vertical, la cara mirando directamente hacia delante, da la impresión de la franqueza, de la firmeza, de la seguridad, sobre todo si los párpados, moderadamente separados, dejan el globo ocular visible en una extensión normal.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> CUYER, E., 1992, pág. 206

Cuando la inclina hacia atrás manteniendo la mirada al frente, las expresiones que se manifiestan son de seguridad, satisfacción, entusiasmo, atrevimiento e incluso desafío. Veamos qué ocurre con las inclinaciones laterales. Si el individuo inclina la cabeza con la cara sonriente, la emoción transmitida es de afecto y ternura. Si su cara muestra enfado, la emoción es de desafío por una posible provocación o de reproche. Si la inclinación se realiza con la cara serena el individuo muestra simpatía. Cuando la cabeza se proyecta hacia delante, el individuo suele manifestar curiosidad, interés por lo que se escucha, intento de ver mejor o de agresividad para lanzarse contra el adversario. Cuando la proyección es hacia atrás indica dureza de carácter, movimiento de retroceso, intento de mantenerse alejados de lo desagradable o humillante. En ocasiones expresa orgullo, vanidad y arrogancia. Cuando la cabeza rota, se manifiesta un intento de ver y oír aquello que nos llama la atención.

### *1.3.2. Extremidades superiores*

Las extremidades superiores suelen expresar las emociones acompañadas de gestos del rostro, aunque también se encuentran casos en las que por sí solas transmiten un mensaje, especialmente las manos. En las conversaciones son especialmente significativas, ya que el individuo suele mover en mayor o menor medida las manos mientras habla, acompañando y enfatizando de esta manera las palabras.

Estudiaremos primero qué ocurre con los movimientos del brazo en su conjunto y posteriormente de las manos en particular.



Fig. 16. Reproche y Culpabilidad

### **1.3.2.1. Análisis de los brazos**

Comenzaremos el análisis observando qué ocurre con los movimientos de los hombros. Cuando el hombro se eleva, el sentimiento que se trasmite es de duda, ignorancia o imposibilidad de realizar una acción. Si este movimiento se realiza rápidamente indica impaciencia, desprecio o burla. Si el movimiento ascendente de los hombros se mantiene durante unos instantes, la expresión manifestada es de ternura, entusiasmo, exaltación o admiración. Si los hombros se elevan al tiempo que la espalda se curva hacia delante, provocando un recogimiento del cuerpo, el sentimiento transmitido es de ruego, súplica, sufrimiento moral, temor o deseo de autoprotegerse. Si el hombro se eleva y se proyecta hacia atrás con la espalda curvada, el sentimiento es de fuerza, alegría, franqueza, orgullo, suficiencia o buena opinión de sí mismo. Cuando los hombros descienden indican fatiga. Si este movimiento va acompañado de una proyección hacia delante de tronco indica inercia, debilidad o agotamiento.

Cuando el brazo se adelanta y está en abducción indica que se rechaza algo o que se señala una dirección. Cuando está hacia atrás y en abducción complementa con otras partes del cuerpo indica sorpresa o retroceso para evitar algo desagradable. Si en este mismo caso está pegado al cuerpo indica que tememos un contacto desagradable. Cuando se eleva de forma vertical (hasta tocar la oreja) es que queremos llamar la atención de alguien o queremos ser vistos.

### **1.3.2.2. Miembros superiores dirigidos hacia abajo**

Cuando están totalmente rígidos con la palma de la mano hacia delante indica la posición firme de los soldados. Cuando están oblicuos

hacia abajo y hacia atrás indica cólera, agresión, amenaza. Dependiendo de la forma de la mano, puede indicar:

- Puños cerrados: deseo de pegar
- Manos en forma de garra: amenaza de defenderse o atacar al adversario arañando
- Manos con los dedos separados: amenaza de agarrar al adversario para rechazarle
- Miembro superiores separados del cuerpo, manos abiertas y dedos separados: amenaza de coger al adversario y derribarlo

Si los brazos están ligeramente separados y dirigidos hacia delante la expresión es de buena acogida o misericordia. Cuando los brazos caen inertes a ambos lados del cuerpo, indica asombro o agotamiento.

### **1.3.2.3. Miembros superiores dirigidos hacia delante**

Cuando las palmas de las manos giran hacia arriba indican agotamiento mental por demasiadas responsabilidades, gesto de súplica, evocación o invocación. Cuando los miembros superiores están dirigidos hacia delante, el antebrazo en supinación y los dedos reunidos con las falanges en ligera flexión indica demanda o acepta. En cambio si en esa misma posición se cierran con fuerza los puños indica amenaza. Con la misma posición pero con las palmas de las manos dirigidas hacia dentro, indica invitación a aproximarse (recordar el caso de los padres que quieren que su hijo se acerque a ellos andando). Si las manos miran al suelo, indica imposición de las manos a modo de bendición. Con el brazo derecho sólo indica juramento.

#### **1.3.2.4. Miembros superiores dirigidos hacia arriba**

Esta posición se utiliza para llamar la atención o hacer señales. Los miembros superiores elevados, con las manos abiertas y los dedos juntos indica evocación o invocación. Si las palmas de la mano están dirigidas hacia atrás y se realizan movimientos de delante hacia atrás indica que el individuo que está lejano se acerque o avance.

#### **1.3.2.5. Análisis de las manos**

Las manos, al igual que el rostro, es una zona corporal muy sensible a la manifestación de emociones. De hecho, como ya hemos comentado, las palabras pronunciadas suelen ir acompañadas por movimientos involuntarios de las manos.



Fig 17. *La Pietat* (1499). Miguel Angel Buonarroti

Muchos artistas, especialmente en el Renacimiento, las utilizaban como recurso preferente para transmitir emociones. Recordemos como ejemplo el caso de Miguel Ángel Buonaroti. En su *Piedad* (1499) vemos a la Virgen sosteniendo en su regazo a su hijo fallecido. La Virgen expresa su dolor no con el rostro sino con una las manos. Mientras que con la derecha sostiene a su hijo la izquierda la eleva con la palma hacia arriba manteniendo los dedos ligeramente separados como si así estuviera pensando: “Por qué me ha ocurrido esto”. Veamos a continuación algunas de las poses más significativa. En muchas ocasiones las manos se unen frente al cuerpo. Cuando se entrecruzan los dedos con los brazos relajados la pose indica humildad, resignación, el abandono a sí mismo o sumisión. En el casos de que asciendan y se coloque una sobre la otra con la palma de la mano sobre el pecho, el mensaje es de súplica o adoración. Si este mismo gesto se realiza colocando las manos sobre el corazón, el sentimiento es de ternura.

Con los dedos crispados y las manos apoyadas sobre el pecho, el sentimiento es de expresar resignación sobre sí mismo, como es el caso de negar fervientemente no se ha cometido aquello de lo que se acusa. Cuando los brazos se cruzan y rodean el tórax al tiempo que el individuo se inclina hacia delante, este gesto complementa la risa dolorosa. Cuando una de las manos acaricia el abdomen significa felicidad o bienestar por la ingesta de alimentos exquisitos. Una mano apoyada en la cadera significa reposo.

Cuando las manos están unidas y apoyadas sobre el vientre (abultado) indica satisfacción, tranquilidad de espíritu. Cuando los pulgares de las manos están hacia atrás o el índice se apoya en los nudillos indica reto. Si los antebrazos en semi-pronación y doblados con las manos colgadas a la altura de los hombros y pulgares en las

aberturas del chaleco se trasmite el estado de reposo, desafío, confianza o buena opinión de uno mismo. Cuando los antebrazos se encuentran en pronación, doblados y cruzados sobre el pecho, se trasmite el estado de reposo o centrar la atención sobre un hecho determinado.

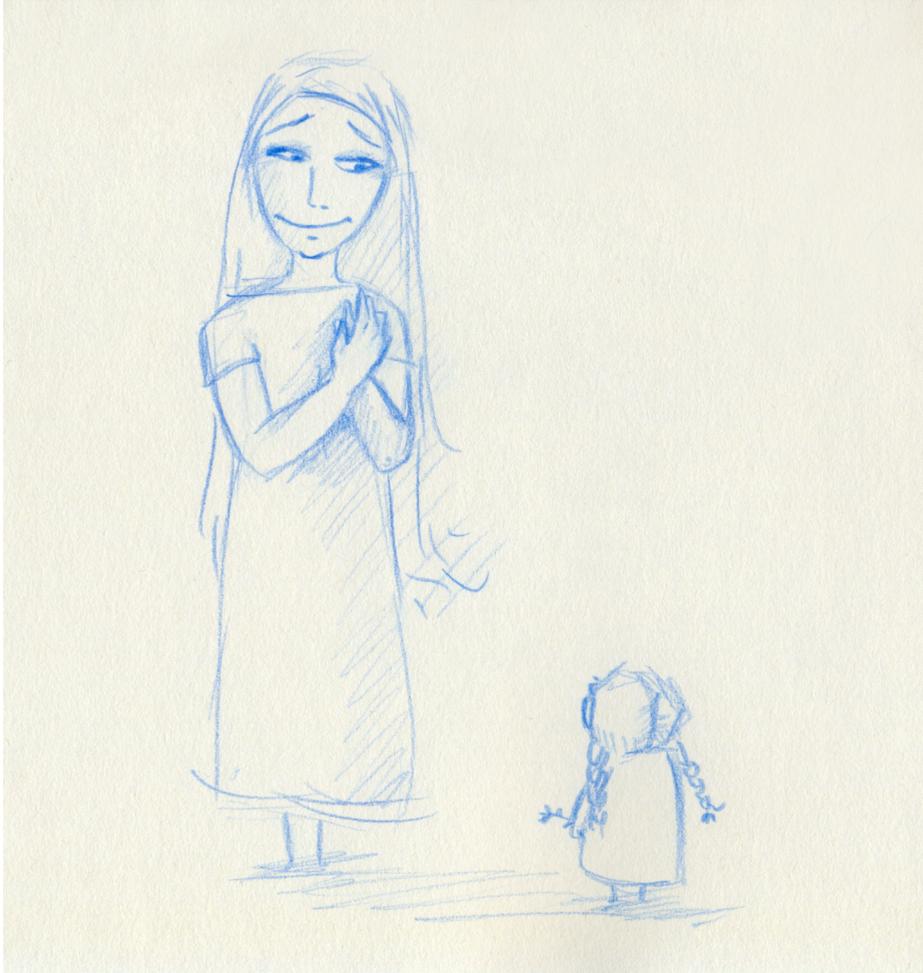


Fig. 18. Ternura

Cuando las manos sirven de apoyo a la cabeza indica que el individuo reflexiona profundamente cuando está meditando (recordemos *El pensador* de Rodin). En algunos casos la mano toca o tapa la boca. Cuando la mano está cruzada tras la cabeza a la que sostiene a modo de almohada, indica pereza o abandono.

#### **1.3.2.6. Manos en contacto con la cabeza**

Cuando se tapa la boca indica sorpresa o temor. También nos tapamos la boca o los ojos para disimular, para que los demás no se percaten de nuestros sentimientos.



Fig. 19. Temor

Las manos colocadas ambos lados de la cabeza puede indicar sentimientos diferentes:

Las dos manos aplicadas por su cara palmar a las partes laterales de la cabeza, expresan espanto; si están colocadas algo más arriba y la cabeza proyectada hacia atrás, resulta el gesto de la desesperación.<sup>8</sup>

Cuando colocamos el dedo índice sobre la boca queremos indicar a alguien silencio. Cuando nos tapamos la nariz, oídos o boca queremos evitar percibir a través de estos sentidos, como por ejemplo cuando percibimos un olor desagradable. Algunos individuos se rascan la cabeza sin necesidad física expresando que no comprenden algo o tienen dificultad para encontrar una solución. La mano sirve de *altavoz* cuando queremos que alguien lejano nos oiga o de audífono si queremos oír mejor. La mano a modo de visera sobre los ojos intenta agudizar la vista sobre algo lejano. Nos frotamos los ojos para hacer la vista más clara o mantenernos despiertos. Las palmas de las manos aplicadas sobre los laterales de la cabeza indican espanto. Pasar la mano horizontalmente a la altura del mentón o del cuello indica saciedad (de comida), que estamos hartos y no podemos comer más, en ocasiones también se saca la lengua. Si es por encima de la cabeza indica estar harto de algo o alguien. Bajar el párpado inferior con el dedo índice indica cuidado, “ándate con ojo”.

### **1.3.2.7. Dedos unidos**

Ello indica que el individuo pide, como es el caso de pedir limosna. Si los dedos están extendidos y las palmas de las manos vueltas

---

<sup>8</sup> CUYER, E., 1992, pág. 244

hacia adelante indica que no avancen, que las personas cercanas se alejen. Cuando la mano se agita frente a la cara indica que se quiere disipar un olor desagradable, estando el rostro con gestos de disgusto. Cuando las manos están entrelazadas con la palma de la mano en contacto indica súplica o admiración. Si las palmas de las manos se frotan indica bienestar, alegría o satisfacción. Cuando giran una sobre la otra indica que se rechaza una responsabilidad, como el gesto de Pilatos: lavarse la manos. Con el puño cerrado indica resolución, amenaza, intención de golpear, cólera contenida, indignación. Hay distintos grados de apretar el puño: suave (las líneas de las cabezas de los metacarpianos son casi rectas) o fuerte (la línea se quiebra).

Cuando el antebrazo está en pronación completa, los tres últimos dedos están encorvados sobre la palma de la mano y el índice extendido indica que se señala algo. Si este gesto se hace de manera brusca indica una actitud de mando. Si se señala a alguien significa amenaza moral. Cuando además el dorso de la mano está hacia fuera todavía es más amenazador.

Cuando los últimos cuatro dedos están encorvados sobre la palma de la mano y el pulgar se dirige hacia la boca indica el acto de beber. Este gesto se acompaña con la inclinación de la cabeza hacia atrás. Estando los dedos encorvados si el pulgar se mueve deslizándose sobre el segundo dedo con movimientos circulares indica dar dinero.

El movimiento de arriba abajo y hacia delante indica afirmar. Cuando los movimientos son horizontales de la mano señalando hacia arriba indica negar. Estos movimientos son parecidos a los que realiza la cabeza.

### **1.3.2.8. Dedos separados**

Cuando la mano está en vertical, la cara palma vuelta hacia delante y los dedos están separados indica terror o espanto. Normalmente en estos casos la cara se vuelve violentamente hacia el lado opuesto al origen del espanto. El mismo gesto sirve para rechazar una proposición inadmisibles o defenderse de una acusación. Si la cara palmar está hacia abajo significa que es necesario detenerse o avanzar con precaución. En el caso de que los antebrazos están en flexión, un poco separados del tronco, la cara palmar un poco hacia dentro y hacia arriba, los dedos moderadamente separados, se transmite la emoción de resignación, duda, ignorancia o incapacidad de realizar un acto. Con el antebrazo en flexión, en pronación y separado del tronco, la mano en extensión, los dedos en flexión decreciente del quinto al índice y el pulgar separado se muestra asombro o sorpresa agradable.

### **1.3.2.9. El apretón de manos**

Dependiendo de la posición de los dedos y la mano al estrecharla con otro individuo el acto puede tener significados diferentes.

La actitud de la mano al tenderla refleja distintos sentimientos. Unas veces expresamos afecto franco y cordial; otras una simple fórmula de cortesía, y a veces pensando que sería mejor no hacerlo.<sup>9</sup>

En estos casos, si la persona que inicia el saludo tiene separado el índice y la mano ampliamente abierta indica que siente cordialidad por la otra persona, es sincera su gratitud o alegría. En cambio si alza la

---

<sup>9</sup> CUYER, E.,1992, pág. 265

mano casi cerrada el sentimiento es distinto, indica que siente pereza por estrechar la mano. Si se alza con un solo dedo suele indicar desprecio. Y por último, cuando los dedos están separados y con forma de garra indicando así odio, execración o ataque nervioso.

#### 1.3.3 *El cuerpo en su conjunto*

En este apartado estudiaremos la expresión corporal realizada a través del cuerpo en su conjunto, bien con poses estáticas o bien con movimientos. Estudiaremos también el ritmo, pues éste matiza ligeramente cada sentimiento. No es lo mismo realizar una acción con lentitud que rápidamente. También, en el caso de las poses, es muy importante el perfil. El contorno de la figura, sin tener en cuenta los detalles internos (como si fuera una sombra proyectada) transmite mucha información al espectador acerca de lo que está ocurriendo en la escena de esa película. Algunos artistas dentro de la animación utilizan técnicas de recortes o arena, por nombrar dos ejemplos, donde los personajes expresan la mayoría de sus emociones a través de poses de perfil. Tal es el caso de Lotte Reiniger o Michel Ocelot, como más adelante, en el apartado 2.3.4., estudiaremos con detenimiento<sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> Tanto Lotte Reiniger como Michel Ocelot realizan su obra gráfica con la técnica de recortes. Reiniger además incorpora la dificultad de trabajar con figuras totalmente opacas, de color negro, de tal forma que éstas expresan la mayor parte de sus sentimientos con movimientos y poses de perfil. Michel incorpora pequeños adornos y recortes en el interior de las figuras, como son los ojos y adornos en el ropaje. En este trabajo se analizarán los siguientes cortos: *Cinderella* (1922) por parte de Lotte Reiniger y *Les Trois Inventeurs* (1980) por parte de Michel Ocelot.



Fig. 20. Escena de *Cinderella* (1922) animada por Lotte Reiniger

Comencemos con los movimientos corporales del tronco. El tronco es capaz de realizar dos tipos de movimientos: inclinación y torsión. La inclinación puede ser hacia delante, hacia atrás o hacia los laterales. La torsión se realiza sobre el eje de la columna vertebral. La inclinación hacia delante indica agotamiento físico o moral, humildad, respeto, súplica, veneración o sumisión. Cuando el movimiento se realiza repetidas veces seguidas indica cortesía extrema u obsequiosidad. La inclinación hacia atrás indica seguridad, entusiasmo, orgullo o resistencia. Cuando es brusca indica sorpresa, repulsión, alejamiento de algo o alguien que disgusta o asusta. Cuando esta misma inclinación es lenta y unida a la inclinación de la cabeza indica desesperación. La inclinación lateral indica simpatía hacia la persona que se encuentra al lado si la inclinación es hacia ese lado. En el caso de que el cuerpo inclinado se aleje lo que indica es antipatía. Cuando el tronco se torsiona y el individuo se gira mirando hacia atrás, el sentimiento que se trasmite es de impaciencia, indiferencia o desprecio. Si, además, la cara mira por encima del hombro el desprecio es aún mayor. Si el tronco se gira pero la cara se vuelve al otro lado, indica pena, disgusto (el individuo *evita* la vista hacia lo que le conmueve).

Los miembros inferiores no son muy expresivos, ni por separado ni en su totalidad. Normalmente acompañan a la alteración de otra parte del cuerpo para poder expresar algún sentimiento son más dependientes de otras partes del cuerpo que los miembros superiores y menos independientes expresivamente. Según Cuyer, las emociones son más expresivas en la parte superior del cuerpo que en la inferior.

La significación expresiva única correspondiente a un gesto o a una actitud, va borrándose a medida que descendemos de la cabeza a la parte inferior del cuerpo; y la independencia expresiva tiende a disminuir cada vez más.<sup>11</sup>

Cuando el individuo se encuentra de pie pero con las rodillas ligeramente flexionadas, el estado que trasmite suele ser de agotamiento o en ocasiones de sorpresa. Cuando esta flexión es mayor, entonces indica entusiasmo o exaltación.

La forma de caminar indica la personalidad y ánimo del individuo. Cuando la marcha es decidida y resuelta indica felicidad. En este caso el talón es el que marca el paso. Cuando la marcha es lenta, vacilante y blanda indica cansancio, pereza. El individuo en estos casos suele arrastrar la planta del pie. Cuando la marcha es prudente, apoyando suavemente la punta del pie y elevando fuertemente el talón indica que se avanza con sigilo, procurando no llamar la atención y pasar desapercibido.

En el caso de arrodillarse en el suelo formando de perfil un ángulo recto con las piernas, la emoción que se trasmite es de ruego, humildad o adoración. Tal es el caso de los actos de Fe. Cuando de rodillas el ángulo que forma las piernas es agudo (el individuo se sienta sobre sus pies) indica agotamiento o comodidad. Cuando el ángulo que

---

<sup>11</sup> CUYER, Eduard, pág. 269

se forma es obtuso (el individuo se encuentra boca abajo con las manos apoyadas en el suelo) la actitud es de profunda adoración, sumisión absoluta o gran humildad. Cuando estando de rodillas una se apoya en el suelo mientras que la otra se apoya sobre el pie, indica respeto, súplica o adoración. En ocasiones también es consecuencia de la obediencia a un mandato.

Cuando nos sentamos y nos apoyamos en el respaldo, relajados, con las manos en los bolsillos o de manera similar indica reposo, recepción cordial, satisfacción o que no sabemos comportarnos. Cuando los pies están bajo el asiento, tanto si están cruzadas o sin cruzar las piernas, indica timidez, incomodidad o no estar seguro de sí mismo. Cuando se cruzan las piernas normalmente indica abandono o reposo.

### **1.3.3.1 El cuerpo ante sentimientos positivos**

Hasta ahora hemos analizado el lenguaje corporal partiendo de una alteración en la anatomía del individuo para luego sacar conclusiones y ver qué sentimiento transmite. En el próximo apartado haremos lo contrario. Partiremos de un sentimiento para ver cómo se expresa corporalmente, observando si se establecen normas o podemos agrupar sentimientos por la similitud de sus gestos. Comenzaremos con sentimientos positivos: alegría intensa, buen humor, amor y orgullo.

#### *Alegría intensa*

La alegría, al igual que la mayoría de los sentimientos positivos, se expresa con gestos de expansión. Esto se aplica tanto al rostro en particular como al cuerpo en su conjunto. Hay una tendencia a “ocupar más volumen”. Esto se traduce en movimientos de apertura,

los miembros superiores e inferiores se separan mientras el cuerpo se mantiene erguido, abierto al exterior. El individuo se mueve y se desplaza con una sensación de ligereza, que después, en la animación muchas veces se exagera.

En la alegría intensa el cuerpo sufre sacudidas. La cabeza se mueve de un lado a otro. En el rostro la boca permanece abierta con el labio superior elevado. La mandíbula se mueve de arriba abajo. Las mejillas se elevan y aparecen arrugas bajo los ojos. En ocasiones se bailotea, palmotea o se dan patadas. Junto con las sacudidas hay convulsiones y la piel del rostro enrojece. Es posible que broten lágrimas.

#### *Buen humor*

Cuando el individuo se encuentra de buen humor aparece una sonrisa en su rostro. Los ojos están abiertos y brillantes. Las cejas se estiran al igual que las aletas de la nariz. El color del rostro es sonrosado. Adquiere aspecto jovial, erguido, con la cabeza recta. No se muestran gestos de decaimiento ni contracción en las cejas.

#### *Amor*

La persona que siente este sentimiento suele mostrarse sonriente y con la mirada brillante. También siente deseos de tocar a la persona amada.

#### *Orgullo*

El orgullo es un sentimiento relacionado con la superioridad. La cabeza y el cuerpo están erguidos, intentando aparentar más altura y

volumen. Si hay arrogancia, se mira levantando la barbilla hacia arriba. La boca se cierra con firmeza y los párpados están semi caídos.

### **1.3.3.2. El cuerpo ante sentimientos negativos**

A continuación, exponemos los gestos que se derivan de los sentimientos negativos. Este tipo de sentimientos se caracterizan por el recogimiento del cuerpo y del rostro, en señal de protección y de aislamiento. Se producen gestos de recogimiento sobre sí mismo, tanto si el motivo que ha provocado el sentimiento dañino proviene del exterior como de una reflexión interna. Los sentimientos analizados son: obstinación, odio, enfurecimiento, tristeza, culpabilidad, incapacidad, miedo, vergüenza y timidez.

#### *Determinación u obstinación*

El individuo suele cruzar los brazos. Frunce el ceño y cierra la boca con fuerza. Los niños a veces sacan los labios hacia fuera.

#### *Odio, cólera*

El odio y la cólera se suelen expresar corporalmente a través del enfurecimiento. Cuando el enfurecimiento es muy intenso, el corazón y la circulación se aceleran. La piel del rostro enrojece dilatándose las venas de la frente y el cuello. La respiración se ve afectada. El pecho se alza y las aletas de la nariz se dilatan y tiemblan. Se oyen agudos jadeos de cólera, bufidos e insultos. El cuerpo se mantiene rígido, dispuesto para una acción inmediata. Se adquiere más fuerza y energía en los músculos, provocando movimientos rápidos. Hay una tendencia a golpear o destruir objetos. En el caso de un enfurecimiento excesivo los

músculos tiemblan. La boca se cierra con firmeza y los dientes se aprietan. Los niños pequeños patalean y se revuelcan en el suelo. A veces muerden. La voz se ve afectada, se atasca o se hace más ruidosa. Se echa espuma por la boca. El pelo en ocasiones se eriza. El ceño se frunce y los ojos permanecen muy abiertos y brillantes. Las pupilas se contraen y la mirada se mantiene fija. Los puños se cierran.

#### *Enfurecimiento moderado, indignación*

En la indignación, el corazón se acelera levemente. El color del rostro se intensifica. La mirada es brillante y se mantiene firme. La respiración se acelera. Las aletas de la nariz se dilatan. La boca se cierra con fuerza mientras el ceño se frunce. La cabeza permanece erguida e inclinada hacia delante. El pecho se hincha y los pies se apoyan con firmeza en el suelo. Los codos se flexionan y los brazos se mantienen rígidos. Los puños están apretados y se deambula de un lado a otro. Es posible que se grite o insulte.

#### *Tristeza*

La tristeza se caracteriza por la flacidez muscular y por una tendencia a encerrarse en uno mismo. Si en la alegría el cuerpo tiende a expandirse en la tristeza ocurre lo contrario, se contrae. La circulación es lánguida y el rostro palidece. La respiración es lenta y débil. Se suele suspirar. La cabeza se inclina hacia el pecho, con la boca caída al igual que las mejillas, labios y mandíbula inferior. Los párpados también descienden. Si el sufrimiento se prolonga o mitiga, la tendencia es la pasividad, inmovilidad o movimientos lentos.

En el caso de la pena, antes de comenzar a llorar, los primeros músculos que se mueven son las comisuras de los labios hacia abajo.

Son los más involuntarios. Las lágrimas también son difíciles de controlar.

### *Culpabilidad*

Este sentimiento se suele manifestar bajando la mirada al suelo evitando de esta manera mirar al acusador. En ocasiones se mira a hurtadillas. Cuando se disimula, la cabeza apenas se mueve pero se mira de reojo, por las comisuras de los ojos.

### *Incapacidad*

Los gestos más característicos de la impotencia o incapacidad se manifiestan especialmente en los brazos. Los hombros se levantan, los codos se pliegan y las manos se enseñan con los dedos separados. La cabeza se inclina hacia un lado, abriendo ligeramente la boca y elevando las cejas, las cuales provocan arrugas en la frente.

### *Miedo*

Cuando el individuo siente miedo o terror, el cuerpo entero se paraliza y comienza a temblar. La boca se abre y la mirada se mantiene fija, dilatándose la pupila. Se activan los sentidos de la vista y el oído. La piel comienza a palidecer y aparecen sudores fríos. Las aletas de la nariz se dilatan. La voz se hace ronca y en ocasiones se grita, aunque lo normal es que tenga dificultades pues se suele hacer un “nudo” en la garganta. La respiración se hace dificultosa y se acelera el ritmo cardíaco. El vello se eriza. Esto suele ocurrir en la parte anterior de la cabeza adquiriendo un aspecto áspero e indócil. Las facultades mentales se debilitan y en ocasiones ocurren desmayos. Aparece una sensación de angustia.

Con el horror, el cuerpo se encoge y se estremece. Los hombros se elevan con los brazos doblados y pegados al pecho.

### *Vergüenza*

La alteración física más característica de la vergüenza es el rubor. Éste es una reacción del cuerpo involuntaria e incontrolable, por lo que muchas veces se intenta disimular. Es una reacción propia de los jóvenes y más en particular de las mujeres que de los hombres. Las zonas que se suelen sonrojar son la cara, las orejas y el cuello, siendo el punto de partida las mejillas. Al intentar disimularlo, se baja la mirada realizando movimientos inquietos con los ojos. La cara se vuelve hacia otro lado. Los niños, en vez de girar la cabeza se suelen tapar el rostro. Con el rubor intenso la mente queda aturdida. Se hacen comentarios inapropiados, se tartamudea, nos movemos torpemente y hacemos extrañas muecas.

En el extremo de la vergüenza el corazón se acelera y la respiración se altera. En el comportamiento, se presta demasiada atención a la apariencia propia, teniendo muy en cuenta la opinión de los demás. Algunos de los motivos que provocan el rubor son los elogios y las críticas hacia nosotros.

### *Timidez*

En la timidez se producen gestos similares a los de la vergüenza, como es el caso del rubor. También se baja la mirada y se evita mirar a los ojos de quien nos habla. Los movimientos del cuerpo son torpes y nerviosos. La timidez depende de la sensibilidad a la opinión de los demás, especialmente en relación a nuestro aspecto. Existe una preocupación excesiva por la opinión ajena. Realmente la timidez

esconde un sentimiento de miedo: se teme el contacto con extraños y el individuo no tiene confianza en sí mismo.

### **1.3.3.3 El cuerpo ante sentimientos neutros**

Existen sentimientos que no se incluyen ni en el grupo de los positivos ni en el de los negativos. Ni benefician ni perjudican al individuo, simplemente lo alteran ante un hecho ocurrido. Tal es el caso del asombro, sentimientos que analizamos a continuación.

#### *Asombro*

Cuando un individuo se asombra, el corazón y la respiración se aceleran. Los músculos se relajan y cae la mandíbula. La boca se abre y adopta una forma cerrada y circular sacando los labios hacia fuera. La mirada se mantiene fija con los ojos muy abiertos. Las cejas se elevan y aparecen arrugas en la frente.

### **1.3.3.4 Gestos de los sentimientos opuestos**

Los sentimientos opuestos se suelen manifestar con gestos igualmente opuestos, según comenta Charles Darwin:

Cuando se provoca un estado de ánimo directamente opuesto hay una fuerte e involuntaria tendencia a ejecutar movimientos de naturaleza del todo contraria, aun cuando no encierren utilidad alguna.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> DARWIN, Charles, 1872, pág. 60.

El caso más singular es el de los sentimientos de alegría y de tristeza. En el primero hay una tendencia a abrirse al exterior. El cuerpo se ensancha, se estira, se abren los brazos y piernas.

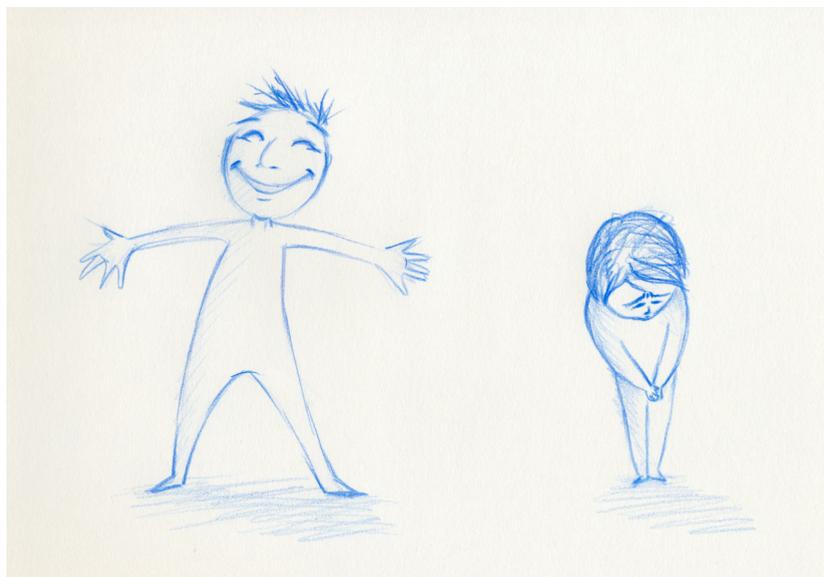


Fig. 21. Alegría y Tristeza

El cuerpo siente ligereza y se despliega. En el caso de la tristeza los gestos son de recogimiento. El cuerpo se recoge sobre sí mismo. La cabeza se inclina y los hombros y brazos descenden. Se siente la sensación de pesadez muscular. Se adopta una actitud de protección, no se desea establecer contacto con el exterior, el individuo se oculta y protege.

Otro caso es el de la incapacidad y la decisión. En el primero las cejas se separan y se curvan hacia arriba. La boca está entreabierta y los hombros suben, con un ligero encorvamiento de la columna. En cambio, en la decisión las cejas se juntan y se curvan hacia abajo. La boca está cerrada y prieta. Los hombros bajos y la columna estirada.

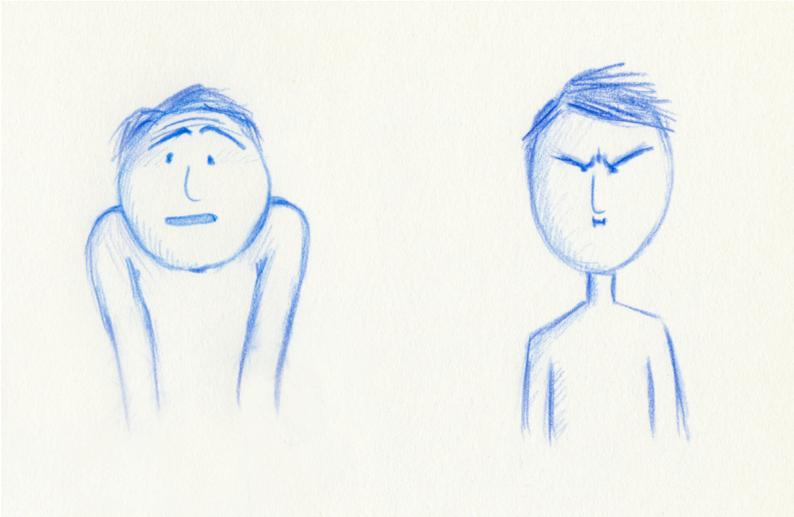


Fig. 22. Incapacidad y Decisión

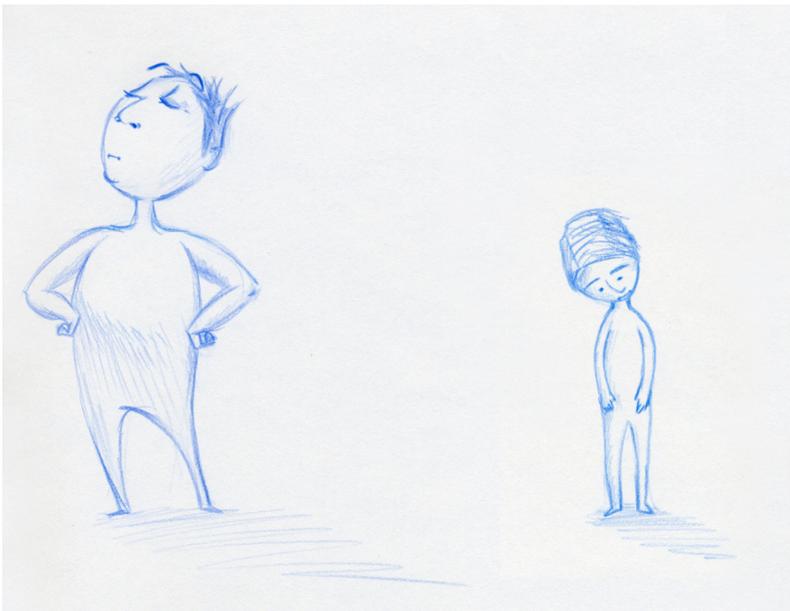


Fig. 23. Orgullo y Humildad

Y por último se encuentran el el orgullo y la humildad. En el primero la cabeza se mantiene erguida con la boca fuertemente cerrada. El cuerpo, al ser un sentimiento positivo tiene a ensancharse. En la humildad, la cabeza se inclina, la boca se relaja y el cuerpo tiende a empequeñecer.

#### **1.3.3.5. Gestos de afirmación y negación**

Dos de los gestos que se mantienen inalterables al margen del tiempo y las culturas son los gestos de afirmación y negación. Cuando un individuo afirma lo hace inclinando la cabeza hacia adelante, en ocasiones repetidas veces. En cambio, la negación se expresa con un giro de cabeza, hacia un lado y hacia el otro. Darwin justifica este gesto con el principio de la herencia, donde heredamos un comportamiento que se lleva repitiendo desde el origen de la humanidad.

Darwin llega a la conclusión de que la afirmación es el gesto que se origina cuando el bebé quiere alimentarse del pecho de su madre. En tal caso su cabeza se inclina hacia el pecho y se alimenta. Si por el contrario el bebé no quiere comer, al acercar la madre el pecho el niño lo rechaza girando la cabeza.

#### **1.3.3.6. El cuerpo y las metáforas**

Las metáforas en nuestro comportamiento son muy habituales aunque normalmente no seamos conscientes de ellas. Éstas consisten en "materializar" partes del comportamiento que sólo la imaginación puede hacer. Veamos algunos ejemplos. Cuando nos sentimos culpables, el acusador nos parece "fuerte y grande" y no soportamos "el peso de su mirada". Otro caso es cuando despreciamos con un gesto a

alguien: apartamos la cara y cerramos los orificios nasales como si no soportáramos su “olor”.

### **1.3.3.7. Reacciones corporales ante situaciones incómodas**

En ocasiones reaccionamos de una manera totalmente opuesta a nuestros sentimientos como forma de protegernos. Esto se debe a que son casos donde nos sentimos ofendidos o enojados y queremos evitar que el “agresor” lo perciba. Por ejemplo, cuando alguien nos ofende muchas veces reaccionamos con una sonrisa o incluso con la risa ante nuestro “agresor”, fingiendo que nos “divierte”, que no nos ha hecho daño. También sonreímos en el caso de estar enojados y no queremos que los demás lo perciban.

Finalizado este tercer apartado del capítulo del lenguaje corporal vemos cómo el cuerpo es un elemento que se expresa y se comunica mediante alteraciones anatómicas. Estas alteraciones son pequeños movimientos musculares que se producen en la mayoría de las ocasiones de forma involuntaria.

Hemos visto que cada sentimiento se expresa de una manera diferente, pero los sentimientos similares lo hacen prácticamente con los mismos gestos. Todos ellos provocan el mismo estado anímico en el individuo.

Y por último recordaremos que en el cuerpo hay zonas más sensibles que otras. El rostro y las manos son partes que se alteran con mucha facilidad, especialmente el rostro. Y dentro del rostro la zona de los ojos y cejas es la más sensible.

#### 1.4. OTROS REFERENTES PARA EL ARTISTA

En el apartado anterior hemos podido observar estudios sobre el lenguaje corporal realizados desde la ciencia, bien sea desde la antropología, la biología o la psicología entre otros campos. Pero existen estudios sobre la expresión de los sentimientos que no provienen de la ciencia pero que son igualmente importantes e influyentes para el artista. Uno de estos estudios es el que pertenece al pintor Charles Le Brun<sup>1</sup>, artista del siglo XVII cuyos bocetos y estudios sobre la expresión de los sentimientos ha repercutido notablemente en muchos artistas. Hemos seleccionado las investigaciones de Le Brun por varios motivos. El primero se debe al rigor y la seriedad con que Le Brun abordó la investigación, dando como frutos nos textos e ilustraciones de gran valor. En segundo lugar las investigaciones de Le Brun son uno de los pocos estudios sobre la expresión corporal realizados por un artista para los artistas. Esto se debe a que Le Brun no sólo estudió la expresión para mejorar su técnica y dotar de mayor realismo a las figuras de sus cuadros, sino que sirviéndose de su cargo docente en la Real Academia de Pintura y Escultura de París, puso su investigaciones y resultados al servicio de los alumnos y demás interesados en el tema.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Charles Le Brun, Francia 1619-1690. Primer pintor de la corte de Luís XIV ejerció tanto de artista como de maestro y consejero en su época. Decoró la mayoría de las estancias reales combinando sus encargos de pintura con la enseñanza en la Academia Real de Pintura y Escultura. En este trabajo nos detenemos con especial interés en los estudios que realizó sobre la expresión de las emociones en el rostro expuesto en su famoso *Tratado sobre las Pasiones* en 1668. Recientemente se publicó una recopilación de sus estudios tanto fisonómicos como de expresión facial en un volumen a cargo del Consejo General de la Arquitectura Técnica de España, en noviembre de 2008: López, Albadalejo. 2008. *Le Brun. Conferencias*, Valencia, C.G.A.T.E., 232 págs.

<sup>2</sup> Le Brun abordó el estudio de la expresión de las emociones de una manera científica, cartesiana, innovadora hasta ese momento. A pesar de basarse en los estudios de Descartes, Le Brun utilizó un método de observación y análisis mucho

Le Brun observó los cambios que se producían en el rostro sometido a una pasión<sup>3</sup> y realizó una serie de ilustraciones donde se representaba este rostro alterado.

Pero no sólo los pintores de la época se han servido de las investigaciones de Le Brun, artistas posteriores de todas las disciplinas han recibido de manos del pintor un legado donde buscar soluciones gráficas al problema de la expresión facial. Le Brun confeccionó una lista de sentimientos y dibujó una serie de rostros tanto de frente como de perfil con sus consecuentes alteraciones físicas en un tratado llamado *El Tratado de las Pasiones*.

#### 1.4.1. La expresión facial a través de Charles Le Brun

El *Tratado de las pasiones* es un detallado estudio tanto a nivel teórico como ilustrativo donde se analizan los gestos provocados por un conjunto de emociones. Fue expuesto en Francia durante una conferencia en 1678 y en él se enumeran una serie de pasiones donde se describen los cambios provocados en el cuerpo, centrándose especialmente en la zona del rostro. Le Brun no se conformó con describir por escrito estos gestos, sino que acompañó sus explicaciones con dibujos del rostro en diferentes posiciones para que los alumnos de pintura y demás interesados en el tema tuvieran un modelo de referencia a la hora de atribuir sentimientos a sus propias figuras. Es importante señalar que Le Brun no pretendió nunca con este estudio crear unas “plantillas” para ser copiadas. Sus modelos estaban hechos

---

más riguroso y científico que sus antecesores. Su *Tratado sobre la Pasiones* así como su estudio sobre la Fisiognomía resultaron un material muy consultado tanto para los estudiantes de aquella época como los estudiosos de hoy en día. Darwin, en su estudio sobre las emociones humanas y animales reconoce basarse en sus teorías así como en las de Duchanne, que al igual que Le Brun compartían el método científico de tratar el tema.

<sup>3</sup> Le Brun llama *pasiones* a los sentimientos que alteran la apariencia del individuo

para que se comprendiera la naturaleza de la expresión y pudieran servir de apoyo al discurso de la obra, que a fin de cuentas era lo que le interesaba.



Fig 24. Fragmento de *Entrada de Alejandro en Babilonia*.  
Charles Le Brun 1665.

De esta manera, el artista que comprendiera estos principios podría crear sus propios rostros expresivos siguiendo su propio criterio y aplicarlo a distintas figuras. Hoy en día ocurre algo similar, el artista dispone de una serie de arquetipos para representar el carácter del personaje pero ante el hecho de copiar resulta mucho más atractivo y original crear una forma propia de expresión, aunque se base en dichos arquetipos.

Otro aspecto que destacó Le Brun fue la importancia de la naturalidad en los gestos de las figuras. Éstas no debían de parecer figuras que sobreactuaban dentro del cuadro sino personas que se expresaban con naturalidad. De esta manera conseguían ser mucho más creíbles ante los ojos del espectador.

En su definición sobre la expresión, Le Brun habla del movimiento de la figura como una consecuencia de la expresión. Esto se debe a que la expresión es una capacidad que sólo poseen los cuerpos vivos (a excepción de los experimentos de Duchenne) y sabemos también que los seres vivos se caracterizan entre otras cosas por la capacidad de moverse. Así pues vemos como la expresión, el movimiento y la vida están íntimamente relacionados.

La expresión, según mi opinión, es una reproducción ingenua y natural de las cosas que se han de representar (...) es la que marca el auténtico carácter de cada cosa, es por ella por lo que se distingue la naturaleza de los cuerpos, por lo que las figuras parecen tener movimiento y que todo lo que es fingido parece real. <sup>4</sup>

Según Le Brun, todo aquello que causa pasión al alma hace que el cuerpo realice una acción, entendiendo como acción el movimiento de una parte del cuerpo ocasionado por la alteración de los músculos. Según la emoción, unos músculos se verán más afectados que otros. Habrán músculos que se contraigan con mayor intensidad haciendo que sean mucho más visibles que otros, que estarán más flojos y relajados.

---

<sup>4</sup> LE BRUN, 1698, pág. 79

Le Brun, atendiendo a lo que ya comentaban los antiguos filósofos<sup>5</sup> distingue dos tipos de pasiones, las positivas y las negativas, en función del beneficio o daño que éstas ocasionen en el individuo. También distingue las pasiones en simples y compuestas. El amor, el odio, el deseo, la alegría y la tristeza son ejemplos de pasiones simples. De ellas se derivan las compuestas que son entre otras el temor, la audacia, la esperanza, la desesperación, la cólera y el miedo. Cada pasión afecta de alguna manera al alma, y el alma está unida a todas las partes del cuerpo. Por ello, la pasión no sólo se manifiesta en el rostro, sino que puede ser manifestada en otras partes del cuerpo, como comenta en su tratado: *el miedo puede expresarse por un hombre que corre y que huye, y la cólera por un hombre que cierra los puños y que aparenta golpear a alguien.* (LE BRUN, 1698: 84). Aún así, Le Brun reconoce que es en el rostro donde el alma expresa más particularmente aquello que siente. Señala que dentro del rostro, las cejas son una parte muy importante, más que los ojos o la boca. De hecho hay dos movimientos de las cejas que representan todas las pasiones. Cuando éstas se inclinan hacia arriba, hacia el cerebro, están actuando las pasiones más suaves y apacibles. Cuando las cejas se inclinan hacia abajo, hacia el corazón, las pasiones que se sienten son las más salvajes y crueles. Estos movimientos son sutilmente diferentes con cada pasión. Si la pasión es suave, el movimiento de las cejas también lo es. Sin embargo, si la pasión es amarga el movimiento es amargo.

Dentro de la zona del rostro, las cejas son uno de los elementos más importantes en la expresión de las pasiones. Le Brun distingue dos clases de movimientos. Cuando la ceja se eleva por la mitad expresa una serie de emociones agradables. Pero cuando las cejas descienden

---

<sup>5</sup> Le Brun mostraba en sus conferencias una clara influencia de los tratados del médico Cureau de la Cambre, el religioso Senault y el filósofo Descartes entre otros.

hacia el centro de la frente, la emoción es de dolor y tristeza. Cuando las cejas descienden por el centro, el movimiento marca dolor corporal haciendo que la boca descienda por sus extremos. En la risa, todas las partes del rostro siguen la misma dirección, pues las cejas que descienden hacia el centro de la frente hacen que la nariz, la boca y los ojos sigan el mismo movimiento. Después de las cejas sigue en importancia la región de la boca, que representa especialmente las pasiones que afectan al corazón. De esta manera vemos que cuando el individuo se lamenta, la boca desciende por las comisuras y cuando está contento los ángulos de la boca se elevan. Cuando existe aversión, por ejemplo, la boca avanza y asciende hacia su mitad.

A continuación, exponemos una parte de los dibujos realizados por Le Brun. Hemos seleccionado cuatro sentimientos positivos y cuatro negativos que nos servirán para acercarnos al legado del pintor: la admiración, la estima, el amor sencillo, el desprecio, el terror, la tristeza, la cólera y el desprecio. Estos sentimientos son sólo una parte de los sentimientos analizados por el pintor, que en total suman veintiuna pasiones.

#### *1.4.2. Alteraciones del rostro ante los sentimientos*

### **La Admiración**

Según Le Brun, la Admiración es la más moderada de todas las pasiones. Es la que menos agita al corazón. El rostro apenas se altera. Las cejas se elevan pero los dos extremos se mantienen al mismo nivel. El ojo está más abierto de lo normal. La pupila se mantiene fija en el objeto causante de la admiración. La boca permanece entreabierta, pero sin manifestar ninguna alteración.

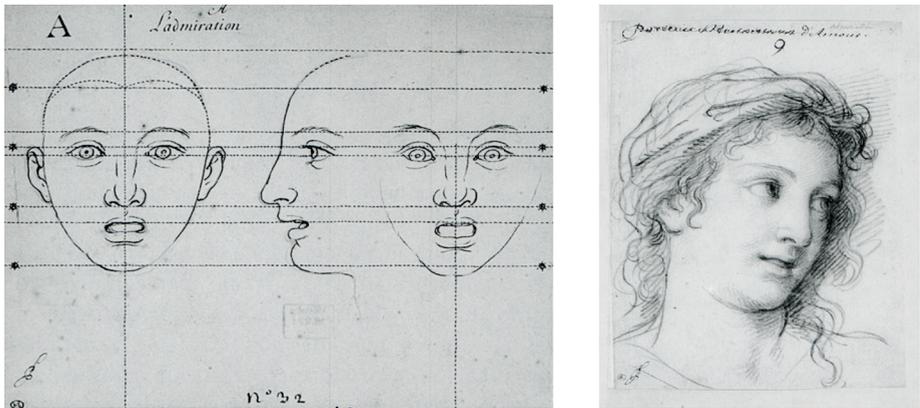


Fig. 25. *La Admiración*. Charles Le Brun

Al producirse esta pasión, el individuo se mantiene estático durante unos instantes, *para dar tiempo al alma para deliberar sobre lo que tiene que hacer*, según explica Le Brun. Esta pasión puede desembocar en otra, y por consiguiente en otros movimientos. Si después de esta deliberación, el objeto de admiración resulta ser raro y extraordinario, de un primer y simple movimiento se generaría la Estima. Si la Admiración apenas produce alteraciones en el rostro, tampoco las produce en el resto del cuerpo. Es posible representar esta pasión colocando al personaje erguido, con las manos abiertas, los brazos ligeramente pegados al cuerpo y los pies juntos.

### **La Estima**

Le Brun relaciona la Estima con otro sentimiento: la Atención. En ambos las cejas aparecen adelantadas sobre los ojos y tensas por sus extremos internos. Los extremos externos se elevan ligeramente. El ojo permanece muy abierto y la pupila se desplaza hacia arriba.

En la frente, las venas y los músculos aparecen un poco inflamados ,así como las que rodean los ojos. Los orificios nasales se relajan y las mejillas se hundén sutilmente por encima de la mandíbula. La boca se abre y las comisuras se inclinan hacia abajo. La cabeza se inclina y avanza sobre el objeto que causa la Admiración.

En cuanto a los cambios en el cuerpo, éste se suele inclinar. Los hombros se elevan, los brazos se curvan y se unen al cuerpo. Las manos se abren y las rodillas se flexionan.

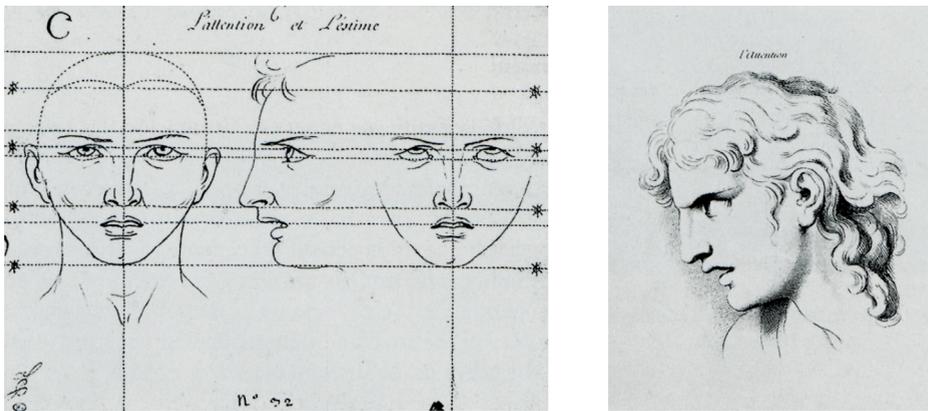


Fig. 26. *La Atención y la Estima.* Charles Le Brun

## **El Amor Sencillo**

Le Brun explica que los movimientos que provoca esta pasión son muy sutiles, apenas perceptibles. Ante todo son dulces y sencillos. La frente se mantiene uniforme. Las cejas se elevan ligeramente en la zona donde se encuentra la pupila. La cabeza se inclina hacia el lugar donde se encuentra el motivo causante del amor. Los ojos pueden estar medianamente abiertos, con el blanco del globo ocular muy vivo y brillante. La mirada se dirige al lugar causante de esta pasión. La nariz

no experimentará cambio alguno. El rostro adquiere un color sonrosado, en especial en las mejillas y labios. La boca debe estar un poco entreabierta con las comisuras algo elevadas y cierta humedad en los labios.

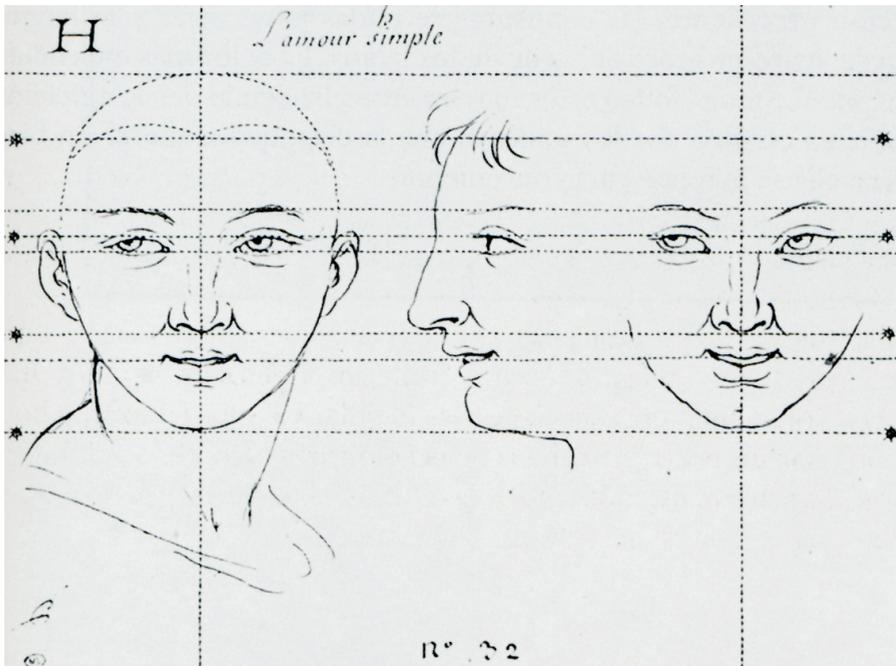


Fig 27. *El Amor Sencillo*. Charles Le Brun

### **La Alegría**

La mayoría de las pasiones descritas hasta ahora alteran en mayor o menor medida la zona de las cejas; el ceño se frunce, las cejas se inclinan y aparecen arrugas. La Alegría es una de las pocas pasiones que apenas altera esta zona. En lugar de contraerse, la zona se relaja. Las cejas tan sólo se elevan ligeramente por el centro. La frente permanece serena. El ojo se muestra risueño y medianamente abierto.

La pupila viva y brillante. Las comisuras de los labios se elevan y la boca junto con las mejillas enrojecen.

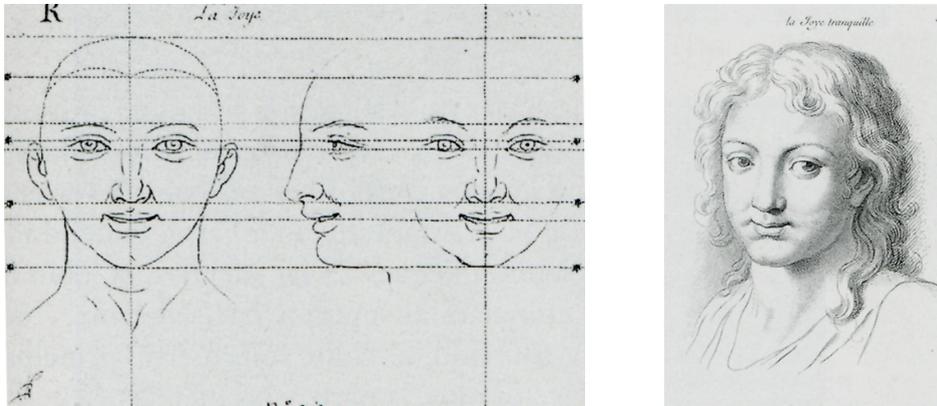


Fig. 28. *La Alegría*. Charles Le Brun

## **El Terror**

Cuando el Terror es intenso, las cejas se unen y se elevan por la mitad. En la frente se manifiestan rugosidades provocadas por los músculos marcados e hinchados, presionados unos contra otros. Los orificios nasales se dilatan y se elevan. Los ojos se abren por completo. El párpado superior se retrae de tal modo que queda oculto bajo la ceja. El globo ocular enrojece y la pupila se coloca en la mitad inferior del ojo. Los músculos de la nariz, así como sus orificios, se hinchan. La boca se abre y adquiere forma rectangular estando las comisuras muy marcadas. Las mejillas se elevan marcando un surco a la altura de los orificios nasales. Los músculos y las venas del cuello estarán muy tensos y visibles. Los cabellos se erizan y el rostro palidece. Las cejas siempre aparecerán inclinadas. Según el caso en concreto, unas veces descenderán sus extremos externos y otras veces lo harán los internos.

El Terror se muestra en el cuerpo a través de un desorden general. Los movimientos y las poses son similares al Horror pero en este caso mucho más exagerados. La última diferencia son los brazos. Mientras en el Horror se apegan al cuerpo, en el Terror se separan y se estiran hacia delante.

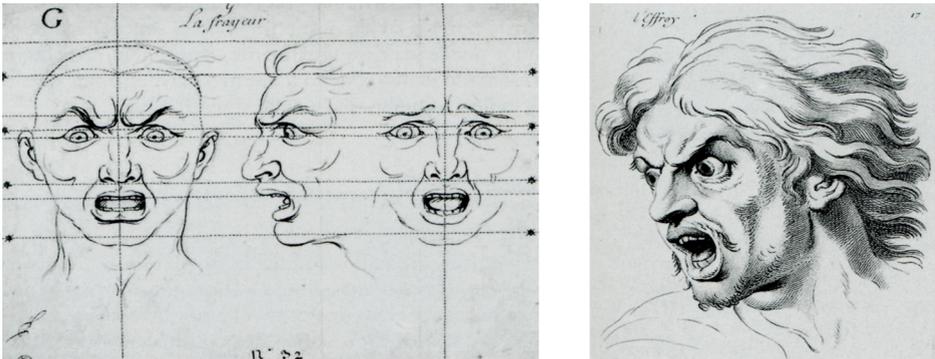


Fig 29. *El Terror*. Charles Le Brun

## La Tristeza

La Tristeza es una pasión del grupo de las negativas, es decir, de las que no benefician de ningún modo a la persona que la siente. Esta pasión se caracteriza por el decaimiento general en todo el cuerpo. En el rostro los extremos externos de las cejas descienden, así como los párpados y las comisuras labiales. La cabeza se inclina hacia uno de los hombros. El color de la piel se vuelve pálido y las pupilas algo turbias.

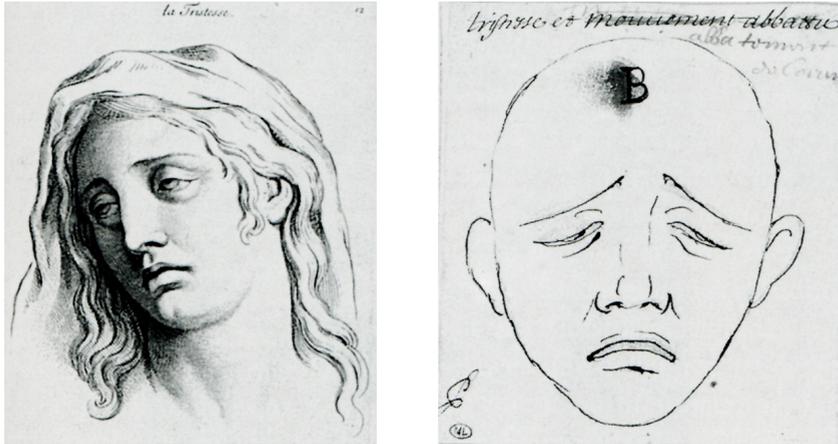
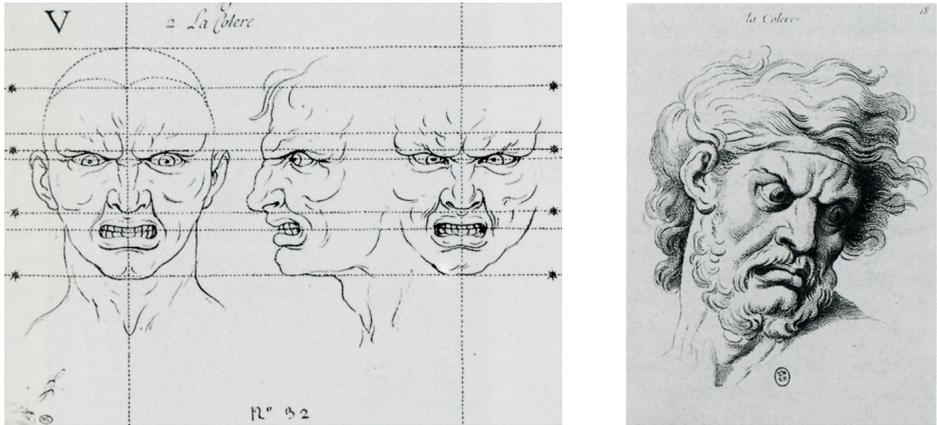


Fig. 30. *La Tristeza*. Charles Le Brun

## La Cólera

En esta pasión el rostro se ve sometido a mucha tensión. Los ojos brillantes enrojecen y la pupila parece inquieta, sin dejar de moverse. Las cejas se unen fuertemente, provocando arrugas en el entrecejo. La frente también está totalmente arrugada, donde se aprecian claramente las venas dilatadas y los surcos de las arrugas. En las sienes y el cuello también aparecen relieves marcados por las venas y músculos. Los dientes se cierran con fuerza visibles al permanecer abierta la boca. Ésta retira hacia atrás sus extremos estando más abierta por los laterales que por el centro.

En ocasiones sale saliva de la boca. Los dientes rechinan y la respiración se acelera y se hace más sonora. El color del rostro varía según las zonas. En unas será pálido pero en otras enrojecerá. El cabello en muchas ocasiones se eriza. Por último señalar que los movimientos del cuerpo son violentos y se realizan con mucha agitación. Los músculos se tensan y se hinchan. Las venas se aprecian fácilmente en el relieve de la piel.

Fig. 31. *La Cólera*. Charles Le Brun

### **La Desesperación**

En la Desesperación los dientes rechinan y sale espuma de la boca. Los labios en ocasiones se muerden. La frente, totalmente arrugada, está cruzada por surcos de arrugas que descienden hacia el entrecejo. La mirada se vuelve furiosa y sanguinaria. La pupila extraviada, casi oculta bajo las cejas, aparecerá brillante y sin parpadear. Los párpados se abultan inflamados y lívidos. Los orificios nasales se dilatan y las aletas de la nariz se estiran hacia arriba. Los cabellos están tiesos y erizados. La parte superior de las mejillas se hinchan, quedando marcadas y apretadas a la altura de la mandíbula. La boca se abre y se retira hacia atrás, estando al igual que la Cólera más cerrada por el centro que por los extremos.

En cuanto al cuerpo, sabemos que la Desesperación se caracteriza por el desorden. Al igual que en la Cólera, los movimientos se realizan con agitación, pero en este caso el desorden provoca situaciones inesperadas, como morderse los brazos, desgarrarse todo el cuerpo, arrancarse los cabellos o correr y derrumbarse.



Fig. 32. *La Desesperación*. Charles Le Brun

#### 1.4.3. *La influencia de Charles Le Brun en el artista*

Hemos visto que el lenguaje corporal no sólo es estudiado desde la ciencia sino que es posible obtener investigaciones y resultados importantes desde el arte. Charles Le Brun aporta al conocimiento de la expresión corporal un valioso material que además va dirigido a los artistas. A pesar de que Le Brun utiliza la pintura como forma de expresión, sus estudios se aplican a cualquier disciplina artística, puesto

que la figura humana es un tema susceptible de aparecer en cualquiera de ellas. Resumiendo, podemos extraer de su legado los siguientes puntos:

1. Estudios realizados con rigor científico

Charles Le Brun supone el primer artista que observa el comportamiento humano y adopta una actitud científica en sus investigaciones. Acompaña los textos descriptivos con ilustraciones del rostro para mejorar la comprensión de los resultados obtenidos.

2. Sus estudios van dirigidos al artista.

Una de las grandes diferencias entre el trabajo de Le Brun y los anteriores investigadores sobre la expresión corporal es el hecho de que en este caso se realizan desde el punto de vista de un artista. Sus investigaciones suponen una gran ayuda para la formación los jóvenes artistas interesados en el arte figurativo.

3. Realismo y credibilidad.

Le Brun aconseja elegir poses naturales y no exagerar las expresiones, ya que de esta manera podemos caer en la sobreactuación y las figuras perderían credibilidad ante los ojos de espectador.

4. Adaptación de los modelos a casos propios

Le Brun aconseja no copiar los modelos que él propone. Lo importante es conocer la verdadera naturaleza de la expresión y aplicarla después a nuestros propios personajes.

5. Similitudes con la Animación.

Existe una gran similitud entre los dibujos descriptivos de Le Brun y los dibujos sobre el diseño formal de los personajes en la animación (Hoja Modelo). Le Brun coloca varias vistas de la cabeza alineadas en horizontal y enmarcadas en varios ejes. En animación ocurre lo mismo pero añadiendo dos vistas más, posterior y tres cuartos.





---

<b>INTRODUCCIÓN</b>	1
Hipótesis	4
Objetivos	5
Estado de la cuestión	7
Estructura	9
Metodología	10
<b>1. EL LENGUAJE CORPORAL</b>	15
1.1. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE CORPORAL	17
1.2. REFLEXIÓN. ¿ES UNIVERSAL LA EXPRESIÓN NO VERBAL?	21
1.3. CÓMO NOS EXPRESAMOS A TRAVÉS DEL CUERPO. ALTERACIONES FÍSICAS PROVOCADAS POR UN SENTIMIENTO	25
<i>1.3.1. La cabeza</i>	26
1.3.1.1. La importancia del rostro en la expresión corporal	26
1.3.1.2. Los sentimientos modifican la simetría de la cara	26
1.3.1.3. El rostro sometido a la corriente eléctrica; de la observación a la experimentación	28
1.3.1.4. Análisis de las subregiones del rostro: ojos, nariz y boca	31
1.3.1.5. Análisis de los movimientos de la cabeza	44
<i>1.3.2. Las extremidades superiores</i>	46
1.3.2.1. Análisis de los brazos	48
1.3.2.2. Miembros superiores dirigidos hacia abajo	48

1.3.2.3. Miembros superiores dirigidos hacia delante	49
1.3.2.4. Miembros superiores dirigidos hacia arriba	50
1.3.2.5. Análisis de las manos	50
1.3.2.6. Manos en contacto con la cabeza	53
1.3.2.7. Dedos unidos	54
1.3.2.8. Dedos separados	56
1.3.2.9. El apretón de manos	56
1.3.3. <i>El cuerpo en su conjunto</i>	57
1.3.3.1. El cuerpo ante sentimientos positivos	60
1.3.3.2. El cuerpo ante sentimientos negativos	62
1.3.3.3. El cuerpo ante sentimientos neutros	66
1.3.3.4. Gestos de los sentimientos opuestos	66
1.3.3.5. Gestos de afirmación y negación	69
1.3.3.6. El cuerpo y las metáforas	69
1.3.3.7. Reacciones corporales ante situaciones incómodas	70
1.4. OTROS REFERENTES PARA EL ARTISTA	71
1.4.1. <i>La expresión facial a través de Charles Le Brun</i>	72
1.4.2. <i>La figura y los sentimientos</i>	76
1.4.3. <i>La influencia de Charles Le Brun en el artista</i>	84
<b>2. EL LENGUAJE CORPORAL EN LA ANIMACIÓN DE CREACIÓN</b>	89
2.1. QUÉ ENTENDEMOS POR ANIMACIÓN DE CREACIÓN	91
2.1.1. <i>Propiedades de la Animación de Creación</i>	93
2.1.2. <i>Diferencias con la Animación Comercial</i>	95

---

2.2. EL PERSONAJE Y SU CARÁCTER	99
2.2.1. <i>Definición y características del personaje</i>	99
2.2.2. <i>El personaje con comportamiento humano: la identidad</i>	99
2.2.2.1. El diseño de la identidad	104
2.2.3. <i>Prototipos de carácter</i>	109
2.3. CASOS DE ESTUDIO	113
2.3.1. <i>Apartados desarrollados en cada caso</i>	114
2.3.2. <i>Criterios para la selección de ejemplos</i>	115
2.3.3. <i>La expresión no verbal centrada en una parte del cuerpo</i>	127
2.3.3.1. El creador complaciente. Back, Frédérick	129
2.3.3.2. El lector cascarrabias. Driessen, Paul	145
2.3.3.3. El chico bondadoso. Vincendeau, Sylvain	161
2.3.3.4. La niña enfurecida. Christa, Moesker	181
2.3.4. <i>La expresión no verbal a través del cuerpo al completo</i>	189
2.3.4.1. La chica humilde. Reiniger, Charlotte	191
2.3.4.2. La silla rebelde. Mc Laren, Norman	205
2.3.4.3. La niña triste. Ocelot, Michel	217
2.3.4.4. Las tres tentaciones falsas. De Vere, Alison	233
2.3.4.5. El monje testarudo. Dudok de Wit, Michael	255
2.3.4.6. El viajero prepotente. Krummer, Raimund	267
2.3.4.7. El tenedor agresivo. Wiroth, Daniel	277
2.3.4.8. La niña traviesa. Henrard, Florence	291
2.3.5. <i>La expresión no verbal a través de deformaciones y/o transformaciones del personaje</i>	309
2.3.5.1. El perro malvado. Quinn, Joanna	311
2.3.5.2. La chica seductora. Russell, Erica	333

2.3.6. <i>Diferentes soluciones gráficas ante el problema de la expresión</i>	355
2.3.6.1. La Alegría	356
2.3.6.2. La Ternura	360
2.3.6.3. La Agresividad	364
2.3.6.4. La Sorpresa	368
2.3.6.5. El Enfurecimiento	372
<b>2.4. MIMESIS ENTRE EL ANIMADOR Y SU PERSONAJE:</b>	<b>377</b>
<b>GESTOS HEREDADOS</b>	
2.4.1. <i>¿Es posible la transmisión inconsciente de los propios gestos del animador en su personaje?</i>	377
2.4.3. <i>El caso de Florence Hennard</i>	381
2.4.4. <i>El caso de Paul Driessen</i>	382
2.4.5. <i>El caso de Joanna Quinn</i>	383
2.4.6. <i>El caso de Michael Dudok de Wit</i>	384
2.4.7. <i>El caso de Norman Mc Laren</i>	385
<b>3. CONCLUSIONES</b>	<b>387</b>
<b>4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>397</b>
<b>5. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES</b>	<b>413</b>
Anexo I. Datos sobre los artistas presentes en este trabajo	421
Anexo II. Entrevistas a los animadores analizados	443
Resumen	463





## **Capítulo 2**

### **EL LENGUAJE CORPORAL EN LA ANIMACIÓN DE CREACIÓN**



## **2. EL LENGUAJE CORPORAL EN LA ANIMACIÓN DE CREACIÓN**

### **2.1. QUÉ ENTENDEMOS POR ANIMACIÓN DE CREACIÓN**

Antes de describir en qué consiste la Animación de Creación definiremos primero el concepto de Animación. Técnicamente, entendemos por Animación como la sucesión de imágenes proyectadas frente a nuestros ojos que debido a la velocidad con que se reproducen se transforman inevitablemente en una ilusión de movimiento<sup>1</sup>. La característica más importante de la Animación es la propiedad del *tiempo*. Éste es la base de la Animación y el soporte de su discurso. El tiempo es lo que la define y distingue de otros soportes artísticos (como podrían ser la Pintura o el Dibujo). Ahora que sabemos la definición técnica, diremos la definición conceptual: la Animación es una representación visual del cambio. Hemos dicho que el tiempo es el soporte del discurso de la Animación, por lo tanto, cualquier cambio en las formas, los colores, las texturas, etc. de los elementos que aparezcan en pantalla lo consideraremos como Animación. De esta manera vemos que no siempre se ha de narrar una historia en una película animada. Los efectos especiales o las películas de animación experimental son una prueba de ello.

Dicho esto, qué diferencia hay entre Animación y Cine de imagen real. El Cine de imagen real crea películas donde se captan los

---

<sup>1</sup> Matizamos que esta ilusión de movimiento no sólo se refiere al desplazamiento de objetos sino a cualquier cambio físico o de color en la película. La ilusión de movimiento frente a nuestros ojos se debe a un *defecto natural* a través del cual el ojo humano es incapaz de distinguir imágenes individuales cuando éstas se suceden a gran velocidad frente a nosotros. A partir de las ocho imágenes por segundo el ojo cree ver movimiento en vez de imágenes, siempre y cuando se reproduzca en una pantalla de televisión. Esta velocidad debe de aumentar si la película se proyecta en una pantalla de cine.

movimientos reales. En el momento en que un film es manipulado fotograma a fotograma se convierte en Animación. Recordemos que esta disciplina no es sólo el dibujo animado (Cartoon), existen tantas técnicas como artistas, siendo la imagen real la base de muchas de ellas.

Así pues, teniendo claro lo que es la Animación, definamos la Animación de Creación. El concepto de Animación de Creación surge por la necesidad de distinguir la Animación de fines comerciales de la Animación creada por artistas que utilizan este medio como soporte para su obra personal. La primera diferencia clara es la finalidad que persigue cada película. El film de animación de creación busca una finalidad artística, se crea para transmitir el mensaje de un artista del mismo modo en que un pintor realiza un cuadro. Así lo explicaba el animador experimental escocés Norman Mc Laren (1914-1987).

He intentado tanto como fuera posible conservar en mi relación con la película la misma intimidad que existe entre un pintor y un lienzo. Cuando haces una película normal y corriente hay una serie complicada de procesos ópticos, químicos y mecánicos que se interponen entre el artista y la obra final. ¡Cuánto más sencillo para el artista y su lienzo! Así que decidí prescindir de la cámara y, en vez de usarla, trabajar directamente sobre la película con plumas y tintas, con pinceles y pintura.

(Mc LAREN, Norman. 1985: 221)

En cambio, la película de animación comercial busca otra finalidad. Ésta se crea con el objetivo de agradar y entretener a un determinado público, con las consecuentes ganancias económicas. Tiene el inconveniente de que el artista responsable de la película dispone de poca libertad y se somete a los gustos del público o del productor. Pero tiene la ventaja de disponer normalmente de mayor inversión que la de creación.

### 2.1.1. Propiedades de la Animación de Creación

El animador, más que cualquier otro creador de películas, constata que lo que existe sobre cada imagen nunca es tan importante como lo que ha sucedido entre cada imagen.

(Mc LAREN, Norman. 1975)

Norman Mc Laren, animador de películas experimentales y una de las figuras más influyentes en el campo de la Animación, reflexiona sobre la propiedad fundamental de la obra animada: el cambio. En una película de animación se suceden de manera continua y/o simultánea los cambios. Éstos pueden ser desplazamientos pero también cambios en los colores, las formas, las texturas o incluso en la presencia o ausencia de elementos. A través de estos cambios el artista construye su film.



Fig. 33. Norman Mc Laren pintando directamente sobre la película

La Animación alberga desde el relato más realista hasta el más abstracto y experimental. Encontramos films donde aparecen perso-

najes realizando acciones y contando una historia, pero también encontramos films experimentales, como los del propio Mc Laren, donde sólo existen cambios de color y grafismos al compás de una melodía.

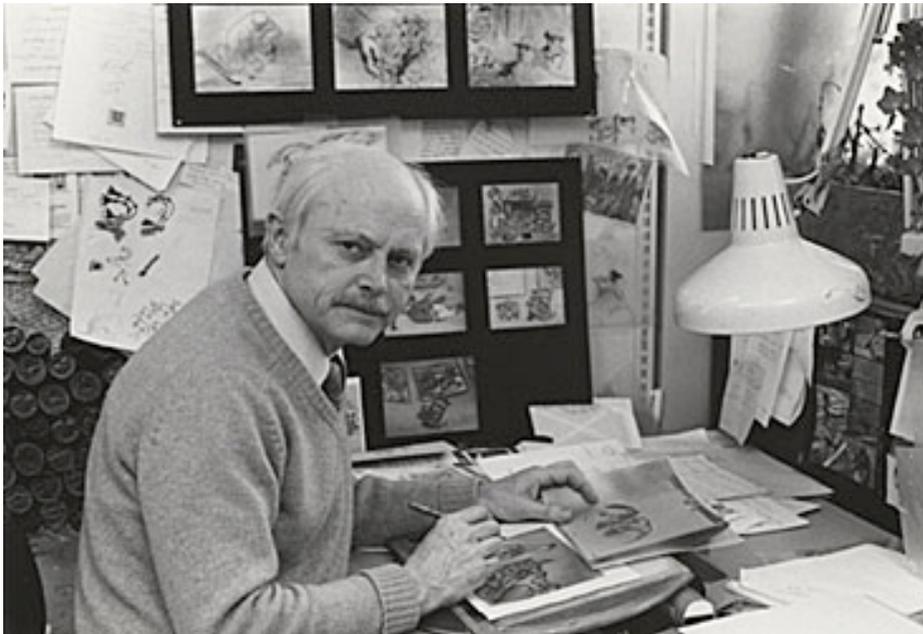


Fig. 34. Frédéric Back animando en su estudio

Así pues, el film de Animación de Creación es la obra de un artista que ha escogido este lenguaje para transmitir un mensaje. Al ser el animador el responsable de la mayoría de las tareas de la creación del film y no disponer de abundante inversión, las películas no suelen durar más de veinte o treinta minutos. Como cualquier otra obra tienen su lugar de exposición, pero no lo hacen en galerías ni en museos, sino en Festivales. Éstos se convierten en puntos de encuentro entre los artistas animadores donde se pueden ver las película y compartir opiniones.

Algunos de ellos son el Festival Internacional de Films de Animación de Annecy (Francia), Animac (España) o el Festival de Ottawa (Canadá). De hecho, la mayoría de los casos de estudio expuestos en este trabajo han sido proyectados en estos festivales.

### **2.1.2. Diferencias con la animación comercial**

¿Cuáles son las principales diferencias entre la Animación de Creación y la Animación Comercial? En relación al lenguaje corporal, en las películas de animación comercial se utiliza este recurso normalmente como refuerzo a las palabras pronunciadas, tal y como comenta Raúl García:

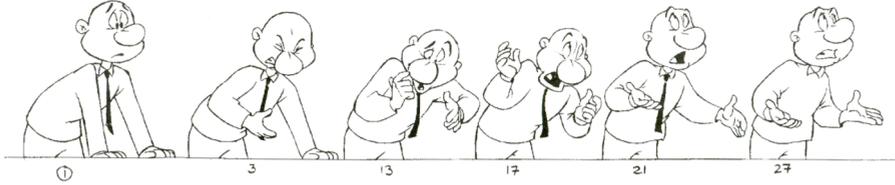
La parte más importante a la hora de animar el diálogo está en el lenguaje corporal que exprese el personaje, incluso por encima de la sincronización del movimiento de los labios. Siempre es mejor expresar el diálogo con todo el cuerpo y no sólo con la boca.<sup>2</sup>

Hemos podido comprobar que el lenguaje corporal es un recurso muy utilizado en la animación comercial, pero como acabamos de comentar, se utiliza como refuerzo a las palabras matizando el significado de la frase que se pronuncia. Un ejemplo muy claro es el que nos ofrece R. García. En la siguiente ilustración podemos ver tres soluciones diferentes para resolver la expresión corporal de un personaje que debe de decir: “¿Qué podemos hacer?”. Todas son válidas, pero ante las mismas palabras, la expresión corporal informa al espectador el diferente grado de angustia y preocupación del personaje.

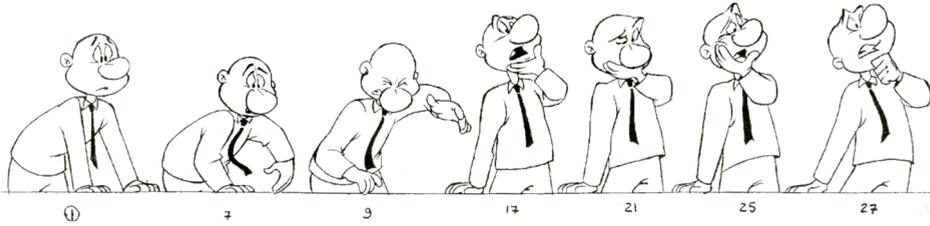
---

<sup>2</sup> GARCÍA, Raúl, 2000, pág. 139

### Ejemplo A



### Ejemplo B



### Ejemplo C

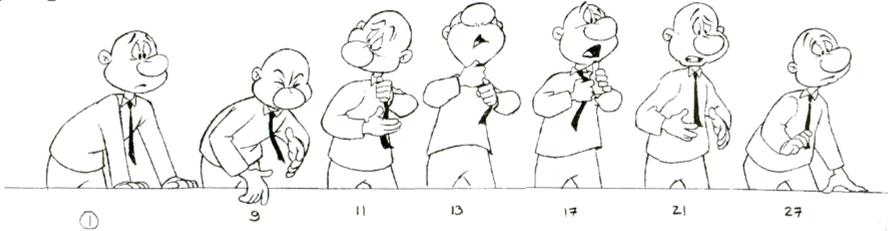


Fig 35. Tres soluciones distintas para animar una misma frase. Raúl García

Otras diferencias entre los films de animación de creación y comerciales son las siguientes:

#### *Animación de Creación*

- Se conciben desde el principio como películas con fines artísticos. Se convierten en el soporte de la obra de un artista.
- La variedad de técnicas es mucho más amplia que la animación comercial.

- El animador es el principal responsable de la película, ejerciendo todas las funciones: diseño de personajes, animación principal, animación secundaria, diseño de fondos, guión literario, story-board, etc.
- El formato de la película suele ser el cortometraje.
- Tiene menor difusión que la animación comercial.
- Se suelen proyectar en Festivales.

### *Animación Comercial*

- Se conciben como películas con fines comerciales. Tanto la temática como la técnica están al servicio de los gustos del público o las decisiones del productor.
- Participan muchas más personas en su realización. Cada miembro del equipo se especializa en una tarea en concreto, como por ejemplo el guión o el diseño de personajes. La película es el fruto de un trabajo en equipo, que en la mayoría de las ocasiones supera la centena de empleados.
- Dispone de mayor inversión.
- El formato suele ser el largometraje (aunque no suelen durar más de noventa minutos)
- Tienen mayor difusión que la Animación de Creación.
- En lugar de Festivales, estas películas se proyectan en salas de cine corriente.



## 2.2. EL PERSONAJE Y SU CARÁCTER

### 2.2.1 *Definición y características del personaje*

Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua, por personaje entendemos como *cualquier ser natural, sobrenatural o simbólico que interviene en una obra literaria, teatral o cinematográfica*. Este ser se caracteriza por tener un comportamiento y un aspecto físico particular. Cuando se diseña un personaje se tiene en cuenta tanto su apariencia física como su mundo interno, es decir, diseño formal y personalidad. A nosotros en este trabajo nos interesa la última parte, el comportamiento del personaje. La personalidad hace que el personaje sea único, diferente de cualquier otro personaje. Al igual que en la vida real cada individuo es diferente, en la ficción los personajes también lo son. Cada uno posee su propia identidad y su comportamiento es en todo momento coherente con ella. En cambio, el aspecto no tiene porqué estar vinculado al mundo real. La naturaleza física del personaje así como sus proporciones están condicionadas por las particulares leyes físicas que rigen la obra. Incluso es posible encontrar personajes que cambian de aspecto a lo largo del film, apareciendo y desapareciendo si el guión así lo requiere.

### 2.2.2. *El personaje con comportamiento humano; la identidad*

Cada personaje posee su propio carácter, tal y como explica Ed Hooks en sus clases para animadores: “Cada personaje se expresa de una manera particular dado que tiene su propia identidad.” (HOOKS, 2000: 58)

Cuando hablamos de *identidad* en el personaje nos referimos al conjunto de rasgos singulares y propios que lo caracterizan frente a los demás. La identidad hace al individuo único, diferente e irrepetible. La

identidad le confiere una manera concreta de comportarse, de actuar y de reaccionar y el animador ha de ser consciente de ellos cuando anima, tal y como lo explica Raúl García:

La técnica de animación es muy cercana a la metodología de un actor en su actuación, a su forma de crear un personaje. Sus fundamentos radican en intentar comprender en cada momento cómo se siente el personaje y ser capaz de transmitir su forma de pensar por medio del movimiento.<sup>1</sup>

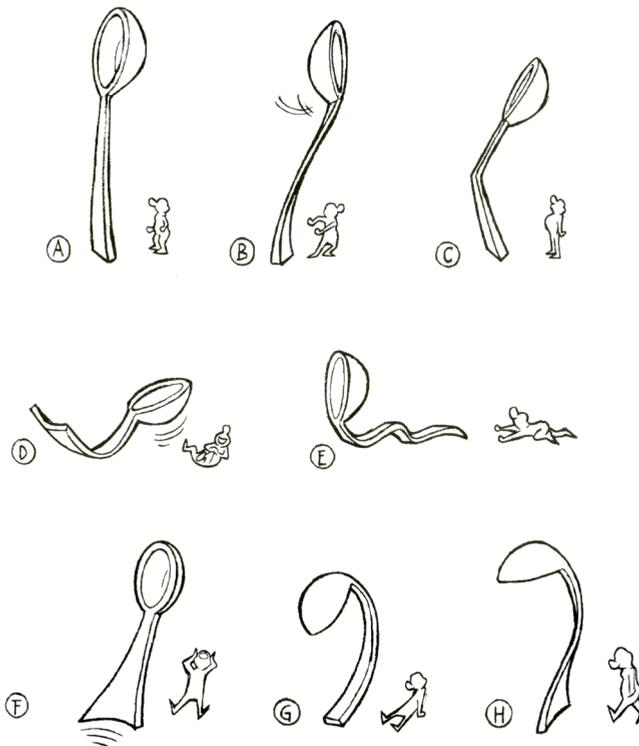


Fig 36. Ejemplo de objeto convertido en personaje, realizado por R. García

---

<sup>1</sup> GARCÍA, Raúl, 2000, pág. 09

Todas las cualidades que podemos atribuirle a un personaje (maldad, bondad, inteligencia, torpeza, picardía, etc.) condicionarán al individuo en el momento de actuar y reaccionar ante las circunstancias.

Una de las consecuencias que se derivan del diseño interno del personaje es la coherencia con la que debe de comportarse durante el film. Este rasgo es muy importante y se produce siempre que aparecen personajes en una obra, sea la disciplina que sea. Stanislavski (1863-1938), uno de los actores más influyentes del teatro contemporáneo, así lo expresaba a sus alumnos:

El personaje se diseña y se crea. El actor conoce el interior y la personalidad del personaje. Pero el problema está en cómo se manifiesta externamente (su comportamiento, su forma de caminar, sus gestos, su voz, etc.). Todo ello ha de estar en consonancia con su personalidad.<sup>2</sup>

Pero, ¿dónde busca el actor la caracterización externa?. Tanto el actor como el animador han de buscar los gestos concretos que definirán la personalidad del personaje y manifestarán sus sentimientos. Stanislavski comenta que se ha de buscar en la propia experiencia del actor, en la vida real, en los demás individuos que lo rodean en su vida diaria y también en la imaginación. Pero si queremos que nuestro personaje se comporte de forma natural y creíble, tal y como comentaba en apartados anteriores Charles Le Brun, hay que utilizar los gestos en su justa medida, sin caer en el exceso, en la sobreactuación:

Si los gestos son para el actor lo que los trazos y manchas para el dibujante, hay que saber escogerlos adecuadamente y

---

<sup>2</sup> STANISLAVSKI, C., 1975, pág. 25

desechar los superfluos y los excesos. Así se verá claramente la personalidad del personaje.<sup>3</sup>

Los gestos que el personaje manifiesta son fruto de una reflexión previa por parte del animador y han de producirse con una finalidad, como cualquier elemento gráfico que aparece en una obra. No debemos de poner nada gratuitamente, tan importante es lo que aparece en la obra como lo que se ha desechado conscientemente.

Retomando la idea de coherencia en el comportamiento del personaje, sabemos que hay otro aspecto que Stanislavski tiene muy en cuenta: los límites del personaje. Cuando se crea un personaje psicológicamente también ha de tenerse en cuenta sus limitaciones: “Los personajes tienen sus fronteras. Hay que conocerlas y actuar dentro de esos límites” (STANISLAVSKI, 1975, pág: 54)

Así pues, el espectador conoce al personaje a través de dos medios: el aspecto físico y su actuación. En el caso de las disciplinas artísticas cuyo soporte es una imagen estática, como puede ser la pintura o el dibujo, el aspecto del personaje es importante a la hora de transmitir su personalidad. El artista cuida con esmero sus proporciones, sus complementos, su pose, sus accesorios, sus colores, etc. Todo ello para que con una sola imagen el espectador sepa cómo es este individuo. Pero en el caso de la animación es diferente. En la animación no es necesario que el personaje posea en su diseño formal rasgos que delaten su personalidad. Es a través de su actuación durante la película como conocemos su verdadera identidad. Este hecho permite al artista crear personajes con aspectos engaños que no expresan la personalidad real del individuo, o lo que es más interesante, convertir en personaje cualquier forma, tanto tridimensional como

---

<sup>3</sup> STANISLAVSKI, C., 1975, pág. 53

bidimensional. De esta manera podemos encontrar en la animación personajes que son objetos (tenedores, lápices, sillas, etc.) o formas gráficas (un trazo, un punto, una mancha, etc.). Veamos algunos ejemplos. En la primera de las dos ilustraciones que mostramos a continuación vemos a un personaje que fue diseñado de forma que en su aspecto ya descubrimos cualidades de su personalidad. Se trata del perro malvado diseñado por Joanna Quinn para el corto *Britannia* en 1993.

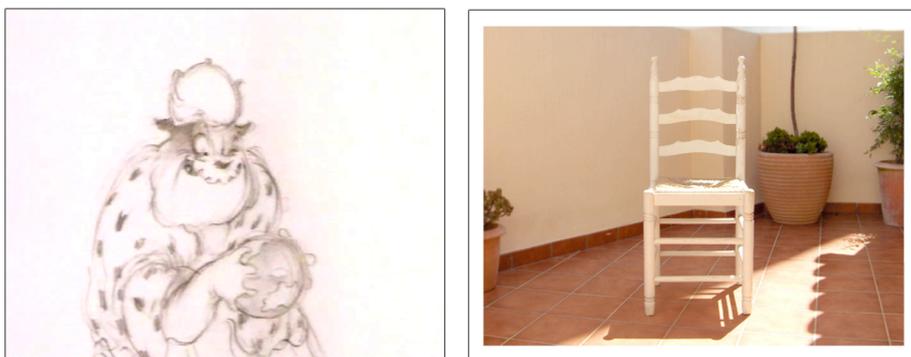


Fig. 37 y 38. A la izquierda *Britannia* (1993) animado por J. Quinn y a la derecha *La Silla Flamenca* (2007) animado por M.C. Poveda

En este caso deducimos a través de esta imagen que el personaje es un perro malvado y agresivo. Lo apreciamos en el rostro, el cual posee una amplia sonrisa sádica con afilados dientes como los de un cocodrilo. Su mirada se fija en un objeto que aprieta con fuerza entre sus manos. Éstas se asemejan a garras que con los dedos separados sujetan con fuerza la esfera en forma de globo terráqueo. Pero observemos ante todo la pose. El personaje se encuentra encorvado, con la cabeza escondida entre los hombros y el objeto que sostiene pegado a su pecho. Esta pose es muy característica de los personajes

malvados. Además, los complementos que posee indican que se siente como un rey, con la capa de piel sobre sus hombros y un objeto circular coronando su cabeza. Vemos que tanto el diseño formal, como la pose, los gestos del rostro y los complementos indican con una sola imagen que el personaje es cruel. Ahora observemos la imagen de la derecha. Esta imagen pertenece al corto *La Silla Flamenca* animado en el 2005 por la autora de este trabajo. En la imagen vemos una silla en un espacio abierto, con cierta vegetación, que parece ser la terraza de una casa. Si no hemos visto el corto, no sabríamos decir que ocurre, si la silla es parte del decorado o personaje del film. Realmente es un personaje y en este caso, a diferencia del personaje de Joanna Quinn, no sabemos nada de su personalidad, ni a través de la pose ni de los complementos. Al ver la película, descubrimos a un personaje que le gusta bailar, que exhibe ante el espectador sus dotes de baile a través de una coreografía y es ágil en sus piruetas, simulando en todo momento a una bailadora de flamenco. Igual que este ejemplo hay muchos más en la animación, en concreto veremos más adelante a un obsesivo tenedor que intenta comerse una col y en otro corto una silla rebelde que no quiere que se sienten encima.

### **2.2.2.1. El diseño de la identidad durante la planificación del film**

Como ya hemos visto, todo personaje animado necesita de un estudio previo donde se diseña tanto su aspecto como su personalidad. En este estudio se describen las cualidades que definirán su comportamiento. Se desarrollará con profundidad y precisión, anotando experiencias, objetivos, deseos, éxitos, fracasos y mucha más información sobre su presente y pasado aunque mucha de ella nunca aparezcan en la película, pero que es necesaria. Esta coherencia le

otorgará veracidad y será mucho más creíble ante los ojos del espectador.



Fig. 39. Parte del estudio del personaje principal de *Un Trozo de Viento* (2005) de M.C. Poveda

En dicha planificación es usual seguir unos pasos que nos ayudarán a desarrollar con facilidad la personalidad de nuestro personaje. Veamos el método que expone Ed Hooks en sus clases de

actuación<sup>4</sup>. Este método consiste en contestar a una serie de preguntas acerca del futuro personaje donde conoceremos muchas cualidades de él.

<b>Análisis del personaje humano</b>	
¿Femenino o masculino?	¿Ocupación?
¿Edad?	¿Educación?
¿Salud física?	¿Orientación sexual?
¿Aspecto? ¿Higiene?	¿Sentido del humor?
¿Inteligencia?	¿Introvertido o extrovertido?
¿Hábitos alimenticios?	¿Objetivos y sueños?
¿Cultura?	¿Nombre?
¿Historia?	¿Ingresos?
¿Religión?	¿Manías?

Fig. 40. Tabla propuesta por Ed Hooks para desarrollar el perfil psicológico del personaje

Hooks complementa la explicación de la tabla poniendo un ejemplo. Lo hemos incluido tal cual lo describe el actor en sus estudios para observar el alto grado de detalle en la descripción de un personaje

---

<sup>4</sup> Hooks utiliza su experiencia como actor para enseñar a los futuros animadores a transmitir con facilidad los sentimientos de los personajes. En la profesión de Hooks también ha de conocerse con detalle la personalidad del personaje. Estas tablas son igualmente efectivas tanto para actores como para animadores, extraídas de su libro *Acting for animators* publicado en 2003.

y la gran cantidad de información que se puede transmitir en tan poco espacio.

Nuestro personaje es una chica llamada Jasmine Pérez y tiene diecisiete años. Está cursando segundo curso en la Universidad de Siena, Italia, y tiene un excelente estado físico, aunque excepcionalmente se resiente de su pierna izquierda a causa de un accidente en moto ocurrido hace cuatro años. Ella es la primera hija que tuvieron Gianna y Sergio, después nació su hermano Osvaldo, que actualmente vive con sus padres. Ella es muy activa y desea hacer muchas cosas en la vida. En ocasiones aspira a ser abogada, en otras quiere ser economista pero su verdadero sueño es llegar a ser arqueóloga. Su hobby es la historia y disfruta siendo voluntaria en las excavaciones arqueológicas. Recientemente participó en una de ellas en Sicilia. Su novio Paolo vive actualmente en Londres. Los padres de Jasmine se enfadan a menudo con ella debido a las facturas de teléfono tan caras que deben de pagar. Jasmine es elegante en sus movimientos, mide un metro sesenta y cinco, sus ojos son azules agrisados y tiene el pelo castaño. Siempre está de muy buen humor y es muy querida entre sus amigas. Habla perfectamente italiano, francés e inglés.<sup>5</sup>

Junto a las preguntas de la tabla anterior se pueden plantear más, dependiendo del guión en cuestión. Hooks propone otra tabla que plantea preguntas sobre un personaje de aspecto no humano, siguiendo la misma fórmula. El plantearse preguntas mientras se desarrolla el personaje en el diseño previo es un buen complemento, pero no es el único método que se puede utilizar. Además de estudiar el nombre, la edad o el nivel de inteligencia hay que pensar en su pasado, sus vivencias, sus objetivos, sus cualidades. Hay que estudiar cómo se va a

---

<sup>5</sup> HOOKS, Ed., 2001, pág. 23

comportar y cómo reaccionará ante los acontecimientos del guión. Debemos de pensar qué relación le une a los demás personajes y cómo reaccionará ante ellos. Estas cuestiones y algunas más son las que construirán paso a paso la personalidad de este individuo.

<b>Análisis del personaje no humano</b>	
¿Qué características físicas posee?	¿Sentido del humor?
¿Mecanismos de defensa/estrategias?	¿Miedo?
¿Locomoción (caminado erguido del tipo humano, vuela, etc.?)	¿Objetivos?
¿Edad?	¿Cultura?
¿Esperanza de vida?	¿Inteligencia?
¿Hábitos alimenticios?	¿Educación?
¿Estado físico?	¿Existe alguna relación con los otros personajes de la historia?
¿Cómo procrea?	¿Nombre?
¿Posee familia?	¿Manías?

Fig. 41. Tabla propuesta por Ed Hooks para la construcción *del personaje no humano*

### 2.2.3. Prototipos de carácter

A pesar de haber comentado que en la animación es muy común exponer la personalidad del personaje a través de su actuación podíamos cerrar este capítulo sin detenernos brevemente en el análisis de los prototipos de carácter, donde descubrimos gran parte de la personalidad del personaje a través de su diseño formal. Por prototipo entendemos como “el ejemplar más perfecto y modelo de una virtud, vicio o cualidad”<sup>6</sup>. En nuestro caso, hacemos referencia a este término para describir tipos de personajes con un carácter particular. Dicho carácter está tan bien expresado en su diseño formal y poses que sirven como ejemplo para los personajes con esas mismas cualidades. Pongamos unos ejemplos. Hemos elegido cuatro prototipos desarrollados por un animador que trabajó muchos años en la Factoría Disney: Preston Blair<sup>7</sup>.



Fig. 42. Ejemplo de “personaje entrañable” y sus derivados, creados por Preston Blair

<sup>6</sup> Definición ofrecida por el Diccionario de la Real Academia de la Lengua

<sup>7</sup> BLAIR, Preston, 1999,

En la ilustración anterior vemos un ejemplo de “personaje entrañable”. Este carácter es propio de los niños y por ello Blair incorpora en él aspectos fisonómicos propios de ellos. Si crea derivados de este personaje, como podría ser el caso de animales, éstos heredarán muchas de sus cualidades, como son la pose con la mano sobre la boca, la cabeza inclinada con la mirada elevada o incluso el gran tamaño de la cabeza. De este estudio se derivan las siguientes conclusiones: el “personaje entrañable” deberá de poseer una orejas pequeñas, un cuerpo en forma de pera y ausencia de cuello. Los brazos serán cortos con unas manos pequeñas, así como sus dedos. Las piernas también deberán de ser cortas y el vientre abultado. En el rostro, la frente será ancha y los ojos grandes, separados, colocados en la mitad exacta de la cabeza.



**Personaje pícaro**



**Personaje bobo**



**Personaje pendenciero**

Otro caso es el del “personaje pícaro”. Blair lo describe como una figura estilizada que siempre se encuentra erguida, con la cabeza elevada y la mirada fija. Los ojos están muy abiertos y la boca suele esbozar una sonrisa. Las orejas están abiertas y atentas a cualquier

sonido. El cuerpo es elástico y se mueve con rapidez. La cabeza es alargada, la frente pequeña, el cuello largo, los pies grandes y las piernas cortas. Las facciones son desproporcionadas y el cuerpo tiene forma de pera, al igual que el caso anterior.

“El personaje bobo” Blair lo describe como un personaje que siempre aparece cansado y dormido. Su cuerpo se encuentra encorvado debido a la sensación de pesadez. Los brazos y las piernas se flexionan ligeramente. Los párpados caen al igual que el mentón, provocando que siempre esté con la boca entreabierta. Sus movimientos son lentos y torpes. No suelen ser muy inteligentes. Físicamente poseen un cuello largo y delgado. La cabeza es pequeña y se inclina hacia delante. El pelo cae sobre los ojos, la nariz es grande y la espalda encorvada.

Un cuarto ejemplo que crea Blair es el “personaje rudo y pendenciero”. Es un personaje que pertenece a los antagonistas, a los personajes malvados. Actúa normalmente con agresividad y violencia. Posee poca inteligencia y es fácilmente alterable. Blair otorga a esta figura las siguientes características físicas: gran fortaleza, cuerpos corpulentos, cabeza pequeña y mentón ancho y prominente.

Los ejemplos que desarrolla Blair pertenecen a personajes de la animación comercial. Por ello los personajes tienen un toque de humor en sus diseños sin dejar de ser del todo realistas. Hoy en día han aparecido nuevos prototipos más acordes al estilo actual de la animación de cine y televisión. A pesar de la existencia de estos patrones, la mayoría de los animadores aconsejan no ceñirse en exceso a estos prototipos cuando se diseñen personajes. Los prototipos sirven para comprender mejor cómo se suelen manifestar unas determinadas cualidades, y se sirve de la cultura popular para comunicarse con mayor facilidad con el espectador. Pero como ya nos explicaba en el apartado 1.4 Charles Le Brun, los modelos hay que aplicarlos, no copiarlos. Los modelos se estudian y una vez comprendida la esencia de

éste se aplica a nuestro personaje. Más recientemente, en las clases sobre arte dramático de Stanislavski también se exponía la misma idea. En este caso, Stanislavski recomienda a los futuros actores que se liberen de los estereotipos e interpreten a su manera las acciones del personaje estudiando previamente su personalidad:

Ustedes están aquí para estudiar, para observar, no para copiar. Los artistas tiene que aprender a pensar y sentir por sí mismos y descubrir nuevas formas de expresión.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> STANISLAVSKI, C., 1975, pág: 15

## 2.3. CASOS DE ESTUDIO

En este capítulo analizaremos y compararemos el lenguaje corporal de un conjunto de personajes pertenecientes a obras de animación de creación. Estos personajes son en su mayoría protagonistas del film y entre otras cualidades se caracterizan por no hablar, por comunicarse con gestos y sonidos con el resto de los personajes. En el apartado 1.1 vimos en qué consiste el lenguaje corporal real y cómo nos expresamos en la vida cotidiana. Ahora veremos cómo el animador es capaz de dar vida a sus personajes aplicando estos conocimientos.

El animador tiene la difícil tarea de convencer al espectador de que su personaje está vivo y que posee además su propia personalidad. Descubriremos los recursos que han utilizado cada animador y cómo han resuelto la expresión de cada uno de los sentimientos que el personaje experimenta durante el cortometraje. En una tabla al final del capítulo compararemos los recursos que se han utilizado ante el mismo sentimiento.

En total desarrollamos catorce casos de estudio, donde los personajes son muy variados, tanto en su aspecto físico, en su personalidad como en la propia técnica del film. Como ya hemos comentado, cada uno de ellos está animado por un artista diferente. Cada personaje se nombrará con un sentimiento o comportamiento, que será la cualidad que lo caracterice y defina en el film. Adjunto a este trabajo se entrega un DVD donde se encuentran todos los cortos que participan en el análisis.

### 2.3.1. Apartados desarrollados en cada caso

Cada caso de estudio será desarrollado mediante tres apartados: datos del film, datos del personaje y análisis de los sentimientos. En estos apartados veremos tanto aspectos de diseño externo como información sobre su personalidad, siendo esta última la más analizada.

1. *Datos del film.* Este apartado corresponde a los datos técnicos del film, como son el título de la obra, el año de producción, la duración, el lugar, nombre del animador y nombre del compositor de la música.
2. *Datos del personaje.* En esta sección estudiaremos al personaje tanto en su apariencia como en su mundo interno. En los aspectos formales describiremos el diseño formal, los complementos que posee, los colores y texturas utilizadas, etc. A continuación analizaremos los aspectos internos, es decir, la personalidad que se deduce al observarlo.
3. *Análisis de sentimientos expresados en el film.* Una vez presentado el personaje y viendo el entorno donde actúa, analizaremos los sentimientos que ha manifestado en la película. Cada sentimiento irá acompañado de una serie de fotogramas extraídos de las escenas donde aparece. De esta manera es mucho más sencillo contrastar los recursos gráficos que se describen en el texto viendo en el momento los fotogramas impresos. Estudiaremos el número de ocasiones que el sentimiento aparece en la película, el motivo de sentirlo, cómo se transmite gráficamente y cómo se complementa con otros recursos, como podrían ser los sonoros.

### 2.3.2. *Criterios para la selección de ejemplos*

Después de visualizar los cortometrajes más representativos de la animación de creación contemporánea hemos seleccionado los catorce casos de estudio teniendo en cuenta los siguientes criterios:

#### A. Film cuyo formato sea el cortometraje

El cortometraje es el formato más utilizado en la animación de autor. Esto se debe normalmente a que la realización de una obra animada requiere mucho tiempo de trabajo, tanto en la planificación previa como en la animación y postproducción. Ya que el animador va a ser el máximo responsable que todos los apartados a desarrollar (guión técnico, guión literario, story-board, diseño de personaje, etc.) es prácticamente imposible acabar un largometraje sin emplear varios años en su realización.

#### B. Film donde el lenguaje corporal sea más importante que el verbal, siendo éste último en muchos casos inexistente

En la mayoría de las películas, tanto las de animación como de imagen real, el lenguaje corporal está supeditado al verbal. Los personajes hablan y dialogan entre ellos, imitando de esta manera el comportamiento que tenemos en la realidad. Pero para poder demostrar que el lenguaje verbal no es en absoluto imprescindible para que el personaje se pueda expresar hemos de seleccionar obras donde el lenguaje corporal demuestre que es perfectamente capaz de transmitir los pensamientos y sentimientos del personaje. Ello no impide que el animador utilice como elemento de apoyo el sonido o el propio diseño

del personaje para enmarcar y enfatizar el sentimiento que se manifiesta, pero siempre son recursos complementarios.

C. El personaje ha de pertenecer a la animación de creación, donde el animador se comporte como artista y sea el único responsable de la total actuación del personaje

En este trabajo retomamos la idea de concebir al animador como artista. Ello se justifica dándonos cuenta de que se puede utilizar la animación como disciplina para crear obras de arte. Al igual que el pintor decide el formato de su cuadro y sus dimensiones, el animador decide lo mismo con su película.

ANIMADOR = ARTISTA

Al igual que el pintor realiza bocetos antes de realizar el cuadro, el animador planifica su película y realiza guiones, story-boards, animáticas, etc. El pintor elige la técnica más adecuada a cada obra, el animador también. Al igual que el dibujante intenta controlar las proporciones de los elementos de su obra, el animador procura que no se deforme su personaje mientras dura la película. Pintor, escultor y animador definen un mensaje a transmitir en su obra, la conciben en su totalidad, le otorgan coherencia de un extremo a otro y dejan inevitablemente su huella en ella.

### D. Personaje con un carácter bien definido y con un comportamiento coherente

Las obras de animación de autor poseen una rigurosa planificación previa antes de la realización del filme. En dicha planificación se determinan aspectos como el guión técnico, el guión literario, el story-board, etc. En el caso de la animación figurativa, los personajes se estudian con detenimiento. Se diseña su aspecto y su personalidad. Se estudian también los gestos y poses que adoptará a lo largo de su actuación. Un personaje bien definido se comportará en todo momento de manera coherente con su personalidad y será mucho más creíble ante los ojos del espectador.

Una vez seleccionado los films, hemos organizado los personajes en función de cómo se han expresado corporalmente. Algunos animadores utilizan planos amplios donde el personaje se expresa con todo el cuerpo, especialmente con su contorno. En cambio, otros artistas prefieren acercar más la cámara al personaje y mediante planos cortos centrar la expresión en el rostro o las manos. Así pues, en función del lenguaje corporal de cada personaje, hemos agrupado los ejemplos en estos tres apartados: expresión centrada en una parte de cuerpo (rostro y/o manos), expresión a través del cuerpo al completo y deformaciones.

#### *La expresión no verbal centrada en una parte del cuerpo*

- El creador complaciente. BACK, Frédérick. 1978. *Tout Rien*
- El lector cascarrabias. DRIESSEN, Paul. 1981. *The same old story*

- El chico bondadoso. VINCENDEAU, Sylvain. 1995. *Paroles in l'air..*
- La niña enfurecida. CHRISTA, Moesker. 1997. *Sietje*

*La expresión no verbal a través del cuerpo al completo*

- La chica humilde. REINIGER, Charlotte. 1922. *Cinderella*
- La silla rebelde. Mc LAREN, Norman. 1957. *The chair tale*
- La niña triste. OCELOT, Michel. 1980. *Les Trois Inventeurs*
- Las tres tentaciones falsas. DE VERE, Alison. 1987. *The black dog*
- El monje testarudo. DUDOK DE WIT, Michael. 1994. *Le moine et le poisson*
- El viajero prepotente. KRUMMER, Raimund. 1994. *Passage*
- El tenedor agresivo. WIROTH, Daniel. 1995. *Crucyfiction*
- La niña traviesa. HENRARD, Florence. 1996. *Lili et le loup*

*La expresión no verbal a través de deformaciones y/o transformaciones del personaje*

- El perro malvado. QUINN, 1993. Joanna. *Britannia*
- La chica seductora. RUSSELL, Erica. 1994. *Triangle*

*Motivos por los que se han seleccionado los films analizados*

En el apartado del lenguaje corporal como referente para el artista (pág. 58) hemos podido ver que los sentimientos se agrupan en positivos, negativos y neutros, atendiendo al beneficio o daño que ocasionan en el individuo que los siente. Dos de los sentimientos más representativos del grupo de los positivos son la alegría y la ternura. Éstos se manifiestan con los gestos típicos de los sentimientos positivos y

aparecen con mucha frecuencia en los personajes de los films. Junto con estos dos sentimientos hemos seleccionado otros tres, dos negativos y uno neutro: el enfurecimiento, la agresividad y la sorpresa. Estos cinco sentimientos, tan representativos de los tres grupos y tan presentes en las obras de animación nos ayudarán a comparar en el apartado 2.3.6. las diferentes soluciones gráficas que cada animador ha utilizado en la expresión de cada uno de ellos. La elección de los films que a continuación se analizan no sólo cumplen con los cuatro requisitos expuestos en los criterios de selección (pág. 109) sino que además son personajes que expresan en el film la mayoría de los sentimientos seleccionados de cada grupo, haciendo de una manera peculiar y en su mayoría original, dado el talento de cada animador.

1. El Creador complaciente, animado por Frédéric Back en 1978.

Film: *Tout Rien*

Unas de las mayores dificultades que tuvo Frédéric Back para animar este personaje fue las limitaciones de su diseño formal. El Creador se representa con escasas líneas que apenas definen un cuerpo y una cara. Y a esto hay que añadir que el personaje carece de uno de los elementos anatómicos más importantes para la expresión corporal: la boca. Seleccionamos este personaje por las dificultades que conlleva su animación y por lo bien que resolvió Frédéric Back cada expresión corporal, haciendo gala de su dominio de la animación. El Creador es un personaje que destaca incluso al compararlo con el resto de los personajes del film, pues sus movimientos y reacciones son siempre lentas y pausadas, recursos que ha utilizado el animador para manifestar en todo momento el carácter sobrenatural y sereno del personaje.

2. El lector cascarrabias, animado por Paul Driessen en 1981. Film: *The same old story*

Hemos seleccionado el personaje del lector cascarrabias porque pertenece a un film donde la música juega un papel fundamental en la comunicación de los sentimientos. El conocido compositor Norman Roger hizo que la música y los efectos sonoros enfatizaran cada manifestación corporal y suplir de esta manera al lenguaje verbal. En el caso del animador, Paul Driessen supo animar cada sentimiento con una escasez de dibujos asombrosa, simplificando al máximo cada movimiento real en muy pocos fotogramas.

3. El chico bondadoso, animado por Sylvain Vincendeau en 1995. Film: *Paroles in l'air*.

El chico bondadoso es un personaje que al igual que el Creador de Frédérick Back posee un diseño formal muy simplificado. Pero la principal razón por la que se ha incluido este personaje en la selección es por la expresividad de su rostro. Esta zona condensa la mayoría de las manifestaciones de los sentimientos y expresa con claridad cada uno de ellos, sin abusar de complejos movimientos ni dramatismo en las actuaciones.

4. La niña enfurecida, animada por Moesker Christa en 1997. Film: *Sietje*

*Sietje* es un film que muestra de manera muy clara y rotunda el enfado de una niña. Durante todo el corto se suceden de manera cómica y exagerada actos que manifiestan este enfado y vemos a una niña encolerizada que piensa que ha sido injustamente castigada por

sus padres. Las continuas manifestaciones del sentimiento de cólera, la exageración de los gestos y la sencillez de los recursos gráficos han sido los responsables de que este personaje se incluyera en la selección.

5. La chica humilde, animada por Lotte Reiniger en 1922.

Film: *Cinderella*

Lotte Reiniger es una artista reconocida internacionalmente como una de las mejores animadoras de figuras de recortes. Hemos seleccionado uno de sus personajes por la técnica que utiliza. La animadora trabaja habitualmente con personajes formados por recortes negros articulados. Son personajes totalmente opacos, similares a sombras proyectadas sobre la pantalla. De esta manera, es muy difícil la manifestación de sentimientos a través del cuerpo pues el único recurso de que dispone la animadora es el contorno de las figuras. En él, se aprecia la nariz y la abertura de la boca, pero no los ojos ni las cejas. Dada las limitaciones técnicas tan grandes para poder dar vida a estos personajes, consideramos a Lotte Reiniger una buena candidata para ser analizada. La selección de la chica humilde en *Cinderella* (1922) se debe a que este personaje manifiesta gran parte de los sentimientos representativos de los grupos positivos y negativos siendo un personaje muy expresivo y comprensible en su actuación.

6. La silla rebelde, animada por Norman Mc Laren en 1957.

Film: *The chair tale*

La silla rebelde es un personaje con comportamiento humano pero con apariencia de objeto. Al no disponer en el aspecto formal del personaje los rasgos propios de la anatomía humana (especialmente los del rostro), consideramos que es muy difícil manifestar vida en un

objeto carente de ella. Norman Mc Laren, además, no utiliza las deformaciones o sustituciones en la animación de ésta, utilizando únicamente los desplazamientos correctamente sincronizados con los efectos de sonido. Dada las dificultades técnica del film, consideramos a la silla como otro ejemplo más de análisis, sabiendo además que su animador uno de los artistas más importantes dentro de la animación experimental de todos los tiempos.

7. La niña triste, animada por Michel Ocelot en 1980. Film: *Les Trois Inventeurs*

Los motivos por los que se ha seleccionado a la niña triste son similares a los de la niña humilde de Lotte Reiniger. Ocelot utiliza al igual que ella la misma técnica de recortes articulados, pero con la salvedad de que él sí coloca ojos en el rostro. Esto facilita enormemente las labores de animación aunque no deja de ser difícil expresar sentimientos en un personaje opaco y rígido. La niña de Ocelot es un personaje que expresa claramente sus sentimientos de una manera cercana a la realista, utilizando principalmente la posición de perfil.

8. Las tres tentaciones falsas, animadas por Alison de Vere en 1987. Film: *The black dog*

Alison de Vere es una artista que realiza animaciones donde los personajes no hablan pero que se expresan con una claridad asombrosa. De Vere utiliza pocos dibujos en las acciones apoyándose en la riqueza de contenidos de una sólo imagen. Congela la imagen con mucha frecuencia y utiliza un recurso poco habitual: los silencios. Por todo ello la hemos seleccionado como ejemplo de análisis. Las tres

tentaciones las hemos elegido porque nos permiten comparar en un solo film diferentes formas de expresar el mismo sentimiento.

9. El monje testarudo, animado por Michael Dudok de Wit en 1994.  
Film: *Le moine et le poisson*

El monje de Dudok de Wit es un personaje que se expresa sin utilizar el rostro, únicamente con el cuerpo. Pero además está normalmente tan alejado de la cámara que prácticamente se expresa utilizando el contorno del cuerpo. La enorme flexibilidad del personaje así como su actuación exagerada e irrealista hace que el monje haya sido seleccionado para ser analizado.

10. El viajero prepotente, animado por Raimund Krummer en 1994.  
Film: *Passage*

La peculiaridad de este personaje está en la dicción plástica del film. El personaje no sólo carece de volumen sino que además está construido a base de trazos y manchas. La extrema sencillez de su diseño, la falta de volumen y la simplificación de sus rasgos faciales hacen del viajero un ejemplo que debemos de analizar y comparar.

11. El tenedor agresivo, animado por Daniel Wiroth en 1995.  
Film: *Crucyfction*

En este caso ocurre algo similar a la silla rebelde de Norman McLaren. El tenedor es un personaje con aspecto de tenedor real y es muy probable que con el mismo tamaño. Sigue siendo un objeto y por lo tanto difícil de animar pues carece de rostro y extremidades. Pero en este caso el personaje posee una ventaja para el animador: la

flexibilidad. Con las torsiones y flexiones del personaje, Wiroth es capaz de dotarlo de vida y hacer creer al espectador que el tenedor piensa, siente, actúa y reacciona como cualquier ser humano.

12. La niña traviesa, animada por Florence Henrard en 1996. Film: *Lili et le loup*

El principal motivo por el que se eligió la niña de Florence Henrard es que además de cumplir con todos los requisitos de los criterios establecidos utilizaba un recurso poco habitual: la representación de las palabras a través de imágenes. Hemos de decir que este recurso ya lo utilizó anteriormente Frédérick Back en otro film, *Abracadabra* (1970), pero en este caso se le añade la exageración de los gestos y la sencillez del diseño.

13. El perro malvado, animado por Joanna Quinn en 1993.  
Film: *Britannia*

Joanna Quinn es una animadora que demuestra un extraordinario dominio del dibujo en la animación. Sus personajes poseen un físico exagerado y representan caricaturas de individuos reales. Pero no sólo el diseño es exagerado (cabeza y ojos pequeños, cuerpos voluminosos, etc.) sino que la propia animación es exagerada, resultando personajes con actuaciones muy dramáticas y utilizando movimientos complejos. Hemos seleccionado al personaje del perro por poseer un físico no humano y por las numerosas emociones que experimenta en el cortometraje.

14. La chica seductora, animada por Erica Russell en 1994.

Film: *Triangle*

El personaje de la chica seductora es un caso que no podíamos dejar de comentar en este trabajo. Es un personaje que posee la peculiaridad de expresarse mediante cambios físicos, mediante metamorfosis. Erica Russell expresa los sentimientos del personaje mediante su aspecto, utilizando incluso el color y el tono para reforzar el mensaje. A ello hay que sumar la importancia de los efectos sonoros y el ritmo de la música, que apoyan en todo momento la expresión corporal de la chica.



## **CASOS DE ESTUDIO**

Expresión no verbal centrada en  
una parte del cuerpo





## EL CREADOR COMPLACIENTE

Frédéric Back



### **Datos del film**

Título del film: *Tout Rien*

Duración: 11'30''

Productora: Radio-Canadá

Lugar: Canadá

Año: 1978

Animador: Frédérick Back

Música: Normand Roger

### **Datos del personaje**

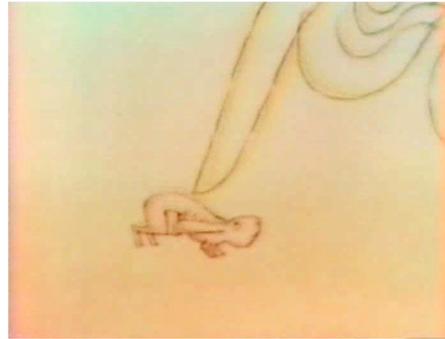
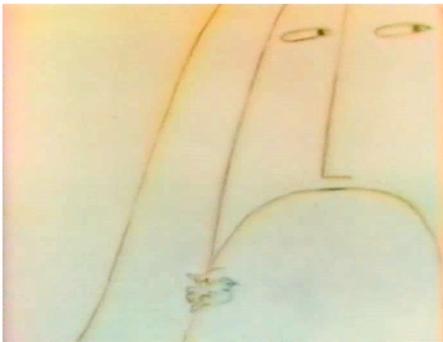
El creador es un personaje con apariencia humana. Se trata de un individuo adulto, varón, de larga melena blanca y espesa barba. Viste una túnica blanca que se funde con las manos en las extremidades superiores. No tenemos información de cómo es físicamente en la mitad inferior del cuerpo ya que la cámara siempre encuadra al personaje en un plano medio o de detalle. En el rostro, desaparecen las cejas y la boca queda oculta tras la espesa barba. La nariz es estrecha y alargada. Los ojos, también representados de manera simplificada, son pequeños y rasgados. Dos son los aspectos más llamativos del diseño del personaje: la estilización general del cuerpo y la simplificación de las formas.

El personaje es estilizado en todo su cuerpo. Los dedos son finos, la nariz alargada y los ojos rasgados. El cabello siempre está suelto. La barba, al igual que el cabello, es abundante, lisa y muy larga. La túnica cubre todo el cuerpo, seguramente hasta los pies. En cuanto a la simplificación, podemos ver cómo el personaje se construye a base de formas sencillas eliminando detalles del cuerpo que no interesan al animador. No hay detalles en el pelo, rostro ni cuerpo. Todo queda

reducido a formas redondeadas sencillas y bien perfiladas con líneas oscuras.

Otra de las cualidades de este personaje es su falta de volumen. Esta característica sólo se encuentra en el creador. Los objetos que hay en escena y los demás personajes sí tienen volumen. Cuando el creador se encuentra en una posición frontal a la cámara, podemos apreciar el ancho y alto de su cuerpo. Pero cuando la cámara gira alrededor de él, vemos que su perfil no tiene volumen, es similar a una hoja de papel, llegando incluso a desaparecer del escenario.

Pero el creador no sólo se diferencia del resto de los personajes por poseer una naturaleza corporal especial, también su tamaño es distinto. A pesar de tener apariencia humana, el creador es mucho más grande que los humanos del film. Y más grande que cualquier otro elemento del escenario, como las montañas o incluso el sol y las estrellas.



Su gran tamaño es una característica fundamental del personaje y repercute en otros aspectos como la manera de moverse o incluso en la mirada. Frédéric Back expresa la magnitud del personaje haciendo que se mueva lentamente, de cómo un coloso, lenta y suavemente. Pero no sólo manifiesta lentitud en sus movimientos corporales, también en

los recorridos de la mirada, en los giros de la cabeza o en la elevación de las extremidades. Otro recurso que utiliza el animador para expresar su gran altura es la mirada. El creador siempre mira hacia abajo, como si de esta manera el animador quisiera expresar que el personaje siempre es más alto que cualquier elemento de la naturaleza.

Por último y para finalizar con los aspectos formales, destacamos el uso de las líneas y el color. Todas las formas están perfiladas por una línea oscura. Una línea fina y sin textura, constante en su grosor. El interior del personaje queda resuelto con tonos claros, predominando el blanco y los tonos azulados. El resto de los personajes y objetos poseen mucha más variedad cromática.

#### *Aspectos internos*

Tres son los rasgos fundamentales de comportamiento de este personaje: crear, observar y cuidar. El animador a querido que este personaje se exprese a través de sus acciones, y no a través del rostro o las poses como lo han hecho otros personajes antes analizados. Las miradas y las manos serán las únicas zonas corporales donde el espectador podrá descubrir su personalidad.

El creador es un personaje que se dedica a crear formas y criaturas. Lo hace siguiendo un orden y siempre de la misma manera: utilizando sus manos. El creador crea a través del contacto con sus manos. De su mano salen bosques, animales y personas. Pasa la mano por el suelo y aparecen animales, aves y peces. Los humanos tiene un nacimiento especial, pues surgen del interior de las dos palmas unidas. Pero estas manos no sólo crean sino que además perfeccionan. Tras crear los animales, vuelve a pasar la mano por encima de ellos y a continuación crece pelo, plumas y escamas a cada grupo de criaturas.

El creador también se dedica a cuidar de ellas. Durante todo el film, el personaje observa fijamente sus movimientos y acciones. Cuando detecta que sufren alguna necesidad, la soluciona al instante pasando sobre ellos su mano. Cuida observando lo que ocurre abajo en el mundo. Observar es uno de los rasgos más llamativos de él. Además, es con la mirada como se comunica con los animales y lo hace siempre desde las alturas. Mira siempre hacia abajo, demostrando así su gran tamaño y la gran altura de lugar donde se encuentra. Esto demuestra que está por encima de cualquier cosa y presente en todos los sitios, pues se da cuenta de todo lo que ocurre en el mundo que ha creado.

Otro rasgo importante de su comportamiento es la lentitud de sus movimientos. Cuando se desplaza, gira o realiza alguna acción lo hace suavemente, con calma y tranquilidad. Son lentos los movimientos de los ojos, los movimientos de las manos, los desplazamientos corporales, etc. Ello es una consecuencia directa de su gran tamaño. Como cualquier otro personaje enormemente grande, necesita actuar y reaccionar con lentitud. También trae como consecuencia la impresión por parte del espectador de un ser tranquilo, que no se altera fácilmente. Es un ser paciente y sereno.

Por último y antes de comenzar con el análisis de los sentimientos, destacar el carácter serio de su rostro. Vemos en todo momento un personaje inalterable, tanto cuando crea como cuando observa. Es un personaje concentrado en lo que realiza y apenas le afecta aquello que ocurre a su alrededor.

### **Análisis de los sentimientos y acciones que expresa en el film**

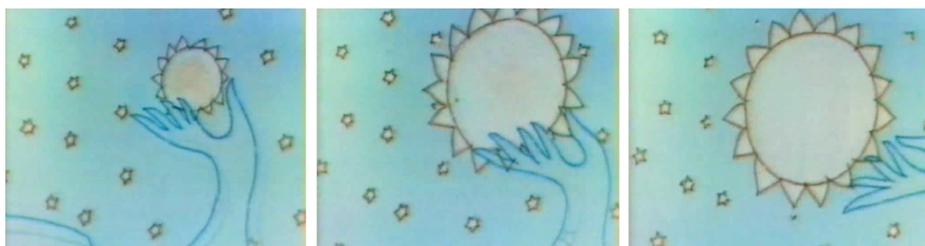
No son muchos los sentimientos que expresa este personaje, dado la seriedad con que actúa y se mueve, pero aún así destacan los

siguientes: Bondad, Carácter observador, Asombro , Enfado, Seriedad, Tolerancia, Tranquilidad (serenidad), Paciencia y Meditación.

## BONDAD

La bondad es un comportamiento que implica acciones de ternura y afecto. Estos sentimientos son positivos y por lo tanto tienen las siguientes repercusiones en el cuerpo: *ensanchamiento* general del cuerpo y rostro, extremidades superiores e inferiores separadas del tronco. En el rostro, los gestos tienen caracteres de simpatía: elevación del párpado inferior y mejilla y en ocasiones inclinación de la cabeza hacia un lado.

El personaje demuestra bondad en todos sus actos, pero lo hace de una manera peculiar, sin seguir exactamente los gestos del comportamiento real. En primer lugar, está constantemente observando a sus criaturas, cuidando de ellas a modo de padre protector. Los cuida con ternura realizando movimientos lentos y delicados. Un ejemplo de ello es la creación de las estrellas. Éstas flotan suavemente sobre la mano de su creador como si se trataran de pompas de jabón, rotando sobre sí mismas. Ésta mano creadora se mueve sin ejercer fuerza sobre los objetos. No agarra ni aprieta aquello que toca.



Otro ejemplo de bondad expresado a través de la ternura y el afecto es el trato que tiene con los animales. Cuando los toca con su mano, lo hace también con suavidad y delicadeza. Esto lo podemos comprobar en la secuencia donde el personaje toca al conejo para hacer que le crezca el pelaje.

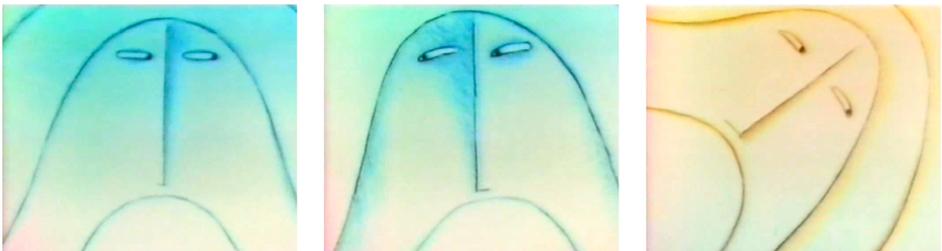


Al igual que al conejo le otorga pelaje, a los pájaros les otorga plumas, siempre solucionando sus carencias. El personaje actúa siempre que los animales necesitan su ayuda. Es especialmente curiosa la secuencia donde los peces sufren dentro del agua por no poder nadar. Mientras los animales se miran junto a la orilla, los peces piden ayuda con gran dificultad mientras se hunden en el fondo del mar. Ante esta llamada de auxilio el creador se acerca a ellos para verlos mejor. Al igual que había ayudado al resto de los animales el creador complementa el diseño inicial de los peces con aletas y escamas permitiéndoles así nadar. La última escena donde se puede apreciar otro gesto de bondad es en el ataque de los humanos. Éste no se defiende y se deja matar. Una larga lanza acaba con su vida.

## OBSERVADOR

Observar constantemente a las criaturas que viven en la tierra es el comportamiento que más se repite en este personaje. Observa

atentamente la mayor parte del tiempo para vigilar y cuidar de ellos, como ya se ha comentado anteriormente. La región de los ojos es la única zona del rostro que transmite sentimientos. El resto de los elementos faciales apenas se mueven. La boca siempre está oculta y los cabellos no se ondulan ni se alteran. Su mirada se acentúa con el diseño de los ojos: alargados y bien perfilados. Cuando mira aquello que ocurre bajo sus pies, la pupila hace un largo recorrido de un extremo a otro del ojo. Esta forma alargada de los ojos insinúa una finura en la mirada, como diría Cuyler, lo mismo que le ocurre a muchas personas que quieren ver con claridad aquello que está alejado.

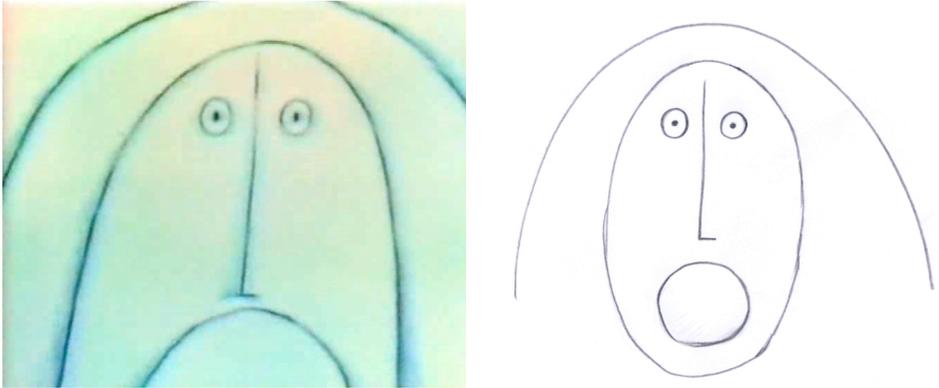


Es evidente que el animador ha querido resaltar este comportamiento en la personalidad del creador. Para ello ha utilizado un recurso cinematográfico: el encuadre del rostro. Si nos fijamos en los encuadres del personaje nos daremos cuenta de que la mayor parte de los planos son detalles del rostro. Pero además descubrimos que los ojos son los únicos elementos gráficos que aparecen enteros dentro de la pantalla. La larga melena, la barba y la cara quedan parcialmente fuera de campo.

## ASOMBRO

El asombro es un sentimiento que se produce ante un hecho inesperado. Se expresa con especial intensidad en el rostro: los párpados se separan dejando totalmente visible la pupila, la mandíbula desciende dejando la boca abierta y el cuerpo se paraliza unos instantes. La mirada se mantiene fija en aquello que le ha producido la sorpresa, que puede ser como ejemplo un hecho visible o un comentario escuchado de otra persona.

El personaje rompe por unos instantes su semblante serio y podemos ver que tras un hecho inesperado muestra asombro. El motivo de ello es el comportamiento humano, que tras negársele su últimos caprichos decide actuar por cuenta propia y sin el consentimiento de su creador. Éste muestra claramente su asombro ante esta rebeldía y lo hace utilizando los mismos gestos que en el comportamiento real anteriormente descrito: pose corporal estática con la mirada fija, ojos abiertos y rostro alargado. La expresión de asombro se representa en el film mediante un comportamiento estático: la reacción del personaje ante el acto de rebeldía. El fotograma se mantiene estático y apenas hay movimiento. Es curioso el hecho de que la barba no se pueda ver completa, ya que consciente o inconscientemente Back refuerza el gesto de asombro simulando con el perfil de la barba una boca abierta. Dibujamos junto al fotograma lo que algunos espectadores se podrían imaginar.



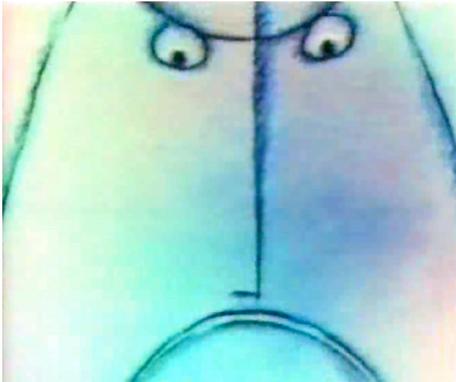
Junto a la pose estática producida por la sorpresa y la incredulidad de su rostro hay que añadir el parpadeo de los ojos. El creador está absolutamente asombrado ante el hecho inesperado y no da crédito a lo que está viendo, parpadeando como *intentando ver mejor*.

## INDIGNACIÓN

Los gestos que provoca la indignación son similares a los producidos por la agresión, amenaza, odio o cólera. En el rostro, el ceño se frunce, apareciendo arrugas transversales. Las cejas descienden por su extremo interno, el párpado superior se eleva y los orificios nasales se dilatan. Los dientes fuertemente apretados se muestran en ocasiones a través de una boca entreabierta. La piel de la cara se sonroja y la respiración se acelera. Las manos se cierran en puños y el cuerpo se suele inclinar hacia delante o hacia la causa de la indignación.

Ante los actos rebeldes de los humanos, el creador se enfurece y lo expresa especialmente en el rostro. Observando el encuadre tan cerrado de su cara no sabemos con exactitud si el resto del cuerpo se

altera ante este sentimiento, así que sólo analizaremos el rostro. Mirando fijamente a los humanos, el creador frunce el ceño y por primera vez en el corto muestra su boca. Ésta está ligeramente abierta y con las comisuras labiales desplazadas hacia abajo. Es importante señalar que estos escasos fotogramas son los únicos donde vemos totalmente alterado el rostro del personaje. La mayor parte del tiempo se mueve y actúa con un rostro serio. Es curiosa la forma como muestra F. Back la boca. Animando con el estilo que lo caracteriza, sencillo y esquemático, Back utiliza la misma línea de contorno de la barba para crear la boca. Ésta se duplica en dos líneas y se convierte en una abertura alargada que actuará de boca enfurecida. Mostramos junto al fotograma una reproducción de la boca que nos sugiere estas dos líneas.



Hay que añadir que para enfatizar el enfurecimiento del personaje las mejillas y contornos de los ojos se enrojecen sutilmente, gesto que también ocurre en el comportamiento humano real.

## SERIEDAD

La seriedad es el estado natural del creador. Todos los actos de éste se hacen con un semblante relajado e inexpressivo. Está serio cuando despierta, cuando comienza a crear formando los astros y más tarde con la creación de los animales. También está serio cuando cuida de las criaturas y atiende sus quejas. Cuando consiente una petición e incluso al final del film cuando vuelve a renacer con ayuda de los niños. Es un rostro inexpressivo la mayor parte del tiempo, un rostro en reposo y concentrado en sus tareas. Únicamente con los imprevistos desagradables muestra una reacción y una alteración corporal, como ya se ha visto. Esta seriedad lo convierte en un personaje concentrado en sus actos, atento y difícilmente alterable ante los acontecimientos. Un personaje que apenas expresa sentimientos con el cuerpo, ni positivos ni negativos. Hay que señalar que además de la relajación de los ojos, la línea que contornea la barba simula en ocasiones la propia boca, señalando así una boca cerrada y con las comisuras ligeramente en descenso.



## TOLERANCIA

Éste es un comportamiento y sabemos que el personaje es tolerante gracias a una serie de acciones que realiza en el film. Es

tolerante ya que atiende a todas las peticiones de los animales, aves y peces. Es especialmente tolerante con los humanos, ya que consiente tres peticiones cuando el resto de las criaturas sólo habían realizado una. Les consiente la petición de tener escamas y cuerpo de pez. Les consiente tener pelaje. Y finalmente les consiente la petición de ser aves y poder volar.

## TRANQUILIDAD

Deducimos este comportamiento a causa de la extrema lentitud de sus movimientos. El personaje no tiene prisa, no actúa con precipitación y lo vemos en varias ocasiones reflexionar pausadamente. Sus movimientos son lentos y fluidos. Como ya se ha comentado anteriormente es muy difícil que se altere ante los acontecimientos. Siempre permanece con un semblante relajado y serio.

## PACIENCIA

Los gestos producidos por la paciencia se expresan con mayor intensidad en las extremidades superiores del individuo. Los hombros se relajan, descienden y se desplazan hacia atrás. Las manos se cruzan sobre la espalda o el tronco. En ocasiones los brazos también se cruzan sobre el pecho.

Este comportamiento tiene lugar en el film tras el ataque humano. El creador parece morir y el hombre dedica un largo tiempo a satisfacer sus intereses perdiendo la relación con la naturaleza y los animales. Pasado un tiempo sin tener presente a su creador, los niños deciden volver a buscarlo. Y de nuevo vuelve a despertar el personaje. Podemos decir que el creador espera pacientemente a que la criatura

humanas que una vez creó lo llamen y vuelva otra vez a prestar su atención.

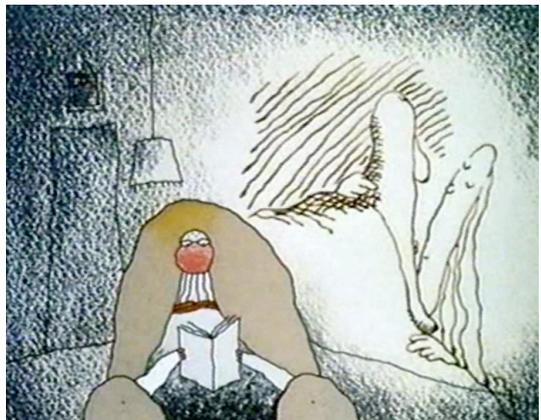
## MEDITACIÓN

En la reflexión o meditación, el individuo baja las cejas, formando una línea recta y en ocasiones convexa hacia abajo. Simultáneamente se acercan al entrecejo, provocando entre una y tres arrugas verticales. La mirada se dirige hacia abajo y la cabeza se inclina hacia adelante. El cuerpo tiene una actitud de reposo.

En nuestro personaje, los gestos son similares a los descritos: los ojos se cierran, la cabeza se inclina y la mano se acerca a la boca. No hay un descenso de las cejas ni arrugas en el entrecejo. El cerrar los ojos indica ausentarse de su entorno para concentrarse en sus reflexiones, para no distraerse. En este caso el personaje además, se lleva la mano a la boca mientras medita, gesto también ocurre en ocasiones en el comportamiento real.







## EL LECTOR CASCARRABIAS

Paul Driessen



### **Datos del film**

Título del film: *The same old story*

Duración: 3 min. 12 seg.

Productora: National Film Board of Canada

Lugar: Canadá

Año: 1981

Animador: Paul Driessen

Música: Norman Roger

### **Datos del personaje**

El personaje que analizamos es un hombre adulto de unos sesenta años de edad. Vive en una acogedora casa junto a su esposa. Durante la película podemos observar que le gusta la lectura y que a menudo se sienta en el sofá bajo la lámpara a leer novelas románticas. Viste de forma muy sencilla, aunque únicamente se pueden apreciar con claridad los anchos pantalones que lleva puestos en todo momento.

No se trata de un personaje realista. Su cuerpo está ligeramente deformado. La cabeza se une al cuerpo sin que exista cuello. Las manos y los pies son más pequeños de lo normal. El diseño global del cuerpo se asemeja a un bolo donde cabeza y extremidades son pequeñas extensiones de un gran volumen redondeado. Es un diseño sencillo donde muchos elementos anatómicos no se han dibujado. No tiene orejas ni cejas. En cambio posee una voluminosa nariz sonrosada. Bajo ella, un grupo de líneas separadas parecen simular un bigote. La boca es grande y alargada, de labios bien definidos y rojizos. Al aficionarse a la lectura, lleva puestas unas gafas que en muchas ocasiones utiliza el animador como apoyo a las expresiones faciales. La parte superior de

éstas hacen de cejas que se mueven y arquean según la expresión, acentuando también la mirada.

La técnica utilizada por Paul Driessen es el cartoon. Es la técnica con la que suele realizar la mayoría de sus cortos. En ellos destaca el protagonismo de la línea sobre las manchas de color. Utiliza una línea negra y sinuosa que contornea y cierra los distintos elementos del personaje, así como del resto de los elementos del decorado. Las formas se colorean con manchas planas y en ocasiones con textura, como es el caso de las sombras del escenario y cuerpo de los personajes. Combina los dos tipos de relleno. Es una técnica más cercana al dibujo de formas planas que a la representación de volúmenes, donde todos los elementos que aparecen en escena, incluyendo personajes, son formas sencillas y simplificadas. Ni siquiera el fondo, en este caso el interior de una casa, está recargado de elementos decorativos.

En este film, existen dos formas de representar a los personajes. Por un lado encontramos los personajes reales, que son el protagonista y la chica que llama a la puerta pidiendo auxilio. Pero por otro lado vemos a personajes que son fruto de la imaginación del protagonista, los personajes que él visualiza en su cabeza mientras lee la novela. Para que el espectador pueda ver lo que piensa el protagonista mientras lee, el animador proyecta sobre la pared de la habitación dibujos de los personajes imaginarios representados sólo con líneas, sin color. Cuando la chica se convierte en una persona real entonces el animador la colorea y la trata de la misma manera que el hombre que analizamos.

Una característica que nos llama la atención en este corto es el carácter sencillo y simplificado que envuelve todo: la animación, el diseño formal de los elementos, la gama de colores e incluso el sonido. Los personajes apenas se mueven y cuando lo hacen es de manera lenta, como si conscientemente hubieran ralentizado la velocidad de reproducción de la cinta. Un ejemplo es la escena donde el personaje

imaginario socorre a la chica y lanza el libro contra el villano, tumbándolo con el golpe. Tanto el movimiento del libro en el aire como la caída del personaje al suelo son acciones muy lentas. Es una animación basada más en poses claves que en movimientos complejos. En cuanto al sonido, fijémonos que Paul Driessen le concede un papel muy importante en el corto. Todos los sonidos que emiten los personajes son caricaturas de los sonidos reales, son voces que definen un personaje con una personalidad muy específica. Teniendo en cuenta que las voces las pone el mismo actor, fijémonos en la voz ronca y lenta del protagonista y el tono agudo y acusador de la esposa. Pero son especialmente significativas las voces de la pareja que surge de la novela. El personaje villano habla emitiendo gruñidos y gritos. La chica, que es dulce y frágil, habla emitiendo susurros ahogados y delicados. En este corto vemos que el animador ha sabido aprovechar todos los recursos de los que disponía, utilizándolos de manera breve pero efectiva.

#### *Aspectos internos*

El personaje que analizamos es un hombre adulto aficionado a la lectura. Vive con su esposa y representa escenas de una vida hogareña. En su personalidad destaca el carácter soñador y romántico que se manifiesta al leer las novelas con historias de doncellas en apuros y héroes que las rescatan. Junto con el romanticismo disimulado, también vemos en él a una persona temerosa de su esposa. Cuando tras abrir la puerta encuentra a una bella mujer en apuros reacciona invitándola a pasar, no sin dar señas de picardía, pero tras escuchar a su esposa preguntarle qué ocurre, él se asusta y cierra la puerta dejando a la chica fuera. Este carácter poco valiente también se manifiesta

cuando se mantiene quieto en su sofá, disimulando, mientras escucha cómo supuestamente torturan a la chica que dejó tras la puerta.

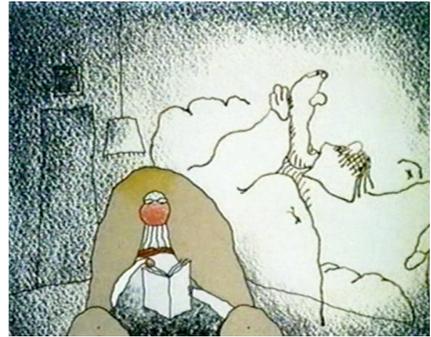
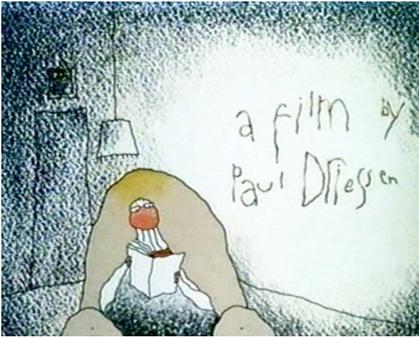
### **Análisis de sentimientos expresados en el film**

El lenguaje corporal es un recurso muy importante en este film. Los personajes se comunican normalmente con gestos y sonidos, apenas pronuncian palabras. Es un lenguaje expresado especialmente con poses. El animador se inclina antes por el uso de imágenes para transmitir sentimientos que por movimientos. De hecho, las acciones que realizan los personajes se realizan con lentitud y numerosas pausas. Aún así no son del todo exageradas, es un comportamiento más bien realista. Un aspecto que llama la atención es la gran cantidad de información que llevan consigo las voces de los personajes. A través de ellas sabemos mucho acerca de su personalidad. Pensemos en la voz del protagonista: cuando contesta a su mujer, el tartamudeo y el tono de voz delatan una persona temerosa de su esposa. En cambio, aunque no veamos nunca a la esposa, sabemos que ella no le teme y pregunta con un tono más fuerte, más elevado y con acento acusador, de desconfianza. Los suaves susurros de la chica en apuros delatan a una persona asustada, delicada y frágil. Los fuertes gritos roncOS y graves del personaje malo delatan a una persona violenta, descontrolada, agresiva y fuerte.

La personalidad de este individuo se caracteriza por su cobardía y su romanticismo disimulado. En él hemos analizado los siguientes sentimientos y comportamientos: concentración, soñar despierto, sorpresa, miedo, observar con atención, picardía, vergüenza y disimulo.

## CONCENTRACIÓN

La concentración es un comportamiento que no podríamos definirlo como positivo o negativo. Es un comportamiento neutro donde el individuo ni disfruta ni sufre, reflexiona en todo caso. Es un



comportamiento que se manifiesta especialmente en el rostro. La mirada se mantiene fija en aquello que lo provoca. La boca está cerrada y apenas se realizan movimientos mientras dura.

Este comportamiento se manifiesta en el personaje al comienzo del film. El personaje abre el libro y mientras lee se mantiene concentrado. Su mirada se mantiene fija en el texto y cada cierto tiempo pasa de página, inclinando levemente la cabeza. En el rostro, la boca está cerrada y las comisuras descienden ligeramente, como hemos comentado anteriormente. La pose también es importante, pues se mantiene estático reposando en un cómodo sofá. Las frases que lee se traducen en siseos que el espectador puede escuchar. La música que se escucha de fondo expresa con claridad y cierto humor el peligro de las escenas de persecución y el carácter romántico de las escenas de amor.

## SOÑAR DESPIERTO

Soñar despierto es un comportamiento más bien positivo, pues normalmente implica pensar en agradables situaciones o deseos difíciles de cumplir en la realidad. Es un comportamiento donde el individuo se encierra en sí mismo, evadiéndose y aislándose por unos momentos de la realidad. Es una realidad ficticia y paralela que provoca sensaciones agradables. Se caracteriza por mantenerse estático y ausente durante unos instantes.



En el personaje que analizamos, el soñar despierto se produce con motivo de la lectura de la novela. En ella, una bella mujer es perseguida por un personaje bruto y malvado. Tras llegar a la casa de otro personaje, éste la salva derrotando al villano. La escena termina fundiéndose ambos en un apasionado beso. Nuestro personaje cierra el libro y revive en su imaginación las escenas de amor. Vemos cómo se recuesta cómodamente en el sofá apoyando la cabeza sobre su mano derecha. Con la otra sujeta el libro sobre las rodillas. Su rostro es

especialmente significativo. La mirada se mantiene perdida. Los párpados superiores descienden sin llegar a tapar la pupila. La boca se mantiene cerrada pero esbozando una sutil sonrisa. Tras unos instantes suspira.

## SORPRESA

La sorpresa es un sentimiento neutro que se caracteriza por alterar de forma brusca al individuo. Cuando un hecho provoca sorpresa, el individuo se sobresalta, abre los ojos y mira fijamente hacia la persona o lugar que le ha sorprendido. Se paraliza y en ocasiones abre la boca y emite una exclamación de incredulidad.

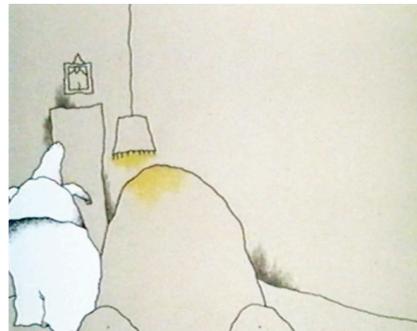


En nuestro caso la sorpresa no es del todo neutra pues se acompaña de un leve sentimiento de miedo. El personaje al mismo tiempo que se sorprende se asusta y el motivo se debe a que de repente suena el timbre de la puerta. El personaje se hallaba absorto en sus pensamientos y al oír el timbre se sobresalta. El gesto más representativo de esta reacción es el hecho de descontrolarse, de “perder la compostura”. El personaje se queda paralizado: las rodillas se juntan cerrando las piernas, las gafas se inclinan, la boca se tuerce y

deja asomar los dientes superiores, los brazos se separan y las manos elevadas muestran unos dedos ondulados y flácidos. Todo ello al tiempo que el individuo se inclina hacia su izquierda alejándose de este modo de la puerta. El rostro muestra además el usual gesto de abrir los ojos y mirar fijamente. El susto se manifiesta también cuando mira al espectador con las cejas inclinadas (en este caso representadas por el perfil de las gafas) y traga saliva.

## MIEDO

El miedo es un sentimiento negativo. Como ya hemos observado en otros casos, el individuo suele manifestarlo con gestos de recogimiento y auto protección. En el rostro, las cejas se arquean, el ceño se frunce y la mirada se mantiene fija en aquello que asusta. El cuerpo en ocasiones reacciona con sudores, temblores y la piel pierde su color sonrosado.



En este film el personaje siente en dos ocasiones miedo y por motivos diferentes. En el primer caso, el motivo es la extraña llamada a la puerta. Alguien a quien no se le esperaba llega a su casa. El miedo se manifiesta por medio de un caminado cauteloso desde el sofá hasta la

puerta. Los movimientos son lentos, cada paso se hace con cuidado y pisando con suavidad, sin hacer ruido. Los brazos se separan del cuerpo para no perder el equilibrio. La cabeza se inclina hacia delante y el personaje adopta una postura de recogimiento. El rostro muestra preocupación al inclinarse las cejas con los extremos externos hacia abajo y la boca cerrada. El rostro se alarga descendiendo la boca y la nariz. Otro gesto significativo es el no dejar el libro en el sofá y llevarlo cogido en su mano mientras camina. Hemos interpretado este hecho como otro gesto que demuestra su preocupación. No deja el libro para tener un objeto cogido con la mano. Quizá de este modo el personaje se encuentre más seguro. Al llegar a la puerta, mira por la mirilla agazapado, con la cabeza metida entre los hombros.

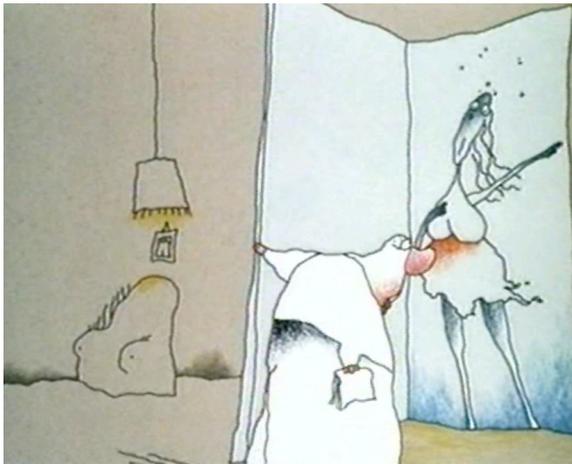


La siguiente escena donde volvemos a ver al personaje sintiendo miedo es en el momento en que abre la puerta. Dos son las razones. Primero siente miedo, no con demasiada intensidad, cuando escucha la voz de su esposa preguntándole qué ocurre. Él le contesta con signos de preocupación: la voz le tiembla y tartamudea. La cabeza se inclina y en la mirada vemos las cejas inclinadas. Pero lo que le produce temor intenso es la inminente llegada de alguien agresivo, alguien que persigue a la chica y que intimida con sus fuertes gritos. El miedo se manifiesta con una pose donde vemos que el personaje se encoge, los brazos se juntan, las manos se vuelven flácidas y las piernas se cierran.

En el rostro las gafas vuelven a descolocarse, los ojos se abren y la mirada se mantiene perdida. La boca se cierra y los labios se ondulan.<sup>1</sup> Cuando vuelve a gritar el personaje malvado, el protagonista teme por su seguridad y reacciona elevando las manos impidiendo que la chica entre en su casa. Además podemos ver en su rostro las cejas inclinadas y la boca medio abierta.

## OBSERVAR CON ATENCIÓN

Este comportamiento implica una mirada concentrada, una pose estática, un rostro serio que se mantiene quieto mientras se mira fijamente. La boca se cierra y en ocasiones los párpados descienden sin



llegar a cerrar el ojo mientras el ceño se frunce. Todo ello en un intento de enfocar mejor aquello que se ve en la lejanía.

---

<sup>1</sup> Este gesto también aparece en otros personajes como es el caso de Carlitos de la serie *Snoopy*, creado por Charles Schulz. La boca se representa mediante una línea negra que se ondula mientras el personaje mira a quien le estaba hablando.

Al abrir la puerta, el protagonista se encuentra a una joven que pide auxilio. Ella le explica que un personaje cruel la persigue, señalando con el dedo el lugar por donde viene. El protagonista mira con atención el lugar que señala inclinando la cabeza y desplazándola hacia delante. Las pupilas se adelantan ligeramente exagerando la mirada. Con esta pose se mantiene unos instantes.

### PICARDÍA

Este comportamiento aparece cuando el individuo intenta lograr su propósito con cierta falsedad en sus actos. Se muestra amable y cortés con otra persona cuando en muchas ocasiones no es lo que realmente siente. En el rostro suele aparecer una sonrisa falsa.



El personaje manifiesta picardía en el momento en que ve a la bella joven frente a él y la invita a pasar. Ya hemos comentado que este comportamiento suele traer consigo gestos falsos. Los verdaderos sentimientos del personaje se manifiestan en la región de los ojos. En la

mirada puesta sobre la chica vemos los ojos medio cerrados y las cejas levemente inclinadas hacia abajo en sus extremos internos. Esta mirada manifiesta que por el interior del personaje discurren ciertos pensamientos maliciosos. En cambio vemos más abajo una enorme sonrisa que enseña los dientes. Es una sonrisa falsa, no es realmente alegría lo que siente en ese momento el protagonista. En la pose, los gestos son de servilismo: el personaje se inclina y con los brazos señala al interior de la casa, invitando a la chica a pasar, todo ello sin dejar de mirarla.

## VERGÜENZA

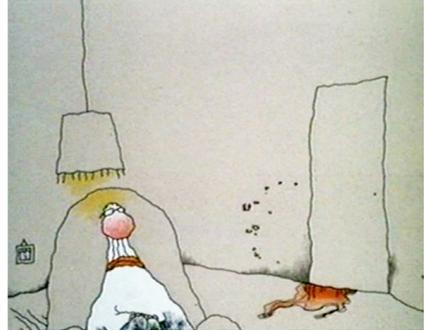
La vergüenza es un sentimiento negativo que provoca situaciones de apuro a quien la sufre. Lleva consigo sensación de incomodidad que normalmente se intenta ocultar con gestos de alegría. El personaje siente vergüenza al comprobar que sin proponérselo toca los pechos de la joven. Como hemos comentado, la vergüenza le provoca una situación incómoda que quiere disimular con una falsa sonrisa. Los gestos que demuestran esta incomodidad son las gotas de sudor que salen de su cara y las cejas inclinadas. La amplia sonrisa y los ojos abiertos son gestos falsos que realiza conscientemente el personaje en un intento de ocultar sus verdadero estado de ánimo.

La vergüenza le provoca un descontrol en sus extremidades superiores que se encojen sin sentido con las manos hacia abajo y los dedos juntos.

## DISIMULO

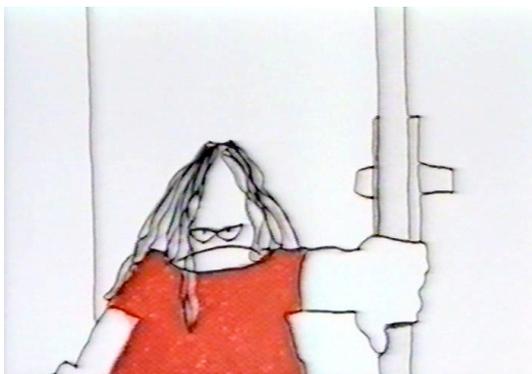
Disimular es un comportamiento neutro que implica un intento de ocultar a los demás los verdaderos sentimientos. Sin embargo, los

gestos que se realizan no son todos falsos. Normalmente podemos ver alguno o algunos que delatan el verdadero estado de ánimo del individuo. Si no fuera así, no sabríamos que está disimulando.



Este señor disimula cuando es consciente de la situación de peligro que sufre la chica que ha dejado fuera de su casa e intenta aparentar una situación de tranquilidad sentado en su sofá. Finge serenidad cuando realmente sufre tensión y miedo por lo que escucha. A través de los dibujos que el animador realiza alrededor de la puerta, sabemos lo que pasa por la imaginación del hombre. Se imagina que el agresor la ha capturado y la está torturando. Él siente miedo y no se atreve a socorrerla. Su mirada le delata. Sus ojos miran hacia la puerta, que es de donde proceden sus temores. Las cejas están sutilmente inclinadas, mostrando preocupación. La boca se cierra fuertemente mostrando tensión contenida. Las piernas las junta y apoya las dos manos sobre ellas, manifestando temor. El disimulo se acentúa al mantenerse totalmente quieto en el sofá mientras duran los gritos y los ruidos de tortura.





## LA NIÑA ENFURECIDA

Moesker Christa



### **Datos del film**

Título del film: *Sietje*

Duración: 4'25 "

Productora: Nederlands Instituut Voor Animatiefilm

Lugar: Holanda

Año: 1997

Animador: Christa Moesker

Música: Christa Moesker

### **Datos del personaje**

El personaje que vamos a analizar es una niña de ocho años de edad aproximadamente. Lleva el pelo suelto y enmarañado. Viste una camiseta roja y zapatos oscuros. Las proporciones del cuerpo son peculiares, una caricatura del cuerpo real. La cabeza es estrecha y alargada. Las manos son grandes y las extremidades inferiores muy anchas. Los pies están más deformados que ningún otra parte del cuerpo. Además de su gran tamaño los dedos son pequeños, a juzgar por la forma de los zapatos. El cuerpo en su conjunto sufre una deformación proporcional de la cabeza a los pies. De arriba a abajo aumenta todas las partes del cuerpo de forma exponencial. A modo de pirámide. Ello le otorga un aspecto de robustez y estabilidad al diseño. Robustez que acompaña a la perfección el carácter furioso de la niña.

Tanto los elementos que aparecen en escena como los fondos se caracterizan por un alto grado de simplificación. El diseño de personajes y objetos son similares a las caricaturas de los niños. Los personajes se sintetizan hasta el punto de perder muchas veces la sensación de volumen. Cabeza, brazos o piernas se convierten en recortes blancos perfilados por una línea negra. El escenario está

completamente vacío y sin color. Únicamente cuando la niña utiliza un elemento (como la cama o el peluche) aparecen más elementos en escena. Es de destacar el uso del color y la línea. Cada fotograma del film posee mucho contraste. Las formas se perfilan por una gruesa línea negra.



El único color que aparece es el rojo de la camiseta, que contrasta con la línea negra y el fondo blanco. Podríamos afirmar que la animadora ha utilizado la síntesis de las formas y el contraste en los colores para captar mejor la atención del espectador.

#### *Aspectos internos*

La personalidad de la niña se caracteriza por la furia que siente tras una reprimenda. Está furiosa con alguien en particular pero amplía su enfado contra todas las persona adultas, pues todas parecen decirle lo que debe y no debe hacer. La furia se mezcla con el sentimiento de

impotencia y resignación. Impotencia por ser una niña y no poder hacer lo que le apetece. Resignación al comprobar que no va a salirse con la suya. Sólo al final del corto se tranquiliza y se muestra cariñosa cuando ve aparecer a su madre tras la puerta. Este comportamiento de rabia es normal en los niños y la autora lo ha exagerado en extremo, convirtiendo muchas veces a la niña en un monstruo descontrolado. Es importante los ruidos que emite el personaje, pues son una exageración de la furia que experimenta. La niña ruge y grita como lo haría un monstruo salido de una historia de terror. Las acciones que realiza son en su mayoría intentos de destrozar y romper todo aquello que se encuentra en su camino. En algunas ocasiones son acciones reales pero en otras son exageradas, como el hecho de levantar una cama ella sola.

La agresividad se manifiesta tanto en pensamientos como en acciones. En una escena la niña se sienta en el suelo cansada por el esfuerzo de destrozar la habitación y se imagina a los adultos riñéndola. Ella entonces se convierte en un gigante y los atemoriza. Comienza a pisarlos a todos con sus enormes pies mientras ellos corren despavoridos. En cuanto a las acciones vemos que comienza a realizar todo aquello que molestaría a sus padres. Empieza por desordenar la habitación, dejando todos los juguetes por el suelo. Después deshace la cama. Luego tira un oso de peluche al suelo y comienza a saltar encima de él. Y por último coge pintura y pinta un dibujo en la pared del cuarto.

### **Análisis de sentimientos expresados en el film**

El lenguaje corporal que se utiliza en el film es en su mayoría exagerado, al compararlo con el comportamiento real. La mayor parte de las acciones que realiza la niña son consecuencia directa del enfado que sufre y de la rabia que siente. Estas acciones van desde desordenar

la habitación hasta saltar sobre un oso de peluche tumbado en el suelo. Estas dos acciones las podemos considerar cercanas al comportamiento real, pero existen otras que son exageraciones de los sentimientos de la niña. La primera de ellas consiste en explotar de rabia, la segunda en tumbar la cama, la tercera en realizar un dibujo de gran tamaño, mucho más alto de lo que es ella y la tercera, en sueños, es aplastar a las personas con los pies. Es curioso un recurso que utiliza la animadora para reforzar la atención del espectador en cada acción. Antes de cometer la travesura, la animadora mantiene unos instantes parada a la niña y acto seguido realiza con rabia la acción. Todo ello acompañado de rugidos y gruñidos como los que emitiría un animal salvaje.

Juega un papel muy importante el lenguaje corporal ya que al igual que la mayoría de los ejemplos analizados en este trabajo no existe un lenguaje verbal. Únicamente cuando la niña ve a su madre pronuncia una palabra: *mamá*. Además, el sentimiento de rabia, frustración y cólera se vive con mucha intensidad en la niña y esto se ha de manifestar con gestos y movimientos exagerados. La niña utiliza mucha fuerza en cada una de las acciones y derrocha violencia y furia. Su rostro siempre está contraído y sus poses manifiestan agresividad y obstinación. El pelo largo y suelto es un recurso que enfatiza muy bien los movimientos agresivos del personaje.

Con cada golpe o giro que realiza le acompaña las ondulaciones de los mechones del cabello. Esto además le confiere un carácter salvaje y descuidado. Todo ello unido a la robustez de su físico, con las manos y las piernas tan grandes, hace que la niña parezca más bien una bestia salvaje. Los sentimientos que se han manifestado en el personaje son: enfado, agresividad, rabia, satisfacción, resentimiento, alegría, gran autoestima, tristeza y afecto.

## ENFADO

El enfado es un sentimiento del grupo de los negativos, los que no benefician a la autoestima del individuo. Se expresa con mucha intensidad en la zona del rostro. Las cejas se inclinan con los extremos internos hacia abajo y parecen arrugas verticales en el entrecejo. La boca se cierra con fuerza con los labios prietos y en ocasiones con las comisuras inclinadas hacia abajo. La mirada también juega un papel importante en la expresión de este sentimiento. Normalmente se mantiene fija en el motivo del enfado, bien sea una persona u otra entidad. Si no está presente se mantiene perdida pero con expresión de reflexión pues el motivo lo ve en su imaginación.

El enfado es un sentimiento que se mantiene constante a lo largo de todo el film. Únicamente al final de la película la niña se relaja y muestra signos de desenfado al ver a su madre. Es importante señalar que el sentimiento se vive con mucha intensidad desde el comienzo de la película, pero conforme la niña va destrozando la habitación ésta va calmándose. El motivo nunca se explica en el guión, pero tras ver la película suponemos que es un castigo impuesto por los padres, ya que la niña siente un odio tremendo hacia las personas adultas que la riñen. Encontramos tres formas de manifestar este sentimiento: mediante el rostro, mediante poses y mediante acciones. La zona del rostro es la más afectada por el enfado. En este aspecto sigue el modelo real y vemos el típico fruncimiento de cejas que toda persona enfadada manifiesta. La animadora lo simplifica fusionando las cejas con la línea del párpado superior, pero el resultado indica claramente al espectador que la niña se encuentra muy enfadada. Para enfatizar el hecho de que las cejas han bajado, la distancia entre éstas y la parte alta de la cabeza es muy grande, está exagerada. No es que la frente sea grande, es que la animadora ha bajado todos los elementos del rostro a la parte más baja

de la cara, exagerando así la bajada de las cejas, tan importante para manifestar enfado. Después vemos la mirada. Hemos comentado que los individuos reales mantienen la mirada fija cuando se enfurecen. El personaje hace lo mismo. No suele mirar nada en concreto, pero da la sensación de estar pensando, reflexionando sobre lo que le ha ocurrido antes de entrar en la habitación. En dos ocasiones, la niña mira a la cámara como si supiera que hay alguien mirándola a través de ella. Su enfado es tan intenso que arremete incluso contra el espectador, haciéndole burlas con la boca y gruñendo como un animal. El último elemento del rostro es la boca.



Al igual que el comportamiento real está cerrada y prieta, con las comisuras hacia abajo. Tras ver el rostro, veamos qué ocurre con las poses. El enfado provoca rabia y agresividad en la persona que lo padece. Las poses lo demuestran: puños cerrados, dispuestos a agredir, brazos y piernas separadas y cabeza inclinada (en actitud de ataque). Las acciones que realiza, fruto de este enfado, se realizan con rabia y mucha fuerza. Acompañadas de gritos y rugidos. Recordemos que deshace la cama con violencia, tirando al suelo la almohada y las sábanas. Levanta la cama y la tumba con una fuerza sobrenatural para ser una niña. Se gira con furia para mirar su próximo objetivo de destrozo. Y así hasta que se agota.

## AGRESIVIDAD

La agresividad es un comportamiento violento que se manifiesta en hombres y animales de maneras similares, según Darwin<sup>1</sup>. En el rostro, el color de la piel enrojece, los ojos brillan y la mirada se mantiene firme. El ceño se frunce. Las aletas de la nariz se dilatan. La boca se mantiene prieta. La cabeza se mantiene erguida y se inclina hacia adelante. En cuanto a las poses, el pecho se hincha, los codos se flexionan y los brazos se mantienen rígidos. Los puños se mantienen apretados. La respiración se acelera y el pecho se hincha. Se deambula de un lado a otro. Se grita e insulta.

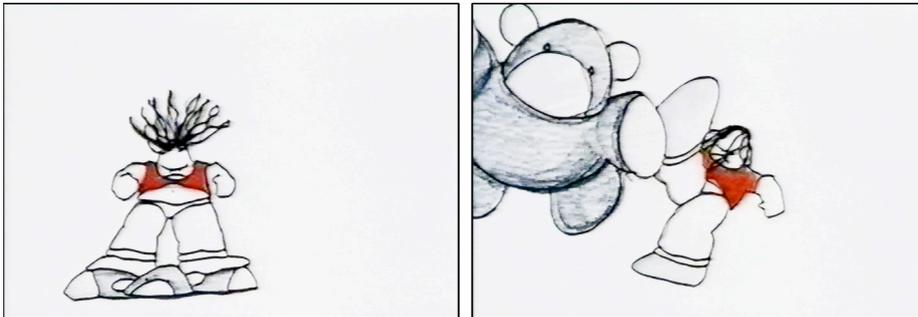
El personaje se comporta de manera agresiva debido al enfado y la rabia que siente. Son varias las acciones que realiza. En primer lugar cierra la puerta del cuarto de un portazo. Más tarde empieza a saltar sobre el peluche varias veces hasta que al final le da una patada y lo saca fuera de campo. A continuación arremete contra el espectador provocándolo con muecas y burlas. Y por último, mientras piensa sobre lo que ha pasado, se imagina a ella misma como un monstruo aplastando a los adultos con sus enormes pies. Los gestos de la cara son los mismos que hemos analizado anteriormente con el enfurecimiento: ceño fruncido, mirada fija y labios con las comisuras hacia abajo. Todo ello similar a lo descrito por Darwin en el comportamiento real. Las poses demuestran agresividad al tener los puños cerrados, los brazos flexionados y los puños cerrados. A ello hay que unirle los gruñidos y gritos que se emite la niña. Las acciones se realizan con fuerza y de manera muy rápida. Como ya hemos comentado anteriormente, los movimientos ondulantes del cabello ayudan a expresar la furia de sus acciones.

---

<sup>1</sup> DARWIN, Charles. 1984. La expresión de las emociones en los animales y en el hombre. Madrid. Alianza Editorial.

Junto con los gestos y acciones de la niña, la animadora ha utilizado otros recursos que colaboran a transmitir esta imagen de agresividad en la personalidad de la niña. Por una parte a escogido el rojo como color principal en la gama de colores del film. Y no sólo en el fondo sino también en la ropa y complementos del personaje. Es un color que destaca por su intensidad y que contrasta con el tono negro de los trazos y el blanco del fondo y piel del personaje. Este color trae connotaciones de fuerza, violencia y alteración. Es un rojo que recuerda a la sangre y al fuego. A la agitación en general.

Por otro lado está el recurso del sonido. Aquí la animadora ha transmitido la idea de que la niña es agresiva a través de rugidos y gruñidos. Estos rugidos pertenecen a animales salvajes y no ha personas. Incluso algunos gruñidos son inventados y pertenecen más bien a personajes terroríficos de la ciencia ficción. Estos sonidos son el complemento perfecto para dar una imagen de agresividad extrema.

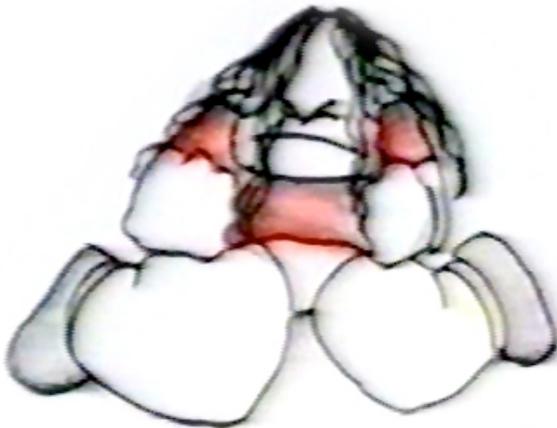


## RABIA

La rabia es un sentimiento negativo que se manifiesta con gestos y actitudes similares al odio o la cólera. Darwin afirma que en la rabia la cara enrojece y las venas de la frente y el cuello se dilatan. La respiración se acelera y el ritmo cardíaco aumenta. En ocasiones se eriza el cabello. Los ojos se mantienen muy abiertos y brillantes. Las pupilas se contraen y la mirada se mantiene fija. Los niños pequeños patean y se revuelcan en el suelo. A veces muerden. Se oyen agudos jadeos de cólera, bufidos e insultos. Al mismo tiempo la voz se ve afectada y se hace más ruidosa. Cuyer comenta acerca de la rabia contenida que en el rostro las aletas de la nariz se cierran y se suele morder el labio inferior.

La niña padece una rabia intensa con motivo de la reprimenda de los padres. Al entrar en la habitación cierra la puerta dando un fuerte golpe y acto seguido se tira al suelo. Tras una breve pausa comienza a chillar, a patear y a dar puñetazos en el suelo. Gira sobre sí misma mientras patea y grita con los ojos cerrados. Cuando parece que se ha cansado, se pone de rodillas y haciendo fuerza con la cara contraída y los puños cerrados explota como si fuera un globo. Obviamente este comportamiento es muy parecido al que en la vida real mantienen muchos niños. Por todos es conocida la reacción de muchos niños pequeños al no conseguir lo que desean en un momento dado. Muchos se enfurecen de tal forma que su frustración les hace gritar y patear en un intento alocado de llamar la atención y conseguir a toda prisa lo que desean. Es muy probable que la animadora haya experimentado en alguna ocasión una escena de este tipo y tanto le llamaría la atención que con ello creo este corto. Ya Darwin hace mención a este tipo de comportamiento al hablar de la cólera y la rabia. Como se ha descrito anteriormente, los niños presos

de la cólera y frustración se tiran al suelo a patear y chillar. Su actitud es violenta y en ocasiones golpean, destrozan y muerden. Ha excepción de los mordiscos, todo lo demás se manifiesta en el personaje. También mantiene la mirada y el ceño fruncido. La voz ruidosa que comenta Darwin se convierte en nuestro personaje en gritos y rugidos de animales salvajes y monstruos.



Y por último nos fijaremos en el recurso de la explosión utilizada por Christa. La niña demuestra albergar en su cuerpo una gran energía y esa tensión le hace realizar acciones violentas, rápidas y derrochando a la vez una fuerza descomunal. Demasiada fuerza para ser una niña. Llegó un momento en que la niña, sentada de rodillas en el suelo, se recoge sobre sí misma y con el rostro contraído y los puños cerrados contra el cuerpo comienza a hacer fuerza. Se le oye gritar con la boca cerrada. La niña explota como si de un petardo se tratara.

## SATISFACCIÓN

La satisfacción es un sentimiento positivo. Se manifiesta en el rostro mediante gestos similares a la alegría: párpados superiores caídos y una amplia sonrisa. En el cuerpo, los músculos se relajan y disminuye la actividad física. El cuerpo se relaja.



La niña siente satisfacción al planear una travesura que la compense por la frustración que siente. Cuando decide pintar un gran garabato en la pared de su cuarto, mira la brocha con picardía y satisfacción. En los ojos se mantiene el ceño fruncido debido al enfado, pero la amplia sonrisa de su boca delata la satisfacción. Esta sonrisa no es natural, es una sonrisa sardónica, como nombra Cuyet, ya que delata malas intenciones.

## ODIO

El odio es un sentimiento negativo cuyos gestos son similares a la agresión, la amenaza, la resignación, la malignidad, la indignación, el reto, la cólera y el furor, según Cuyet. El odio se manifiesta en el rostro por el fruncimiento del ceño y el cierre de la boca con fuerza. Pero la zona que más destaca Cuyet son las manos. Éstas se colocan en forma de garra con los dedos muy separados. Las últimas falanges flexionadas mientras la primera se mantiene extendida. La actitud es de atacar y agredir a quien le ha producido este sentimiento.



En el caso del personaje, el odio no se manifiesta de la misma manera que ha descrito Cuyet. El motivo ya se ha comentado, es la represión sufrida por los adultos. La niña se sienta en el suelo para pensar en lo que ha sucedido. Su pose es muy importante, pues se encuentra recogida como un ovillo. Esto indica que se encuentra en

actitud de protección y su estado de ánimo no es bueno. En lugar de cogerse de las piernas y mostrar una actitud más relajada como lo haría cualquier individuo, ella mantiene los puños cerrados junto a ella. Esto es muy significativo, pues sabemos que no ha desaparecido todavía la furia y el enfado que tiene desde el comienzo de la película. Las manos delatan una actitud de ataque, de agresión inmediata. Y por último vemos los gestos del rostro. La mirada fija y perdida en el horizonte delata que se encuentra pensando. Si a ello le sumamos el descenso de las cejas, tenemos una mirada de odio y resentimiento. Una mirada de frustración. También es importante el encuadre. La niña se encuentra encogida, dejando un espacio vacío en la parte superior del encuadre. Como resultado tenemos que el centro de la pantalla es la frente de la niña. Esto refuerza el mensaje de que la niña está pensando.

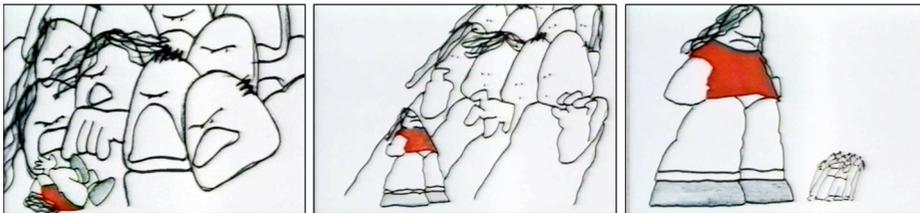
## GRAN AUTOESTIMA

La autoestima o el afecto que un individuo se tiene hacia sí mismo determina buena parte de su comportamiento. Si la autoestima es escasa, el individuo experimenta sentimientos negativos como la inseguridad o el miedo. Su actitud y reacción ante los acontecimientos se caracteriza por una falta de iniciativa, falta de energía y poca confianza en sus posibilidades. En ocasiones se llega incluso al pesimismo. Este sentimiento hace que el individuo tenga una reacción de debilidad ante los problemas que se le plantean y ante las relaciones sociales. Los gestos son de recogimiento y debilidad muscular. El rostro se entristece y muestra signos de preocupación: cejas curvas con los extremos internos elevados y párpados caídos.

Las poses son de recogimiento y muestra pasividad en sus movimientos. En cambio, si la autoestima es elevada, el individuo adopta una actitud positiva y fuerte ante los acontecimientos y su

preocupación es menor ante los problemas. Es menos susceptible y se defiende mejor y de manera más eficaz que en el caso anterior. Irradia más energía y sus poses son de estiramiento, de expansión. Muestra mayor fortaleza y no permite que nada ni nadie hiera su sensibilidad. Mientras que la baja autoestima dota de debilidad, la alta autoestima dota de fortaleza.

A través de los pensamientos de la niña, el espectador puede descubrir cómo ésta pasa del estado de la baja autoestima a la de alta autoestima. La niña se encuentra furiosa por la represión a que se ve sometida y desea vengarse de las personas que la han regañado. Como no puede vengarse en la vida real, sueña con hacerlo en su imaginación.



Vemos como al comienzo de la secuencia del sueño, la niña es regañada por los adultos. Ella no puede hacer frente a estos ataques y no puede evitar que la agresión. Christa utiliza unos recursos gráficos que muestran claramente los sentimientos de debilidad y autoprotección de la niña. Por una parte la niña disminuye su tamaño y se hace muy pequeña. Se encuentra recogida como un ovillo en el suelo. Derrotada y desprotegida. En cambio los adultos, poderosos y agresivos, se vuelven gigantes frente a ella. Es interesante la síntesis que realiza, pues al tratarse de una reprimenda, Christa sólo representa los rostros y las manos de los adultos, obviando el resto del cuerpo. Esta

reprimenda que tanto molesta a la niña se trasforma en voces y manos que la agreden físicamente, como vemos en el primer fotograma de la ilustración. La niña desea vengarse y en su sueño desea convertirse en un gigante y ver cómo se sorprenden los adultos. Ella se convierte en un monstruo y el grupo de adultos en seres minúsculos y asustadizos. Ella se venga aplastándolos con sus enormes pies. A esto hay que añadir el recurso de las voces. Las de los adultos se convierten en voces agudas cuando disminuyen sus tamaños. Pero la más llamativa es la de la niña, que tras destruir a sus agresores lanza un rugido de poder y satisfacción más propio de una bestia que de un niño.

La gran autoestima que siente le hace parecer un gigante de gran tamaño y agresividad. Tan sólo tenemos que observar la imagen que pone fin a la escena. En el rostro desaparecen los signos de preocupación y debilidad para dar paso a una actitud de fortaleza. Fijémonos ante todo en la mirada desafiante que adopta el personaje y en la sonrisa de satisfacción de su boca.



## TRISTEZA

La tristeza es un sentimiento que ya hemos analizado en otras ocasiones y sabemos que pertenece al grupo de los negativos. Provoca gestos de recogimiento y decaimiento. En el rostro, las cejas se curvan con los extremos internos hacia arriba. Los párpados superiores descenden y la mirada se dirige normalmente al suelo, en especial cuando se reflexiona. Existe una debilidad muscular que hace que el cuerpo se muestre más pesado, cayendo los brazos e inclinándose la cabeza hacia adelante. La actividad del individuo disminuye y pierde el interés por todo.

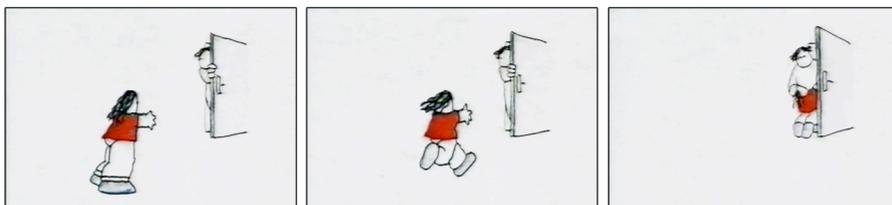


Tras desahogarse realizando destrozos y desorden en su habitación, la niña se sienta pensativa en el suelo. La furia desaparece y da paso a un sentimiento de tristeza y preocupación. Esta tristeza que

siente se manifiesta mediante la elevación de los extremos internos de la cejas. La animadora lo simplifica fusionando una vez más la línea de los párpados superiores con las cejas. La pose es de recogimiento. Observemos la flexión de piernas y brazos. La cabeza se inclina hacia adelante.

## AFECTO

El afecto o el cariño son sentimientos que según Darwin se caracterizan por un deseo de tocar a la persona amada. Normalmente se utiliza el abrazo como forma de demostrarlo.

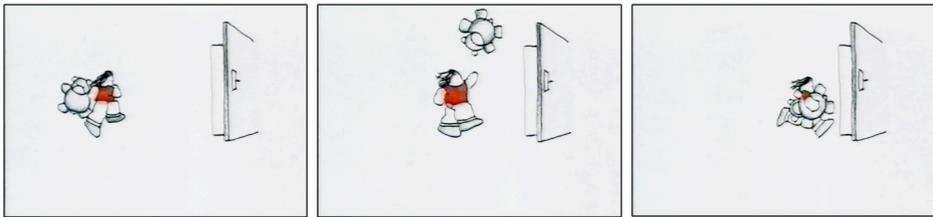


La niña, tras ver a su madre asomarse por la puerta de la habitación, corre hacia ella y la abraza, demostrando así el afecto que siente por ella. En este caso, los gestos utilizados por la animadora se corresponden totalmente con los descritos en el lenguaje corporal real. Además, el abrazo que una madre e hija se alarga en el tiempo indicando así su gran importancia en la historia que se cuenta.

## ALEGRÍA

La alegría es un sentimiento positivo que como ya hemos comentado en varias ocasiones se manifiesta mediante una expansión general del cuerpo en general y del rostro en particular. Este

sentimiento beneficia al individuo y adopta una actitud de seguridad y vitalidad que lo hace muy activo y sociable con los demás individuos. En el rostro los gestos se expanden del centro hacia fuera: los orificios nasales se abren, la boca se ensancha y las cejas se alejan de los ojos hacia arriba y hacia los laterales. El cuerpo se expande también, los brazos se separan del cuerpo, la columna se estira y la cabeza se inclina hacia atrás.



La niña siente alegría tras ver a su madre y abrazarla. Ya se la ha pasado la rabia y el enfado dando paso a un estado de ánimo más relajado y alegre. La niña expresa su alegría dando saltos cuando va a buscar su oso de peluche. Otra muestra de alegría es la acción de lanzar el oso al aire y luego recogerlo.





## **CASOS DE ESTUDIO**

La expresión no verbal a través  
del cuerpo al completo





LA CHICA HUMILDE  
Lotte Reiniger



### **Datos del film**

Título del film: *Cinderella*

Duración: 10'30 "

Productores: Carl Koch, Louis Hagen y Vivian Milroy

Lugar: Alemania

Año: 1922

Animadora: Lotte Reiniger

Música: Freddie Phillips

### **Datos del personaje**

El personaje que analizamos es una chica adolescente. Sus rasgos son delicados y casi infantiles: la frente es grande y redondeada, la nariz pequeña y los labios finos. Cuando se encuentra dentro de la casa, viste una falda larga y ancha acompañada siempre de un delantal recogido alrededor de la cintura con un gran lazo que cae tras ella. El pelo es largo, liso y lo lleva siempre recogido sobre su cabeza. Calza una zapatillas de estar en casa, destalonadas y aparentemente cómodas. Todos los complementos que utiliza cuando está dentro de la casa están en consonancia con sus obligaciones. La chica realiza la tareas domésticas y atiende servicialmente a sus dos hermanas durante todo el día. Pero cuando sale al exterior y acude al palacio del príncipe sus complementos son totalmente distintos. El sencillo vestido se convierte en un bonito traje de fiesta, muy elaborado y con una falda de campana. El pelo recogido se adorna con una pluma y las zapatillas se transforman en unos zapatos de fiesta.

El diseño del personaje es de tipo realista. Las proporciones del cuerpo se asemejan a las del cuerpo real, no sólo en el personaje que analizamos sino en los demás que aparecen en el film. Otro aspecto a

destacar es el elevado detalle de las formas. Los rasgos no están simplificados como en otras ocasiones. Las manos, los pies o la cara se aprecian en la película con todo lujo de detalles. En el caso de las ropas y demás complementos ocurre lo mismo. Podemos apreciar los vestidos enormemente elaborados y la complejidad de los sombreros, espejos y peinados. Los elementos del decorado también se recortan con gran detalle.

Debido a la técnica elegida por la animadora siempre vemos las figuras de color negro y totalmente opacas, como una tinta plana. Los personajes actúan frente al espectador como si de sombras negras se trataran, expresándose únicamente a través de sus contornos. Como única excepción y para que se pueda ver el contorno de las figuras, el plano más alejado del escenario está pintado, no recortado. Los personajes se componen de bloques de cartulina recortados y articulados entre sí. Estas articulaciones se corresponden normalmente con las articulaciones reales de la anatomía humana. La animadora otorga un carácter realista a todo lo que rodea la película, tanto el diseño de personajes y fondos como la propia animación. Los personajes se mueven y actúan de manera realista sin ninguna exageración ni alteración del comportamiento considerado real. Esta determinación supone una gran limitación a la hora de animar los personajes y en especial de conseguir que se expresen corporalmente.

Los movimientos son cortos y normalmente lentos. Las poses se colocan casi por obligación de perfil para que se pueda ver el contorno de la nariz y la boca, elementos fundamentales para la expresión corporal. Las manos y los pies también juegan un papel fundamental.

*Aspectos internos*

La personalidad de la protagonista se caracteriza por sus muestras de servilismo y sumisión. Es servicial al tener que atender obedientemente a sus dos hermanas y realizar las labores domésticas. Es sumisa porque lo hace sin oponer resistencia y con poses y gestos típicos de este sentimiento (cabeza inclinada, mirada baja, flexión del tronco y rodillas, etc.). Su situación en la casa es triste y ello se refleja en sus actos. Estos sentimientos contrastan con los de sus dos hermanas que se comportan de manera totalmente diferente. Frente a la humildad y servilismo de la protagonista encontramos el orgullo y la prepotencia de las dos hermanas. La personalidad de la chica es la opuesta a la de ellas en todos los sentidos. Este contraste en la personalidad se traslada al diseño. Mientras que la chica posee unos rasgos bellos y delicados, las hermanas se caracterizan por rasgos toscos y vastos. Una de ellas es baja y robusta. La otra alta, delgada y encorvada. El perfil de la cara es determinante: la chica tiene una nariz pequeña, una de las hermanas posee una gran nariz aguileña y la última es cuadrada y poco agraciada. Podríamos decir que la animadora utiliza el diseño del personaje para comunicar más información sobre la personalidad.

Otro rasgo que destacamos en la personalidad de la chica es su carácter femenino y delicado. La animadora hace caminar a la protagonista como si de una bailarina de ballet se tratara. Fijémonos en los caminados, en cómo coloca la punta del pie antes que el talón en cada paso. Miremos las manos, siempre levantadas y dulcemente flexionadas.

## **Análisis de los sentimientos expresados en el film**

La animación de Lotte Reiniger, dado la técnica utilizada, tiene muchas dificultades para expresarse corporalmente. Lotte Reiniger utiliza figuras totalmente opacas donde el contorno de la figura es el principal recurso para comunicarse con el espectador. Ello obliga a la animadora a trabajar continuamente con poses de perfil. Si el personaje está de frente o de tres cuartos ante la cámara, el espectador no puede apreciar ningún elemento importante del rostro, como ojos, nariz o boca. Es muy difícil saber qué expresión tiene su rostro. En cambio, si está de perfil vemos la nariz (sabemos hacia dónde mira), vemos el contorno de la frente (en ocasiones se aprecia el movimiento de las cejas y los párpados) y vemos los labios (la boca se abre y cierra según la emoción). Con el perfil, también vemos los movimientos de la cabeza frente al tronco. Esto es útil para emociones como la tristeza o el enfado entre otras.

Hemos comprobado que las poses más utilizadas dado su gran expresividad en los recortes es la de perfil. Pero qué ocurre con las manos y los pies. Las manos sabemos que son partes corporales muy expresivas, no deben de quedar ocultas dentro de la masa opaca del cuerpo. Lotte Reiniger coloca las manos de los personajes estratégicamente alejadas del cuerpo, separadas entre sí, para que se aprecien con todo detalle. Los pies suelen estar uno detrás de otro, en línea, de manera que ambos sean visibles ante la cámara.

Esta técnica ofrece otra gran dificultad para la animadora. Aunque es posible sustituir en un momento dado las piezas rígidas por otras para realizar las animaciones, nunca tendremos con la técnica del recortes la libertad de expresión que ofrece el dibujo o la pintura. Ni tampoco su inmediatez. Es posible combinar piezas recortadas pero no

tenemos los recursos del trazo, la línea o la textura para hacer que se expresen los personajes.

El lenguaje corporal no es el único recurso que utiliza Lotte Reiniger para comunicar emociones o personalidad. Otro canal de información es el propio diseño del personaje. El personaje principal y objeto de nuestro estudio irradia ternura, bondad y humildad. Estos sentimientos positivos se manifiestan en un cuerpo bello, de rasgos dulces y muy femeninos. En cambio, la humildad de la protagonista contrasta con el orgullo, la prepotencia y la maldad de sus dos hermanastras. Los cuerpos de ambas no son agraciados. Una de ellas posee una constitución robusta, es de poca altura y el perfil de su cara es tosco. La otra es alta y encorvada en cuyo perfil vemos una gran nariz y una prominente barbilla. Los personajes buenos poseen una apariencia bella y provocan simpatía. Los personajes malos no son agraciados y provocan antipatía. Este recurso es muy usual en los personajes de las películas del momento. En el cine de imagen real, los actores escogidos para los personajes malos no eran especialmente guapos. En cambio los protagonistas del film sí que lo eran. Actualmente esta regla ya ha caído en desuso. Unos años después de estrenarse este film, Disney comenzó con sus largometrajes donde utilizó el mismo recurso que Lotte Reiniger. Como ejemplo podemos recordar un personaje malo. La bruja de *Blancanieves y los siete enanitos*<sup>1</sup> es una anciana de cuerpo encorvado y rostro feo.

Otro de los recursos con los que trabaja Lotte Reiniger para reforzar la idea de personajes buenos y malos es la voz. Las hermanas poseen una voz desagradable y generalmente hablan gritando. La voz de la protagonista es más dulce y su tono más bajo.

---

<sup>1</sup> DISNEY, Walt. 1938. *Blancanieves y los siete enanitos*. EEUU.

Los sentimientos que a continuación analizaremos son: humildad, súplica, tristeza, sorpresa, delicadeza y ternura.

## HUMILDAD

El sentimiento de humildad se suele manifestar con la cabeza. Ésta se inclina hacia delante y la mirada baja. La protagonista demuestra su humildad y servilismo mostrándose continuamente encorvada. Cuando está frente a sus hermanas baja la mirada e inclina la cabeza. En ocasiones coloca las manos detrás de la espalda. Todo su cuerpo se flexiona: el tronco y las rodillas. La humildad es tan elevada que roza la sumisión y los sentimientos de inferioridad.

En la segunda imagen podemos comparar lo diferentes que se muestran las dos figuras. La protagonista se muestra sumisa y humilde, manifestándolo en su inclinación de la cabeza y tronco hacia delante. En cambio, la otra figura se muestra orgullosa y altiva: su boca entre abierta y la inclinación de la cabeza hacia atrás (todo lo contrario que en el caso anterior) la delatan. La nariz respingona hacia arriba también colabora a manifestar estos sentimientos de orgullo y superioridad.



## SÚPLICA

La súplica es una actitud que según Cuyer se expresa mediante una inclinación del tronco y la cabeza hacia delante. Los hombros ascienden y se dirigen hacia delante también. Los párpados superiores caen y las cejas se recogen de manera similar a la reflexión. Los antebrazos se flexionan y las manos se unen con las palmas juntas y los dedos entrelazados.

En nuestro caso la protagonista utiliza todo el cuerpo para expresar este sentimiento. No obstante, las manos ya expresan por sí solas este sentimiento. Fijémonos en cada uno de los tres fotogramas extraídos de la película. En el primer caso, vemos a la chica suplicando frente a las dos hermanas. Su cuerpo está flexionado hacia delante, como indicaba Cuyer. Su tronco se inclina y sus rodillas están ligeramente flexionadas. Aunque no podamos ver los detalles de la cara es obvio que las mira fijamente y además de muy cerca. Qué ocurre con las manos. Una de ellas está colocada sobre el pecho, como si señalara su cuerpo. Con ello indica que está hablando de ella. Que es a ella a quien le tienen que hacer el favor. Si pudiéramos oír lo que dice, lo más probable es que estuviera hablando en primera persona. El otro brazo se encuentra también flexionado pero con la mano separada del cuerpo, con la muñeca flexionada y la palma hacia arriba. Ésta es la mano con la que indica que está pidiendo, suplicando.

En el segundo fotograma, la súplica se realiza de otra manera. Ésta es más similar a la oración y al recogimiento espiritual. Sus rodillas siguen flexionadas pero ahora las manos han cambiado. Los brazos se flexionan y las dos manos se unen con las palmas hacia dentro. Los dedos están estirados y juntos. Las manos se acercan al rostro.

En el tercer y último fotograma, la pose cambia. La chica se arrodilla en el suelo y mirando hacia arriba suplica con más intensidad

que en ninguna otra escena. Los brazos siguen flexionados pero ahora las palmas están hacia arriba y los dedos estirados se dirigen hacia el hada. De esta manera la chica indica que ella es la única que le puede ayudar en su problema. El hecho de colocar las manos con las palmas hacia arriba y una junto a la otra es señal de petición. Las manos adquieren forma de cuenco en espera de que se le entregue aquello que se pide.



## IMPOTENCIA

La impotencia es un sentimiento negativo que en muchas ocasiones va unido a la rabia y la violencia. El rostro muestra gestos de tristeza y la respiración se acelera. La mirada se mantiene fija en la persona que ha provocado este sentimiento.

En nuestro caso, al tratarse de un personaje tranquilo y pacífico, la impotencia no se transmite con gestos violentos. Se manifiesta con especial intensidad en las manos y en el rostro. Las manos se abren con las palmas hacia arriba y dirigidas hacia la persona que le ha provocado este sentimiento, al igual que su mirada. Esta pose indica claramente que la protagonista le pregunta por qué debe de quedarse en la casa, por qué debe obedecer unas reglas tan estrictas. Las rodillas se flexionan haciendo que su estatura baje y se acentúe la sensación de

sumisión. También indica que la protagonista se siente debilitada por el disgusto.

Observemos la pose de la hermanastra. Frente a la humildad, la bondad y sumisión de la chica encontramos una hermana totalmente diferente. Su pose erguida, el pecho hacia fuera y la cabeza ligeramente desplazada hacia delante indica su sentimiento de superioridad. La boca está fuertemente cerrada con los labios hacia fuera, señal de determinación. La nariz larga y fina recuerda a un dedo acusador. Pero observemos con mayor detenimiento las manos. Con una sostiene con aparente despreocupación un abanico mientras que la otra señala con el dedo el suelo, indicando así que la chica debe de quedarse en la casa. La flexión del codo y la muñeca de la mano que señala indica prepotencia hacia la otra persona. Y por último vemos que la hermanastra posee una altura mayor que la chica, aspecto que acentúa aún si cabe su carácter dominante.



## TRISTEZA

Sabemos que la tristeza es un sentimiento negativo que se manifiesta con el cuerpo entero y especialmente en el rostro. El ceño se frunce, los párpados caen, las comisuras de los labios bajan y el cuerpo en general se flexiona y empequeñece.

La chica siente tristeza debido a que sus dos hermanas se han marchado al palacio del príncipe mientras que ella debe de quedarse en la casa realizando las tareas domésticas. Este sentimiento aumenta progresivamente de intensidad y ello se manifiesta en sus gestos. Veamos esta evolución en tres fotogramas. La primera imagen muestra el comienzo de la escena. La tristeza no es todavía muy fuerte. Una mano se posa sobre el rostro, sobre los ojos. Pero la otra se apoya en la cintura con gesto de feminidad y delicadeza, manteniendo la compostura ante la desgracia.

En la segunda imagen la chica se derrumba. El cuerpo se debilita y el tronco se flexiona hacia delante. Las manos sujetan la cabeza e intentan ocultar la cara llena de lágrimas. En la tercera imagen vemos todos los signos de la tristeza: por un lado ella está sentada en una silla debido a la debilidad que le ha ocasionado el disgusto. Debilidad que se acentúa al verla fuertemente agarrada a la escoba. Con la otra mano se seca las lágrimas ayudada por el delantal. Y para reforzar este sentimiento, la animadora abre el plano, y vemos a la chica sola en medio de una gran habitación vacía.



## SORPRESA

La sorpresa es un sentimiento que en condiciones normales se expresa en el rostro. Como en este caso el rostro está oculto, la animadora ha resuelto la expresión de este sentimiento moviendo las manos de la protagonista. Cuando la chica descubre la nube de estrellas que caen frente a ella, se sorprende llevándose una mano a la boca. Aunque no lo podamos ver, es muy probable que la boca estuviera abierta, pues es lo que ocurriría en una situación real. La otra mano se mantiene levantada con la palma hacia arriba. Cuando más tarde las estrellas se convierten en un hada madrina, los gestos de sorpresa aumentan. La chica se acerca a la recién aparecida, como si no se creyera lo que ven sus ojos. La mano que tapaba la boca ahora ha descendido, pero al igual que la otra mano, tiene la palma hacia arriba. Ambas manos indican por sí solas la gran sorpresa que siente la chica.



## DELICADEZA

La chica se muestra delicada en todo momento, unido a un comportamiento muy femenino y humilde. La delicadeza la expresa a través de las manos. La mayor parte del tiempo mantiene los brazos

flexionados y cercanos al tronco. Pero las manos las mantiene separadas de manera que siempre son visibles al espectador. Las muñecas se flexionan y las manos se abren manteniendo las palmas hacia arriba. Los dedos se mantiene juntos a excepción del dedo pulgar. La mano se flexiona ligeramente. Veamos las diferentes escenas donde demuestra este comportamiento.



## TERNURA , AMOR

El amor y la ternura son sentimientos que se suelen expresar mediante el contacto físico entre las personas en cuestión. El abrazo suele ser el gesto más utilizado. En nuestro caso, el amor que sienten el príncipe y la protagonista se manifiesta mediante dos gestos. Por un lado está la mirada. Ambos se miran mutuamente y además desde poca distancia. Por otro lado está el contacto físico. Ambos se cogen de las manos y mantienen esta pose durante un tiempo, sin dejar de mirarse.









LA SILLA REBELDE

Norman Mc Laren



### **Datos del film**

Título del film: *A chair tale*

Duración: 9 min. 52 seg.

Productora: Nacional Film Board of Canada

Lugar: Canadá

Año: 1957

Animador: Norman Mc Laren

Actor: Claude Jutra

Música: Ravi Shankar y Chatur Lal

### **Datos del personaje**

El personaje que a continuación analizaremos es una silla de madera. Es un objeto real que durante toda la película se mueve y actúa junto con otro personaje dentro de un escenario vacío. Tanto el fondo como el suelo son de color negro y poco iluminados. Los personajes están iluminados y se les puede ver con claridad pero alrededor de ellos no hay más que espacio vacío y oscuridad. Esta sencillez en los personajes y elementos del fondo es un rasgo característico de toda la obra de Norman Mc Laren. Es difícil encontrar en sus películas fondos muy elaborados y recargados. Siempre le concede un protagonismo especial a los elementos animados dejando totalmente vacío el espacio por donde se mueven.

La técnica utilizada en este film es distinta de las que hasta ahora hemos visto en otros casos de estudio. Aquí no se trabaja con dibujos animados ni con recortes, se anima con objetos reales en un escenario real. El material grabado posee fragmentos animados fotograma a fotograma y fragmentos de video, donde la velocidad y la

imagen han sido posteriormente manipuladas, creando así una obra de animación.

La silla es un objeto rígido de madera y color blanco. Es lisa, sin texturas ni detalles. Comparte escenario con un segundo personaje, un chico joven vestido también de color blanco. Ambos personajes destacan por su claridad sobre el fondo y están perfectamente perfilados sobre el escenario oscuro, provocando mucho contraste. Durante toda la película, el chico intenta sentarse en la silla para leer un libro que siempre lleva en las manos. Ésta es muy orgullosa y no quiere que se siente nadie encima. Tras varios intentos fallidos, finalmente el chico descubre cómo lograrlo y termina sentándose sobre ella.

### *Aspectos internos*

Si la silla tuviera edad seguramente sería un niño. Dado el comportamiento juguetón y travieso de ésta sabemos que no se trata de un personaje adulto. La silla disimula, provoca y juega con el chico constantemente. Lo busca, lo exalta y con sus persecuciones lo agota. Es orgullosa y se enfada con facilidad, pero también demuestra ser cariñosa y afectuosa. Durante la película, vemos como estos dos personajes que aparentemente no se conocen entablan una amistad y tras unas escenas de discusiones y peleas terminan juntos y contentos.

### **Análisis de sentimientos expresados en el film**

La silla de Norman McLaren es un personaje que se caracteriza por no alterar su forma durante su actuación. Ello conlleva a muchas dificultades a la hora de convertirlo en un personaje vivo, con personalidad propia. La silla se desplaza por el escenario pero no se

deforma ni se articula. ¿Cómo a conseguido el animador dotar de expresiones al personaje? A través de tres elementos:

- Desplazamientos del personaje combinando velocidades rápidas y lentas.
- Música y ruidos sincronizados con la actuación.
- Mímica del actor imaginándose a la silla como un elemento vivo.

En el primer punto comentamos que los desplazamientos del personaje pueden transmitir emociones. La silla interactúa con el actor acercándose y alejándose de él. Lo persigue y es perseguida. Hemos de tener en cuenta que es muy importante la rapidez y la lentitud con que se mueve. Mc Laren utiliza este recurso para enfatizar emociones. Dos ejemplos son la expresión de tristeza y alegría. En el primer caso, la silla se encuentra apenada y muy lentamente se tira al suelo. Mira con mucha cautela a su compañero y al no recibir respuesta vuelve a tumbarse con calma. Pero cuando se siente contenta, realiza rápidos saltos y volteretas en el aire. La manipulación de la velocidad ha conseguido enfatizar la expresión corporal.

En el segundo punto comentamos que la música y los ruidos sincronizados con las acciones ayudan a la expresión de sentimientos. Cada acción realizada por ambos personajes se le acompaña de un sonido, bien de música o bien de ruido. Y no sólo cada acción, también los momentos de reflexión de los personajes. Recordemos los momentos en los que la silla orgullosa no deja que el chico se siente en ella. Cada vez que se aleja de él se oye un sonido de instrumento de cuerda. Cuanto más lentamente se aleja más lenta es la melodía.

Por último, en el tercer punto exponemos que la mímica del actor contribuye a la expresión corporal de la silla. Gracias a las

acciones del actor mirando, tocando y persiguiendo a la silla sabemos cómo es ella. La silla juega con él, provocándolo y enfadándolo. La actuación del actor imaginándose a la silla como un personaje vivo hace creer al espectador que también ella está viva.

Sabemos pues que en el carácter del personaje destaca el comportamiento infantil y el orgullo. De los sentimientos que trasmite durante la película analizaremos los siguientes: disimulo, inquieta (traviesa), provocación, tozudez, arrepentimiento, tristeza, ternura, orgullo y alegría.

## DISIMULO

El disimulo es un comportamiento que implica unas acciones falsas. El individuo que intenta disimular se comporta de tal manera que no manifiesta los verdaderos sentimientos que experimenta. Normalmente se encuentra acompañado de más individuos que son los que intenta ocultar su verdadero estado de ánimo o intenciones.



Al comienzo de la película vemos entrar en escena un chico que distraído lee un libro mientras camina. Sin darse cuenta llega hasta la silla y se coloca junto a ella. La silla es consciente de la presencia del chico desde el primer momento en que aparece pero se mantiene totalmente quieta mientras él se acerca, comportándose como si no lo

hubiera visto. Sólo cuando al cabo de un tiempo él intenta sentarse sobre ella la silla reacciona alejándose, provocando la sorpresa del actor. En este caso el disimulo se expresa con la pose totalmente estática de la silla, dejando pasar el tiempo, esperando el momento oportuno para actuar.

## TRAVIESA

Las travesuras son acciones propias de un niño. Forman parte de su comportamiento infantil y sus deseos de jugar. En nuestro caso decimos que la silla es traviesa debido a que no deja que el chico se siente sobre ella, a pesar de los numerosos intentos por parte de él. Pero ella no huye ni se aleja demasiado. Al contrario, se aleja lo suficiente como para que él en pocos pasos ya esté junto a ella y vuelva a intentarlo. Está jugando con él como lo haría un niño con un adulto.



## PROVOCACIÓN

Cuando una persona provoca a otra se dice que está intentando hacerla enfadar mediante palabras o acciones. En la provocación siempre intervienen dos o más personas, de las cuales una es probable que acabe enfurecida.



Después de intentar repetidas veces sentarse en la silla y no lograrlo, el chico decide acercarse a ella con mucha cautela, avanzando paso a paso. La silla en vez de huir, se queda en el escenario mirándolo y girando alrededor de él en señal de provocación, desplazándose al mismo ritmo que sus pasos. La provocación se manifiesta de dos maneras pues, en un primer momento separándose de él cada vez que el chico se quiere sentar y posteriormente mirándolo y girando alrededor de él a una distancia prudencial.

## TERQUEDAD

Consideramos a una persona como terca cuando posee una firmeza excesiva en sus ideas o intenciones aunque puedan resultar erróneas. Hablamos de una persona obstinada que insiste o no se deja convencer con facilidad.



El motivo por el cual la silla se muestra testaruda es el hecho de no querer que una persona se siente encima de ella. Durante todo el corto podríamos decir que se muestra testaruda, pero es especialmente significativa la escena donde luchan ambos personajes intentando cada uno salirse con la suya. Finalmente gana la silla dejando totalmente agotado al actor. Esta escena se resolvió con movimientos reales rápidos y su posterior manipulación para reforzar la rapidez de las acciones. Todo ello acompañado de la música frenética. En este caso la velocidad vuelve a contribuir a reforzar la expresión corporal.

### ARREPENTIMIENTO

El arrepentimiento es un sentimiento negativo que se manifiesta cuando el individuo siente pesar por haber hecho algo indebido. Al sentirse apenado, los gestos son los mismos que los de la tristeza: el cuerpo se encoge y el individuo se siente pesado, dejando flácidos los brazos y las piernas. En el rostro el ceño se frunce y las cejas se arquean con los extremos internos hacia arriba. La boca cerrada muestra una línea curvada con las comisuras hacia abajo. La cabeza se inclina hacia delante y la mirada cae al suelo.



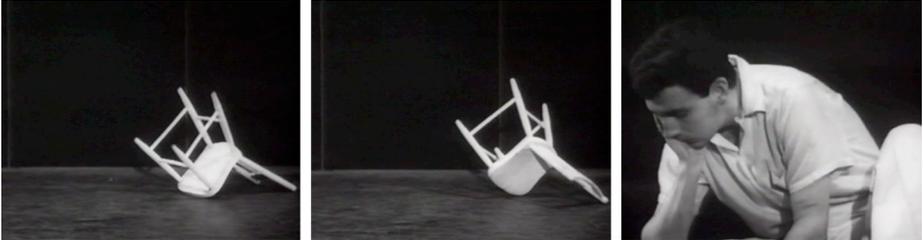
La silla se muestra arrepentida cuando el chico la ignora y decide sentarse a leer en el suelo. Al no tener el cuerpo y el rostro de una persona, el animador ha resuelto la expresión de este sentimiento con movimientos muy lentos. La silla se encuentra arrepentida y se acerca lentamente a él. Ella se aproxima por detrás, con cautela, parando a cada momento. Lo toca. Él la ignora, pero ella insiste. Lentamente se coloca delante de él hasta que finalmente la perdona.

## TRISTEZA

Este sentimiento negativo ya hemos comentado anteriormente que se manifiesta con un recogimiento general del cuerpo y el rostro. No entraremos en más detalles. Veamos cómo se ha manifestado en un objeto rígido cuyo diseño está muy lejos de parecer un cuerpo humano.

La silla se muestra triste por el poco interés que muestra el chico por ella. Él se encuentra enfadado y la ignora. Ella está muy apenada y lo demuestra con gestos exagerados, dramáticos, intentando llamar su atención. Primero se vuelve lentamente al suelo, como si se dejara caer boca abajo. Al cabo de unos instantes se gira también con calma y observa si el chico la mira. Como sigue sin hacerle caso vuelve a tumbarse en el suelo y se queda inmóvil, como si hubiera perdido toda la energía que anteriormente derrochaba. Ha perdido las fuerzas.

Vemos que en este caso el animador vuelve a utilizar el recurso de la velocidad para manifestar un sentimiento.



La lentitud con que se mueve la silla nos hace pensar que se encuentra pesada, sin fuerzas. Cuando se tira al suelo y se queda inmóvil demuestra que ha perdido su energía y no quiere siquiera mirar al chico. La lentitud y pesadez que podría manifestar un individuo de carne y hueso queda expresado claramente en este objeto.

## TERNURA

Este sentimiento positivo se manifiesta tanto en el cuerpo como en el rostro. En el rostro, según comenta Cuyer<sup>1</sup> encontramos los mismos gestos que en la alegría: los párpados inferiores se elevan y la boca sonríe, elevando las comisuras hacia arriba. En ocasiones, la cabeza se inclina hacia un lado. El cuerpo se inclina hacia la persona por la que se siente este sentimiento y en ocasiones le acaricia o la abraza.

---

<sup>1</sup> CUYER, Eduardo.1906:293



Tanto la silla como el chico demuestran este sentimiento. Él por su parte, decide cogerla en brazos y acunarla como si fuera un niño. Ella insiste en conseguir su perdón y se acerca a él, cuando anteriormente le huía. Se deja acunar y no opone resistencia a sus muestras de cariño.

## ORGULLO

El orgullo es un sentimiento positivo que se manifiesta en el cuerpo con un estiramiento y ensanchamiento general. El individuo camina erguido, con la cabeza elevada e inclinada hacia atrás. Los orificios de la nariz ensanchados y la boca cerrada mostrando una leve sonrisa.

El motivo por el cual la silla siente orgullo es el hecho de conseguir sentarse sobre el chico y no al revés, como normalmente sucede. Hemos interpretado el gesto de la cabeza inclinada con la inclinación del respaldo. La silla se mantiene unos instantes sobre el chico disfrutando su triunfo.

## ALEGRÍA

La alegría es el sentimiento positivo por excelencia y se manifiesta con gestos contrarios a la tristeza. Si anteriormente exponíamos que la tristeza se expresa con un recogimiento general, en la alegría lo característico es el ensanchamiento. Las extremidades se separan, el cuerpo está erguido y la cabeza elevada. La boca sonríe, los orificios de la nariz se abren y las cejas se desplazan hacia el exterior.



En el caso de la silla, la alegría aparece con motivo de lograr sus intenciones. La silla se opone durante toda la película a que él se siente encima y finalmente logra lo contrario. Tras estar unos instantes sobre él, la silla se muestra muy alegre y lo manifiesta dando saltos y volteretas en el aire, todo ello a gran velocidad. Una vez más son los movimientos y los ritmos los encargados de transmitir las emociones.





LA NIÑA TRISTE  
Michel Ocelot



### **Datos del film**

Título del film: Les trois inventeurs

Duración: 12'50 "

Productora: AAA

Lugar: Francia

Año: 1980

Animador: Michel Ocelot

Música: Christian Maire

### **Datos del personaje**

El personaje que analizamos es una niña de corta edad, de entre seis y nueve años. La ropa que viste es muy elaborada y pertenece al vestuario del S.XVIII. El rostro y las manos son las únicas partes del cuerpo visibles y carecen de detalles. No ocurre lo mismo con los ropajes. Tanto el vestido de la niña como los del resto de los personajes son complejos y detallados, especialmente las terminaciones de los pantalones y faldas. El peinado también es acorde a la época. Su cabello se ondula y se recoge a ambos lados de la cabeza mediante tirabuzones.

Las proporciones del cuerpo no son del todo realistas. La cabeza es muy grande y se sujeta sobre un cuello extremadamente fino. El cuerpo es muy delgado y los pies pequeños. El resto de los miembros de la familia tienen proporciones parecidas. Tanto la madre como el padre tienen cuerpos alargados y delgados, contribuyendo así a transmitir la idea de esbeltez y elegancia que ya de por sí transmiten los peinados y las ropas que visten.

Las zonas con más detalle pertenecen a los peinados y las ropas. La cara y las manos son lisas y están simplificadas. El rostro es plano y sólo posee ojos y nariz. La boca cuando está cerrada no se representa.

La técnica utilizada por Michel Ocelot es la de recortes articulados, similar a la de otros artistas ya analizados anteriormente como Lotte Reiniger<sup>1</sup>. El personaje se construye a través de bloques rígidos que se articulan de manera similar a las articulaciones del cuerpo real. Los movimientos del personaje también tienden a ser realistas. El color de las cartulinas es siempre blanco. Característica que se aplica tanto a personajes como elementos del decorado: vegetación, edificios, vehículos, etc. El blanco de los elementos contrasta con el tono oscuro del fondo del escenario. Los personajes carecen de volumen y el escenario de profundidad. Los personajes se suelen desplazar lateralmente evitando así los cambios de tamaño por efecto de la perspectiva.

### *Aspectos internos*

Uno de los rasgos que define al personaje es su gran creatividad. Creatividad que aplica a la invención de objetos. La niña pertenece a una familia de inventores donde cada uno inventa un artilugio en el film. Este artilugio está relacionado con la personalidad y los gustos de cada uno. El padre es aventurero e inventa un vehículo que le permite volar por el cielo y llegar a lugares lejanos. La madre prefiere inventar una máquina que fabrica bonitos manteles. Y la niña inventa un juguete que se mueve solo.

Otros rasgos de la niña son su amabilidad y su carácter sociable. Cuando termina de construir su juguete sale a la calle en busca de

---

<sup>1</sup> REINIGER, Lotte. 1922. *Cinderella*. Alemania

amigos con quien compartirlo. Pero ante la amabilidad de éste encontramos el carácter arisco y prepotente de los otros niños. Este rechazo que sufre el personaje lo experimentan también los dos padres. Al padre le destruyen su globo, a la madre su máquina de coser y al niño su juguete.

### **Análisis de los sentimientos expresados en el film**

En este film, el lenguaje corporal no es uno de los elementos que más preocupa al animador. Evidentemente es en la técnica elegida donde más tiempo y trabajo invirtió. Tanto es así que la mayoría de los planos son fijos y amplios, mostrando todo lujo de detalles en los elementos del decorado o las telas de los personajes. Es una técnica de recortes donde las cartulinas poseen mucho detalle gracias a los pequeños orificios recortados en ellas. Pero no es en el cuerpo del personaje donde existen más texturas, sino en los objetos complementarios: telas, edificios, vehículos, juguetes, etc. El rostro y las manos son cartulinas lisas sin apenas detalle.

Los personajes se construyen a través de bloques de papel blanco correspondientes a los volúmenes articulados del cuerpo real. Los personajes carecen de elasticidad ya que el animador les da vida articulándolos y desplazándolos por el escenario de derecha a izquierda y viceversa. Apenas sustituye piezas del cuerpo, generalmente las desplaza. Ello provoca muchas limitaciones al animador en el momento de darles vida y personalidad. Otra característica del lenguaje corporal es el uso del perfil como pose principal de los personajes. Al utilizar la técnica a modo de sombras opacas, el rostro de perfil es más expresivo que de frente o de espaldas, ya que se puede apreciar la nariz y la boca.

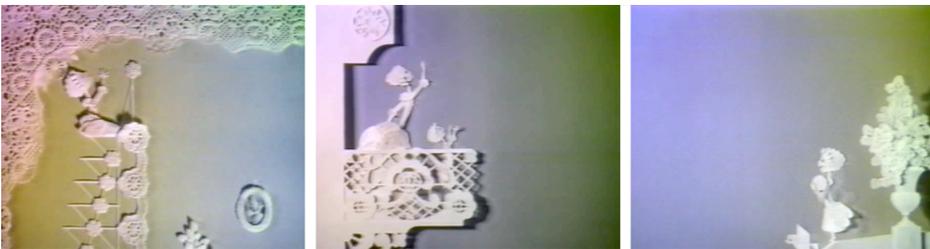
El lenguaje corporal es mas bien realista. Los brazos y piernas se articulan con flexiones propias de la anatomía real y los movimientos se

hacen a ritmos reales. Michel no suele utilizar la exageración ni la síntesis en las acciones.

De todos los personajes la niña es el más expresivo. Sus padres gesticulan menos y mantienen por regla general un semblante serio y de concentración. La niña es más efusivo ante los grandes acontecimientos (como saltar cuando se marcha el padre o entristecerse ante el rechazo de otros niños).

## ALEGRÍA

Son tres las ocasiones donde podemos observar este sentimiento en la niña. El primer caso se produce en su habitación mientras juega con sus juguetes. La segunda escena donde lo volvemos a observar es en el balcón de la casa mientras ella y su madre despiden al padre que se marcha en globo. Y el último motivo de alegría ocurre en el exterior de la casa. La niña se alegra al encontrar dos niños con los que poder jugar y compartir su reciente invento.

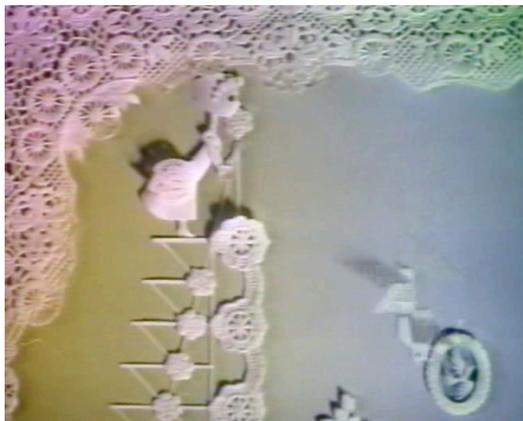


Este sentimiento positivo sabemos que se manifiesta en el comportamiento real con todo el cuerpo y especialmente en el rostro y en las manos. En nuestro caso se cumple esta norma. Observemos la pose de la niña cuando consigue hacer funcionar su juguete: el cuerpo y la cabeza se inclinan hacia atrás. En el rostro la boca se abre y aparece

una amplia sonrisa. Los ojos se cierran y se curvan hacia abajo, simulando la elevación del párpado inferior. Esta pose se mantiene unos instante frente al espectador. En la escena donde la niña despide a su padre en el balcón, manifiesta su alegría de la misma manera pero añadiendo un elemento más: dar saltos constantemente mientras mantiene los brazos estirados y elevados. La última escena donde manifiesta alegría lo hace utilizando pocos recursos. La niña se mantiene estático observando con atención a los niños. Sus ojos ya no están cerrados ni su cuerpo salta. Únicamente sabemos que está alegre por la amplia sonrisa de su boca.

## CONCENTRACIÓN

Cuando un individuo se concentra en algo su atención se centra en este elemento y se aísla de lo que ocurre a su alrededor. En el caso de la niña vemos que se manifiesta este comportamiento mientras está jugando en su dormitorio. El personaje ha inventado un juguete y mientras cae al suelo desde lo alto de una escalera, la niña lo observa concentrado.



Los gestos que manifiestan este comportamiento se observan tanto en la pose como en el rostro. Mientras el juguete cae al suelo, la niña está inmóvil, con el cuerpo inclinado hacia delante apoyando sus manos sobre la escalera. En el rostro los ojos se mantienen abiertos y sin pestañear mira fijamente el objeto. El semblante es serio, con la boca cerrada.

## MIEDO

El miedo es un sentimiento negativo que se manifiesta generalmente en el rostro. Es un sentimiento que ya hemos analizado anteriormente y sabemos que no sólo altera a los elementos anatómicos, como los ojos o la boca, sino que también implica cambios nerviosos. El ritmo del corazón se acelera, la piel palidece y en ocasiones el individuo llega a tener sudores fríos.



Tras tirar el juguete desde lo alto de la escalera, la niña se inclina demasiado hacia adelante y cae al suelo. La madre acude al lugar tras escuchar el ruido y se encuentra a la niña asustada. En primer lugar ésta estira los brazos en dirección a su madre pidiendo su consuelo. Su rostro indica pena, los ojos están inclinados simulando la inclinación de las cejas. En segundo lugar la niña se funde en un abrazo

con su madre durante un largo espacio de tiempo, mientras ella regresa junto a las tres mujeres invitadas.

## LLAMAR LA ATENCIÓN

Este comportamiento se manifiesta mediante gestos y sonidos. El individuo salta, alza sus brazos, sacude las manos o emite sonidos con tal de atraer la atención de otro individuo.

En el film aparecen dos ocasiones donde la niña quiere llamar la atención. En ambas el motivo es el mismo, atraer la atención de dos niños que juegan en la calle, cerca de su casa. Quiere que la vean, que se fijen en ella y compartir juegos. Pero por mucho que lo intente los niños acaban por rechazarla.

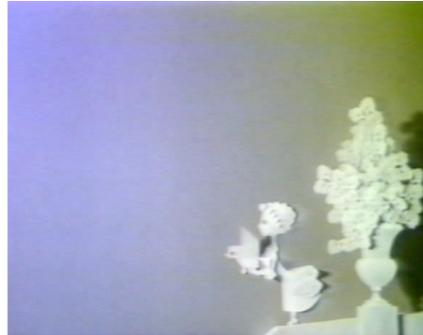
La primera acción que realiza es mostrarles el juguete. Durante unos instantes lo mantiene sujeto en sus manos, con los brazos elevados y el cuerpo inclinado hacia ellos. Más tarde, lo vuelve a intentar pero en esta ocasión utiliza las manos. Las abre y las eleva hacia ellos mientras los mira fijamente.

## DESILUSIÓN

Este sentimiento negativo se manifiesta de manera similar a la tristeza. En el rostro las cejas se inclinan y las comisuras de los labios descienden. El cuerpo en general muestra signos de debilitamiento: los hombros y brazos caen, la cabeza se inclina y el cuerpo en general se encoge.

En este caso la niña siente desilusión tras descubrir que los niños no se interesan por él. Apenas se percatan de su presencia. La manera de manifestarlo es mediante una pose estática observando con detenimiento a los niños. Su rostro está serio y los ojos abiertos sin

pestañear. La mirada se mantiene fija. Los brazos estirados por la alegría inicial descienden lentamente.



## IMPACIENCIA

En el lenguaje real, hay muchos gestos que manifiestan impaciencia. La cabeza en ocasiones se inclina hacia atrás y la mirada hacia arriba. Los labios se muerden para contener la expresión de impaciencia. Los hombros se elevan o descienden rápidamente. Una de las manos se coloca sobre la cabeza con la palma hacia abajo y moviéndose lateralmente indicando “estoy hasta aquí”. En otras ocasiones el tronco se torsiona dirigiendo la cara anterior al lado opuesto, indicando la acción de “volver la espalda” a alguien. Es posible también que la mano mueva los dedos uno detrás de otro rítmicamente sobre una mesa o similar. En el caso de los pies, la punta de uno de ellos se suele mover también rítmicamente de arriba abajo golpeando el suelo.

La niña siente y manifiesta impaciencia en una secuencia del film. El motivo es la indiferencia de los niños que juegan en la calle. El personaje los mira ilusionado pero éstos no dejan de jugar entre ellos haciendo caso omiso a su presencia. El personaje se impacienta y lo

manifiesta balanceándose de delante hacia atrás con las manos apoyadas en la cintura. Su mirada se mantiene fija en ellos.



## TRISTEZA

La tristeza es un sentimiento negativo que se manifiesta tanto en el rostro como en las poses del individuo. Sabemos a través de los estudios de Darwin<sup>2</sup> que la tristeza se manifiesta en el cuerpo mediante un recogimiento general. El cuerpo se “encoge”. El tronco se flexiona hacia delante, los brazos caen pesados, la cabeza se inclina y el cuerpo manifiesta signos de debilitamiento físico. En algunas ocasiones, al tratarse de un sentimiento que afecta de forma negativa al estado de ánimo del individuo, las poses que adopta el individuo son de

---

<sup>2</sup> DARWIN, Charles. 1984. La expresión de las emociones en los animales y en el hombre. Madrid, Alianza Editorial.

protección, cruzando los brazos por delante del pecho o la cintura. En el rostro, también se produce este recogimiento. La mirada cae, los extremos de las cejas descienden, Los orificios nasales se cierran y la boca se cierra dibujando en el rostro una fina línea corta y curvada hacia abajo. El rostro se alarga en sentido vertical.

El personaje que nos ocupa siente tristeza con motivo del despecho y poco interés que sienten los dos niños por ella.

Son dos las ocasiones donde la vemos triste. La niña sale a la calle contenta y orgullosa de su juguete y al encontrarse con otros niños de su edad se detiene frente a ellos, manteniendo cierta distancia con prudencia. Los observa esperando que ellos reaccionen ante su presencia. Tras unos instantes de espera el chico lanza con fuerza la pelota a la chica esperando que ésta llegue a manos del recién llegado pero la niña no se lo permite, recogiendo ella misma la pelota y dando la espalda al nuevo chico. Es entonces cuando el personaje comienza a sentir tristeza. No es muy intensa y por ello sólo se manifiesta en el rostro, que como ya hemos comentado anteriormente, es una zona corporal muy sensible a los sentimientos siendo una de las primeras zonas que se alteran ante la llegada de un sentimiento. En el rostro, la mirada baja al suelo, los párpados caen y como no están representadas las cejas, los párpados superiores se inclinan a modo de cejas inclinadas. La boca se cierra. La cabeza se inclina hacia delante. Los niños siguen jugando ignorando por completo a nuestro personaje. Cansado de esperar la niña decide enseñarles su juguete y lo hace caminar hacia ellos. Éstos se asustan del objeto que se mueve hacia ellos y corren despavoridos a refugiarse en su casa. Tras ver que el objeto se queda atascado frente a la puerta, el niño lo pisotea y lo rompe con mucho empeño y malicia. Nuestro personaje siente una tristeza mucho más profunda que la anteriormente descrita y lo manifiesta ahora con todo el cuerpo. En la pose de perfil vemos que la cabeza cae hacia delante, la

columna vertebral se encoge y los hombros descienden. Los brazos se estiran y se colocan frente al cuerpo sin fuerza, débiles y con las manos cogidas por delante de él. Se mantiene unos instantes inmóvil y pensativo en esta pose. Para reforzar este sentimiento de tristeza el animador abre el plano mostrando al niño sólo y diminuto en un escenario amplio y vacío. Este recurso aumenta la sensación de soledad y tristeza que está sintiendo el personaje en ese momento. La música también se ha detenido.

## RISA BURLONA

La risa es una acción que se produce en algunos estados de alegría extrema. Cada individuo posee su propia forma de reírse, aunque la mayoría comparten los mismos gestos y acciones. En la risa sincera, el cuerpo manifiesta muchos de los gestos de la alegría. En el rostro las comisuras labiales se desplazan hacia arriba y hacia fuera. El surco naso-labial se acentúa y se encorva al máximo. Se inflan las mejillas a la altura de los pómulos. El párpado superior se eleva provocando en muchas ocasiones que los ojos se cierren. Aparecen arrugas en las zonas externas de los ojos próximas a la sien. En ocasiones se forma un hoyuelo en cada mejilla.

Los labios están separados y la boca expulsa el aire en forma de carcajadas, alterándose el ritmo de la respiración. Éstas pueden ser más o menos sonoras, más o menos intensas dependiendo del individuo. Cada uno posee una forma muy peculiar de reírse y muchas veces es una señal de su identidad. Cuando la risa es intensa y prolongada, el rostro suele enrojarse debido a la respiración entrecortada. El cuerpo sufre convulsiones provocando que el tronco se encorve lateralmente o hacia adelante. En ocasiones el individuo coloca sus manos sobre el abdomen o cruza los brazos por delante de la cintura. Mientras se producen las

carcajadas, de los ojos suelen caer algunas lágrimas. Si las carcajadas son intensas y prolongadas al finalizar la risa se respira con cierta dificultad, cogiendo el aire que las carcajadas no han dejado inhalar.

Estos gestos son los propios de la risa sincera, pero existen otros tipos de risa, como son la risa falsa o la risa burlona. El principal elemento diferenciador entre la risa falsa y la risa sincera es el movimiento del párpado inferior. Aspecto que también se produce entre la sonrisa sincera y la falsa. En la risa sincera, el párpado inferior se eleva, provocando que los ojos se cierren ligeramente. En la risa falsa este movimiento no se produce. Por ello los ojos permanecen completamente abiertos. Otro aspecto diferenciador es el hecho de que en la risa falsa no se suelen producir convulsiones y por lo tanto el rostro no se enrojece ni surgen lágrimas. En la risa burlona, según Cuyet, las comisuras labiales se mueven hacia los extremos. En ocasiones los labios ni siquiera se separan.

El personaje que nos ocupa se ríe de forma burlona en una secuencia del film. Al tratarse de risa burlona el motivo de ésta ha de ser una o varias personas. La niña se ríe del miedo que sienten los niños que al ver cómo se acercaba a ellos el extraño artilugio echan a correr despavoridos. La niña se ríe de ellos y lo manifiesta con todo el cuerpo, tanto en el rostro como en la pose. Definimos su risa como burlona ya que mientras se ríe mantiene el brazo extendido y con el dedo índice señalando en dirección a los niños. Pero junto a esta burla existen gestos propios de la risa sincera, manifestándose en el rostro. En este caso la risa burlona no se manifiesta del mismo modo que expone Cuyet. Como ya hemos comentado la burla se manifiesta mediante el dedo acusador de la niña. En el rostro, los gestos son los propios de la risa sincera: boca abierta con las comisuras hacia fuera y hacia arriba, párpados inferiores elevados y ojos casi cerrados. En la pose, vemos claramente cómo el tronco se inclina hacia atrás. La cabeza también se

inclina exagerando la torsión del tronco. Aunque no se emita ningún sonido, podemos suponer que la niña emite carcajadas. Estos movimientos del tronco son más propios de la risa sincera que de la falsa o la burlona.

## SORPRESA

La sorpresa se manifiesta tanto en el rostro como en los movimientos corporales. En el rostro, los ojos se abren desmesuradamente, en señal de recibir con mayor claridad la información que no se llega a comprender. La boca también se abre. El cuerpo sufre un pequeño espasmo y en ocasiones salta ligeramente, echándose hacia atrás. Algunos individuos se tapan la boca mientras se mantienen unos instantes observando a la persona que los ha sorprendido.



Al niño le sorprende el hecho de que la niña no quiera que él participe en el juego de la pelota. Cuando el compañero de ésta le lanza con fuerza la pelota, ella no deja que llegue a manos de nuestro

personaje. Los gestos que realiza la niña son breves pero claros. Su rostro mira fijamente a la niña, con los ojos abiertos y sin pestañear. Las manos que las tenía ligeramente elevadas las baja mientras realiza un rápido movimiento del cuerpo hacia atrás.







## LAS TRES TENTACIONES

Alison de Vere



### **Datos del film**

Título del film: *The black dog*

Duración: 19'20 "

Productora: Lee Stork. Channel Four TV

Lugar: Gran Bretaña

Año: 1987

Animadora: Alison de Vere

Música: Peter Shade

### **Datos del personaje**

Los tres personajes forman un grupo que llamamos las tres tentaciones, basándonos en su comportamiento dentro del film. La autora y animadora del film critica mediante estos personajes fantásticos algunos de los comportamientos negativos de los individuos de la sociedad actual. Cada uno de ellos representa un vicio o comportamiento negativo para la protagonista: el consumismo, la gula y el sexo. Y lo hace de manera simbólica utilizando metáforas visuales. Los personajes viven y actúan en un lugar imaginario y fantástico, en un edificio que representa la diversión y el placer. Cada uno de ellos tiene su función y su espacio dentro de éste. Todos son personajes imaginarios femeninos cuya morfología se deriva de un animal. Andan erguidos sobre las patas traseras y se diferencian especialmente por poseer un color llamativo que les cubre todo el cuerpo. Su altura sería aproximadamente de tres metros al compararlos con la mujer protagonista del film. Veamos que diferencias tienen en particular.

El primero de ellos, por orden de aparición en el film, se trata de un personaje de color amarillo cuya morfología recuerda a la de un pájaro con algunos detalles de león. En la cabeza, la nariz ha sido

sustituida por un afilado pico curvado. El pelo corto se convierte en plumas colocadas hacia arriba. El torso se mantiene sin cambios: los pechos y los brazos son los de un individuo real. Únicamente la animadora coloca dos enormes alas sobre su espalda. En las extremidades inferiores, los muslos se ensanchan más de lo normal y se recubren de plumas. En la parte posterior le cuelga una cola larga con un mechón de pelo en el extremo parecido al que tendría un león. El único complemento que posee son unos zapatos negros de tacón. Hay que señalar un pequeño detalle, el rostro del personaje está maquillado. Los labios están pintados de carmín rojo. Las uñas largas también están pintadas de color rojo.

El segundo de los personajes es una mezcla de gato y dragón. Es de color naranja y al igual que el anterior personaje, este color le recubre todo el cuerpo. La cabeza es la de un gato, únicamente los ojos son sustituidos por los de un humano. El cuello es largo y con pequeñas crestas en su parte posterior. El torso se mantiene como en la anatomía humana, brazos y pecho se mantienen sin cambios. La mitad inferior de su cuerpo se convierte en la de un dragón (o en la de un dinosaurio): las crestas que comenzaban en la nuca siguen en hilera hasta el final de la cola, pasando por la espalda. Las patas son robustas y recuerdan a las de los dragones de cuentos y películas. Este personaje no posee ningún complemento de ropa o adornos.

El tercer personaje es de color rosa y su morfología deriva de la de un toro. La cabeza posee la estructura ósea de este animal, aunque con el hocico y la nariz más afinadas. Los ojos del toro se han vuelto a sustituir por los de una persona. Sobre la cabeza se han colocado dos enormes cuernos curvados hacia dentro. El cuello es largo y ancho, dando la sensación de robustez. Tronco, extremidades superiores y extremidades inferiores pertenecen a la anatomía humana. Como única excepción, observamos la cola que posee en su parte posterior. Éste es

sin duda el personaje más humanizado de todos, al menos en su parte física. Sólo una tercera parte de su cuerpo ha sufrido metamorfosis con un animal. Además lleva complementos: un collar alrededor del cuello y zapatos de tacón negros similares a los del primer personaje. Está maquillada en los ojos y en los labios. Las uñas de las manos también están pintadas.



Un elemento en la apariencia de estos personaje que llama la atención es la importancia que la animadora le da al tema de la feminidad. Todos tiene atributos femeninos pero además dos de los tres personajes complementan su desnudez únicamente con adornos de mujeres: collares, zapatos de tacón, uñas largas y pintadas y maquillaje en el rostro. Junto con la apariencia y el aspecto externo se suman para resaltar su feminidad las acciones y movimientos. Observemos la forma de caminar del personaje amarillo. Cuando camina a través del pasillo lo hace con un exagerado contoneo de caderas, donde se balancean hasta las alas. Cuando se detiene, las poses también manifiestan una cierta coquetería, cruzando en todo momento las piernas y apoyando sus manos sutilmente sobre caderas y pecho. Todo ello realizado con movimientos lentos y pausados. Sus gestos son elegantes a la vez que femeninos, manifestando a través de su mirada altiva cierta superioridad y desprecio hacia los demás. Este personaje, con sus pómulos tan elevados y sus ojos rasgados de mirada altiva recuerda en más de una ocasión al prototipo de mujer fatal que tantas veces hemos visto en la pintura y en el cine. Junto a ella se encuentra el personaje rosa. Su rostro posee unos enormes ojos con largas pestañas oscuras. El ojo está perfilado por una gruesa línea oscura similar a la que se usa en el maquillaje real. Los labios resaltan sobre la cara con su color rojo.

En cuanto a la dicción plástica, vemos que los personajes se dibujan con formas redondeadas y perfiladas por una línea oscura, constante en grosor y tono. El interior del personaje se colorea con manchas planas y sin apenas textura. Los colores son llamativos y contrastan entre sí. El fondo tiene un tratamiento muy distinto. No está dibujado sobre acetato sino sobre papel y la gama de tonos es mucho más amplia. Hay más detalles y matices en las manchas de color.

### *Aspectos internos*

A pesar de su diseño formal donde predominan elementos de la anatomía animal, el comportamiento de los personajes es humano (a excepción de una única escena). Todos tienen por objetivo captar clientes en su local y cada uno de ellos tiene su función: uno vestir al cliente y embellecerlo, otro prepararle succulentos platos y otro divertirlo. En su personalidad destaca el carácter servicial propios de la profesión que ejercen. Son serios y educados, amables y correctos. Son atentos con su cliente intentando hacer lo más cómodo y agradable su estancia en el local. Su relación con la protagonista es meramente formal y no dudan en intentar agredirla cuando no paga los servicios disfrutados, delatando su carácter malvado escondido tras la máscara de la cordialidad.

### **Análisis de los sentimientos expresados en el film**

El lenguaje corporal se utiliza de una manera especial en este film. La animadora da preferencia a las poses estáticas frente a los movimientos. Los fotogramas suspendidos en el tiempo así como el acercamiento y alejamiento de la cámara ante un fotograma se suceden continuamente en la película. Así, vemos como las poses de los personajes cobran mucho protagonismo. La animadora utiliza la fuerza expresiva de una sola imagen y la retiene el máximo tiempo posible. Vemos rostros y poses que con sólo una imagen transmiten el sentimiento de toda una acción.

Los animales que se van a analizar los nombraremos como el pájaro amarillo, el dragón naranja y el toro rosa. A pesar de que cada uno de ellos tiene una personalidad bien definida, el caso es que comparten algunos rasgos. En primer lugar, y dada la condición de

hallarse trabajando como dependientes, tiene una actitud muy distante y reservada con respecto a la protagonista. Uno de los personajes ,el pájaro amarillo llega incluso a cerrar los ojos cuando está junto a ella. Su semblante es serio y no entablan comunicación con ella. Tan solo asienten con una sutil sonrisa en pocas ocasiones. La mayor parte del tiempo la observan fijamente y con seriedad. Son delicados en sus movimientos y muy serviciales. Son falsamente amables. Al final, los tres se muestran muy agresivos cuando se dan cuenta de que no cobrarán sus servicios y expulsan con violencia a la chica comportándose sólo en este momento como bestias salvajes.

### **El pájaro amarillo**

El pájaro amarillo se caracteriza por ser un personaje soberbio y muy femenino. Es amable con la chica pero distante y orgulloso. Es delicado en sus movimientos y procura ser elegante en las poses. Se muestra en todo momento falsa y distante con la protagonista.

### **FEMENINA**

Uno de los rasgos que más destacan en el comportamiento del personaje es su carácter femenino. Actúa con feminidad mientras camina por el pasillo, mientras cose, mientras acaricia el abrigo y en cualquiera de las poses inmóviles que mantiene durante el film. Esta actitud se manifiesta tanto en las poses estáticas como en sus movimientos y desplazamientos. Las poses se caracterizan por el uso exagerado de las articulaciones; cuello, brazos, hombros, caderas, etc. Son poses asimétricas y en absoluto hieráticas ,especialmente en las vistas frontal y posterior. En las poses, la cabeza suele estar inclinada hacia un lado, manteniendo la barbilla alta y la mirada seria. Los

brazos suelen estar cruzados por encima de la cintura. Cuando no es así, las manos se posan con delicadeza en las caderas o sobre el pecho. Los pies siempre están juntos, uno al lado del otro. Las piernas se suelen cruzar y las caderas normalmente las inclina hacia un lado. En los desplazamientos, el cuerpo se contornea mientras camina, colocando un pie delante del otro. Al mismo tiempo, las caderas y las alas se



balancean simultáneamente en cada paso. Los movimientos son lentos y delicados.

Actúa con parsimonia y reacciona sin sobresaltarse. Como complemento a esta actitud, están los adornos corporales. El personaje cuida su aspecto y procura embellecer rostro y manos. El pelo está cuidadosamente peinado hacia arriba y recuerda a un corte de peluquería. El rostro está maquillado, especialmente los ojos y los labios. Las uñas de las manos son largas y también están pintadas. Y por último están los zapatos. Éstos son de tacón, negros y elegantes.

## CURIOSIDAD

La curiosidad es un sentimiento relacionado con la atención. Se manifiesta especialmente a través del rostro. La mirada se mantiene fija

en el objeto que provoca la curiosidad. Se mira con atención, por lo que las cejas suelen estar elevadas y la boca cerrada. El individuo suele estar en una pose estática, inmóvil mirando fijamente.

En nuestro caso, la mujer mira con curiosidad la posible cliente que hay frente al escaparate de su tienda. Para no ser descubierta se



oculta parcialmente tras el cristal. La mira unos instantes inmóvil hasta que finalmente se retira con cuidado al interior de la tienda

## SOBERBIA

El individuo que es soberbio siente un orgullo y una superioridad frente a los demás que provoca un trato despectivo y desconsiderado hacia ellos. Al estar relacionado con la superioridad, el individuo se mantiene erguido con la cabeza inclinada hacia atrás y la barbilla elevada. El cuerpo se mantiene estirado y muchas veces se

doblan los brazos frente al pecho, como si quisiera mantener cierta distancia con aquel que se encuentra cerca. Al inclinar la cabeza hacia atrás, los párpados superiores caen y los ojos casi se cierran. El semblante suele estar serio, manteniendo las cejas relajadas y la boca fuertemente cerrada. En ocasiones, fruto del desprecio que conlleva la soberbia, se mira con gesto de disgusto y repulsa hacia la otra persona.



El personaje muestra soberbia durante toda su actuación. Y la demuestra frente a la protagonista, su cliente. Su rostro siempre es serio y su mirada fija. Los párpados superiores suelen estar casi cerrados. No entabla conversación con ella y siempre mantiene cierta distancia. Se mantiene seria y cuando no la observa la mira con desprecio.

La soberbia es una actitud que aparece a menudo en el cine. Nos hemos fijado por una parte en un personaje maléfico de Disney. En el caso de Yzma<sup>1</sup>, vemos cómo la pose es similar a la de nuestro

---

<sup>1</sup> DISNEY, Walt, 2001. *El emperador y sus locuras*.

personaje. La cabeza se inclina hacia atrás (elevando la barbilla), la mirada se mantiene fija (provocando que desciendan los párpados superiores) y la espalda se mantiene erguida. Las otras dos imágenes, pertenecientes a arquetipos de mujer fatal representados por Rita Hayworth y Marlen Dietrich mantienen la misma pose. En todas ellas es muy importante la mirada fija y el rostro serio.



## FINGIR

El hecho de fingir implica representar algo que no es cierto para que alguien se la crea. La mujer finge alegría y simpatía hacia la protagonista cuando le atiende en su tienda. El primer caso donde lo apreciamos es en el momento que entra al recinto.

La mujer finge que no la ha visto, trabajando con la máquina de coser durante unos instantes como si no se hubiera dado cuenta de su presencia. Al cabo de unos instantes se levanta de la silla para observarla y finge alegría elevando sutilmente los párpados inferiores de los ojos. La boca también esboza una pequeña sonrisa. El siguiente caso ocurre al finalizar su trabajo. La dependienta termina de arreglar el vestido y le hace el gesto de estar deslumbrante. Abre los ojos, sonrío y doblando los brazos hacia arriba abre las palmas de las manos. Pero en cuanto la chica se gira y le da la espalda, su rostro refleja disgusto y

desprecio. El ceño se frunce, los párpados superiores caen y la boca se mantiene seria.



### CUIDADOSA

Con esta actitud nos referimos al trato que la persona hace de los objetos que sostiene y a la delicadeza de sus acciones. El personaje es muy cuidadoso en el trato hacia la protagonista. Cuando le muestra los zapatos para que se los pruebe lo hace con suma delicadeza, como si éstos fueran de cristal. Cuando remata el vestido, lo hace con cuidado, con movimientos lentos. Recordemos también la escena donde confecciona el abrigo blanco, con una mano sostiene la percha de manera delicada mientras que con la otra acaricia suavemente el abrigo mientras lo observa.

### ENFADO

El enfado es un sentimiento negativo que como ya hemos visto en casos anteriores se manifiesta con especial intensidad en la zona del rostro. El ceño se frunce al inclinarse los extremos internos de las cejas

hacia abajo, provocando arrugas en el entrecejo y la frente. La mirada se mantiene fija en el objeto que provoca el enfado. Los orificios de la nariz se dilatan y la boca se cierra fuertemente, apretando los dientes. La respiración se acelera al igual que el ritmo cardíaco. El rostro se sonroja. En ocasiones los puños se cierran y el tono de la voz sube precipitándose las palabras.

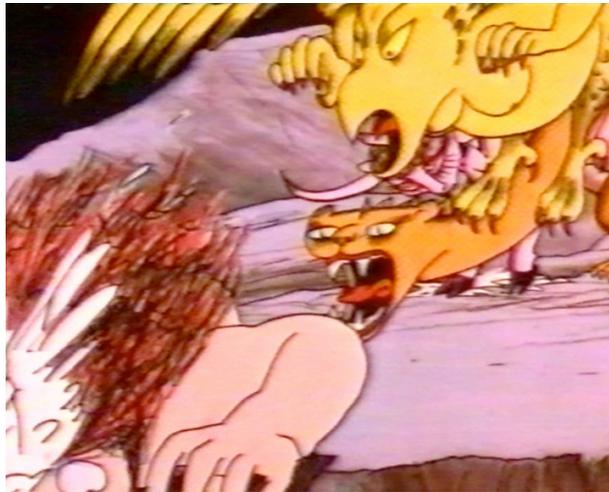


En el caso del personaje, el motivo del enfado es el hecho de no recibir el dinero de sus servicios por parte de la protagonista. Ante la noticia, su rostro muestra muchas de las señales que anteriormente hemos citado: las cejas se inclinan, los ojos se abren y la mirada se mantiene fija en ella, la boca se cierra fuertemente bajando las comisuras en señal de disgusto. La animadora ha querido resaltar la mirada colocando unas manchas oscuras alrededor de los ojos.

## AGRESIVIDAD

La agresividad es un sentimiento negativo se manifiesta con actos violentos. En el rostro, los cambios que se producen son similares al enfurecimiento: ceño fruncido, ojos abiertos y mirada fija. En ocasiones se enseñan los dientes, al igual que hacen muchos animales.

El personaje se muestra agresivo tras comprobar que no cobrará por sus servicios prestados. Al igual que sus otros dos compañeros, deciden ahuyentar a la chica y la empujan por el precipicio mediante



una actitud del todo agresiva. En este caso se vuelve a recurrir a los gestos animales para enfatizar la agresividad. El pájaro abre el pico y saca la lengua mientras mantiene el gesto de cólera en el rostro. Se lanza sobre la chica volando y con las manos abiertas y los dedos curvados en señal de agarrar a su víctima. Las uñas largas simulan las garras de un animal.

## MALDAD

La maldad es un comportamiento negativo. Se manifiesta mediante los actos del individuo hacia los demás. En el personaje se suceden continuas situaciones donde podemos ver este comportamiento. En primer lugar vemos que dentro del recinto guarda un gran número de animales enjaulados. Para crear el sombrero y el abrigo que dará a la chica, mata una paloma y un grupo de animales blancos.

### **El dragón naranja**

El dragón naranja es el personaje menos humanizado de todos, no sólo en su aspecto sino también en su comportamiento. Tiene muchas más acciones del tipo animal que humanas. Predomina en él la falsa alegría y es muy servicial.

## CURIOSIDAD

Este es un sentimiento que manifiestan los tres personajes. Cada vez que se acerca un posible cliente a la puerta del recinto se asoman con disimulo para ver si entran. En este caso el dragón se asoma con cuidado tras la pared para observar a la protagonista. Al igual que en el pájaro amarillo los gestos son los mismos que los de la atención y se manifiestan en el rostro. La mirada se mantiene fija en el individuo observado con los ojos abiertos. La boca cerrada y la pose se mantiene estática, casi conteniendo la respiración.

## FALSA ALEGRÍA

La alegría, sentimiento que aparece constantemente en la actuación de los personajes, se manifiesta especialmente en la zona del rostro. En este caso sabemos que es una falsa alegría pues el motivo es ser amable con el cliente. El dragón se encuentra trabajando y no siente ningún afecto sincero hacia la desconocida. Muestra su simpatía en el rostro: eleva los párpados inferiores haciendo que se cierren los ojos y abre la boca con una amplia sonrisa. También sabemos que se trata de una falsa sonrisa pues la gran alegría que manifiesta sólo se expresa en el rostro, el resto del cuerpo se mantiene estático y en la misma pose que antes de sonreír.

## ENFADO

El enfado es un sentimiento negativo que también afecta a la mayoría de los personajes analizados en este trabajo. El motivo es el mismo que el de sus dos compañeros, el no poder recibir los salarios por sus servicios. En los fotogramas seleccionados vemos el contraste entre el rostro alegre al recibir al cliente y el rostro enfurecido cuando finalmente lo expulsan.



En este caso el enfurecimiento se mezcla con signos de agresión. Sabemos que está enfurecido viendo toda la escena, pues la animadora muestra el enfado de los tres, pero la reacción del dragón no es del todo humana. La agresión que produce el propio enfado en el caso del dragón cobra mucho protagonismo. Los ojos se abren aumentando su tamaño y mostrando unas pupilas alargadas como las de un reptil. El contorno está perfilado por una gruesa línea negra resaltando de esta manera la mirada del personaje. Y si esto no fuera suficiente, tanto en el párpado superior como en la mejilla, la animadora coloca unas manchas oscuras para remarcar aún más la agresiva mirada. La boca se abre y muestra cuatro colmillos blancos como gesto de intimidación hacia la chica.

## AGRESIVIDAD

Este comportamiento negativo ya aparece en el apartado anterior, mezclado con los gestos de enfurecimiento. En este caso, el personaje se muestra más agresivo con la chica y la expulsa del lugar. La agresión es más fuerte y lo manifiesta tanto en el rostro como en manos y movimientos. En el rostro, la boca se abre desmesuradamente mostrando los colmillos y la lengua. Los ojos se alargan y las orejas se



aplastan contra la cabeza. Este gesto recuerda a actos de agresión de los gatos. El cuerpo entero se abalanza hacia ella asustándola y la agresión de los tres personajes hace que la chica caiga al agua a través del acantilado.

### **El toro rosa**

El toro rosa es un personaje peculiar. Es también femenino, como lo era el pájaro amarillo pero de otro modo. La animadora centra la femineidad de este personaje en el rostro. Los ojos son claros y muy grandes, que ocupan la mayor parte del rostro. Las pestañas son largas y oscuras. Otra diferencia con el primero es la edad, ésta parece ser más joven. Es un personaje que se caracteriza por su comportamiento indiferente y serio. Es de todos el más apático llegando incluso a parecer que le moleste la presencia de la chica. Es el menos expresivo también.

### **DESCONFIANZA**

Este comportamiento se manifiesta cuando el individuo está acompañado por otras personas. Este recelo hacia los demás puede estar justificado o no, dependiendo de la personalidad del individuo. En el caso del personaje, no sabemos si la desconfianza hacia los desconocidos que se acercan a su local está justificada, pero el caso es que cuando se acerca la protagonista se muestra muy prudente antes de abrir. La chica sale del restaurante y se dirige al local del personaje rosa con dos acompañantes. Llamam y se abre una pequeña abertura que le permite al personaje rosa mirarlos por detrás de la puerta.

Otro dato que indica su desconfianza es la reacción que tiene el personaje rosa tras observar a los desconocidos. No muestra ningún

gesto de amabilidad ni de cortesía tras observarlos. Se mantiene seria e inexpresiva en todo momento.

## INDIFERENCIA

La indiferencia es un sentimiento que indica una falta de interés, atracción o repulsión hacia otra persona o cosa. La indiferencia se manifiesta con gestos de apatía y pasividad. El individuo que siente indiferencia por algo, no suele reaccionar de ninguna manera, manteniendo la misma pose o actitud en todo momento. En el caso del personaje rosa, decimos que se muestra indiferente ante la presencia de la chica ya que se comporta la mayor parte del tiempo seria y apática. Ni siquiera se esfuerza por ser amable y cortés como sus otros dos compañeros. En un momento dado, mientras la chica firma en el libro del local, el personaje rosa llega a cruzarse de brazos como esperando impaciente a que termine.



## FALSA ALEGRÍA

Darwin<sup>2</sup> comentaba en su estudio sobre la expresión de las emociones que la alegría no siempre era sincera, que en algunos casos era fingida. En la alegría sincera sabemos que el rostro se muestra ensanchado, que los ojos casi se cierran a causa de la elevación del párpado inferior y las mejillas y que se esboza una sonrisa elevando las comisuras de la boca. Que las cejas se separan y los ojos brillan. Cuando la alegría no es del todo sincera, Darwin afirma que es en la zona de los ojos donde se delata esta actuación. Los ojos se suelen mantener inalterables mientras la boca esboza la sonrisa. No se separan las cejas ni se suben los párpados inferiores.

En el caso del personaje, vemos que se cumplen los gestos expuestos por Darwin. La mitad inferior del rostro muestra alegría, mediante una amplia sonrisa. La mitad superior muestra seriedad. Los ojos no se alteran, ni las cejas ni las mejillas.

## ENFADO

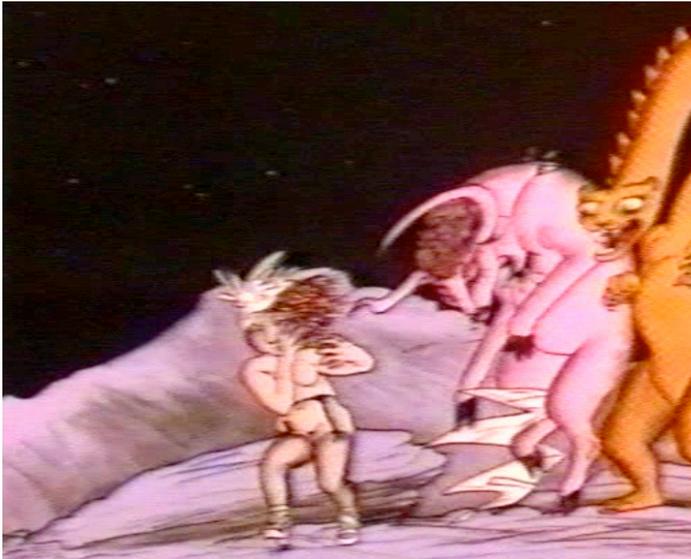
El enfurecimiento es un sentimiento que experimentan los tres personajes. En el caso del personaje rosa se muestra en el rostro mediante los ojos y la boca. Es muy sutil, apenas perceptible. La mirada ausente y melancólica que mantiene durante su aparición en la película se transforma en mirada de sorpresa con los ojos muy abiertos. Pero las cejas no se inclinan como suele ocurrir en estos casos. En la boca, las comisuras descienden en señal de desagrado.

---

<sup>2</sup> DARWIN, Charles. 1984. *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre*. Madrid, Alianza Editorial.

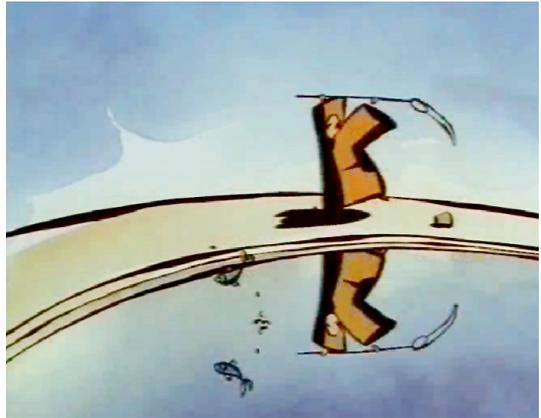
## AGRESIVIDAD

Con motivo de no recibir una paga por los servicios prestados, los tres personajes se enfurecen y expulsan con violencia a la chica del lugar. El personaje que tratamos sigue siendo igual de sutil y delicado en sus acciones como lo ha hecho con el resto de las emociones expresadas. Mientras que el pájaro y el dragón se lanzaban con violencia contra la chica mostrando en su rostro violencia (ojos abiertos, ceño fruncido y colmillos), en el caso del toro no ocurre lo mismo. La agresión se reduce a la pose. En el rostro seguimos viendo la misma mirada serena pero el cuerpo se curva y parece simular la embestida de un toro.









EL MONJE TESTARUDO  
Michael Dudok de Wit



### **Datos del film**

Título del film: *Le moine et le poisson*

Duración: 6' 30''

Productora: Folimage

Lugar: Francia

Año: 1994

Animador: Michael Dudok de Wit

Música: Serge Basset adaptando *La Follia* de Corelli

### **Datos del personaje**

El personaje es un monje de mediana edad, vestido con un gran hábito marrón que le cubre hasta los pies. Las mangas son muy anchas y en ocasiones le tapan las manos. Tras la cabeza cuelga una capucha.

En su diseño formal destaca la sencillez de las formas, así como el contraste cromático. Las formas se rellenan de manchas de color planas y se perfilan con una gruesa y oscura línea cuyo trazo recuerda el recorrido de un pincel. El cuerpo es redondeado siendo las manos y los pies pequeños trazos negros. Los elementos del rostro están simplificados: los ojos son puntos negros y las cejas y la boca no siempre están representadas. Su cabeza está parcialmente afeitada dejando crecer una pequeña franja de pelo negro sobre las orejas.

La técnica utilizada es acuarela combinada con tinta china. Las formas redondeadas quedan perfiladas por gruesos trazos negros y el interior se rellena con manchas de color uniformes, sin textura.

En cuanto al comportamiento del personaje diremos que es muy diferente antes y después de descubrir el pez. En un primer momento el personaje se mueve a un ritmo normal, con pausas. Realiza las acciones con meditación y orden. Tras descubrir al pez los

movimientos se vuelven más rápidos y exagerados, llegando incluso a un estado de fantasía e ingravidez. Dada la flexibilidad del personaje y la ligereza de su cuerpo, éste se deforma y flota con mucha facilidad. Cuando se desplaza lo hace dando saltos, estirándose y quedando suspendido en el aire por unos instantes.

### *Aspectos internos*

En su personalidad destaca el comportamiento religioso, tranquilo y sereno. Pero lo más importante es su carácter obsesivo. Obsesión que nace tras decidir capturar al pez de la charca y persiste durante un tiempo al no conseguirlo. Esta obsesión lo desconcierta y lo enferma hasta llevarlo finalmente al delirio.

El carácter religioso está manifestado por la vestimenta, el lugar donde se desarrolla el film (un monasterio) y alguna acción, como la meditación y la soledad. Es meticuloso en sus actos, tomándose mucho tiempo para los preparativos. Un ejemplo claro es la primera vez que se dispone a capturar el pez. El monje trae la caña de pescar y un cubo. Antes de colocarla toma aire y decide finalmente cambiar el sitio donde dejar caer el anzuelo. Actúa normalmente en solitario. Para acentuar el distanciamiento entre el personaje y los demás monjes, Dudok de Wit convierte al resto de los monjes en un grupo de personajes aparentemente idénticos que se mueven al compás y en la misma dirección.

### *Análisis de los sentimientos expresados en el film*

El lenguaje corporal juega un papel muy importante en esta obra, destacando también la música y los ruidos, perfectamente sincronizados con la expresión corporal. Los gestos son exagerados y

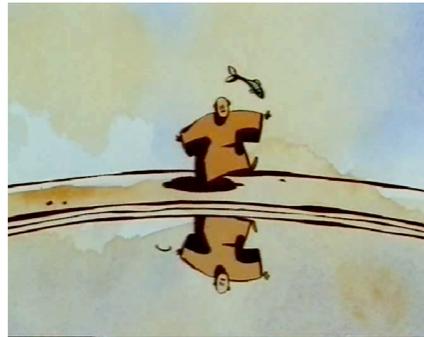
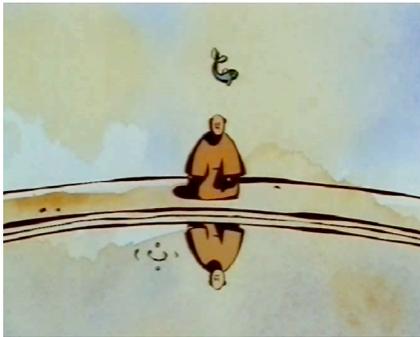
poco realistas. Dudok de Wit sobrepasa los límites de la anatomía humana y las leyes físicas en la mayoría de las escenas. El lenguaje corporal se utiliza tomando el personaje como un sólo bloque, sin diferenciar manos ni rostro. De hecho, la cámara siempre está muy alejada del personaje para que así el espectador observe el cuerpo al completo. El animador apenas utiliza los recursos expresivos del rostro o las manos. Normalmente utiliza el cuerpo entero, mediante poses y desplazamientos.

Las emociones y comportamientos que destacan en el personaje son: la sorpresa, la alegría, la torpeza, la cólera, la agresividad, la obsesión, la paciencia, el delirio, la cortesía y el cariño.

## SORPRESA

La sorpresa es un sentimiento que se manifiesta con especial intensidad en el rostro. Cuando el individuo experimenta esta emoción las cejas se elevan, la frente se arruga y los ojos se abren desmesuradamente. La mirada se mantiene fija. Los músculos se relajan y cae la mandíbula. La boca se abre adoptando una forma cerrada y circular sacando los labios hacia afuera. En ocasiones el individuo se tapa la boca con la mano y el torso se inclina con un movimiento rápido hacia tras veamos si estos gestos se manifiestan en el personaje.

Cuando le monje descubre al pez en la charca se sorprende y lo expresa con todo el cuerpo. Salta y alza los brazos en un movimiento rápido que lo eleva del suelo. A continuación mira fijamente el lugar donde ha visto el pez. Sus movimientos son elásticos y sobrepasan los límites reales, como ya se ha comentado anteriormente. En el rostro no observamos ninguna alteración.

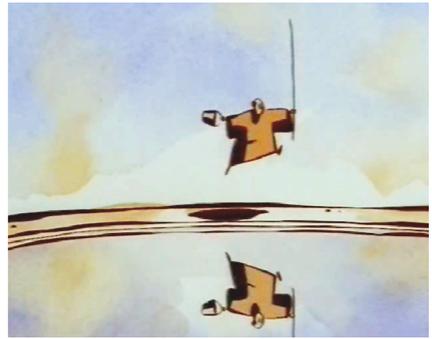
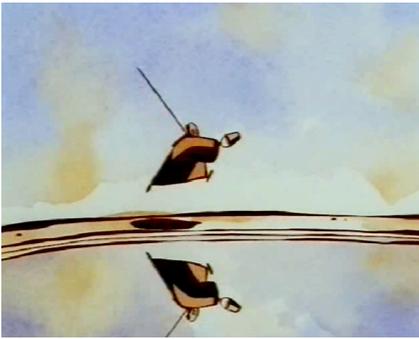


Recordemos que el personaje está extremadamente simplificado y su rostro carece de boca y cejas, por lo que las expresiones serán difíciles de representar en esta zona. Esta expresión aparece al comienzo del film y se expresa siempre de la misma manera, aunque la segunda vez con menos intensidad.

## ALEGRÍA

La alegría es un sentimiento positivo y como tal se manifiesta tanto en el rostro como en el cuerpo completo con un *ensanchamiento* de los elementos corporales. Según Cuyet los elementos expresivos del rostro se desplazan hacia el exterior: fosas nasales dilatadas, cejas elevadas, etc. La cabeza se inclina hacia atrás. Los brazos se separan del cuerpo y las manos se abren. El cuerpo tiende a elevarse. Si el individuo se desplaza lo hace con marcha viva y ligera.

El monje expresa la alegría con todo el cuerpo, y lo hace mientras corre en busca del pez. Su comportamiento y gestos son similares a la definición que da Cuyet sobre la alegría y el entusiasmo. Cargado con un cubo y una caña, el monje da brincos que lo hacen suspenderse en el aire. Al mismo tiempo alza las manos y balancea el cubo y la caña.



### TORPEZA

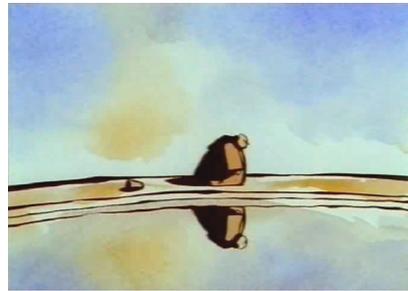
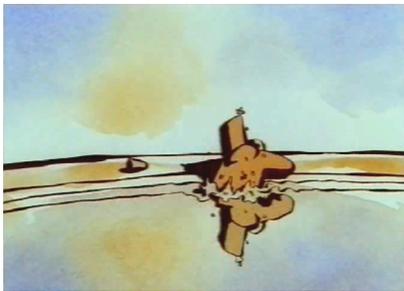
La torpeza es un comportamiento que se expresa con una dificultad en los movimientos y poca agilidad en las acciones . El monje demuestra su torpeza al resbalarse y caer a la charca. De estas caídas, en cuatro ocasiones es por culpa de un cubo que se encuentra a orillas del agua. Una veces por distracción y otras por el enfado, el monje resbala y con rápidos movimientos de brazos cae. Es de destacar que el monje queda suspendido unos instantes en el aire, como si no pesara.

### CÓLERA

Sabemos que el rostro es especialmente sensible a este sentimiento. En la zona de los ojos, el ceño se frunce. Los párpados superiores se elevan. En la nariz, las aberturas nasales se dilatan. En la boca, los labios se unen muy prietos, a veces enseñando los dientes. La cabeza se suele proyectar hacia adelante. La respiración es agitada y en el cuerpo destaca la posición de las manos, normalmente cerradas con fuerza.

Este sentimiento está expresado en el personaje de forma exagerada. Las alteraciones del rostro, los movimientos de los brazos y la extrema aceleración de sus desplazamientos sobrepasan los límites

reales. El motivo es no poder atrapar el pez. En el rostro se frunce el ceño. Como el personaje carece de cejas, cuando se enfurece el animador las dibuja momentáneamente para poder expresar esta emoción. Recordemos que las cejas tienen una importancia especial en este tipo de emociones. La cabeza se inclina hacia el lugar donde mira. Pero son los movimientos corporales los que utiliza Dudok de Wit para expresarse. Con el enfurecimiento el monje acelera sus movimientos. Camina a un ritmo acelerado dando vueltas sobre el mismo lugar. Está encorvado, pensativo y sin dejar de fruncir el ceño.



Cuando su enfado aumenta, su caminado se acelera aún más llegando incluso a saltar. Al mismo tiempo los brazos extendidos se alzan y agitan con rapidez. Esta exageración afecta a todas las acciones restantes, como por ejemplo salir de la charca. El monje enfurecido saca un brazo del agua para agarrarse y lo hace estirando desmesuradamente la mano.

Otro recurso que utiliza Dudok de Wit para expresar el enfado es la simulación de que el monje lucha con artes marciales contra el pez. Por último señalar que el marcado ritmo de la música acompaña y enfatiza cada acción del personaje.

## AGRESIVIDAD

La agresividad es un sentimiento que se manifiesta de forma parecida a la cólera. En el rostro, el ceño se frunce y los ojos se abren. En la boca, en ocasiones el labio superior se eleva sobre el colmillo elevando a su vez el ala de la nariz del mismo lado. El maxilar superior se eleva también. En las manos, el puño se abre para dar paso a la mano abierta en forma de garra. El monje demuestra su agresividad al querer por todos los medios capturar al pez. Éste se ha convertido en una obsesión y su objetivo inmediato. Tras su primer fracaso, el monje realiza unos movimientos de artes marciales imitando una pelea imaginaria con su presa.



Dentro del agua también intenta sin éxito capturarlo. Fuera, lo intenta con el arco y con la red. Pero todo resulta inútil. Este estado se manifiesta por una aceleración de los movimientos acentuada por el ritmo de la música. El monje gesticula con el cuerpo, moviendo constantemente los brazos y deformándose en los saltos y caídas. En el

rostro se mantiene la expresión de enfado gracias al fruncimiento de las cejas.

## OBSESIÓN

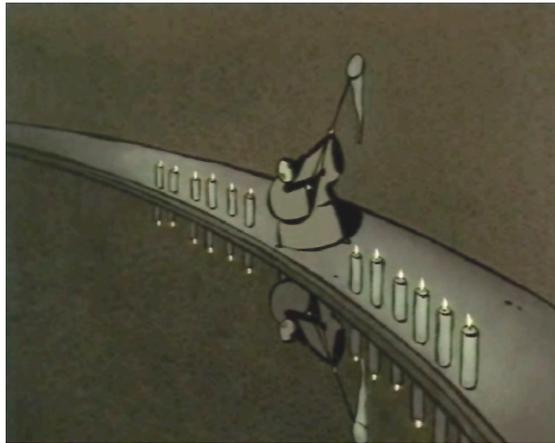
La obsesión es un comportamiento caracterizado por la fijación o preocupación en un hecho. El individuo tiene la mente ocupada en ello y prioriza esta meta por encima de cualquier otra cosa.

La captura del pez se convierte en una obsesión para el personaje. Los primeros intentos de caza se realizan con calma y meditación. Por las noches esta idea le quita el sueño y pasa la noche en vela pacientemente intentando su captura. Al final, el monje enfurecido se mueve muy rápidamente y sin reflexionar sobre sus acciones se lanza sobre el pez. Este desespero se traduce en acciones rápidas e irracionales, como intentar cazar al pez a nado.

## PACIENCIA

El individuo paciente espera con tranquilidad y perseverancia. Sus actos son meditados y su comportamiento es pausado y nada alterado.

Al comienzo del film, el personaje intenta capturar pacientemente al pez, reflexionando sobre sus pasos y métodos. Este sentimiento se manifiesta en el momento en el que el monje es capaz de pasar la noche en vela junto a la charca esperando la aparición del pez. Coloca doce velas junto al agua para ver mejor y pasa la noche en pie mirando fijamente al agua con la red en mano.



## DELIRIO

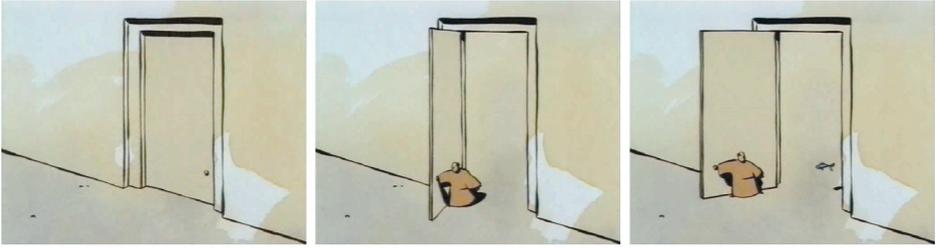
Cuando un individuo delira es capaz de ver alucinaciones y tener sensaciones que no son reales. El delirio del monje llega tras emplear mucho tiempo intentando capturar al pez sin éxito. Es tal su furia y obsesión que intenta incluso cazarlo a nado dentro de la charca. Este delirio se manifiesta de varias maneras. Por una parte el monje entra en un estado de alegría que le hace flotar mientras salta. Los cambios de escenario son otro recurso utilizado para demostrar este estado en el monje. El delirio le hace llegar a lugares imaginarios: terrazas de agua, ruinas de templos, pirámides egipcias, etc. Es como si el animador quisiera que el espectador compartiera las visiones del monje pudiendo a través de los escenarios ver lo que ve el monje aturdido. Cuando el delirio es extremo, el lugar se hace abstracto perdiendo el referente real. Ya no hay árboles, piedras o edificios. El espacio donde se encuentra el monje es totalmente imaginario: paredes con aberturas cuadradas, escalones, etc. Pero no sólo el escenario queda alterado ante la percepción del monje, la ley de gravedad también se altera.



El monje ya no exagera los saltos, queda suspendido en el aire permanentemente, como los astronautas en el espacio. Y lo hace junto al motivo de su obsesión: el pez. Ambos flotan juntos rotando lentamente en el aire.

## CORTESÍA

La cortesía es un comportamiento positivo donde el individuo demuestra atención y amabilidad hacia otra persona. El monje es cortés con el pez en el momento en que éste se desplaza flotando en el aire y el monje le abre la puerta para que pase.



## AFECTO

El afecto es un sentimiento positivo que se expresa de manera similar a la simpatía. En el rostro se elevan los párpados inferiores y las mejillas junto a una leve inclinación de la cabeza. El monje demuestra su cariño hacia el pez en la secuencia donde lo coge con las manos mientras los dos flotan en el aire.



La música y la calma con que se mueven ahora los protagonistas hace pensar que han entablado una amistad. El monje coge con delicadeza al pez y lo mira. Lo balancea de un lado a otro y lo suelta en el aire como si jugara con él. El pez parece contento ante esta muestra de ternura y agita la cola como lo haría un perrito ante su dueño.





## EL VIAJERO PREPOTENTE

Raimund Krumme



## **Datos del film**

Título del film: *Passage*

Duración: 5 min.30 seg.

Productora: Filmkreditreuhand

Lugar: Alemania

Año: 1994

Animador: Raimund Krumme

Música: Normand Roger

## **Datos del personaje**

### *Aspectos formales*

La técnica que utiliza Raimund Krummer en su film se basa en el uso de líneas y manchas oscuras para representar todos los elementos que aparecen en escena, tanto personajes como objetos del decorado. Es una animación donde predomina el grafismo y se evita la representación volumétrica. Los elementos se representan por medio de finas líneas negras y manchas oscuras con textura. El personaje que analizamos se construye por medio de una mancha negra con forma rectangular de donde salen cuatro líneas a modo de brazos y piernas. Tanto las manos como los pies son pequeñas líneas oscuras constantes en grosor y color durante toda su extensión. La cabeza se representa mediante una forma ovalada donde los ojos son puntos negros y la nariz un línea vertical. En la mancha que representa el cuerpo en ocasiones se puede distinguir un abrigo como única prenda que cubre el cuerpo. Sobre la cabeza también están dos complementos: las orejeras y un gorro que protegen del frío al personaje. No hay más complementos, ni zapatos ni otros adornos sobre el personaje.

Otra característica importante del film es el alto contraste en la imagen con motivo del uso del blanco y el negro como principales colores en la película. Ambos personajes contrastan con su relleno negro sobre un fondo totalmente blanco. La ilusión de profundidad se crea únicamente a través de una delgada línea tras los personajes que representa el horizonte, separando suelo y cielo.

El cuerpo de ambos personajes son representaciones sencillas y simplificadas de un cuerpo humano. La sencillez es otra de las propiedades de esta obra, al igual que el resto de las películas de Krummer. El cuerpo humano se simplifica en líneas y manchas planas. Pecho y caderas se transforman en una mancha rectangular y poco definida, que cambia de forma sutilmente con la animación. Los brazos son líneas negras, al igual que las manos y los dedos. Las piernas y los pies se funden en una sola línea que sólo serían capaces de sostener un cuerpo en el mundo imaginario que permite la animación. Los personajes son totalmente irreales y rompen con las leyes físicas del mundo real. Las extremidades son extremadamente finas y el cuerpo se acerca más a figuras geométricas que a formas orgánicas.

### *Aspectos internos*

El personaje que analizamos comparte protagonismo con otro semejante a él formalmente. Ambos se representan por medio de manchas y líneas negras siendo muy similares en altura y rasgos faciales. Ninguno de los dos posee pelo y ambos llevan gorro, pero uno de ellos es más alto y voluminoso. Nuestro personaje es el amo, es el que manda y ordena. Él dirige la expedición y marca el rumbo de los largos recorridos que realizan a través de un espacio inhóspito y desierto. Es en ocasiones educado, pero ante todo es cruel y vengativo, ensañándose con su siervo en más de una ocasión. Utiliza a su criado

para que le lleve la maleta, le proteja del frío y lo lleve sobre sus espaldas para sacarlo del agua. No siente simpatía por él negándole incluso su ayuda cuando se encuentra en apuros. Es serio y muy observador. Camina con cautela obligando a su siervo a pasar delante de él en los tramos peligrosos, como es el caso de lago helado. De todos los sentimientos que expresa en el film, destaca en él un comportamiento malvado y cruel, expresado de forma sencilla, con acciones y poses más que con gestos.



### **Análisis de los sentimientos expresados en el film**

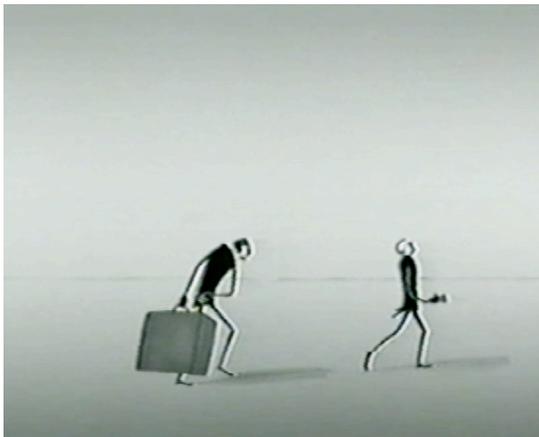
Raimund Krumme utiliza el lenguaje corporal para hacer que sus personajes se expresen, aunque en alguna ocasión pronuncien palabras. Krumme trabaja normalmente con poses y movimientos del cuerpo, más que con el rostro. Prefiere utilizar planos amplios donde se pueden apreciar los personajes completos y rodeados de espacio. El contorno de las figuras y en especial los perfiles serán los encargados de

comunicar los sentimientos y comportamientos de los personajes. En cierto modo Krummer utiliza el lenguaje corporal de manera similar a otro artista ya analizado: Dudok de Wit. Ambos prefieren el grafismo y la mancha plana frente al volumen. Ambos sienten predilección por las líneas negras que contornean y construyen los personajes. Y ambos utilizan planos amplios donde el personaje se puede observar completo, desplazándose por grandes escenarios y utilizando las poses para expresar las emociones.

De todos los sentimientos que expresa el personaje se analizarán los siguientes: orgullo, carácter observador, maldad, vengativo, miedo y prepotencia.

## ORGULLO

El orgullo es un sentimiento positivo que se expresa tanto en el rostro como en el cuerpo. El individuo que experimenta este sentimiento camina con el cuerpo erguido, el pecho hinchado, los hombros retirados hacia atrás (en muchas ocasiones las manos se

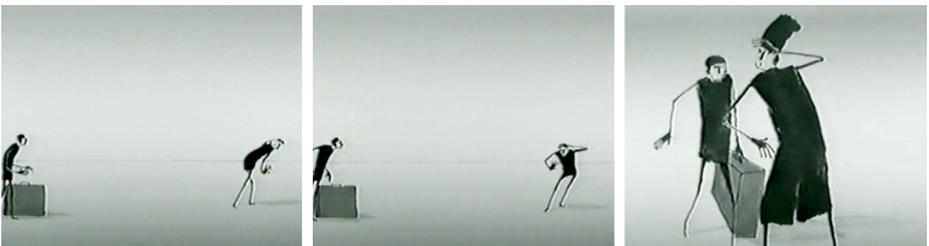


entrecruzan por detrás de las caderas) y la cabeza inclinada hacia atrás elevando el mentón. En el rostro los orificios nasales se abren, la boca cerrada esboza un sonrisa y los ojos miran al frente con los párpados inferiores ligeramente elevados

En el caso del personaje de Krumme, el orgullo se manifiesta mientras se desplaza por el escenario. En este caminado podemos verlo de perfil, erguido y con el pecho ensanchado. Los brazos se balancean junto al cuerpo. Las piernas se separan y dan grandes zancadas. La cabeza se inclina hacia atrás elevando la barbilla y manteniendo la mirada al frente. Todos estos gestos son los hemos comentado anteriormente. Krumme utiliza en este caso los gestos propios del comportamiento de los individuos reales.

## CARÁCTER OBSERVADOR

Cuando un individuo observa con atención y mucho esfuerzo, suele acercar la cabeza hacia donde mira y fruncir el ceño. Si está en un espacio abierto y el lugar hacia donde mira está muy lejano es posible

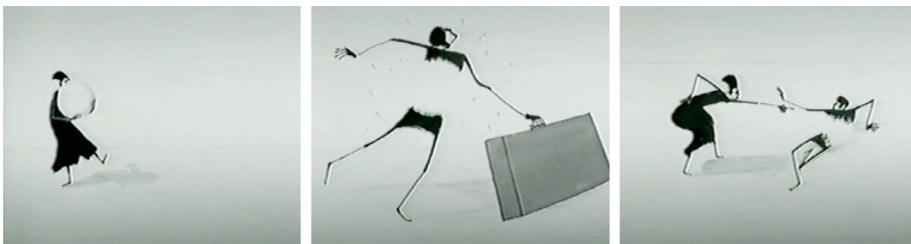


que coloque una de sus manos sobre los ojos en forma de visera para ver mejor. En nuestro caso el animador vuelve a recurrir al lenguaje corporal real para representar este comportamiento. El personaje camina delante de su compañero y en varias ocasiones se detiene y

mira con atención a su alrededor, como si buscara algo. Al ser un espacio muy extenso, se coloca la mano izquierda sobre sus ojos y adelanta la cabeza, curvando también la columna vertebral. En la primera ocasión donde el personaje se detiene a mirar, éste se encuentra de perfil al espectador y la pose queda claramente representada por un plano muy amplio. No ocurre lo mismo en la segunda ocasión donde la cámara se coloca frente al personaje dejándonos ver con mayor claridad el rostro. Éste se mantiene serio sin llegar a fruncir el ceño pero con la boca cerrada.

## MALDAD

El comportamiento malvado y cruel conlleva actos donde el individuo ocasiona daños a otros individuos. La maldad se manifiesta unas veces con actos violentos pero en muchas ocasiones no ocurre así. En nuestro caso, tanto el personaje que se analiza como su compañero realizan actos de maldad pero sin gestos de furia ni excesivas alteraciones físicas.

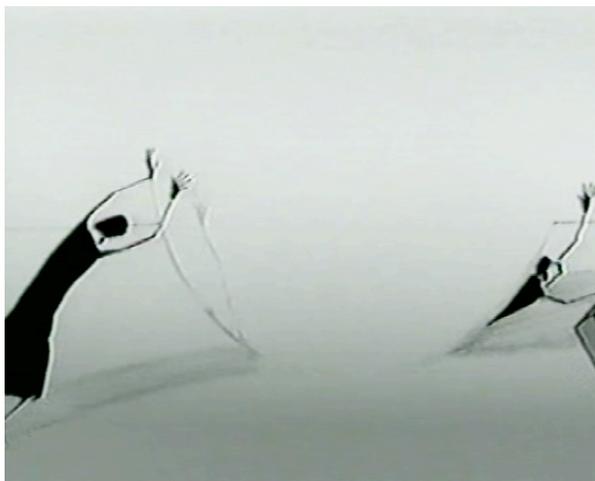


Son dos los casos donde encontramos este comportamiento. El primero ocurre cuando el personaje le lanza una gran bola de nieve a su criado. El motivo se debe a que anteriormente el criado le había lanzado otra a él, ocasionando su enfado. Tan grande es la bola que le

lanza y con tanta fuerza que al tocar su espalda lo tira al suelo quedando atrapado en la nieve. El criado pide auxilio pero su amo no lo socorre, criticándole además su comportamiento. En el segundo caso, el amo aplasta a su criado con un bola de nieve todavía más grande y se sube encima para ocasionarle más daño. Una vez sentado arriba se balancea para que la bola ruede a lo largo del cuerpo y lo apisone de pies a cabeza. Todos estos actos se realizan con planos generales pudiendo ver las poses y los movimientos de todo el cuerpo pero no del rostro. Aún así, podemos observar que el rostro apenas se altera. Los ojos y la nariz se mantienen inalterables. No se frunce el ceño ni se abre la boca. No hay miradas fijas ni alteraciones en el color del rostro ni en la reparación. Los actos de maldad se realizan con movimientos y desplazamientos.

## VENGATIVO

Una persona se comporta de forma vengativa cuando responde con una ofensa o daño a la persona que anteriormente le había ocasionado daño u ofensa también.



Al igual que en el apartado anterior, unas veces los actos se realizan con furia y violencia pero en otros casos la venganza se hace con frialdad y serenidad.

El personaje siente la necesidad de vengarse cuando su criado coge a su amo y lo lanza al suelo con fuerza, enterrándolo en la nieve. El amo forma una gran bola de nieve y haciéndola rodar aplasta a su compañero de viaje bajo ella. Todos estos actos se realizan sin gestos de furia ni enfado, siempre con la serenidad que caracteriza en todo momento a ambos personajes.

## MIEDO

El miedo es un sentimiento negativo que se manifiesta corporalmente con una palidez en el rostro, temblores, sudores fríos y en muchas ocasiones con una aceleración del ritmo cardíaco. La respiración se acelera y el individuo se paraliza. En el rostro, el ceño se frunce, la mirada se mantiene fija en el motivo de este sentimiento y los ojos se abren. La boca en ocasiones emite un grito y se mantiene unos instantes abierta. El cuerpo se tensa y apenas puede realizar movimientos.

En el caso del protagonista, el motivo de sentir miedo es el hecho de quedarse atrapado en la nieve. Está enterrado en el suelo y sólo puede asomar por encima de ésta la cabeza y las manos, el resto del cuerpo está atrapado. El personaje pide auxilio con gestos y sonidos. Estira con dificultad la cabeza hacia su compañero y lo mira fijamente. Las manos las abre y extiende su brazo derecho hacia el siervo. Emite un débil grito ahogado de angustia.

## PREPOTENCIA

La prepotencia es un comportamiento positivo donde intervienen dos o más personas. Los actos que se derivan de él son de abuso o alardeo del poder que posee. Los gestos son muy parecidos al orgullo: cuerpo estirado y cabeza inclinada hacia atrás con el mentón elevado. En este caso la mirada se dirige hacia la persona sobre la que siente prepotencia. El rostro suele manifestar gestos de repulsión o indiferencia: el ceño se frunce, la boca se cierra con fuerza y las comisuras se desplazan hacia abajo.



El abuso de poder que realiza el amo con respecto a su siervo se manifiesta durante toda la película. Al comienzo vemos que el siervo se desvive por mantenerlo protegido del frío y le coloca apresuradamente su abrigo. En otra ocasión el amo muestra su poder agrandando su tamaño para intimidar al otro. Y por último, al finalizar el corto vemos cómo el siervo ha de sacar al amo del agua cargando con él sobre su espalda, además de llevar la maleta.





**EL TENEDOR AGRESIVO**  
Daniel Wiroth



### **Datos del film**

Título del film: *Crucy-fiction*

Duración: 5'37"

Productora: Atelier de Production de la Cambre

Lugar: Bélgica

Año: 1995

Animador: Daniel Wiroth

Música: G. Raiff

### **Datos del personaje**

El personaje tiene la apariencia de un tenedor. No posee más adornos ni complementos en su aspecto físico. Es de color gris y de textura metálica. Es tridimensional al igual que el escenario donde se mueve y actúa. El resto de los personajes y complementos del decorado también son tridimensionales. El tenedor tiene las proporciones de un tenedor real, pero a diferencia de éste tiene mucha más flexibilidad en sus movimientos. El personaje es capaz de doblar sus púas con facilidad o de plegarse en forma de zig-zag como si fuera un acordeón. Es muy probable que el material del que está fabricado el personaje sea muy similar a la hojalata o una fina capa de zinc. Los personajes secundarios son otros utensilios de cocina: cuchara grande, cucharas pequeñas, cuchillo y tijeras. Todos también son metálicos y flexibles.

### *Aspectos internos*

El personaje tiene comportamiento humano, aunque en ocasiones, bien para desplazarse o bien para enfatizar un sentimiento, el animador lo convierte en un animal. Actúa como un individuo: observa, piensa y planifica como lo haría una persona. Incluso tiene compañeros que colaboran con él en sus planes. Durante todo el film, el personaje intenta desesperadamente comerse una pequeña col. Al comienzo y tras su primer fracaso, pide la ayuda de sus compañeros de escenario: un cuchillo y una cuchara. Pero a medida que se suceden los intentos fallidos, el personaje se vuelve más agresivo y en varias ocasiones el animador lo convierte en una serpiente o un escorpión para enfatizar la agresividad de sus actos. Como ya hemos visto en el film, finalmente es derrotado por la pequeña col.

### **Análisis de sentimientos expresados en el film**

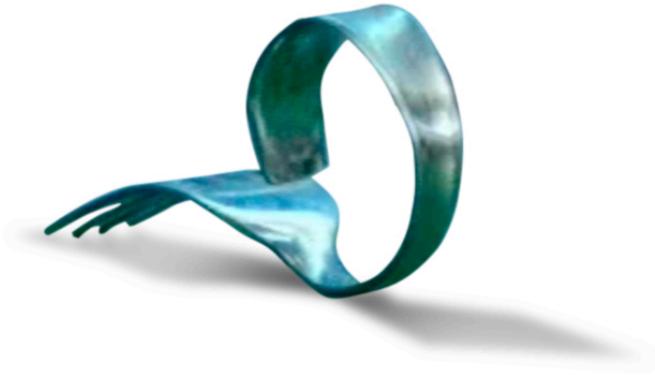
En este film el lenguaje no verbal es muy importante ya que los personajes, tanto el principal como los secundarios son objetos carentes de vida en el mundo real. Al elegir estos objetos como personajes en la película, el animador tuvo que enfrentarse a grandes problemas de expresión, pues los personajes carecen de las zonas corporales más expresivas del cuerpo humano: rostro y extremidades. Ni siquiera se asemeja al cuerpo de un animal. No hay ojos ni boca ni manos en el cuerpo del tenedor. Éste se reduce a un elemento alargado y plano como cuerpo principal y cuatro púas en la parte superior. A esto hay que añadir su naturaleza metálica, nada mas alejado de la textura blanda de un ser vivo. Así pues, los recursos que utilizó Wiroth para dar vida al tenedor fueron por un lado el trabajo de las poses corporales y por otro lado el sonido. El animador utiliza las poses estáticas del

personaje para hacer que se exprese. En especial las poses de perfil. Las acciones se expresan con el cuerpo entero. La cámara suele utilizar planos generales. Cada acción tiene sus propios sonidos, bien sean ruidos bien música que ayuda a comunicar aquello que ocurre en esa secuencia. Los movimientos de la cámara así como sus constantes cambios de posición también ayudan.



Otro aspecto curioso en la actuación del tenedor es el hecho de que en determinadas ocasiones actúa como si fuera un animal. En concreto una serpiente y un escorpión. No es la primera vez que vemos cómo un personaje utiliza el comportamiento animal para expresarse con mayor facilidad. Además las ocasiones suelen ser las mismas, es en los momentos de mayor agresión y furia cuando el personaje adopta este comportamiento. Sólo hay que recordar el personaje de Joanna

Quinn<sup>1</sup> para comprobarlo. Aunque el personaje ya es de por sí un animal, un perro, adopta en varias ocasiones otro aspecto: el de un cocodrilo y el de otra clase de perro. También la niña de M.Christa<sup>2</sup> se asemeja a una bestia salvaje en el momento que vence a sus enemigos. Observemos en este fotograma cómo el tenedor se comporta ante la col como un escorpión hambriento.



También se comporta en varias secuencias como si fuera una serpiente. La primera ocasión que observamos es al comienzo del film cuando el tenedor se desplaza por la cocina en dirección a la lata de conservas. Es cierto que dado su diseño carente de piernas o patas podría haber adoptado cualquier tipo de caminado: dando saltos, deslizándose por el suelo, flotando en el aire ..etc. Pero el animador optó por tumbarlo en el suelo y simular el desplazamiento ondulante de una serpiente. Es muy probable que lo hiciera para expresar el hecho de que el tenedor se dirigía sigilosamente y con mucho cuidado de no

---

<sup>1</sup> Quinn, Joanna. 1993. *Britannia*

<sup>2</sup> Christa, Moesker. 1995. *Sietje*

ser descubierto por otro personaje. Pero en otra ocasión, el personaje se encuentra ante la situación desesperante de atrapar a la escurridiza coliflor. Se vuelve tan agresivo que en una secuencia se convierte en una serpiente. Es curiosa la forma en que lo hace. Con un plano corto donde la cámara encuadra la mitad superior del tenedor, vemos cómo el tenedor se curva como una serpiente simulando con las púas la cabeza. Dos de ellas se abren a modo de boca y otra se mueve estirada de arriba abajo como si fuera la lengua del reptil.



Hemos visto que para expresar agresividad el animador recurre al comportamiento animal. Pero descubrimos en una secuencia otra transformación interesante. Para expresar que el tenedor está impaciente, el animador lo anima como si fuera la mano de una persona. Mediante un plano corto donde no se ve la terminación del mango del tenedor, vemos al personaje tumbado en el suelo con las púas hacia abajo. Las púas actúan como si fueran los dedos de la mano y golpean una tras otra el suelo con gesto de nerviosismo. No hay una

transformación física del personaje en esta secuencia, pero es fácil reconocer el símil dado el parecido entre el tenedor y una mano.



En resumen podemos decir que el lenguaje corporal utilizado es más bien exagerado. La película tiene un matiz cómico y es frecuente utilizar las exageraciones y los comportamientos irreales (como quedar suspendido en el aire) en estos trabajos. Recuerdan en muchas ocasiones a los protagonistas del cine mudo, donde es posible que se haya inspirado el animador de nuestro personaje.

A continuación comenzaremos con el análisis del lenguaje corporal. Este personaje no manifiesta tantos sentimientos como el resto de los ejemplos que hemos visto con anterioridad pero se ha seleccionado dado la facilidad con que el tenedor se ha humanizado. El tenedor se mueve, actúa, reacciona y piensa como lo haría una persona. Veamos qué recursos utiliza el animador.

## OBSERVAR

Son varias las ocasiones donde el tenedor observa y fija su atención en un lugar del escenario. Antes de dirigirse hacia un punto en concreto el tenedor observa con atención su objetivo. Uno de los recursos que utiliza el animador es hacer una similitud del tenedor con una serpiente. La parte superior del tenedor sería la cabeza, el resto el cuerpo. También se utiliza otro recurso, la pose suspendida en el tiempo, la imagen fija. El perfil del tenedor expresa con claridad hacia dónde mira el personaje.



## LLAMAR

Tras varios intentos fallidos intentando abrir la lata de conservas, el tenedor decide pedir ayuda a sus compañeros: la cuchara, el tenedor y el cuchillo. El animador hace una similitud del tenedor con

una mano. Dobla las púas hacia el interior y con una de ellas hace el gesto de llamar a otra persona. La púa simularía el dedo meñique de la mano. Esta acción va precedida por un silbido que refuerza la acción de llamar a los otros personajes. También ayuda el cambio en el encuadre de la cámara. Ésta se sitúa en el punto de vista de los compañeros y se puede observar perfectamente cómo se dirige a ellos el tenedor.



## REFLEXIONAR

En una ocasión el tenedor demuestra reflexionar y en este caso, el animador utiliza un gesto propio de meditar. El motivo es lograr abrir la lata de conservas y comerse aquello que haya en su interior. Para expresar esta acción, el animador compara el tenedor con la cabeza y la mano de una persona. La parte superior del tenedor sería la



cabeza y la púa situada en el extremo derecho la mano. Para simular la cabeza el tenedor curva sus púas y adopta una forma circular. Con la púa que simula la mano, rasca las otras como si se rascara la cabeza. Aunque éste no sea un gesto muy usual en el comportamiento natural de los individuos si es cierto que es un recurso muy utilizado en los medios artísticos. Es más un convencionalismo que un gesto natural. Pero esta acción transmite claramente el mensaje que quiere el animador.

## ATACAR

Esta acción es una de las que más se repite en el comportamiento del personaje. Implica una serie de acciones violentas acompañadas de un sentimiento de enfado. A lo largo del film podemos ver cómo el tenedor intenta desesperadamente comerse la coliflor y anteriormente abrir la lata. Así pues son dos los objetivos de los ataques: la lata y posteriormente la coliflor. Los primeros ataques los realiza pausadamente, y entre un intento y otro incluso llega a detenerse para reflexionar. Utiliza los elementos de su propio cuerpo, los extremos de las púas. Una vez sale del interior la coliflor, comienzan otro tipo de ataques. El personaje se comporta como un tenedor real e intenta pinchar la coliflor.

Como los intentos por atrapar la coliflor se suceden sin éxito, el tenedor se siente furioso y comienza a acelerar los ataques. La última transformación que sufre fruto de la furia es el atacar en forma de escorpión. Este símil consigue comunicar al espectador la furia y la agresividad que siente el personaje y demuestra la violencia de sus ataques. No es la primera vez que vemos que el animador recurre a un comportamiento animal para demostrar estos sentimientos negativos. Sólo hay que recordar los escritos de Darwin sobre los gestos de

agresión humanos heredados de los animales.<sup>3</sup> Con las púas simula el cuerpo y las patas. Con el cuerpo alargado simula la cola venenosa, doblándola hacia arriba en forma de aguijón. Con esta cola ataca con rápidos coletazos a la coliflor.

## DAR ÓRDENES

En una de las secuencias podemos ver que el personaje da una serie de instrucciones a sus compañeros para que abran la lata. Esta explicación se hace sin palabras, tan solo con gestos. El personaje se comporta como una persona que habla mientras otros le escuchan con atención. En el escenario se encuentran la lata, el tenedor y los otros dos personajes secundarios.



Para dirigirse a ellos, el tenedor dobla su cuerpo y eleva la cabeza (la zona de las púas). Éstas se inclinan en la dirección de los oyentes. Acto seguido se gira y señala la lata que hay tras él. Vuelve el animador a hacer uso del símil con la mano y los dedos. Con el mismo gesto de señalar con un dedo y cambiando el punto de vista de la cámara, da un giro y vuelve a señalar el bote, dando a entender que deben de abrirlo. Para finalizar la explicación se gira hacia ellos y los

---

<sup>3</sup> DARWIN, Charles. 1984. *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre*.

observa. En la secuencia de fotografías que hay a continuación podemos observar los pasos.

### IMPACIENTARSE

Impacientarse es un sentimiento negativo que conlleva el nerviosismo y el mal humor de quien lo padece. Se manifiesta la mayoría de las ocasiones con un aumento de la actividad del individuo. Es un sentimiento que aumenta su intensidad conforme pasa el tiempo. En el rostro, la mirada es seria y el entrecejo se frunce, apareciendo arrugas en el ceño y la frente. La boca se mantiene fuertemente cerrada y los labios prietos. Se suspira con fuerza. Los brazos a veces se cruzan frente al pecho. En otras ocasiones se ponen en forma de jarra sobre las caderas. Los pies empiezan a moverse y el individuo, presa del nerviosismo no puede mantenerse quieto, caminando de un lado para otro o cambiando de postura continuamente.



En nuestro caso, el animador recurre al símil del tenedor con la mano. Las manos son unas de las zonas que más pronto se ven afectadas por este sentimiento. El tenedor se comporta como una mano impaciente al golpear de forma rítmica sus dedos contra el suelo. Es un gesto más convencional que instintivo y fácilmente reconocible por el espectador. Como ya se ha comentado anteriormente, la impaciencia va en aumento conforme pasa el tiempo. Al principio, el tenedor golpea

con un dedo únicamente el suelo, mientras observa a sus compañeros y la lata. A medida que se suceden los intentos por abrir la lata y no se consigue, el tenedor se muestra más impaciente y golpea con todos los dedos el suelo y a un ritmo más acelerado. En los cuatro fotogramas seleccionados se puede apreciar.

## ASUSTAR

El hecho de asustar a otro individuo implica un comportamiento generalmente agresivo. En nuestro caso, se recurre nuevamente al mundo animal para conseguir manifestar este comportamiento. Una de las secuencias del film muestra cómo el tenedor quiere desesperadamente atrapar a la escurridiza coliflor. El tenedor se comporta como una serpiente peligrosa utilizando para ello las púas. El personaje dobla su cuerpo estilizado en forma de “s”



manteniendo la cabeza erguida. Dos de sus púas se doblan formando la cabeza del reptil y con las otras dos simula la boca abierta. Todo ello acompañado del sonido característico de una serpiente de cascabel. Por

si no fuera suficiente claro el mensaje, el encuadre de la cámara se cierra sobre la cabeza del personaje enmarcando la mitad superior del cuerpo, enfocando al personaje y desenfocando el fondo.





LA NIÑA TRAVIESA  
Florence Henrard



### **Datos del film**

Título del film: *Lili et le loup*

Duración: 4'30''

Productora: La Cambre A.S.B.L.

Lugar: Bélgica

Año: 1996

Animadora: Florence Henrard

Música: Peter Vandenberghe

### **Datos del personaje**

El personaje es una niña de corta edad, de entre siete y ocho años. Su pelo es rubio, corto y siempre lo lleva suelto. Anda sin zapatos y como único complemento cabe señalar el vestido rojo que contrasta con la tez blanca de la piel y el pelo rubio.



El diseño del personaje se caracteriza por la sencillez y simplificación de su aspecto formal. Podríamos decir que aparenta ser el dibujo infantil de un niño: cabeza grande con rasgos simplificados, cuerpo sin detalles (sin cuello, hombros ni cintura) y unas manos y pies

esquemáticos con líneas, sin apenas volumen. En cuanto a la dicción plástica observamos que las formas quedan perfiladas por un trazo negro. Las manchas de color que rellenan el vestido y el cabello poseen cierta rugosidad, no colores planos. Lo mismo ocurre en los elementos del fondo: tronco de los árboles, suelo del bosque o las paredes de las casas. Esto se debe a que se utilizó barras de color de un material graso, similar a las barras de pastel, consiguiendo así la textura que la animadora deseaba. Las líneas negras fueron realizadas con rotulador negro. Todo ello sobre una hoja de acetato transparente como los que se utilizaban antiguamente en todos los films animados. Cabe destacar que el espectador a simple vista parece observar el personaje sobre un recorte de papel blanco. Este error que compartíamos durante mucho tiempo aquellos que habíamos visto el film de Florence fue subsanado por la autora en una conferencia. Nunca llegó a utilizar recortes de papel sino que al pintar con pintura blanca sobre el acetato ya trabajado daba la sensación que el dibujo se había recortado de una hoja de papel. Además, al crear el acetato una leve sombra sobre el papel del fondo, acentuaba esta sensación.

Continuando con la dicción plástica, observamos una pequeña vibración en la línea y colores, dándole un aspecto más suelto si cabe al diseño general del film. También es de destacar la manera en que pronuncia las palabras la niña. Muchas de estas palabras salen de su boca en forma de imágenes dibujadas, que además son una caricatura infantil de aquello que dice. Es una forma muy directa y sencilla de comunicar al espectador aquello que dice la niña. Este recurso ya fue utilizado de manera similar en el cortometraje *Abracadabra* de Frédéric Back. Es simple coincidencia que los dos animadores hayan llegado a la misma solución, ya que Florence desconocía el corto de Frédéric cuando realizó su película. Aunque no deja de resultar curioso el hecho de que dos animadores de distintos lugares y distintas épocas

hayan llegado a la misma solución gráfica intentando ser lo más directos y claros a la hora de comunicarse con el espectador. A continuación podemos ver dos fotogramas de los films, donde podemos ver además que las protagonistas son dos niñas.



Otros personajes comparten escenario con Lili: los padres, su amigo y el lobo. Lili vive en una casa cercana a un bosque. En él habita el lobo con el que jugará la niña. Al igual que los personajes, los elementos del fondo también son caricaturas de los referentes reales, como los árboles, las casa y los animales domésticos.

#### *Aspectos internos*

El comportamiento de la protagonista es el propio de una niña de siete u ocho años de edad. Ante todo quiere jugar y divertirse. Destaca en ella un comportamiento atrevido y desobediente. Quiere a sus padres pero se enfada cuando le prohíben algo o la amenazan. Este atrevimiento le lleva a contradecir las órdenes de sus padres y poner en peligro su propia vida. Lili sale un día de su casa enfada y se marcha en busca del lobo. El enfado de Lili mezclado con la poca sensatez propia

de su edad hace que al encontrarse con el lobo no huya sino que se acerque a él. El encuentro con el lobo no termina en tragedia sino más bien en una extraña amistad. A través de esta relación vemos los gestos más amables y cariñosos de la protagonista. Otro rasgo importante del personaje es su gran imaginación. La relación de amistad con el lobo es irreal y entendemos que gran parte de lo que ocurre es fruto de su imaginación. Esto se une a su carácter solitario. Al comienzo del film podemos ver que Lili se encuentra sola en una habitación repleta de juguetes, y no parece necesitar compañeros de juego. En varias ocasiones aparece en escena un niño que intenta sin éxito jugar con ella. Lili lo mira con recelo y siempre se aleja de él con algo de insolencia. Ni siquiera responde a sus preguntas. Los sentimientos que demuestra Lili muchas veces son opuestos. Lili es capaz de mostrar sentimientos muy positivos y a la vez muy negativos. Por un lado demuestra el cariño que siente por sus padres llevándoles el desayuno a la cama y dándoles un beso al despertarse. De forma parecida, demuestra su afecto al lobo abrazándolo y alimentándolo. Pero, por otro lado, Lili muestra una cara oscura en su personalidad. No le importa matar a su pájaro para alimentar al lobo. Tampoco duda en señalar al niño que estaba escondido con tal de salvarse y que el lobo no se la coma a ella. En general podríamos decir que la niña tiene un comportamiento infantil propio de su edad, le gusta jugar ir en busca de aventuras.

### **Análisis de sentimientos expresados en el film**

El lenguaje corporal tiene un peso importante en el film. Apenas hay diálogo verbal entre los personajes y en muchas ocasiones éstos acompañan la palabra pronunciada con pequeños dibujos flotantes. El lenguaje corporal utilizado no es del todo real. Florence exagera y

simplifica los gestos procurando así una mayor comprensión del mensaje por parte del espectador. Las acciones no son largas ni recargadas. No son exageradas en aspavientos y teatralidad. Son cortas y directas, tanto que en ocasiones es el fotograma pausado el que describe la acción por sí sólo. El lenguaje corporal no es el único recurso sintetizado por la animadora. Todos los recursos están simplificados dando como resultado una animación muy clara, directa y llamativa. Se simplifica el diseño corporal de los personajes, los elementos del escenario, la gama de colores utilizados, etc.

Analicemos los sentimientos que expresa la niña. Se han seleccionado seis para ser analizados: alegría, sentimiento de culpabilidad, disgusto, enfado, miedo y afecto.

## ALEGRÍA

La alegría es un sentimiento que aparece continuamente en los films. Como ya hemos comentado en otras ocasiones, se trata de un sentimiento positivo. Éste se expresa con todo el cuerpo mediante un ensanchamiento general que parte del centro del cuerpo y se extiende hacia el exterior. Las extremidades superiores se separan del cuerpo. La columna se estira. La cabeza se mantiene erguida. En el rostro las cejas se separan, la nariz se dilata y la boca sonrío.

Son varias las secuencias donde Lili demuestra alegría. En la mayoría de las ocasiones se producen por motivos de diversión personal. Lili, como cualquier niña, se alegra cuando juega y se divierte. La primera vez que vemos a la niña contenta es al comienzo del film. Lili sube las escaleras de la casa camino del dormitorio de sus padres con una bandeja en las manos. Sobre la bandeja ha colocado el desayuno. No sabemos exactamente si el motivo de la alegría es por complacer a los padres o porque a continuación se quiere ir a jugar. Si

observamos los gestos, vemos que la alegría en este caso se manifiesta en el rostro. Vemos una amplia sonrisa y unos ojos muy abiertos. Tan amplia es la sonrisa y los ojos están tan abiertos que nos hace sospechar sobre la sinceridad de este sentimiento. En la alegría los párpados tienden a cerrarse y no a abrirse como en este caso. Así pues sospecharemos que Lili finge este sentimiento por algún motivo que desconocemos, quizá para entretener a sus padres y acto seguido irse corriendo a jugar.



La siguiente ocasión donde podemos ver a Lili alegre es en el momento de irse a jugar. En este caso no hay duda sobre el motivo de su alegría. Lili se dispone a divertirse con los juguetes. Vemos en el rostro una mirada fija en su objetivo. La boca muestra una gran sonrisa. Los brazos se estiran y las manos se abren con impaciencia para coger los juguetes.

Como ya se ha comentado anteriormente, el lenguaje corporal en este film es exagerado y poco realista. Esta muestra de alegría es una caricatura del comportamiento real: boca abierta, ojos abiertos y cejas muy elevadas. Veamos otra secuencia donde también se expresa este sentimiento.



Lili se adentra en el bosque y se encuentra con el lobo. Para no ser devorada, señala a su amigo y el lobo se lo come. Lili sabe que ha obrado mal y se tapa la boca para que no delatar que le provoca risa la travesura. Volvemos a ver que es el rostro la zona donde se manifiesta el sentimiento: ojos abiertos, cejas extendidas y amplia sonrisa.

## CULPABILIDAD

Este sentimiento se suele expresar con todo el cuerpo. El individuo que se siente culpable se recoge sobre sí mismo. Los brazos pesan y los hombros caen. Si el individuo está frente a su acusador, la mirada se dirige hacia el suelo o a cualquier otro lugar que no sean los ojos del acusador. Los extremos internos de las cejas se elevan y los párpados bajan. El rostro expresa en general gestos propios de la tristeza.

Lili se siente culpable en el momento que comete una torpeza. Llevando la bandeja del desayuno a sus padres ésta cae y los objetos se derraman sobre la cama. Lili se siente avergonzada por este accidente y muestra gestos de culpabilidad. Muchos de ellos coinciden con el comportamiento real. Lili baja la cabeza, se encoge sutilmente y mira hacia el suelo. Sus brazos caen pasados a ambos lados del cuerpo. Sus cejas se arquean mostrando pesar. Mientras se mantiene en pie frente a

sus padres se coge la falda y la retuerce como si no supiera qué hacer en esa situación. Todos estos gestos los realiza inmóvil frente a sus padres.



## FASTIDIO

Hemos querido diferenciar el fastidio del enfado para ver los distintos grados de alteración de Lili. En la contrariedad, Lili se ve interrumpida en su intento de conseguir un objetivo y mira con enfado a quien lo ha provocado, pero sin hablar. En una primera ocasión, Lili se siente contrariada al intentar ir a jugar. Su padre la llama y ella con resignación se detiene y lo mira. El primer gesto se refleja en el rostro. Lili frunce el ceño, cierra la boca y el párpado superior baja. A continuación mueve la cabeza y se gira para estar frente a su padre. Finalmente adopta una pose desafiante frente a él, tanto que hasta el pelo se retira de la cara enfatizando los gestos del rostro: ceño fruncido, mirada fija y boca fuertemente cerrada con las comisuras hacia abajo. Los brazos en forma de jarra y las piernas abiertas refuerzan su actitud desafiante y agresiva.



Más tarde volvemos a encontrar otra escena donde Lili se siente contrariada, aunque en esta ocasión no acaba enfrentándose a quien le ha importunado. Lili sale de su casa a escondidas por la ventana y casualmente es descubierta por su amigo. Una vez más observamos los gestos en el rostro. Lili mira fijamente al niño con la boca prieta y frunciendo el ceño.



## INDIGNACIÓN

La indignación, al igual que la cólera, el furor o la agresión se manifiestan en el individuo con gestos propios de los sentimientos negativos. En el rostro las cejas se mueven y se acercan entre sí provocando arrugas transversales en el entrecejo. El párpado superior se eleva y la mirada se mantiene fija en el motivo del enfado. La boca

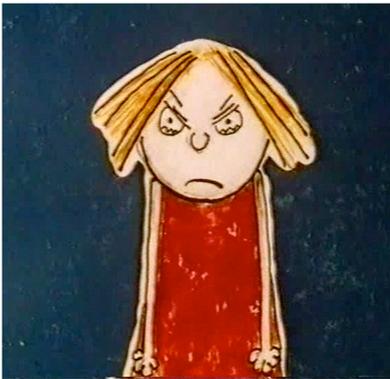
fuertemente cerrada indica una elevación de la mandíbula. En las extremidades superiores, las manos se cierran fuertemente. La respiración se acelera y en ocasiones el individuo reacciona con gestos violentos como golpear o agarrar objetos con fuerza.

Lili muestra indignación al menos en varias ocasiones. Los motivos son siempre los mismos: las reprimendas o amenazas de sus padres. La primera ocasión aparece al comienzo del film donde podemos ver una discusión entre el padre y la niña. Lili ha derramado la bandeja con el desayuno sobre la cama de sus padres y recibe una reprimenda. Su padre le amenaza recurriendo a un posible encuentro con un temible lobo y la niña le contesta indignada con irse en su busca y ser devorada por el animal. Veamos las imágenes de la niña indignada.



Observamos una vez más que es el rostro la zona corporal donde se concentran la mayoría de los gestos expresivos. Muchos de los gestos que manifiesta el personaje son similares al comportamiento real. La mirada se mantiene fija en el padre, que es el motivo de la indignación. Las cejas se arquean con los extremos hacia abajo. Reforzando este movimiento, los párpados superiores también se inclinan. Y para enfatizar aún más la expresión de los ojos, la animadora los contornea con trazos oscuros y de tonos rojizos como

ocurre en la cólera extrema, donde la cara del individuo enrojece y se acalora. Junto con los ojos vemos una boca cerrada con las comisuras externas desplazadas hacia abajo. Podemos intuir que la mandíbula se eleva, a juzgar por el contorno de la barbilla. Otros gestos corporales los encontramos en las extremidades superiores. Los brazos se mantienen en todo momento estirados y pegados al cuerpo. Los puños se cierran con fuerza. Brazo y mano forman un solo elemento



totalmente recto y firme que nos indica la rabia contenida del personaje. Tras la discusión y fuera de la visión del padre, los ojos de Lili se llenan de lágrimas debido a la misma rabia que experimenta. Otro gesto importante que debemos señalar es la inclinación hacia delante del cuerpo en el momento en que Lili le contesta a su padre. Todo el cuerpo, incluido los brazos y rasgos faciales forman líneas oblicuas señalando la boca. Ésta se convierte en la vía de escape a toda esa rabia contenida en la niña.

En la ilustración anterior mostramos junto a uno de los fotogramas del film una fotografía real de un niño enfurecido. Ambos comparten muchos gestos. El cuerpo se mantiene erguido y tenso. Los brazos estirados y pegados al cuerpo. Los puños fuertemente cerrados.

El ceño se frunce y las comisuras de los labios descienden. La boca se cierra con fuerza, manifestado especialmente en el niño, donde vemos cómo la barbilla se arruga ligeramente y el relieve del cuello se acentúa con la contracción de los músculos.

## MIEDO

El miedo es un sentimiento negativo. El individuo que experimenta esta sentimiento tiende a realizar gestos de autoprotección y defensa. Sea cual sea el motivo que lleve al individuo a sentir miedo, éste reacciona con gestos de autoprotección y encogimiento, todo lo contrario a los sentimientos positivos. En los sentimientos positivos el individuo rebosa confianza en sí mismo y tiende a realizar gestos de expansión.

En varias ocasiones vemos a la niña sentir miedo. En todas ellas se hace referencia al mismo motivo: el temible lobo. Al comienzo del film el padre advierte a la niña del peligro de este animal. Ella se asusta con solo oír la palabra. En su rostro aparecen los primeros signos de preocupación: cejas arqueadas con los extremos internos elevados y mirada fija en el padre. Junto a estos gestos la niña se tapa la boca con las dos manos al escuchar la amenaza. La niña repite la palabra *lobo* con gestos de preocupación, en voz baja y con un suspiro previo, mientras se coge las manos.

Acompañando el lenguaje corporal están otros recursos gráficos y sonoros que refuerzan el mensaje del film. En este caso, la animadora manifiesta al espectador el miedo que siente Lili dibujando la palabra junto al personaje. Pero lo hace de forma exagerada y con un aspecto mucho más temible de lo que es en la realidad. Esta metáfora visual indica la representación distorsionada por el miedo que tiene Lili en su cabeza.



Más tarde, cuando la niña se dirige al bosque, este sentimiento se vuelve a manifestar. Aquí los gestos que delatan el miedo son el tono de su voz y los movimientos del cuerpo al caminar. Lili entra en el bosque sola, caminando muy despacio para no llamar la atención y pasar desapercibida. Llama al lobo en voz baja. El rostro muestra preocupación al colocarse las cejas inclinadas con los extremos internos elevados. Al mismo tiempo oímos los sonidos amenazantes de animales salvajes, probablemente pájaros que la observan. Y para reforzar aún más el mensaje de que la niña está en peligro, vemos un plano general donde ésta camina rodeada de grandes árboles. Veamos un fotograma de la secuencia.



La última ocasión donde apreciamos ese sentimiento ocurre en el bosque. La niña se encuentra frente al lobo hambriento y teme que la devore. Tras señalar con el dedo a su amigo para que sea él quien sacie el apetito del animal, ella se tapa con las manos los ojos. En su rostro, los ojos y las cejas demuestran preocupación. Cuando se tapa con las manos, vemos que se encoge ligeramente (señal de protección). Y cuando mira tras ocurrir la desgracia, los ojos están muy abiertos y con la mirada fija en el lobo.



## AFECTO

El afecto, la ternura o el amor son sentimientos del grupo de los llamados positivos. Éstos implican que exista una segunda persona además del individuo que las experimenta y el cual recibe el cariño. Estos sentimientos se manifiestan en el rostro por un brillo en los ojos, una suave sonrisa y unos deseos de tocar a la persona amada según Darwin<sup>1</sup>.



El afecto comparte gestos con el sentimiento de la simpatía: párpados superiores elevados, mejillas igualmente elevadas e inclinación de la cabeza según los escritos de Cuyer<sup>2</sup>. Veamos qué ocurre con el personaje de animación. La primera secuencia donde vemos a Lili demostrar afecto es en el momento en que besa a su madre. No es una demostración del todo sincera por parte de la niña puesto que sabemos que lo hace para compensar su torpeza al tirar la bandeja del desayuno. Aún así, veamos cómo ha resuelto la animadora este comportamiento.

<sup>1</sup> Darwin, Charles. 1984. *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre*. Madrid, Alianza Editorial.

<sup>2</sup> CUYER, Eduard. 1992. *La mímica*. Madrid, Daniel Jorro Editor.

Lili besa a su madre cogiéndola con las manos. Este beso en la mejilla demuestra el cariño que siente hacia ella pero observamos que los ojos no manifiestan lo mismo. Lili observa con gran atención a su madre mientras se acerca y la besa, esperando su reacción. Por un lado la región de los ojos delatan la preocupación de la niña por la reprimenda, pero al mismo tiempo, la boca y los gestos de las manos señalan un gesto de afecto.



Es el lobo el verdadero protagonista de la manifestación de afecto de Lili. En un principio el afecto se manifiesta con poca intensidad y sólo lo expresa la niña. Más tarde serán los dos los que mutuamente se darán muestras de cariño. En el primer contacto con el lobo, Lili acaricia el hocico del animal mientras sonríe. Podríamos establecer un paralelismo con acariciar la mejilla de una persona. En el segundo caso, ambos demuestran su afecto mutuo abrazándose y jugando. Estos gestos son también parecidos al lenguaje real. Darwin hace especial hincapié en ello: el contacto físico es un elemento importante en las muestras de cariño.

Es especialmente significativa esta escena puesto que si comentábamos que el abrazo es un gesto característico del afecto, el lobo entonces demostraría mucho afecto hacia Lili. El lobo la abraza hasta rodearla por completo, rodando incluso por el suelo.





## **CASOS DE ESTUDIO**

La expresión no verbal a través de deformaciones y/o transformaciones del personaje





## EL PERRO MALVADO

Joanna Quinn



### **Datos del film**

Título del film: *Britannia*

Duración: 4' 15''

Productora: Forum TV, Channel 4, S4C

Lugar: Gran Bretaña

Año: 1993

Animadora: Joanna Quinn

### **Datos del personaje**

El personaje es un perro adulto de raza Bulldog. Su tamaño es mediano y se caracteriza en su diseño formal por poseer una cabeza grande y un hocico corto. Otra de las características físicas es su corpulencia, expresada a través del ancho pecho y su amplia mandíbula.

La técnica utilizada es lápiz de grafito sobre fondo blanco. Los trazos son negros o grises aunque en ocasiones aparece color, como es el caso de la bandera inglesa o las cruces amarillas del obispo. Joanna Quinn demuestra en su animación un gran dominio del dibujo, y no sólo en la representación de las formas sino también en sus movimientos y giros. Otra de las características del film es la síntesis formal. El dibujo se construye con trazos sueltos y formas abiertas, pero siempre



manteniendo un mínimo de realismo que permite en todo momento reconocer los referentes reales. Es importante señalar que muchos de los movimientos que realiza el personaje son muy rápidos. Nos detendremos en la forma con que Joanna Quinn ha los ha resuelto. Las formas se desdibujan y los trazos y manchas son las encargadas de dar la sensación de movimiento rápido. En las siguientes ilustraciones lo podemos comprobar.



A pesar de que el personaje tiene por regla general la apariencia de un perro, en ocasiones se metamorfosea en otro animal o en una persona. Joanna Quinn utiliza estas metáforas para enfatizar con mayor fuerza el sentimiento o la actitud que posee en ese momento el personaje. Por ejemplo, para transmitir que el personaje es delicado y refinado la animadora lo transforma en una mujer vestida elegantemente y tomando una taza de té. Para expresar una actitud malvada y feroz lo convierte en un cocodrilo con afilados colmillos. Veamos todas las transformaciones.

- Una mujer rica y elegantemente vestida tomando té expresa la delicadeza.
- Un hombre rico vestido con un traje, sombrero de copa y fumando un puro expresa la avaricia.
- Un hombre con una gran nariz y ojos casi cerrados expresa desconfianza.
- Un cocodrilo con una amplia boca llena de colmillos expresa la maldad.
- Un obispo agarrando con fuerza el mundo en una mano y en la otra una gran cruz expresa la amenaza y la agresividad
- Un pequeño perrito con un lazo expresa la resignación e impotencia.

Por último comentaremos la síntesis en la puesta en escena. La mayor parte del tiempo que dura la película, el personaje se encuentra solo en medio de un espacio blanco. Puntualmente aparecen pequeños personajes u otras formas que aparecen para complementar el mensaje que se quiere transmitir en cada secuencia. Vemos pues que la síntesis nombrada anteriormente no se aplica sólo a la técnica sino también a los elementos que aparecen en escena.

#### *Aspectos internos*

El perro se caracteriza por ser orgulloso, curioso y cruel. Su comportamiento es en su mayoría humano, aunque en ocasiones los gestos y movimientos son más propios de los animales, especialmente en las expresiones de agresividad y enfado. De esta manera, unas veces las patas se comportan como las de un perro y en otras ocasiones los pequeños dedos cogen y agarran objetos a modo como una mano. Esta mezcla de comportamiento humano y animal la utiliza la animadora



para enfatizar y reforzar la expresión de sentimientos o comportamientos. Junto con el comportamiento, utiliza transformaciones corporales haciendo uso de personajes tipificados, o prototipos. Por ejemplo, una de las secuencias del film relata que el personaje se convierte en un ser malvado, cruel y agresivo. Joanna Quinn transforma el cuerpo del personaje en el de un cocodrilo para enfatizar estos sentimientos.

### **Análisis de los sentimientos expresados en el film**

Si hay una característica que define el comportamiento y la animación de esta película es la exageración. Joanna Quinn es exagerada en la forma de contar el relato, en la forma de animar e incluso en el aspecto que adquiere el personaje. Quinn se esfuerza porque el espectador entienda el relato, el mensaje del guión y utiliza todos los recursos gráficos y sonoros de que dispone. Un ejemplo son las acciones. Joanna Quinn es del tipo de animadores que apenas utiliza imágenes pausadas en la animación. Todo lo contrario, sus películas son una continua sucesión de movimientos. La expresión corporal se basa en poses exageradas y amplios movimientos.

Unido a esta exageración y exceso de movimientos se encuentra la naturaleza gomosa y elástica del personaje. Este recurso, muy utilizado en las animaciones para televisión, hace que el personaje pierda realismo pero le otorgue un matiz cómico a la película.

Para reforzar la expresión corporal, la cámara se acerca a la zona corporal que donde se concentran el mayor número de gestos. Así, cuando el rostro muestra el sentimiento de orgullo, por ejemplo, el plano se cierra mostrando sólo la cara del personaje. Lo mismo ocurre con las manos.

Los sentimientos detectados en el personaje y que a continuación analizaremos son: el orgullo, la sorpresa, la agresividad, el enfurecimiento, la alegría, la avaricia, el miedo, la maldad, la locura y la curiosidad.

## ORGULLO

El orgullo que siente el personaje al oír el himno de su país lo manifiesta tanto con la pose completa como en el rostro. Es en este último donde se manifiesta con mayor claridad el sentimiento. Tanto es así que la cámara se acerca al personaje hasta enmarcar su cabeza. Ésta se inclina hacia atrás quedando la nariz elevada y orientada hacia



arriba. Los ojos cerrados y los labios prietos esbozan una amplia sonrisa de satisfacción. Las cejas se elevan. A pesar de que el cuerpo está frente al espectador, la cara está ligeramente girada. Ello parece indicar que el personaje sabe que está siendo observado y se coloca en una pose favorecedora. Cuando la cámara se retira y se abre el plano, podemos ver la pose completa, donde observamos que las patas están separadas mostrando un cuerpo ensanchado y firmemente apoyado en el suelo.

Este gesto de separar las extremidades la animadora lo ha extraído del comportamiento humano real, donde en apartados anteriores comentábamos que era habitual la actitud de expandirse en los sentimiento positivo.



En otra secuencia posterior vuelve a aparecer este sentimiento. El personaje, vestido de rey, vuelve a sentir orgullo y superioridad. Adornado con una capa real y una corona con forma de tetera, el personaje vuelve a erguirse. Pero esta vez se coloca a dos patas en una pose más humana. Este sentimiento de orgullo va unido a otro relacionado con una autoestima muy alta. El personaje está satisfecho y feliz. El pecho se hincha y el cuerpo se expande.

## SORPRESA

El personaje expresa este sentimiento en varias ocasiones a lo largo de la película. Los motivos son los siguientes: el sonido inesperado

de unas gaitas, pequeñas criaturas que salen de la bola del mundo, al encontrar una taza dentro de un país y cuando le crece pelo para convertirse en un pequeño perrito.

Se manifiesta tanto con gestos humanos como de animales, concentrándose principalmente en la zona del rostro. Este gesto va unido a un sonido de sorpresa que emite la boca. Las cejas se elevan estirando el párpado superior. Los ojos se abren y la mirada se



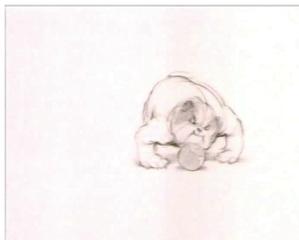
mantiene fija en el objeto que le provoca sorpresa. La mandíbula cae y la boca se abre en forma de círculo, viendo así parte de la cavidad de la boca. Las orejas se elevan de forma puntiaguda, dirigidas también al lugar donde provienen los sonidos extraños.

Al ser el rostro la zona donde se concentran los gestos de este sentimiento, la cámara suele acercarse y enfocar la cara del personaje. Observemos fotogramas de las diferentes escenas donde aparece este sentimiento:



## ENFURECIMIENTO

El personaje se enfurece durante el film en varias ocasiones y por distintos motivos: al oír un sonido distinto a su himno, al hacerse daño jugando con el mundo y al convertirse en un pequeño perrito afeminado. Cuando el enfado va unido a un comportamiento agresivo, los gestos humanos se combinan con gestos de animales. En todos los casos el rostro el ceño se frunce y la boca se cierra con fuerza.



Pero en la escena donde jugando con el mundo se hace daño, junto con estos gestos, ruge como un animal y enseña un colmillo. También hay que señalar que en el caso del enfurecimiento es importante la mirada, que generalmente se mantiene fija en el objeto que provoca su enfado. Observemos algunos fotogramas.



## ALEGRÍA

Son varias las escenas donde podemos ver al personaje alegre. Los motivos van desde la satisfacción por acallar los sonidos molestos hasta la diversión de jugar con una pelota o disfrutar del agradable sabor de un té. Pero quizá lo más sorprendente de la manifestación de este sentimiento sea el hecho de que Joanna Quinn haya elegido en su mayoría gestos propios de los animales para expresarlo. Ya al comienzo del film podemos ver a un perro contento que mira al espectador mientras mueve el rabo de un lado a otro, gesto conocido por todos como muestra de alegría. En la escena donde el perro se siente satisfecho por acallar los sonidos molestos, salta de alegría como muchos animales.

Además de mover el rabo y saltar de un lado a otro, el rostro del perro muestra en alguna ocasión gestos humanos: abre los ojos, levanta las cejas y sonríe ampliamente sacando la lengua.



Es curioso ver que en muchas ocasiones donde el personaje está contento, mira a cámara como si de esta manera quisiera compartir su alegría con el espectador. En cambio cuando los sentimientos son negativos, el personaje olvida que es observado y se centra en el objeto que le ocasiona enfado o miedo.



## AVARICIA

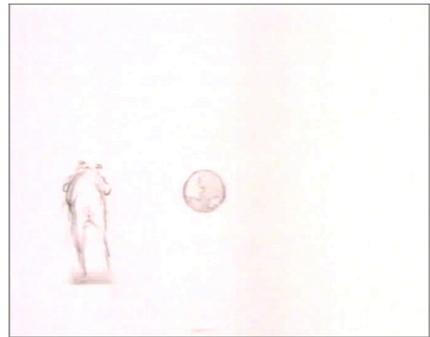
Este sentimiento más propio del hombre que del animal, se expresa con gestos y comportamientos tanto humanos como de animales. Además, la animadora lo complementa con metáforas y comparaciones gráficas para exagerarlo.

Por avaricia entendemos el afán de conseguir y poseer riquezas para atesorarlas. Éste es un sentimiento negativo que convierte al personaje en un ser malvado. Qué gestos y metáforas utiliza la animadora. El deseo descontrolado de atesorar riquezas lo expresa con la acción de tragar monedas. Y no sólo las traga, sino que lo hace abriendo desmesuradamente la boca, enseñando afilados dientes y sacando la lengua. Cierra los ojos expresando la ceguera que tiene por poseer riquezas sin control. Coge el contenedor con la dos manos y lo zarandea de arriba a abajo fuertemente. Finalmente el cuerpo sufre un transformación completa al convertirse en un hombre vestido de juez que expresa desconfianza al mirar con los ojos prácticamente cerrados.



## MIEDO

El personaje siente miedo en dos ocasiones y ambas producido por el mismo objeto: el mundo. En la primera el personaje curioso toca el mundo que al emitir un extraño provoca la huida despavorida del perro. En la segunda, el mundo que tenía bajo sus pies crece sin control y el personaje muy pequeño ahora, siente miedo. La animadora utiliza principalmente el comportamiento animal para manifestar este sentimiento. En la primera secuencia, el perro recibe un gran susto que lo hace saltar y ladrar de miedo. El miedo se complementa con el sentimiento de sorpresa, expresado con los ojos y la boca muy abierta. El perro huye corriendo y no se detiene hasta que se encuentra a una distancia prudente. Entonces se gira y lo mira atento con las orejas levantadas.



En la segunda escena, el perro se siente amenazado por el gran tamaño de la bola del mundo. Este miedo se manifiesta principalmente por el encogimiento del cuerpo. El perro no puede huir y se repliega en sí mismo. En el rostro, la boca está prieta y con las comisuras hacia abajo. Los ojos muy abiertos miran el objeto que lo atemoriza. El ceño

se frunce con los extremos internos de las cejas elevados. Al mismo tiempo el animal produce gemidos.



## MALDAD

La maldad es un sentimiento que en el personaje se manifiesta en varias ocasiones y normalmente va acompañado de otro sentimiento: la locura. Joanna Quinn vuelve a recurrir a los animales y los instintos para expresarlo. Los gestos y comportamientos que ha utilizado los acompaña de metamorfosis parciales y totales de animales muy agresivos, siendo especialmente importante la zona de la boca. La animadora la utiliza en los momentos de máxima maldad convirtiéndola en una enorme abertura con afilados colmillos. El personaje en muchas ocasiones queda reducido a un pequeño cuerpo con una boca exageradamente grande, oscura y temerosa.

Al comienzo del film el motivo de este comportamiento son unos sonidos muy molestos para el personaje que lo hacen enfurecer. Pero las siguientes acciones malvadas están relacionadas con el maltrato a otros individuos, apareciendo entonces la locura. Los gestos empleados son los siguientes. En el rostro la mirada se mantiene fija con los ojos muy abiertos, el ceño fruncido y los orificios nasales dilatados. Cuando la maldad está acompañada por la locura la boca tiene la comisuras elevadas en forma de sonrisa. Las manos también expresan

la maldad agarrando con fuerza y apretando el objeto con manos en forma de garra., hundiendo los dedos en él. En cuanto a las poses, vemos que el cuerpo se encorva cuando rodea a su presa y se estira cuando ataca.

En cuanto a las acciones, vemos que estas se realizan con mucha rapidez, fuerza y agresividad. Podemos ver también otros recursos que utiliza la animadora para acompañar el lenguaje corporal: las metamorfosis parciales y totales. El personaje adopta partes de animales para expresar agresividad como son la amplia boca con colmillos y las manos convertidas en afiladas garras. Al final de muchas acciones, el personaje humanizado se transforma por completo en animal, como es el caso del cocodrilo.

En la primera secuencia donde expresa maldad todavía conserva en gran parte el aspecto de perro pero ya comienza a tener expresión humana. Mira fijamente abriendo los ojos y frunce el ceño. La sonrisa delata pensamientos malvados. Los orificios nasales se abren.



Más tarde el personaje enfurecido agarra con fuerza el mundo y lo estira provocando su deformación. Es importante el detalle de las manos que convertidas en garras aprietan con gran fuerza la esfera del mundo. Joanna Quinn quiso darle importancia a este detalle acercando la cámara a esta región del cuerpo. La pose del personaje en el primer fotograma delata el enfurecimiento y la agresividad que siente por esta esfera. No sólo la mira de cerca, sino que su propio cuerpo se abalanza sobre el objeto. La cabeza y los hombros adelantados se inclinan sobre la esfera del mundo. En la tercera imagen de la ilustración podemos ver en el rostro la expresión de maldad combinada con la de agresividad. El personaje frunce el ceño y aprieta los dientes enseñando parte de ellos como resultado de la fuerza que tiene que hacer.



Esta maldad se expresa por un lado en el rostro por medio de las cejas y la sonrisa. En la pose se expresa por medio del encorvamiento y la joroba que se produce en la espalda.

Este gesto de encorvarse es muy utilizado en los personajes malvados. Veamos personajes de otras películas donde también se puede apreciar el gesto de maldad.



La siguiente secuencia donde el personaje expresa maldad es en el instante en que se convierte en un cruel obispo. En este caso es de destacar la pose: encorvado y agazapado como en el caso anterior. Además hay que añadir los gestos del rostro y las manos. En el rostro el ceño se frunce, la mirada se dirige al espectador y la boca se convierte en una amplia sonrisa falsa mostrando parte de los dientes apretados. Su mano izquierda se convierte en garra que sujeta con fuerza el mundo, trayéndolo hacia sí como gesto de posesión. Tras un instante en esta pose, el personaje vuelve a transformarse en perro. Esta transformación contiene unos fotogramas donde vemos un personaje tremendamente cruel, con una gran boca llena de afilados dientes. Dada la rapidez de la metamorfosis es difícil que el espectador los pueda apreciar en el film. A continuación los exponemos para observarlos con detalle.



La siguiente secuencia donde el personaje sigue demostrando maldad es en el instante en que tras observar el mundo sonríe de forma malévola. Mientras sonríe mira al espectador como si así lo hiciera cómplice de sus malvados pensamientos. J. Quinn vuelve a utilizar el recurso de las metáforas para exagerar la expresión corporal y en este caso convierte al personaje en cocodrilo. Sigue utilizando la boca para expresar agresividad y maldad. Es interesante la posición de la mano derecha que abierta y con los dedos separados retrocede al máximo para lanzarse con fuerza sobre su presa. Otra señal más de la exageración que caracteriza el lenguaje corporal a esta animadora.

Por último nos detendremos en la secuencia de la captura de un fugitivo. No sólo es cruel por la manera en que lo caza (clavando una lanza) sino también por cómo termina la captura, devorado por el protagonista.. Al comienzo de la secuencia el personaje saca la lengua como lo haría un camaleón apunto de cazar un insecto. Al final, la boca parece la de un tiburón despedazando su presa.



## LOCURA

El personaje transmite locura en el momento en que se convierte en rey. Este sentimiento se manifiesta con un comportamiento humano, al contrario que en el sentimiento anterior que era básicamente animal. La locura se expresa en el rostro por medio de unos enormes ojos abiertos y desorbitados, un ceño fruncido y una boca abierta sonriendo.



En varias ocasiones llega incluso a sacar la lengua fuera. Las manos agarran con fuerza y los dedos en ocasiones se mueven sin sentido. Cuando la locura llega a su punto máximo, el ojo izquierdo se

cierra y el derecho se abre desapareciendo la pupila. El globo ocular se transforma en una espiral.

Para complementar esta expresión es importante el uso del sonido. La risa y los rugidos del personaje son recursos que aumentan la sensación de locura.

## CURIOSIDAD

Este sentimiento se expresa principalmente en el rostro. La mirada se mantiene fija en el objeto que le provoca curiosidad y asombro. Cuando la curiosidad es elevada, el personaje se acerca mucho al objeto, casi tocándolo. Los ojos se abren. Las cejas y las orejas se elevan. La boca está cerrada y el labio inferior sobresale ligeramente. Tán sólo en una secuencia abre la boca pero formando una pequeña abertura circular. Junto a estos gestos del rostro está el sonido que produce el protagonista, similar a como se produce en el comportamiento humano.









LA CHICA SEDUCTORA

Erica Russell



### **Datos del film**

Título: *Triangle*

Duración: 8'35"

Productora: Gingco L.T.C. (para Channel Four Television)

Lugar: Reino Unido

Año: 1994

Animadora: Erica Russell

Música: Charlie Hart

### **Datos del personaje**

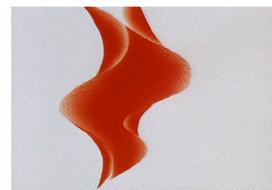
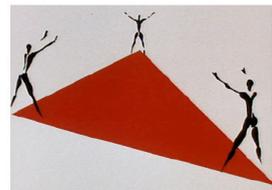
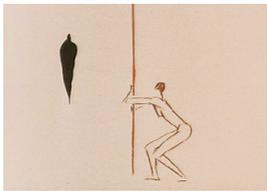
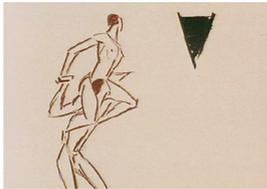
Técnicamente la animadora combina las tintas planas y trazos con formas volumétricas. Una de los aspectos que caracteriza esta obra es el hecho de que se ha aplicado una técnica distinta a cada secuencia, cambiando los colores e incluso el diseño de los tres personajes. Aunque el soporte siempre es el papel, unas veces Erica trabaja con barras de color, otras con aerógrafo y en otras ocasiones con pintura. Pero en todos los casos la técnica se aplica teniendo en cuenta el mensaje que se ha de transmitir, de los sentimientos que experimentan los personajes y de los acontecimientos que ocurren entre ellos.

El personaje de la chica seductora se caracteriza por estar cambiando continuamente de aspecto a lo largo de la película. Al comienzo adopta forma humana, pero conforme se suceden las escenas su cuerpo se transforma en formas geométricas, alternándose realismo y abstracción. Unas veces es una chica y otras veces formas abstractas, figuras geométricas y trazos sencillos. Pero los cambios no se hacen de forma gradual, no se trata de una metamorfosis donde se parte del realismo para acabar en la abstracción. El cuerpo de la chica se transforma dependiendo únicamente de los sentimientos que debe de

trasmitir en cada momento. Cuando ha de seducir al chico se transforma en una chica, pero cuando ha de asustar y atemorizar, se transforma en una figura tenebrosa, más parecida a una mancha oscura que a una figura. Alterna realismo y abstracción al ritmo de la música y el guión. Pero no sólo cambia físicamente, el color también juega un papel importante a la hora de transmitir intenciones y sentimientos. Son dos los colores que cubren el cuerpo de la chica: el negro y el rojo. El negro lo utiliza para llamar la atención del chico y para atemorizar a la chica. El rojo lo utiliza para seducir y para expresar sentimientos de ternura y alegría.

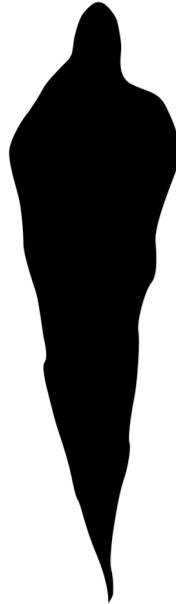
El personaje es muy expresivo. Y para conseguirlo la animadora ha utilizado cuatro recursos: el cambio continuo en el aspecto físico, el cambio en el color, los movimientos dentro de una coreografía y la música. El cambio de aspecto muestra claramente sus sentimientos e intenciones pero también lo hacen sus movimientos y sus apariciones en la escena. El personaje se mueve unas veces con sigilo, con cautela. Baila alrededor del personaje masculino captando su atención con la mirada, hipnotizándolo, seduciéndolo y atrapándolo con sus contorneos. En otras ocasiones sus movimientos son bruscos, agresivos, rápidos. La forma en que aparece este personaje en escena tampoco es casual. Unas veces aparece de forma brusca, rápida, con la intención de asustar. Otras veces lo hace de forma gradual, con cautela. Los otros dos personajes que aparecen en el film, la chica y el chico que inicialmente formaban pareja, no sufren tantos cambios como la chica seductora. En ellos no se altera su aspecto de figura humana, únicamente cambia la técnica y el color, pero nunca pierden su condición de figura realista. Sus movimientos son suaves y delicados la mayor parte del tiempo. Y es a través de estos movimientos como consiguen expresar sus emociones y pensamientos. Movimientos que pertenecen a la coreografía de una danza, de un baile entre dos

enamorados. Volviendo a personaje que nos ocupa, observemos a través de las siguientes imágenes los sucesivos cambios que experimenta su cuerpo. Cambios que se corresponden siempre con la expresión de una idea, de un sentimiento.



La primera vez que aparece en escena el personaje tiene la forma de un triángulo negro. Triángulo con uno de sus vértices hacia abajo. Es una forma plana, sin volumen, sin textura. Es una forma abstracta. Su aparición va acompañada de un cambio en la melodía de la película. Cuando aparece comienzan a sonar unos redobles de tambor a un ritmo lento. A través de esta apariencia, la chica seductora pretende llamar la atención de la pareja. Adopta una forma geométrica oscura que transmite amenaza, hostilidad y temor. Amenazante no solo por la forma que posee sino también por permanecer inmóvil, suspendida en el aire, observando fijamente a la pareja. Una vez consigue separar a la chica del chico, el triángulo se transforma en una silueta negra mezcla de humano y triángulo. Se mezcla el cuerpo de una figura desnuda con una gran capa cuyos extremos se unen a sus manos. La figura comienza a bailar alrededor del chico en un ritual de seducción más propio de los animales que de las personas. La figura negra danza alrededor de él, lo mira fijamente, abre y cierra sus brazos extendiendo la capa. Inicia un ritual de apareamiento similar al de los pavos reales, abriendo su cola en forma de abanico intentando seducir al otro. Lo mira fijamente y el chico se ve hipnotizado por sus ojos. La chica sube y baja la cabeza manteniendo su mirada, obligándolo a mirarla. Esta capa negra que misteriosamente está fundida en el cuerpo de la chica sirve tanto para ocultar como para enseñar. En este ritual de cortejo, la chica oculta con la capa su cuerpo pero en determinados momentos lo seduce mostrándole parte de él. En una ocasión es el rostro, en otra su torso, en otra las piernas. Y lo hace muy sensualmente porque debajo de esa capa negra aparece un cuerpo desnudo femenino que además es de color rojo intenso. Finalmente la chica consigue seducirlo y se desprende de la capa, quedando un cuerpo desnudo que se contornea sobre el cuerpo del chico. Tras la danza ella engulle al chico y desaparece quedando la novia de éste sumida en una gran

tristeza. Al cabo de unos instantes y ante el gran dolor que siente la novia, la chica seductora vuelve a aparecer en escena. Esta vez lo hace en forma de figura negra simplificada. Podemos ver una figura con una cabeza pero a partir de los hombros su cuerpo se reduce a un triángulo alargado.



Es de color negro, sin volumen ni textura y su contorno recuerda a una sombra proyectada. Permanece inmóvil frente a la chica. Ambas se miran. Esta nueva apariencia es muy probable que corresponda más a la interpretación de la novia que a la apariencia real de la chica seductora. Es la percepción que tiene la novia de la chica. Tras arrebatarse su pareja, la novia ve a la chica seductora como una figura siniestra, oscura, amenazante y misteriosa. Es una figura que inspira temor. Es una figura fantasmagórica.

La chica supera sus temores y decide ir en busca de su novio. Se acerca a la chica seductora y observa cómo su cuerpo se expande hasta ocupar todo el espacio. Es una metamorfosis muy interesante, pues el personaje deja de tener un cuerpo sólido ocupando un lugar en el escenario para convertirse en el propio escenario, superando los límites del encuadre, abarcando un espacio ilimitado, infinito. Es la oscuridad, el miedo, el misterio en su forma más abstracta y simplificada. La chica (novia) se introduce en ella como se introduciría en el interior de una gran piscina de aguas negras. Se introduce en un espacio irreal, sin apenas gravedad donde su cuerpo desciende lentamente a través de la oscuridad. Es un escenario más propio de una pesadilla que de un acontecimiento real. Es la proyección de los temores y miedos de la chica. Una vez llega al suelo se coloca de pie y descubre de nuevo otra representación de su enemiga. Esta vez adopta la forma de figuras geométricas y trazos de color rojo. Son formas planas que suspendidas en el aire se combinan y alternan rítmicamente. Esta apariencia con este color en concreto parece querer decir que la chica seductora es misteriosa, irreal y un ente desconocido para la novia. Son figuras que siguen transmitiendo misterio y temor. Son figuras que siguen siendo atractivas y captando la atención de la novia.

Siguiendo en este ambiente misterioso, en este espacio irreal de pesadilla, la chica seductora cambia su aspecto para convertirse ahora en una figura humana. Pasa de la abstracción al realismo. Este cambio lo interpretamos como un cambio en la percepción que tiene la novia de la chica seductora. Es como si de repente dejara de temerla y la considerara como un enemigo al que es posible derrotar. Mientras ésta adoptaba la forma de figuras geométricas, extrañas y abstractas el personaje transmitía temor y misterio. Pero en el momento en que la novia deja de temerla, las figuras misteriosas se convierten en una figura humana igual que ella. De esta manera la animadora representa

que la novia vence sus miedos y concibe a su rival como un elemento al que es posible derrotar. La abstracción inspira miedo, el realismo no. Una vez terminada la lucha en forma de danza, aparece un tercer personaje en escena: el chico. En este momento el personaje de la chica seductora se convierte en una figura negra. En este caso los tres personajes, la chica seductora, la novia y el chico tienen la misma apariencia. De esta manera, la animadora parece indicarnos que en este momento de la película los tres personajes son muy similares, ninguno se siente amenazado por el otro ni existen miedos ni temores entre ellos. Están en igualdad de condiciones. Después comienza una fase de apariencia abstracta donde la chica seductora y la novia se convierten en cintas de color naranja y rojo. Estas cintas comienzan a envolver al chico. Los personajes femeninos rodean el cuerpo del chico pero éste se siente aprisionado, atado. Cuando él se siente atraído por ellas, inician una relación amorosa donde los tres están implicados. Los cuerpos se funden y su apariencia se diluye. Las formas cerradas se abren, los contornos se difuminan y los tres cuerpos se entrelazan mezclándose unos con otros.

Tras esta etapa de abstracción los tres personajes recuperan su forma de figura humana, cada uno de un color: el chico de azul, la novia de naranja y la chica seductora de rojo. En este caso, las figuras femeninas están vestidas. Llevan una falda que les cubre las piernas. Quizá quiera decir con ello la animadora que no pretenden ya seducir a nadie y tapan parcialmente sus cuerpos. Mientras los tres danzan amistosamente, la chica seductora vuelve a convertirse en una figura con capa similar a la figura del comienzo pero esta vez de color rojo. Esta vez no inspira temor, sino más bien alegría y afecto. Ahora no intenta seducir a nadie, danza entre los otros dos personajes girando sobre sí misma, uniéndolos en vez de separarlos. Finalmente, los tres personajes se convierten en tres triángulos entrelazados.

*Aspectos internos*

La personalidad del personaje que nos ocupa está llena de contrastes. Durante toda la película mantiene una extraña relación con los dos miembros de la pareja. A pesar de los muchos sentimientos y actitudes que demuestra en su actuación podríamos decir que su forma de ser se caracteriza por la seducción y el egoísmo. Es un personaje que actúa según sus intereses y utiliza diferentes tácticas para conseguirlos. Tácticas que van desde el cambio de color al cambio de su aspecto y dicción plástica. Siendo algunas de ellas curiosas pues están relacionadas con el mundo animal (recordemos la danza de seducción).

Durante toda la película vemos la relación que mantiene la chica seductora con los otros dos personajes. Decíamos que existen muchos contrastes y lo podemos comprobar viendo la relación entre las dos mujeres. Al comienzo de la película, la chica seductora es antagonista de la novia pues la separa de su novio, lo secuestra. Más tarde, cuando la novia va en busca de su novio y encuentra a la chica seductora inician una pelea, una lucha. Pero extrañamente mientras están luchando se intercalan momentos de cariño y ternura entre ellas. Al final del film ambas se muestran amigables y alegres desapareciendo por completo los sentimientos de odio y agresión que se manifestaban en las primeras escenas. Resumiendo podemos ver que entre ellas se suceden sentimientos de odio, maldad, furia, ternura, amor y alegría. La relación que mantiene con el chico es más estable durante la película. En todo momento ella se siente atraída por él y lo seduce nada más verlo. Lo secuestra y lo separa de su pareja. Esta atracción se mantiene durante toda la película, terminando al final en una alegre amistad expresada a través de una danza. Si al comienzo es motivo de separación, al final termina volviendo a unirlos.

La forma de comportarse es muy interesante, pues la chica utiliza como ya habíamos comentado diferentes tácticas para conseguir sus deseos. Su aspecto cambia, se metamorfosea, juega con el realismo y la abstracción para inspirar miedo o ternura. Pero también sus movimientos son intencionados y sirven a sus intereses. Se desplaza con cautela, observa inmóvil cuando acecha, se metamorfosea rápidamente y a un ritmo acelerado para asustar, para desconcertar, se contornea para seducir, etc. Y es especialmente curioso en su comportamiento la similitud con el comportamiento animal. La danza de seducción recuerda claramente el ritual de apareamiento de muchos animales. Podríamos concluir que es un personaje muy expresivo y la animadora utiliza muchos recursos, tanto gráficos como sonoros para dejar muy claro al espectador lo que siente el personaje y qué intenciones tiene en cada momento.

### **Análisis de los sentimientos expresados en el film**

El lenguaje corporal utilizado no es del todo realista. Los personajes se mueven en un ambiente de fantasía o pesadilla (según las escenas) donde las leyes físicas están alteradas. Los cuerpos quedan en ocasiones suspendidos en el aire o caen al vacío con lentitud y suavidad. Los movimientos por lo general son extremadamente lentos.

Erica utiliza un recurso poco común para hacer que se expresen los personajes: la danza. Mediante la coreografía los cuerpos expresan sus sentimientos. Los planos suelen ser generales donde podemos ver los cuerpos completos dentro de la pantalla. Erica sólo utiliza la pose y sus desplazamientos para la expresión corporal. No utiliza el rostro, como hacen otros artistas. Junto con la danza, Erica enfatiza cada sentimiento con otros recursos: el color del cuerpo, su forma y la música. En el caso de los colores no sólo tiene significado el tono, sino también su

intensidad. Los colores oscuros se relacionan con el miedo, la agresión, la seducción y el peligro. Los colores claros con la ternura, el amor y la alegría.

Los sentimientos y comportamientos que se analizarán en el personaje son: llamar la atención, maldad, seducción, misterio, desconcierto, odio, afecto, acoso y alegría.

## LLAMAR LA ATENCIÓN

El hecho de llamar la atención no es un sentimiento en sí, pero esta acción es muy característica en la personalidad de la chica.



En el lenguaje corporal real se utilizan movimientos de manos, saltos y gestos en el rostro para conseguir llamar la atención. Se acompañan de sonidos, gritos y palabras. Pero en el caso del personaje es diferente. Al contrario de lo que ocurre en el lenguaje corporal real, el personaje no gesticula ni se mueve constantemente, se mantiene inmóvil. La animadora utiliza otros recursos para captar la atención de la pareja. Por un lado está el sonido. Podemos escuchar un siseo similar al sonido que producen las serpientes de cascabel poniendo en alerta a la pareja y obligándolos a mirar hacia el lugar de donde proceden estos sonidos. En segundo lugar encontramos la música. Mientras la pareja se dedicaba mutuamente gestos de ternura y cariño sonaba una dulce melodía. En el momento en que aparece el personaje, la música cambia radicalmente tanto de ritmo como de instrumento. Otro aspecto que hace captar la atención de los personajes es el hecho de descubrir un elemento desconocido y extraño cerca de ellos. La animadora juega con el comportamiento irreal del personaje seductor para conseguir que capte la atención de los que le rodean. Observemos que se mantiene suspendido en el aire. Se rompen las reglas de las leyes físicas y el personaje se convierte en un elemento extraño y amenazante para la pareja.

Otro recurso que utiliza Rusell es la simplificación formal y el color oscuro de su cuerpo. Esta síntesis refuerza la idea de elemento extraño e inspira curiosidad a los demás personajes. El cuerpo se simplifica en un triángulo alargado de color negro. En comparación con el detalle de los cuerpos de la pareja, este personaje resulta muy sintetizado. Carece de volumen. Su cuerpo se ha simplificado en una forma gráfica. Y a esto hay que añadirle que es un personaje que también capta la atención dado el contraste que provoca el color negro de su cuerpo sobre un escenario vacío y de color blanco.

## MALDAD

El individuo que actúa con maldad hace que otras personas se sientan dañadas física o emocionalmente por sus actos. No siempre implica una actitud de cólera o furia. En algunas ocasiones se realizan actos malvados con la más absoluta tranquilidad y serenidad. En otros casos sí podemos encontrar gestos de furia y cólera en el individuo. En estos casos el rostro se enrojece, la respiración se acelera, el entrecejo se frunce y la mirada se mantiene fija en el elemento que va a ser agredido. El cuerpo se tensa y los puños se cierran.

El personaje que nos ocupa realiza un acto de maldad al separar a la pareja. En la escena podemos ver que los separa físicamente, obligándolos a soltar sus cuerpos unidos mientras la observaban. Pero es un acto que va más allá de la separación física, la chica seductora los separa física y emocionalmente, rompe el amor que los unía. Los recursos que utiliza la animadora se basan en la síntesis formal y en el lenguaje del color. El triángulo se acerca a ellos y con el vértice inferior y a modo de cuchillo separa las manos de los personajes. Este acto va unido a una vibración del color de todos los elementos de la escena, incluido el fondo. Se combina el rojo y el blanco de manera intermitente, llamando la atención del espectador.

## SEDUCCIÓN

La seducción es un comportamiento que implica una serie de actos donde un individuo intenta gustar y cautivar a otro. No siempre tiene un trasfondo sexual, es posible seducir como una forma entre muchas de llamar la atención, de gustar, de convencer. Nos podemos sentir seducidos por alguien porque lo admiramos.

En nuestro caso sí tenemos un trasfondo sexual y además la seducción es intencionada. Ella quiere seducir al chico, llamar su atención, separarlo de la otra mujer y atraerlo hacia ella. Qué recursos utiliza para conseguir su objetivo. Al principio llama la atención de la pareja mostrándose como un elemento extraño (triángulo negro). Un elemento que los observa. Que se mantiene inmóvil junto a ellos. Un elemento que provoca el final de la melodía dulce y tierna que alimentaba su danza de enamorados. En definitiva se presenta ante ellos como un elemento amenazante y perturbador. Durante un corto espacio de tiempo, la chica y la pareja se observan fijamente, inmóviles. Entonces es cuando comienza la segunda parte del acto de seducción: la danza.



Esta danza que realizan la nueva chica y el chico es un baile donde ella lo va seduciendo lentamente. Es una danza donde ella es lo único que él puede mirar, tan intensamente que parece que lo haya hipnotizado. Él no puede dejar de mirarla y se contornea al compás de sus movimientos.

Observemos los tres puntos corporales que sirven de unión entre ellos, como una especie de imán: las cabezas, las caderas y los pies. En las cabezas tenemos la mirada. Es un recurso que la animadora ha utilizado y comunica perfectamente ese sentimiento de atracción extrema que siente el chico por ella. Él la mira a los ojos

constantemente, si sube la cabeza él la sube, si ella la baja él la baja. Sigue su mirada en el espacio. Ella atrapa su atención a través de los ojos. Otra zona que contiene esa especie de imán son las caderas. Parece como si ambas estuvieran unidas por una cuerda ficticia, una fuerza oculta. Ella se contornea y él sigue sus movimientos al compás de la música. A través de las caderas ella lo atrae sexualmente. Y por último están los pies. Siempre hay un pie de ella cerca o encima de uno de los suyos. Además de pertenecer a un movimiento propio del baile, es un comportamiento que también tiene otro significado, al menos a



través de nuestra interpretación. Ella realiza este acto como si lo sujetara, como si de esta manera quisiera que no se le escapara. Que no huya. Lo mantiene sujeto a ella físicamente, no emocionalmente como lo hace con las caderas o la mirada. Todos estos movimientos los realiza al compás de la música y poco a poco ella le muestra partes de su cuerpo, se destapa momentáneamente para seguir seduciéndolo. Para aumentar su atracción. Hasta que finalmente lo atrapa.

Esta danza recuerda al ritual que muchas especies realizan en el mundo animal. Los pájaros en concreto utilizan bailes muy parecidos en sus cortejos.

Recapitulemos los recursos que la animadora ha aplicado en el personaje de la chica seductora para llamar la atención del chico y seducirlo.

1. Forma. El aspecto que adopta el personaje mientras seduce al chico es de una forma poco humana, poco realista. La figura femenina se transforma en una masa amorfa que resulta de la unión del cuerpo femenino con una capa. Esta capa tiene dos funciones, ocultar el cuerpo y descubrirlo durante unos breves instantes. Mientras oculta transmite la sensación de misterio y despierta la curiosidad del chico. Curiosidad por ver cómo es el cuerpo de la desconocida. En ciertos momentos de la danza ella se insinúa y muestra parte de su cuerpo desnudo. Su piel enrojecida contrasta con el color oscuro de la capa que la rodea.
2. Color. El color negro contribuye a llamar la atención del chico. Provoca contraste al superponerse en el fondo blanco del escenario. Color negro que recubre capa, pies, manos y cabeza de la chica.
3. La música. En el momento que comienza la danza de seducción, la suave melodía que se escuchaba de fondo se convierte en unos golpes de percusión que invitan al baile a los contorneos.
4. La mirada. Ella nunca deja de mirarlo a los ojos. Lo hipnotiza y lo atrae con su mirada.

5. Las poses. Ella estira y abre los brazos en forma de cruz mientras se contornea. Abre las piernas, mueve las caderas, adelanta sus pies hacia él. Todo ello para captar su atención.
6. Los movimientos. Ella se contornea y danza alrededor de él, como si de esta manera lo atrapara, impidiéndole huir. Construye un jaula invisible alrededor de él.

## MISTERIO

Cuando reconocemos algo como misterioso sabemos que se trata de un elemento o de un hecho que carece de una explicación racional. Definimos al personaje como misterioso ya que causa desconcierto y resulta extraño tanto su apariencia como su comportamiento.



Veamos qué recursos tanto formales como de comportamiento asigna la animadora al personaje para que inspire misterio, especialmente a la pareja del chico.

1. Aspecto fantasmagórico. Tras capturar al chico, el personaje se muestra ante la chica como un fantasma negro. Una figura oscura, plana y alejada que se mantiene suspendida en el aire.

Una figura que más bien parece una sombra, inmóvil frente a ella.

2. Oscuridad envolvente. En otra secuencia, el aspecto que adopta el personaje es muy curioso y poco común: la oscuridad. Su aspecto físico tangible se convierte en la más absoluta oscuridad, un cuerpo sin límites ni materia. Es una oscuridad además irreal, pues una vez sumergida en ella la chica enamorada, la gravedad desaparece y el cuerpo de ésta cae despacio, como si se introdujera en una gran piscina negra. Interpretamos este acontecimiento como un visión distorsionada que tiene la chica enamorada de la chica seductora. Así es como ella la ve. Como una pesadilla, como un ser peligroso. La chica seductora es la persona que le ha arrebatado su pareja, y para ella este personaje es oscuro, tenebroso y lleno de peligros. Un personaje extraño y desconocido que le inspira temor.
3. Figuras geométricas rojas. En otra secuencia, el personaje se muestra ante la chica enamorada como un elemento en continuo cambio que queda suspendido en el aire. Un elemento absolutamente irreal y extraño. Su aspecto es de formas geométricas rojas que cambian constantemente: cuadrado, triángulo, círculo, etc.

## DESCONCIERTO



El personaje provoca desconcierto porque sorprende y confunde a la chica. Lo podemos comprobar en el momento en que la chica va en busca del personaje que analizamos y la encuentra en medio de la oscuridad. Su cuerpo se ha convertido en formas extrañas, más parecidas a trazos que a un elemento real. Están suspendidas en el aire y carecen de volumen. Son como apariciones.

## ODIO

El odio es un sentimiento negativo. Un sentimiento que implica rechazo o antipatía hacia alguien. Este odio se transforma en una lucha entre las dos mujeres. Dicha lucha se desarrolla en forma de danza, al igual que la mayoría de las acciones del film. El aspecto de los personajes cambia y se simplifican los cuerpos, quedándose reducidos a sencillos trazos de color rojo y amarillo. La música también cambia.

Los nuevos instrumentos pasan a ser violines que suenan a un ritmo muy acelerado.

## TERNURA

La ternura es un sentimiento positivo. La ternura que siente un individuo se expresa en el rostro con los gestos característicos de la simpatía: párpados inferiores elevados y sonrisa en los labios.



En ocasiones las manos se unen entrelazadas o se abren junto con los brazos invitando al otro a unirse en un abrazo. En otras ocasiones se acercan los labios al otro para besarlo. En definitiva la ternura, al igual que el amor o el afecto se manifiesta, con gestos de querer establecer un contacto físico con el otro.

En nuestro caso la chica seductora siente ternura hacia la otra chica tras la lucha. Esta ternura que es recíproca y se manifiesta en un acercamiento de los dos cuerpos. Ambos personajes se funden en un abrazo y se besan. El color también contribuye a expresar este sentimiento. Si en la escena de la lucha los colores del fondo eran oscuros, ahora son claros.

## ACOSO

Este comportamiento negativo implica una persecución o perturbación de una persona hacia otra. Una persecución para atraparlo y capturarlo en contra de su voluntad.

La chica seductora se convierte en acosadora del chico y lo atrapa. El chico hace gestos de querer huir pero se encuentra dentro de un prisión que lo ahoga. Sus manos están abiertas y sus dedos estirados. Las dos chicas adoptan la forma de tiras naranjas que envuelven al chico.



## ALEGRÍA

Este sentimiento positivo se manifiesta en la chica seductora a través de sus poses y movimientos. Al sentirse alegre, baila con los otros dos personajes levantando una mano mientras la otra se coloca en la cintura. Los desplazamientos son lentos y suaves. No hay brusquedad ni

poses que contorsionen el cuerpo. Los tres personajes bailan una suave melodía. En este caso, al estar ya solucionado el tema sexual y desaparecer la tensión entre los tres personajes, la danza los mantiene a los tres contentos y amigables.



Ellas incluso van vestidas con largas faldas hasta los pies. La chica vuelve a utilizar el recurso de la capa pero ahora su cuerpo es rojo (en vez de negro) y danza ella sola, girando sobre sí misma.



### *2.3.6. Diferentes soluciones gráficas ante el problema de la expresión de un sentimiento*

Una vez analizados los ejemplos de personajes animados, hemos creído oportuno ver cómo ha expresado el mismo sentimiento cada personaje y comparar así los recursos utilizados por cada animador. Vamos a analizar cinco sentimientos que se manifiestan en la mayoría de los personajes estudiados. Dos de ellos son positivos (alegría y ternura), otros dos son negativos (enfurecimiento y agresividad) y por último uno es neutro (sorpresa).

Qué pretendemos con esta comparativa. Pretendemos ver qué recursos ha elegido el artista para expresar el sentimiento en cuestión. Todos los animadores han resuelto el problema de la expresión correctamente, pero hemos comprobado que no hay una única solución válida. El mismo sentimiento se ha expresado de formas muy diferentes, unas veces utilizando todo el cuerpo, en otras sólo una parte. En algunos casos el animador ha completado los recursos gráficos con recursos sonoros o cinematográficos que refuerzan la expresión del sentimiento. También se ha utilizado el comportamiento real pero en otros casos el animador lo ha exagerado. Así pues, en cada grupo de personajes comparados analizaremos tanto los recursos gráficos utilizados como el grado de síntesis, el grado de realismo y si ha habido necesidad de reforzar la expresión corporal con otros recursos no gráficos.

### **2.3.6.1. La Alegría**

La alegría es un sentimiento positivo que se expresa con una tendencia a la expansión, tanto en el rostro como en el cuerpo completo. En el caso del rostro, los rasos faciales se estiran y desplazan hacia el exterior del rostro: las cejas se alargan y elevan, las mejillas suben, los orificios nasales se abren y las comisuras de los labios se desplazan hacia fuera. En el caso del cuerpo, el tronco se articula hacia atrás hinchando el pecho y estirando la columna vertebral. Brazos y piernas se separan y el cuerpo se mueve con ligereza, saltando y desplazándose ágilmente.

Todos los animadores analizados han optado por la expresión de la alegría con el cuerpo al completo. En todos los casos se manifiesta la expansión haciendo que las extremidades se separen y el cuerpo del personaje intente ocupar el máximo espacio posible en el escenario. El chico bondadoso de Vicendeau salta con los ojos cerrados y sonriendo por los pasillos la casa. El monje de Dudok de Wit salta también por el interior del monasterio dando grandes zancadas. La chica seductora de Erica Russell gira sobre sí misma mientras mantiene los brazos extendidos. Joanna Quinn hace que el perro de *Britannia* salte sobre las cuatro patas mientras mueve la cola y sonrío con la lengua fuera. La niña de Moesker Christa se dirige hacia su madre dando grandes saltos igualmente. Y por último, la silla de Mc Laren salta por el escenario mientras gira sobre sí misma en el aire. Todos los personaje se extienden y se mueven. Únicamente en dos casos esta expresión de alegría se refuerza con planos de detalle del rostro. El primero es el del chico bondadoso, que sonrío ampliamente al tiempo que cierra los ojos y apoya su cabeza en su mano. El segundo es el perro inglés que al alegrarse sonrío, abre los ojos y eleva las cejas.

En cuanto a los recursos no gráficos que sirven de refuerzo en la expresión corporal, tenemos el caso del chico bondadoso, el monje, la chica seductora y la silla que utilizan la música de fondo como refuerzo. Las risas de los niños de la calle ayudan a manifestar la alegría que siente el chico bondadoso al asomarse por la ventana. Y por último el color rojo intenso del cuerpo de la chica seductora ayuda a manifestar este sentimiento positivo.

¿Han necesitado muchos recursos gráficos y mucho tiempo de actuación los animadores?. Lo cierto es que la gran mayoría ha sabido expresar el sentimiento con muy pocos recursos. El salto en el aire con las extremidades extendidas ha sido el más utilizado. Le sigue el plano detalle del rostro con una amplia sonrisa. Los personajes se expresan con sencillez y rotundidad.

En cuanto al grado de realismo podemos observar que no es muy alto. La mayoría de las actuaciones se hacen con un matiz cómico y ello provoca exageración y deformación en los movimientos de los personajes. Los ritmos reales de movimiento se alteran y en ocasiones se rompen las leyes físicas, como es el caso quedarse suspendido en el aire mientras saltan.

Pág	Personaje	Recursos gráficos utilizados
2		En el perro malvado de Joanna Quinn se combinan gestos de animales y humanos: mueve la cola, salta a cuatro patas, sonrío, abre los ojos y levanta las cejas.
23		En el chico bondadoso de Sylvain Vincendeau combina la expresión del cuerpo con los gestos del rostro.
43		En el monje testarudo de Dudok de Wit la expresión de la alegría se realiza con el cuerpo al completo: saltos y extremidades extendidas y separadas del cuerpo.
45		En la chica seductora de Erica Russell la expresión se realiza con todo el cuerpo: giros y brazos extendidos
234		En la niña enfurecida de Moesker Christa la alegría se expresa por medio de saltos.
239		En la silla rebelde de Norman Mc Laren la alegría se expresa por medio de saltos y volteretas en el aire.

Recursos de refuerzo	Grado de síntesis	Grado de realismo
No hay recursos de apoyo	Alto	Bajo
El sonido de las risas de los niños refuerza este sentimiento	Alto	Bajo
La música enfatiza este sentimiento	Alto	Bajo
La música apoya la expresión de alegría	Alto	Alto
No hay recursos de apoyo	Alto	Bajo
Los ruidos de fondo	Bajo	Bajo

### 2.3.6.2. La Ternura

La ternura es un sentimiento positivo que se expresa tanto con el cuerpo al completo como con el rostro. En este último los gestos son similares a los de la alegría: comisuras labiales y párpados inferiores elevados. Es habitual también entrar en contacto con la persona o elemento que despierta la ternura, como por ejemplo dar un beso o un abrazo.



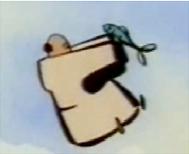
Fig. 43. Lili muestra ternura abrazando al lobo

En todos los ejemplos analizados el motivo de sentir ternura se debe a la presencia de otro personaje del film. En el caso del monje es el pez. En el de Cenicienta el príncipe. En el de la chica seductora otra chica. En la niña enfurecida su madre. En el de la silla su compañero. Y por último, en el caso de Lili el lobo. Todos los personajes analizados muestran ternura entrando en contacto físico con el otro personaje, en concreto tocándolo con las manos. En el caso de la chica seductora, Lili y la niña enfurecida se funden además en un abrazo. Únicamente Lili muestra además gestos en el rostro: ojos cerrados y amplia sonrisa.

Como recursos de refuerzo encontramos en la mayoría de los casos la música. Ésta es lenta y aparece mientras dura las muestras de afecto.

En cuanto al grado de sencillez vemos que sí existe una selección de gestos. Sabemos que la ternura se puede expresar con contacto físico y con el rostro. La gran mayoría ha elegido el abrazo como único gesto corporal a excepción de Lili que además utiliza la sonrisa.

El comportamiento en estos casos es en su mayoría realista. A excepción del monje cuyo abrazo se produce en el aire flotando como si fuera un astronauta en el espacio, en el resto de los casos el abrazo es muy similar al comportamiento real.

Pág	Personaje	Recursos gráficos
4		<p>En el monje la alegría se expresa con todo el cuerpo. El personaje coge al pez con delicadeza y dulzura.</p>
56		<p>En la chica humilde la ternura se expresa especialmente con las manos. Ambos personajes se cogen las manos y se miran mutuamente.</p>
67		<p>Ambas mujeres del film de Erica Russell demuestran ternura con el cuerpo: se funden en un abrazo.</p>
69		<p>La niña enfurecida muestra ternura hacia su madre con un abrazo.</p>
234		<p>Lili demuestra su afecto hacia al lobo con un abrazo y una amplia sonrisa.</p>
345		<p>En la silla rebelde de Norman Mc Laren la ternura vuelve a expresarse con un abrazo.</p>

Recursos de refuerzo	Grado de síntesis	Grado de realismo
La música lenta sirve de refuerzo	Alto	Medio
La música enfatiza este sentimiento	Alto	Alto
La música enfatiza este sentimiento	Alto	Alto
No hay recursos de apoyo	Alto	Alto
No hay recursos de apoyo	Alto	Alto
La música enfatiza este sentimiento	Medio	Alto

### **2.3.6.3. La Agresividad**

La agresividad es un sentimiento negativo que se expresa con todo el cuerpo. En el rostro el ceño se frunce, los ojos se abren y la boca se cierra con fuerza. Los puños se cierran y el cuerpo entero se tensa. La respiración y el ritmo cardíaco se aceleran. Los movimientos son bruscos y muy rápidos.

Un comportamiento es común a todos los casos analizados, el hecho de abalanzarse con gritos y manos abiertas sobre otro personaje del film, exceptuando el perro de Joanna Quinn que lo hace sobre el espectador. Todos los personajes muestran su agresividad atacando otro personaje del film. El tenedor de Wiroth se lanza sobre la col. El monje sobre el pez. La niña enfurecida sobre el oso de peluche. Y el pájaro y el toro sobre la chica. La agresividad es un sentimiento que según Darwin<sup>1</sup> se expresa con gestos heredados de nuestros antepasados primitivos. Y en estos casos analizados se cumplen, ya que los animadores en general han optado por utilizar gestos del mundo animal para mostrar agresividad. Tanto el perro de Joanna Quinn como en los personajes de Alison de Vere se muestran agresivos enseñando los dientes, mostrando las manos abiertas y enseñando las garras. El tenedor de Wiroth actúa como si fuera un escorpión. La niña enfurecida salta repetidas veces sobre el muñeco con los puños cerrados y el ceño fruncido. El monje es el menos violento de todos mostrando su enfado corriendo tras el pez con los brazos elevados.

Todos los animadores han coincidido en utilizar el sonido como elemento de refuerzo a la expresión de furia. El más llamativo es el de

---

<sup>1</sup> DARWIN, Charles. 1984. *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre*, Madrid, Ed. Alianza Editorial

la niña que constantemente refunfuña con fuerza mientras se muestra enfadada. Los animales gritan y el tenedor simula el sonido de una serpiente. Únicamente Dudok de Wit prescinde de este recurso y prefiere acelerar el ritmo de la música mientras duran las muestras de agresividad del monje.

En cuanto al grado de sencillez en los recursos utilizados, seguimos viendo un esfuerzo por parte de todos los animadores por expresar con los menos recursos posibles cada sentimiento.

Y por último, observamos que el grado de realismo no es muy elevado, exceptuando únicamente el ataque del pájaro y del toro. En el resto de los casos la agresividad se manifiesta con gestos exagerados tanto en el rostro como en los movimientos del personaje.



Fig. 44. El perro de Joanna Quinn mostrando agresividad

Pág	Personaje	Recursos gráficos
3		<p>En el perro de Joanna Quinn la agresividad se expresa especialmente a través del rostro: ceño fruncido, boca abierta y colmillos afilados</p>
5		<p>El tenedor de Wiroth expresa agresividad convirtiéndose en un escorpión</p>
67		<p>El monje expresa agresividad persiguiendo al pez con los brazos separados y elevados</p>
89		<p>La niña enfurecida muestra su agresividad saltando sobre el osito de peluche y dándole una patada</p>
123		<p>El pájaro de Alison de Vere expresa agresividad abriendo la boca y mostrando sus garras al tiempo que se lanza sobre la protagonista</p>
125		<p>El toro rosa embiste con los cuernos a la chica</p>

Recursos de refuerzo	Grado de síntesis	Grado de realismo
El sonido que emite el perro enfatiza el comportamiento	Alto	Bajo
Los ruidos enfatizan este comportamiento	Alto	Bajo
La música rápida enfatiza este comportamiento	Alto	Bajo
Los gruñidos de la niña.	Alto	Bajo
El grito del personaje	Alto	Bajo
No hay recursos que enfatizen el comportamiento	Bajo	Medio

#### **2.3.6.4. La Sorpresa**

La sorpresa es un sentimiento neutro que se expresa con especial intensidad en el rostro: los ojos y la boca se abren. Las cejas se elevan y se emite un sonido de asombro.

Los animadores han optado en general por acercar la cámara al personaje y mostrar la sorpresa en el rostro. Tal es el caso del perro de Joanna Quinn o el chico bondadoso de Vincendeau. En ambos casos el personaje queda paralizado por unos instantes, abriendo los ojos y la boca. En los segundos que dura la sorpresa el personaje mantiene la mirada fija en aquello que le ha provocado el sentimiento. También quedan paralizados el monje de Dudok de Wit, el Creador de Frédéric Back, Cenicienta de Lotte Reiniger y el niño de Michel Ocelot. Nos fijaremos con más detalle en el caso de Cenicienta. Dada la técnica de recortes utilizada por Lotte Reiniger, es muy difícil resolver la comunicación de los sentimientos al espectador. Gracias al talento de Lotte Reiniger podemos saber en todo momento lo que sienten sus personajes y en este caso la expresión corporal se resolvió de una manera muy sencilla. Cenicienta se mantiene de perfil al espectador y con la mirada puesta en el hada eleva las manos abiertas colocando una sobre su boca entreabierta. Michel Ocelot también utiliza recortes pero prefiere no prescindir de los ojos del personaje ya que es un elemento esencial en la comunicación de sentimientos.

Como recursos de apoyo encontramos una vez más la música y los ruidos de fondo. De la misma manera también ayuda el lenguaje cinematográfico, utilizándose planos de detalle del personaje para remarcar los gestos de sorpresa del rostro.

¿Qué grado de síntesis encontramos?. En general todos sintetizan los recursos gráficos siendo Frédéric Back el que alcanza un grado más alto. Cuando el personaje del Creador siente sorpresa, la

cámara se acerca a su rostro mostrando unos ojos muy abiertos y con la mirada fija. Back elimina las cejas y la boca apenas la representa por medio de una línea curva. Línea que en el resto de los planos representa el perfil de la barba, pero que en este caso sirve para expresar un boca abierta.

¿Qué grado de realismo encontramos en las actuaciones?. Aquí los animadores han optado por soluciones diferentes. Mientras unos exageran la expresión y mantienen suspendida la pose durante unos segundos (caso de Joanna Quinn o Dudok de Wit) otros son más realistas y optan por no enfatizar excesivamente el sentimiento (caso de Lotte Reiniger o Vincendeau). Dependiendo de la importancia de la expresión en el guión, unos personajes la exageran mucho pero otros apenas lo hacen.

Pág	Personaje	Recursos gráficos
3		En el perro malvado de Joanna Quinn se cumplen los gestos reales: boca abierta, ojos abiertos y cejas elevadas
54		En el personaje de Frédéric Back la sorpresa se expresa mediante unos ojos muy abiertos
76		En el monje testarudo de Dudok de Wit la expresión de la sorpresa se realiza con el cuerpo al completo: saltos y extremidades extendidas y separadas del cuerpo.
89		En la chica de Lotte Reiniger, la sorpresa se expresa con el cuerpo. Las manos se elevan estando una de ellas apoyada en los labios
123		En la niña de Michel Ocelot el sentimiento se manifiesta con una pose estática y una mirada fija en el motivo de la sorpresa
239		El chico bondadoso de Vincendeau expresa su sorpresa con el rostro: boca y ojos muy abiertos.

Recursos de refuerzo	Grado de síntesis	Grado de realismo
Sonidos y ruidos de fondo	Medio	Bajo
La melodía de fondo refuerza el lenguaje corporal	Alto	Medio
No hay recursos que refuercen la expresión	Alto	Bajo
La música refuerza la expresión corporal	Alto	Alto
La música refuerza los gestos	Alto	Alto
No hay recursos que enfatizen el comportamiento	Algo	Alto

### **2.3.6.5. El Enfurecimiento**

El enfado es un sentimiento negativo que se manifiesta de manera especial en el rostro: el ceño se frunce, la boca se cierra con fuerza manteniendo las comisuras hacia abajo y la piel adquiere un tono sonrosado. Dos son las características principales de la furia: la mirada fija en el motivo que ha desatado el sentimiento y la energía contenida (expresada a través de los puños cerrados, los caminados apresurados o los gritos).

De todos los gestos descritos anteriormente el más utilizado por los animadores es el ceño fruncido. Recordando lo que nos comentaba Cuyler en el apartado 1.3.1.4, sabemos que las cejas son una zona muy sensible ante los sentimientos negativos, especialmente en los casos en los que el individuo se encuentra ante un problema u obstáculo. Tanto si la cámara estaba alejada del personaje como si se acercaba al rostro el espectador se podía observar claramente que el personaje tenía el ceño fruncido. Pero además, algunos animadores han reforzado la expresión corporal con otros gestos, como es cerrar con fuerza los puños y mantener los brazos extendidos y pegados al cuerpo. En el caso del monje además se mueve en círculos y con la cabeza ligeramente adelantada.

¿Se han excedido los animadores en la utilización de recursos? No se han excedido. Han sabido sintetizar los gestos y si han alargado en el tiempo la manifestación de la furia lo han hecho utilizando sólo la mirada y el ceño fruncido.

¿Han sido los comportamientos realistas? No han sido muy realistas. La mayoría de los animadores han optado por la exageración, manteniendo el carácter cómico que caracteriza estos films.

¿Han reforzado la expresión de furia con otros recursos no gráficos? En algunos casos sí. El Creador de Frédéric Back y Lili

acompañan la furia con música. Y en el caso del perro Joanna Quinn y la niña de Moesker Christa el personaje se enfurece emitiendo gruñidos.

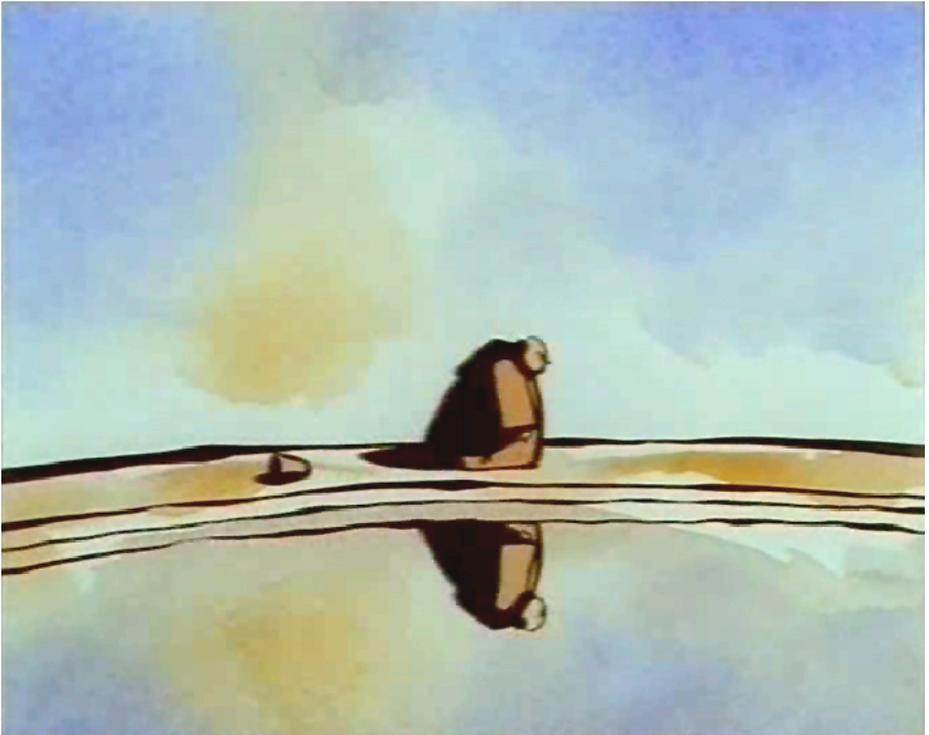
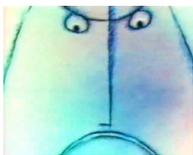


Fig 45. El monje de Dudok de Wit se muestra enfurecido

Pág	Personaje	Recursos gráficos
2		El enfado del creador se manifiesta en el rostro: ceño fruncido, boca entreabierta y piel oscurecida
45		El perro de Joanna Quinn manifiesta su enfado con los ojos abiertos, la mirada fija, el ceño fruncido y la boca fuertemente cerrada
67		Cuando el monje testarudo de Dudok de Wit se enfada anda acelerado en círculos con la cabeza adelantada, los hombros bajados y el ceño fruncido
123		La niña de Moesker Christa se enfurece con todo el cuerpo, pero especialmente con el rostro: ceño fruncido y boca prieta
267		Lili se enfada frunciendo el ceño, cerrando la boca y cerrando con fuerza los puños. En los ojos asoman unas lágrimas
345		El pájaro de Alison de Vere expresa enfado con el rostro: ceño fruncido y boca cerrada

Recursos de refuerzo	Grado de síntesis	Grado de realismo
La música de fondo	Alto	Alto
Los sonidos refuerzan la expresión	Alto	Bajo
No hay recursos que refuercen la expresión	Alto	Bajo
Los sonidos y gruñidos de la niña	Alto	Bajo
La música refuerza los gestos	Alto	Bajo
No hay recursos que enfatizen el comportamiento	Algo	Alto



## 2.4. MIMESIS ENTRE EL ANIMADOR Y SU PERSONAJE: GESTOS HEREDADOS

### 2.4.1. *¿Es posible la transmisión inconsciente de los propios gestos del animador en su personaje?*

Dado que el tema que desarrollamos trata sobre el lenguaje corporal en los personajes animados, hemos creído oportuno dedicar un espacio en este trabajo a la figura del animador y su relación con el personaje.



Fig 46. El animador Norm Ferguson realizando los gestos de su personaje.

Todos los films analizados así como la mayoría de las animaciones de creación tienen la peculiaridad, entre otras, de que el personaje tiene su propio animador. Este artista es el responsable de todas sus acciones y reacciones a lo largo de la película. Pero antes de ponerse a animar, el animador dispone de material suficiente para conocer al personaje personalmente gracias al estudio que se realiza previamente. En dicho estudio se diseña al personaje tanto física como psicológicamente, creando incluso una carta de expresiones donde se determina de antemano la forma peculiar de reír, llorar, enfadarse, etc.

La tarea del animador consiste en transformar las acciones descritas en el guión en acciones animadas. Un guionista puede escribir que el personaje se ríe tras observar un hecho gracioso, pero es el animador el que dibujará y animará la forma concreta de reírse. En definitiva, el animador debe de solucionar cada expresión escrita y otorgar al personaje de vitalidad y coherencia mediante la animación. Dicho esto es fácil suponer que algunos de los gestos del animador se trasladarán al propio comportamiento del personaje. Y este traslado normalmente se hace de manera inconsciente. El animador no se reconoce nunca en sus personajes, pero se dan continuamente casos de espectadores al conocer al animador sí reconocen en el comportamiento del personaje algún gesto o movimiento propio del animador, como veremos más adelante en los comentarios de algunos artistas. Debemos de tener presente también que los animadores suelen animar apoyándose en videos de acciones grabadas o mirándose al espejo. Es cierto que cada animador tiene su propia forma de animar, pero lo habitual es dibujar basándose en la observación del movimiento o gestos reales.

Casi todos reconocen haber utilizado el espejo en alguna ocasión para fijarse en los gestos de su rostro y luego aplicarlos al rostro del personaje. También es habitual grabarse en video realizando las

acciones del guión o pidiendo a otras personas que hagan dichas acciones. En otras ocasiones se trabaja basándose en la memoria, de recuerdos. Cuando el animador se dispone a animar dibuja cada pose del personaje imaginándose la expresión. De esta manera, la animación resulta mucho más sencilla, simplificada, directa y personal. Esta manera de trabajar pasa por la reflexión del animador y delata una forma personal de resolver cada expresión.



Fig 47. Gestos reales trasladados al personaje

Una de las preguntas que hemos realizado en las encuestas enviadas a los animadores decía que si era posible conocer al animador a través de sus animaciones. La mayoría han contestado que sí, aunque con excepciones. A través del comportamiento de los personajes se puede intuir algo de su personalidad, aunque sea sutilmente. Joanna Quinn, por ejemplo, nos comentaba que a ella le resultaba fácil

descubrir en una película si el animador era hombre o mujer. Otros no lo tenían tan claro.

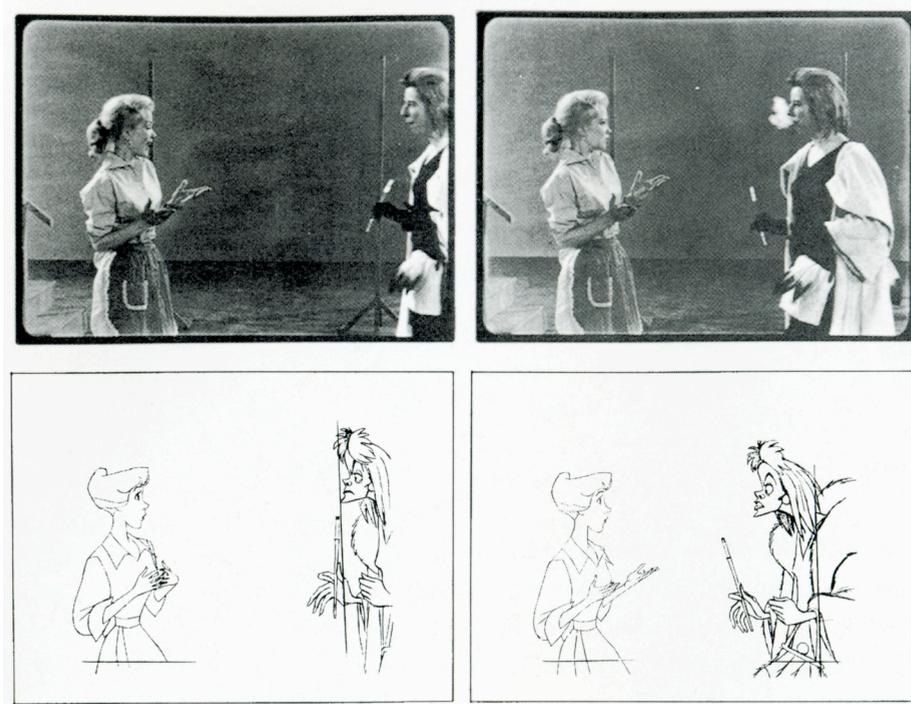


Fig. 48. Animación basándose en el trabajo de actores

A continuación exponemos algunos de los comentarios expuestos por los animadores en las entrevistas que les hemos realizado. A excepción de los comentarios de Norman Mc Laren<sup>1</sup>, todas las entrevistas se realizaron de manera específica y personal. Unas fueron presenciales aprovechando su estancia en España y otras nos las enviaron por correo. Desde aquí seguimos agradeciendo enormemente

---

<sup>1</sup> Sus comentarios están extraídos de las entrevistas que cedió Norman Mc Laren a José Baquedano entre 1985 y 1987 para su libro *Norman Mc Laren. Obra completa 1932-1985*, publicado en Bilbao en 1987.

su desinteresada aportación a esta investigación. Los comentarios se han extraído de las entrevistas que se encuentran completas en el Anexo II de este trabajo. Veamos algunos comentarios en relación a la mimesis entre animador y personaje.

#### 2.4.2. *El caso de Florence Henrard*

En la entrevista que realizamos a Florence Henrard, animadora de Lili en *Lili et le loup* (1996), nos comentaba que sí era posible la mimesis entre el animador y su personaje. De hecho su propia madre la reconoció en una ocasión en uno de sus personajes. Es fácil que así ocurra sabiendo que ella anima mirándose al espejo y realizando ella misma los gestos. Le preguntamos acerca de Lili, la niña traviesa, y si algunos de los comportamientos de ésta son los suyos propios. Ella nos respondió afirmativamente.

M.Carmen Poveda: Lili es una niña buena y traviesa a la vez. Solitaria, desobediente y atrevida. Con mucha imaginación. ¿Te identificas con algunos de estos rasgos?

Florence Henrard: Sí, tengo un poco de todo. Depende del momento y las circunstancias. Depende del medio donde vives. Realmente Lili no es mala, más bien ha de sobrevivir ante las situaciones de peligro. (Entrevista a Florence Herard en mayo del 2007. Anexo II)

### 2.4.3. *El caso de Paul Driessen*

El caso de Paul Driessen, animador del Lector cascarrabias en *The same old story* (1981), es distinto. Paul Driessen nos comentaba que no anima a partir de la observación de acciones reales ni de mirarse al espejo. Él siempre anima de memoria, imaginándose cada secuencia y resolviendo así cada comportamiento. De esta manera el resultado es una animación mucho más personal. En un momento de la entrevista nos comentaba que al igual que Florence Henrard, un espectador al que conocía personalmente, lo reconoció en uno de sus personajes. Así nos lo explicaba.

M. Carmen Poveda: Una de las hipótesis de mi tesis consiste en la idea de que el animador (como persona) transmite sus gestos y su lenguaje corporal a sus personajes. ¿Qué opina usted?

Paul Driessen: Algunos animadores están de acuerdo con este planteamiento. Recuerdo que una vez alguien empezó a reírse al reconocer mi forma de moverme en uno de mis cortos (que ya no recuerdo cuál). Pero en general pienso que la forma en que se mueven mis personajes no tiene mucho que ver con mi propia forma de moverme. Muchas veces los personajes se parecen a sus creadores. Mis personajes, sin embargo, tienen a menudo forma de burbuja, mientras que yo soy una persona delgada. Aunque últimamente nos estamos acercando, mis personajes y yo. (Entrevista a Paul Driessen, abril del 2009. Anexo II)

#### 2.4.4. El caso de Joanna Quinn

Joanna Quinn, animadora del Perro malvado en *Britannia* (1993), afirma que sus personajes se expresan de la misma manera que lo hace ella. Joanna Quinn se observa a sí misma y realiza frente al espejo los gestos de todos los personajes que intervienen en el corto. Así nos lo hacía saber en una entrevista.



Fig. 49. Joanna Quinn mostrando uno de sus dibujos en el Festival de Animación Tampere (2008)

M.Carmen Poveda: ¿Piensa que es posible que los gestos y comportamientos de sus personajes sean realmente suyos? ¿Es consciente de que le haya ocurrido con algún personaje en particular?

Joanna Quinn: Si, imagino que sí ya que uso el método de mirarme a espejo cuando he de animar a mis personajes. De todas maneras yo animo personajes muy diferentes, yo misma realizo la actuación de todos sus gestos y acciones antes de animarlos. En *Dreams and Desires Family Ties* (2007), Beryl es muy diferente del enojado padre pero en ambos yo he realizado las acciones antes de animarlos. (Entrevista a Joanna Quinn, junio del 2007. Anexo II)

#### 2.4.5. *El caso de Michael Dudok de Wit*

Dudok de Wit, animador del Monje testarudo de *Le moine et le poison* (1994) comenta que utiliza diversos métodos para animar. Unas veces observa los comportamientos reales, otras graba en video y en otras ocasiones trabaja con recuerdos. Le preguntamos sobre este personaje y si reconoce en él rasgos de su propia personalidad. La respuesta fue afirmativa.

M.Carmen Poveda: En *Le moine et le poison* (1994), el protagonista descubre un pez en una charca. Primero el monje actúa con calma y con orden. Es meticulado. Luego, insiste para conseguir su objetivo, capturar el pez. Todo ello lo realiza con humor. ¿Son tuyas algunas de estas cualidades?

Dudok de Wit: Si, por supuesto, aunque si nos conociéramos no las reconocerías de inmediato. (Entrevista a Michael Dudok de Wit, mayo del 2007. Anexo II)

#### 2.4.6. *El caso de Norman Mc Laren*

El caso de Norman Mc Laren es un tanto peculiar. Mc Laren es un artista que no suele trabajar con figuras, realiza animaciones experimentales con tendencia a la abstracción. Los elementos que aparecen en escena suelen ser formas geométricas, trazos o manchas. Por lo tanto es difícil analizar en su obra la mimesis del lenguaje corporal en sus personajes. Aún así, hemos extraído un fragmento de la entrevista que cedió a José Baquedano donde sí que comenta la transmisión de sus propios gestos en el comportamiento de los elementos de la escena. Sabemos a través de sus palabras que le importaba el lenguaje corporal y utilizaba sus propios gestos en las animaciones.

Algunas películas tuyas me dan la sensación de una obra de teatro. La obra que protagonizan los objetos de la película entre sí mismos y también la obra que protagoniza el creador de la película con ellos. Si esta sensación es válida, ¿cuáles son los momentos y las normas básicas de esta obra?

Norman Mc Laren: Los objetos que juegan entre sí en mis películas son todos *yo*, o parte de mí. En otras palabras, mientras animo un objeto, siento que yo soy ese objeto, si no no sabría hacerlo comportarse. Este carácter juguetón se suele improvisar espontáneamente en el momento de rodar . No hay ningún momento ni norma básica. (Mc LAREN, 1986)



## **Capítulo 3**

### **CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN**



### 3. CONCLUSIONES

Al comienzo de este trabajo exponíamos como hipótesis que era posible comunicar al espectador los sentimientos que experimenta el personaje sin más ayuda que el lenguaje corporal. Tras estudiar los ejemplos seleccionados hemos podido comprobar que es cierto. El lenguaje corporal es una herramienta capaz por sí sola de comunicar al espectador lo que siente el personaje. Que el animador, haciendo uso del referente real, es decir, la manifestación de los sentimientos en la vida cotidiana, es capaz de otorgar vida e identidad al personaje. Que el personaje siente y lo puede comunicar con su cuerpo.

Dicho esto, exponemos las conclusiones a las que nos ha llevado este trabajo:

1. Cada animador que resuelve correctamente la expresión corporal de un sentimiento lo hace de una manera particular y única.
2. La animación es un soporte artístico que ofrece al animador muchas posibilidades y libertad a la hora de resolver la expresión de los sentimientos.
3. El animador aplica el lenguaje corporal real cada vez que el personaje expresa un sentimiento.
4. El lenguaje corporal posee sus propias normas. Los sentimientos positivos, negativos y neutros se manifiestan con gestos similares.

**1. Cada animador que resuelve correctamente la expresión corporal de un sentimiento lo hace de una manera particular y única**

Ante el mismo sentimiento, cada animador expresa en su personaje una expresión corporal diferente. Esto se debe a que cada persona expresamos los sentimientos de una manera particular y esto se traslada al campo de la animación. Debemos de tener en cuenta que la expresión de un sentimiento en animación supone una reflexión por parte del animador. Éste ha de animar un personaje y hacer que manifieste en sus gestos un sentimiento de manera comprensible y acorde con la personalidad previamente definida.

Cuando se observan los recursos gráficos que el animador ha seleccionado para su personaje se pueden analizar entre otros aspectos el grado de originalidad, el grado de síntesis y el grado de realismo. Originalidad porque conociendo el lenguaje corporal real y los prototipos es posible crear nuevas formas de expresión. El grado de síntesis es muy importante, pues es difícil expresar un sentimiento con muy pocos recursos gráficos, requiere un conocimiento muy amplio del comportamiento humano. Y por último hacemos referencia al grado de realismo. Los sentimientos en la vida real se manifiestan con un determinado ritmo y duración. Los personajes en animación muchas veces alteran ese ritmo acelerando o retardando los movimientos para caricaturizar o dramatizar el sentimiento que se expresa.

Veamos un ejemplo de lo que acabamos de exponer. En las ilustraciones que vemos a continuación tres personajes expresan el mismo sentimiento: la Alegría. El perro lo anima Joanna Quinn en el film *Britannia* (1993), la niña está animada por Florence Henrard en *Lili et le loup* (1996) y el monje está animado por Michael Dudok de Wit en el film *Le moine et le poison* (1994).

Cada uno lo ha expresado de una manera particular. Joanna Quinn acerca la cámara al rostro del personaje y dibuja gestos exagerados: los ojos se abren desmesuradamente, las cejas se elevan y la boca se abre ocupando casi la mitad del rostro. Obviamente Joanna

Quinn quiere que el espectador comprenda sin mucho esfuerzo que el personaje está alegre y exagera los gestos al máximo. El caso de Lili es diferente. En el rostro de la niña encontramos gestos similares al del perro: los ojos se abren y la boca muestra una gran sonrisa. Pero en este caso se añaden más gestos: los brazos y los dedos de las manos están extendidos en dirección al motivo de la alegría. Florence Henrard ha complementado los gestos del rostro con los del cuerpo, colocándolo además de perfil. Y por último tenemos al monje. En este caso y a diferencia de los otros dos no se utiliza el rostro para expresar la alegría. Dudok de Wit aleja la cámara del personaje y prefiere utilizar los gestos del cuerpo en conjunto que centrarse en el rostro. El monje muestra su alegría saltando por el escenario mientras abre piernas y brazos. A esto se le añaden unos desplazamientos lentos mientras queda por unos instantes suspendido en el aire con cada salto.



Fig. 50, 51 y 52. Tres ejemplos de expresión de la Alegría

En los tres casos se hace referencia al lenguaje real pero cada animador lo aplica de manera diferente. Todos utilizan la regla de la expansión, tan común en los sentimientos positivos, pero mientras unos lo aplican al rostro otros prefieren mostrarlo con el cuerpo completo. El punto de la expansión en el perro es el centro del rostro, en el de la niña también y en el monje en el centro del cuerpo.

## **2. La animación es un soporte artístico que ofrece al animador mucha libertad a la hora de resolver la expresión de los sentimientos**

La animación es una disciplina artística que ofrece al animador muchas posibilidades en su discurso artístico debido a que combina al mismo tiempo los recursos del Cine, la Pintura y el Dibujo.

Comencemos por el recurso del tiempo<sup>1</sup>. El espacio temporal permite al animador reproducir las acciones y comportamientos propios de la vida cotidiana. Los movimientos y desplazamientos reales son susceptibles de ser trasladados a la animación. Pero dado que los fotogramas se crean o manipulan en el film animado, el animador puede alejarse del resultado realista deformando y/o alterando el movimiento real a su conveniencia. De esta manera, el artista reinterpreta cada manifestación corporal y ofrece al espectador su particular visión de la expresión de los sentimientos. Otra de las ventajas de poseer tiempo en la obra animada es que el animador puede hacer uso de los conocimientos del arte dramático. Hemos visto que existen muchas similitudes entre las tareas del animador y el actor. Tanto uno como otro han de conocer al personaje y buscar una forma de expresión que lo haga único, creíble a los ojos del espectador y coherente a su identidad.

Otro elemento unido al tiempo es el sonido. Como hemos podido comprobar en los casos estudiados, el sonido refuerza y matiza el significado de cada expresión corporal. En unos casos era una

---

<sup>1</sup> Recurso y propiedad, pues el tiempo es un elemento imprescindible en cualquier obra de animación. Esta es una de las características que representa a la Animación y que además la diferencia de otros lenguajes artísticos, como es el Dibujo o la Pintura.

melodía (recordemos el creador de Frédéric Back), en otros eran ruidos de fondo (caso del chico bondadoso de Sylvain Vincendeau) y en otros casos el propio personaje emitía sonidos al expresar el sentimiento (como por ejemplo la niña enfurecida de Moesker Christa).

Y por último nos encontramos con los recursos propios de la imagen aislada: la Pintura y el Dibujo. A través del color, los matices, los cambios, la intensidad, etc. se transmite mucha información. Lo mismo ocurre con las líneas y trazos que definen el aspecto de los personajes. Pongamos por ejemplo el diseño formal de la niña enfurecida de Moesker Christa (pág.161). Los trazos que dibujan su aspecto son negros, gruesos y oscuros. El fondo del escenario es blanco y el único color que posee el cuerpo de la niña es el rojo. Todos estos elementos refuerzan la idea de furia que siente el personaje.

### **3. El animador aplica el lenguaje corporal real cada vez que el personaje expresa un sentimiento**

El animador anima cada expresión corporal basándose en lo que ocurre realmente en la vida cotidiana. El fragmento de animación donde se exponen los gestos de un personaje al sentir un sentimiento supone una interpretación personal de esa expresión por parte del artista que lo ha animado, fruto de un trabajo previo y una reflexión. Por ejemplo, veamos cómo se manifiesta la ternura en la vida real y cómo se ha aplicado en un film animado. El gesto más característico es el abrazo y así se produce en ambos casos, tal y como vemos en las figuras 53 y 54. El abrazo supone que varios individuos se acercan y entrando en contacto físico se rodean mutuamente con los brazos. Florence Henrard quiso en su film *Lili et le loup* (1996) contar al espectador que entre el lobo y la niña había un sentimiento de ternura y lo hizo de la siguiente manera. Al igual que en el comportamiento

real puso en contacto físico a los dos personajes. Ambos se rodean con los brazos. Ambos cierran los ojos, juntan una mejilla con otra y sonríen (pues es un sentimiento positivo para los dos). Y para reforzar la idea de rodearse mutuamente, el lobo no sólo envuelve a la niña con los brazos, lo hace con todo su cuerpo. Y no sólo eso, sino que además rueda por el suelo como si ambos se hubieran fusionado en una esfera.



Fig. 53 y 54. El sentimiento de ternura expresado en la vida real y aplicado en la animación

Pero ¿cómo realiza el animador las tareas de expresar corporalmente los sentimientos de sus personajes?. Después de haber hablado personalmente con algunos animadores que aquí se analizan<sup>2</sup> y con los comentarios que otros animadores igual de importantes han

---

<sup>2</sup> En el anexo II se encuentran las entrevistas que amablemente los animadores realizaron con la autora de este trabajo. Algunas de ellas fueron presenciales pero otras se tuvieron que realizarse vía Internet. Estas entrevistas vienen a confirmar lo que ya habíamos averiguado a través de los escritos de grandes animadores comerciales como Preston Blair, Frank Thomas o Raúl García y es que no existe una sola manera de animar. Habitualmente se utilizan o combinan dos, una basándose en la observación directa del comportamiento real y otra basándose en el recuerdo que se tiene sobre ese sentimiento dejando que sea la propia mente la que simplifique los gestos.

querido compartir en sus publicaciones, sabemos que existen varias maneras de realizar las labores de la animación.

- Observándose a sí mismo, bien a través de espejos o con grabaciones de video.
- Observando el comportamiento de los demás, tomando apuntes o utilizando también el video.
- Utilizando aquello que su memoria recuerda sobre ese sentimiento y dejando así que la mente realice las labores de síntesis<sup>3</sup>.
- Utilizando prototipos de carácter existentes en cualquier campo: literatura, pintura, cine, etc.

#### **4. El lenguaje corporal posee sus propias normas. Los sentimientos positivos, negativos y neutros se manifiestan con gestos similares.**

Los diferentes estudios sobre el lenguaje corporal<sup>4</sup> nos demuestran que a pesar de que cada individuo se expresa de una manera particular, existen ciertas similitudes cuando el sentimiento se manifiesta en varias personas. Estas similitudes nos llevan a su vez a agrupar los sentimientos en tres grupos, atendiendo al daño o beneficio que se ocasiona en el individuo que las experimenta: sentimientos positivos, negativos y neutros. Resumiremos las normas que se establecen en el lenguaje corporal definiendo las características de los

---

<sup>3</sup> La memoria sintetiza la información de aquello que hemos visto y ello es muy significativo para el artista pues supone que recordará aquello que le ha parecido más relevante.

<sup>4</sup> Cabe destacar los realizados por Darwin, Cuyet o Charles Le Brun en sus diferentes especialidades.

tres grupos, ya que consideramos que son normas muy importantes para la animación de personajes.

### *Sentimientos positivos*

Son aquellos sentimientos que provocan bienestar emocional en el individuo. Su repercusión física se caracteriza por la idea de la “expansión”. Ésta se produce tanto en el rostro como en el cuerpo al completo. Así, cuando el rostro de un individuo muestra por ejemplo alegría, los rasgos de la cara se expanden hacia el exterior partiendo del centro mismo del rostro: los orificios de la nariz se abren, las cejas se elevan y los labios estiran sus comisuras hacia los extremos de la boca. Cuando los sentimientos se expresan con el cuerpo, éste se estira y despliega. Los brazos se separan, así como las piernas. El cuerpo se siente ligero y no evita el contacto con otras personas. Algunos ejemplos son la alegría, el amor o la ternura.

### *Sentimientos negativos*

Los sentimientos negativos significan y se manifiestan de manera contraria a los positivos. Son perjudiciales para el individuo y se caracterizan por un recogimiento corporal que hace que éste se repliegue sobre sí mismo y desee evitar el contacto con el exterior. Adopta posturas de autoprotección y tanto el rostro como el cuerpo al completo se recoge y empequeñece. Tal es el caso de la tristeza, el miedo, el decaimiento o la timidez.

*Sentimiento neutros*

En este grupo colocamos los sentimientos que no podemos incluir en ninguno de los dos grupos anteriores. Son sentimientos que no implican un beneficio o daño contra la persona afectada pero que sí lo altera momentánea o temporalmente. Tal es el caso de la sorpresa. En ese caso los ojos y la boca se abren y el cuerpo se paraliza.

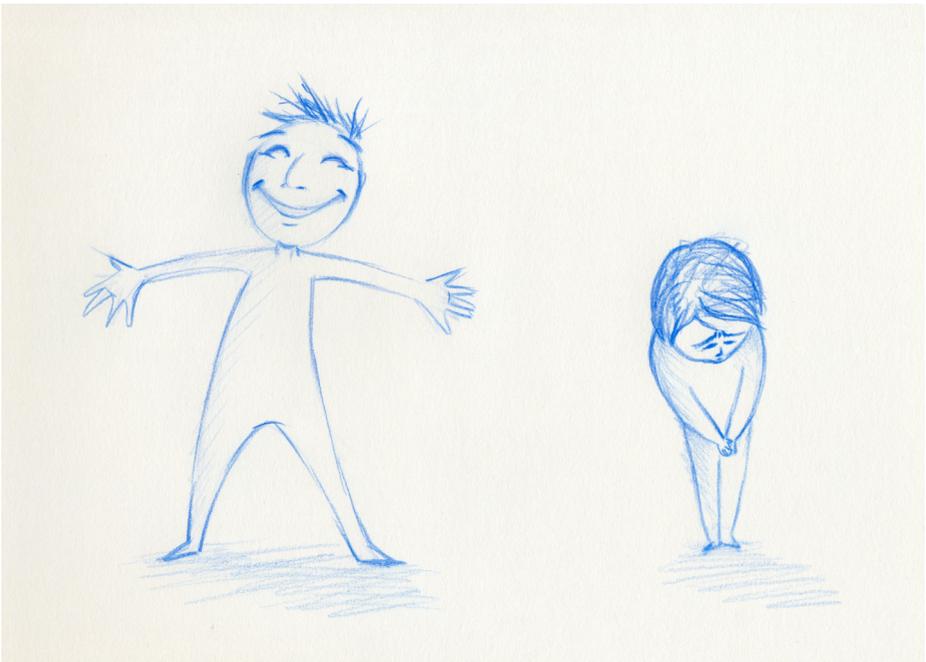


Fig 55. Sentimientos positivos y negativos se expresan con gestos contrarios, “expansión” frente a “recogimiento”



## **Capítulo 4**

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**



**4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- ALKABETZ, Gil 1997 *Rubicon*, Alemania, Studio Film Bilder, 35 mm, color, 6'54'', pintura sobre acetato.
- AMADO, Adela 1998 *El bestseller de los gestos*, Valencia, Tetragrama D.L., 328 págs., ISBN: 8488523297
- ANDERSEN, Yvonne 1970 *Make your own Animated Movies: Yellow Ball Workshop Film Techniques*, Canadá, Little Brown and Co., 176 págs., ISBN: 9780316039406
- ARGYLE, Michael 1978 *Psicología del comportamiento interpersonal*, Madrid, Alianza Editorial, 264 págs., ISBN: 8420622028
- BACK, Frédéric 1970 *Abracadabra*, Canadá, SRC – Société Radio Canada, 35 mm, color, 9'27'', pintura sobre acetato y recortes.
- BACK, Frédéric 1973 *La création des oiseaux*, Canadá, Les films du Paradoxe, 35 mm, color, 10'04'', recortes.
- BACK, Frédéric 1979 *Tout Rien*, Canadá, SRC – Société Radio Canada, 35 mm, color, 10'35'', lápices de color sobre papel.
- BACK, Frédéric 2008 « A Sketch From Memory », Francia, Centre de l'environnement and Atelier Frédéric Back inc. ([www.fredericback.com](http://www.fredericback.com) [acceso 25/05/2008])
- BARRY, Vivianne 2000 « Norman Mc Laren : el gran genio creativo de la animación », Santiago de Chile, Escaner Cultural (<http://www.escaner.cl/escaner16/comic.htm> [acceso 06/12/2008])
- BARTHES, R. 1986 *Lo obvio y lo obtuso*, Barcelona, Paidós, 380 págs., ISBN: 9788449322327

- BAKEDANO, Jose  
1987 *Norman Mc Laren Obra Completa 1932-1985*, Bilbao, Museo de Bellas Artes de Bilbao, 288 págs., ISBN: 8550552435
- BAKER, Mark  
1989 *La Ferme sur la Colline (The Hill Farm)*, Francia, Folimage Valence Production, 35 mm, color, 17'40", pintura y dibujo sobre acetato.
- BATESON, G.  
1984 *Comunicación: la matriz social de la psicología*, Barcelona, Paidós, 246 págs., ISBN: 8472451453
- BAUDELAIRE, Ch.  
2001 *Lo cómico y la caricatura*, Madrid, Ed. La Balsa de la Medusa, ISBN: 8477745250
- BAYLON, Christian  
1996 *La comunicación*, Madrid, Ed. Cátedra, 420 págs., ISBN: 8437614295
- BECK, Jerry  
1994 *The 50 Greatest Cartoons as a Selected by 1000 Animation Professionals*, Atlanta: Turner, 192 págs., ISBN: 2910027163
- BENDAZZI, G  
1994 *Cartoon. One hundred years of cinema animation*, Londres, John Libbey & Company Ltd., 514 págs., ISBN: 849583944X
- BERNARD, Michel  
1980 *El cuerpo*, Buenos Aires, Paidós, 228 págs., ISBN: 978875093246
- BIRDWHISTELL R.L.  
1979 *El lenguaje de la expresión corporal*, Barcelona, Gustavo Gili S.A. 298 págs., ISBN: 8425209277
- BIRKENBIHL, Vera  
1983 *Las señales del cuerpo y lo que significan*, Bilbao, Ed. Mensajero, 207 pág., ISBN: 978827113725

- BLAIR, Preston  
1999 *Dibujos Animados. El dibujo de historietas a su alcance*, trad. Cast. Rita Da Costa García, Barcelona, Taschen, 215 págs., ISBN: 9783822870006
- BONET  
MOJICA, Luis  
2003 *Cine cómico mudo: un caso poco hablador*, Madrid, TyB, 159 págs., ISBN: 9788495602541
- BOROWCZYK,  
Walerian  
1963 *Renaissance*, Francia, Boro Films, 35 mm, b/n, 15', objetos.
- BRUNER,  
jeromes  
1984 *Acción, pensamiento y lenguaje*, Madrid, Alianza, 232 págs., ISBN: 8476021208
- BÜHLER, Karl  
1980 *Teoría de la expresión*, Madrid, Alianza Editorial, 271 págs., ISBN: 8420622559
- BURTON, Tim  
1983 *Vincent*, EEUU, The Walt Disney Company, 35 mm, b/n, 6', marionetas.
- BUSH, Paul  
2001 *Pas de Deux de Deux*, Paul Bush, Ancient Mariner Productions, 35 mm, color, 5' 30", pixiliación.
- BUSH, Paul  
2001 *Interview*, Paul Bush, Ancient Mariner Productions, 35 mm, color, 7', imagen real.
- CAKO, Ferenc  
1995 *Song of the Sand*, Hungría, s/p, 35 mm, color, 8', arena.
- CAKO, Ferenc  
1996 *Vers Poem*, Hungría, s/p, 35 mm, color, 10', arena.
- CALBRIS,  
Genevieve,  
1999 *Geste et communication*, Paris, Crédif, Hatier, 223 págs., ISBN: 2271061776

- CÁMARA, S. *El dibujo animado*, Barcelona, Parramón, 191 págs.,  
2004 ISBN: 8434226723
- CARO BAROJA, *La cara, espejo del alma*, Barcelona, Ed. Círculo de  
Julio Lectores, ISBN: 8422629658  
1987
- CARO BAROJA, *Historia de la Fisiognomica. Rostro y carácter*,  
Julio Barcelona, Ed. Círculo de Lectores, ISBN:  
1988 9788470901836
- CASTILLO, René *Hasta los huesos*, México, Calavera Films, 35 mm,  
2001 color, 11'26", plastilina.
- CASTILLO, *Mimo: el grito del gesto*, Valencia, Víctor Orenca  
Carles Editores, D.L. 104 págs., ISBN: 8489987734  
1991
- CHRISTA, *Sietje*, Holanda, Nederlands Instituut Voor  
Moesker Animatiefilm, DVD, color, 4'25", lápiz sobre  
1997 papel
- CHRISTA, "Animatie", Holanda, Moesker Christa  
Moesker (<http://www.christamoesker.nl/> [acceso  
2005 03/06/2007])
- CICA, ed. *L'Officiel – Festival International du Film d'Animation*  
2005 2005, Annecy, CICA, 288 págs.
- CORRAZE, J. *Las comunicaciones no verbales*, Madrid, Editorial G.  
1986 Núñez, 190 págs., ISBN: 8486215102
- COSANDEY, *Langages et imaginaire dans le cinéma suisse d'animation*,  
Roland Génova, Ed. Roto-Sadag, 153 págs.,  
1988 ISBN: 2883080003
- CULHANE, S. *Animation. From Script to Screen*, Nueva York, St.  
1988 Martin's Press, 336 págs., ISBN: 0312050526

- CUYER, Eduard 1910 *La Mímica*, Madrid, Daniel Jorro, 344 pág., ISBN: 9505180322
- DARWIN, Charles 1984 *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre*, Madrid, Ed. Alianza Editorial, ISBN: 9788420616698
- DAVIS, Flora 1997 *La comunicación no verbal*, Madrid, Alianza Editorial, 270 págs., ISBN: 8420639540
- DELGADO, Pedro 2000 *El cine de Animación*, Madrid, Ediciones JC, 182 págs., ISBN: 8489564213
- DE LA ROSA, Emilio 1999 *Cine de Animación Experimental en Cataluña y Valencia. La curiosidad de la experimentación*, Valencia, Madrid, Barcelona, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, Semana de Cine Experimental de Madrid, Catalan Film &TV, 158 págs. ISBN: 8486877105
- DE MARCHI, S. AMIOT, R. 1977 *Le dessin Animé d'amateur et l'Animation*, París, Publications Photocinema Paul Montel, ISBN: 2910027635
- DESCAMPS, Marc-Alain 1990 *El lenguaje del cuerpo y la comunicación corporal*, Madrid, Deusto, 223 págs., ISBN: 8423409422
- DEVERS, Thomas 1992 *Aprenda a comunicarse mejor: expresión no verbal, actitudes y comportamientos*, Barcelona, Grijalvo, D.L., 218 págs., ISBN: 8425322146
- DOAT, Jan 1959 *La expresión corporal del comediante*, Buenos Aires, Editorial Universitaria de Buenos Aires, 51 págs., ISBN: 9683696112

- DON HAHN 1996 *Animation Magic*, New York, Disney Press, 96 págs., ISBN: 0786830727
- DRIESSEN, Paul 1974 *Cat's Cradle*, Canadá, ONF-NFB, 35 mm, color, 10'18", pintura sobre acetato.
- DRIESSEN, Paul 1977 *The Killing of an Egg*, Holanda, Nico Crama Films, 35 mm, color, 2'50", pintura sobre acetato.
- DRIESSEN, Paul 1981 *The Same Old Story*, Canadá, ONF-NFB, 35 mm, color, 3'12", pintura sobre acetato.
- DRIESSEN, Paul 2005 "Paul", Holanda, Paul Driessen (<http://pdriessen.com/index.html> [acceso 12/04/2007])
- DROUIN, Jacques 1989 *Glossary Asifa-Canada*, Montreal, Asifa-Canada, 34 págs.
- DUDOK DE WIT, Michael 1994 *Le moine et le poisson*, Francia, Folimage Valence Production, 35 mm, color, 6'30", tinta india y gouache sobre acetatos.
- DUDOK DE WIT, Michael 2000 *Father and Daughter*, Gran Bretaña, Bélgica, Holanda, Ciné Té Filmproductie, The Netherlands, Cloudrunner, 35 mm, color, 8'09", tinta india y gouache sobre acetatos, edición 2D.
- ENGLER, Robi 1993 *Les ateliers de cinéma d'animation*, Jouxten Suisse, Annecy et Haute-Savoie, Animagination y AA. Atelier de Cinéma d' Animation, 352 págs., ISBN: 12679631
- FABER, Liz y WALTER, Helen 2004 *Animation Unlimited. Innovative Short Films since 1940*, Londres, Lawrence King Publishing, 192 págs., ISBN: 9788495839671
- FABREGAS, J. 1993 *El arte de leer el rostro*, Barcelona, Martínez Roca, S.A., ISBN: 8489866678

- FAIGIN, Gary  
1990  
*The artist's complete guide to facial expression*, New York, Ed. Watson-Guptill, 287 págs., ISBN: 0823016285
- FAST, Julius  
1984  
*El lenguaje del cuerpo*, Barcelona, Kairós. 179 pág., ISBN: 8472450333
- FEIJÓ, Abi  
2002  
*Retrospectiva Folimage*, Oporto, Casa Da Animação, 63 págs., ISBN: 1854109405
- FELDMAN, Simon  
1997  
*La composición de la imagen en movimiento*, Barcelona, Gedisa, 118 págs., ISBN: 847432579X
- GARCÍA, Raúl  
1995  
*La magia del dibujo animado*, Madrid, Ed. Mario Ayuso, 158 págs., ISBN: 8486522145
- GARCÍA, Raúl  
2000  
*La magia del dibujo animado (2ª parte. Actores del lápiz)*, Alicante, Ediciones de Ponent, 161 págs., ISBN: 8489929105
- GAUSSIN, Jean  
1975  
*El rostro*, Bilbao, Mensajero, 254 págs., ISBN: 8427109466
- GAZIZOVA, Karina  
2006  
"Lotte Reiniger", EEUU, The International Animated Film Society  
(<http://www.animationarchive.org/bio/2006/01/reiniger-lotte.html> [acceso 12/06/2009])
- GRANT, John  
2001  
*Master of Animation*, Londres, B.T. Basford, Watson-Guptill Publications, 208 págs., ISBN: 0823030415
- HALAS, John  
1980  
*La técnica de los dibujos animados*, Barcelona, Omega, 371 págs., ISBN: 8428205760
- HALL, Edward  
1989  
*El lenguaje silencioso*, Madrid, Alianza, 231 págs., ISBN: 9788420604114

- HEINEMANN, Peter  
1980 *Pedagogía de la comunicación no verbal*, Barcelona, Herder, 174 págs., ISBN: 842541094
- HENRARD, Florence  
1996 *Lili et le Loup*, Bélgica, ENSAV- École National des Arts visuels de la Cambre, 16 mm, color, 4'44", dibujo sobre acetatos y recortes.
- HOOKS, Ed.  
2003 *Acting for animators*, EEUU, Ed. Heinemann, 130 págs., ISBN: 0-325-00580-X
- HSIAO-HSIEN, Hou  
2006 “En busca de nuevos géneros y direcciones para el cine asiático”, España, Tren de Sombras nº6 ([http://www.trendesombras.com/num2/esp\\_hhh.asp](http://www.trendesombras.com/num2/esp_hhh.asp) [acceso 17/07/2008])
- JIMÉNEZ, Javier  
2009 “Siluetas de Lotte Reiniger”, España, Arte Creha ([http://www.artecreha.com/index.php?/fotografia/fotografia/siluetas\\_de\\_lotte\\_reiniger.html](http://www.artecreha.com/index.php?/fotografia/fotografia/siluetas_de_lotte_reiniger.html) [acceso 02/10/2009])
- JOUVANCEAU, Pierre  
2004 *Il Cinema di Silhouette* (trad. it. Gianluca Aicardi), Génova, Le Mani, Festival del Cinema d'Animazioni di Chiavari, 273 págs., ISBN: 8880122991
- KNAPP, Mark  
1982 *La comunicacion no verbal : El cuerpo y el entorno*, Barcelona, Paidós, 373 págs., ISBN: 9788475091853
- KOGAN, Jacobo  
1965 *El lenguaje del arte: psicología y sociología del arte*, Buenos Aires, Ed. Paidós, 220 págs., ISBN: 9502520688
- KOSTOLANY, F.  
1977 *Los gestos*, Bilbao, Mensajero, D.L. 256 págs., ISBN: 8527110644
- KRUMME, *Zuschauer*, Alemania, Filmkreditreuhand GMBH

- Raimund  
1989 Berlin, 35 mm, color, 10' 05", dibujo sobre papel.
- KRUMME,  
Raimund  
1994 *Passage*, Alemania, Studio Film Bilder, 35 mm, color, lápiz sobre papel.
- LAYBOURNE,  
Kit  
1979 *The Animation Book*, Nueva York, Crown Trade Paperbaks, 272 págs., ISBN: 0517886022
- LE BRUN,  
Charles  
2008 *Conferencias*, Valencia, Coeditan el Consejo General de la Arquitectura Técnica de España y Caja Mediterráneo, 232 págs., ISBN: 9788489882393
- LEAF, Caroline  
1976 *La rue*, Canadá, NFB – National Film Board, 35 mm, color, 10' 12", óleo sobre cristal.
- LENT, John A.  
2001 *Animation in Asia and the Pacific*, Londres, Ed. John Libbey, 270 págs., ISBN: 1864620366
- LORD, Peter  
1991 *Adam*, Gran Bretaña, Aardman Animations, 35 mm, color, 6', plastilina, pixiliación.
- LORD, Peter  
SIBLEY, Brian  
1999 *Cracking Animation. The Aardman Book of 3D Animation*, 2ª Edición, Londres, Thames & Hudson, ISBN: 9780500281680
- LUCCI, Gabriele  
2005 *Dizionari del Cinema Animazione*, Milán, Mondadori Electa, 351 págs., ISBN: 8837035691
- LYE, Len  
1957 *Rythm*, Gran Bretaña, Len Lye, 16 mm, color, 1'
- LLORET,  
Carmen  
1983 *Movimiento real, virtual y óptico, la revelación de su continuidad en las artes plásticas*, tesis doctoral realizada por Dña. Carmen Lloret y dirigida por D.Francisco Baños, Valencia, Ed: Universidad

Politécnica de Valencia.

- LLORET,  
Carmen, et/al  
2004  
*Cortografía: animación*, Madrid, Fundación Autor SGAE, 324 págs., ISBN: 848048635X
- McLAREN,  
Norman  
1957  
*A Chairy Tale*, Canadá, NFB – National Film Board, 35 mm, b/n, 9'45", acción real.
- McLAREN,  
Norman  
MUNRO,  
Norman  
1952  
*Neighbours*, Canadá, NFB – National Film Board, 35 mm, color, 8'08", pixiliación.
- McLAREN,  
Norman  
1958  
*Le Merle*, Canadá, NFB, 35 mm, color, 4'44", recortes.
- McLAREN,  
Norman  
1964  
*Canon*, Canadá, NFB – National Film Board, 35 mm, b/n, 1'57", acción real.
- McWILLIAMS,  
Donald  
1991  
*Norman McLaren: On the Creative Process*, Québec, National Film Board, 106 págs., ISBN: 0231103387
- MEO ZILIO,  
Giovanni  
1983  
*Diccionario de gestos: España e Hispanoamérica*, Bogotá, Instituto Caro y Cuervo, ISBN: 9586110680
- MEYERHOLD,  
Vsevolod  
1971  
*Teoría teatral*, Madrid, Editorial Fundamentos, 224 págs., ISBN: 8424500210
- MORITZ,  
William  
2004  
*Optical Poetry : The Life and Work of Oskar Fischinger*, Londres, John Libbey, 246 págs., ISBN: 9780861966349

- MORITZ, William  
2002 « Lotte Reiniger », EEUU, Animation World Network  
(<http://www.awn.com/mag/issue1.3/articles/moritz1.3.html> [acceso 21/09/2007])
- MULLOY, Phil  
1991 *Cowboys*, Gran Bretaña, Spectre Film Productions, 35 mm, color, 3', pintura sobre acetato.
- MUYBRIDGE, E.  
1887 *Horses and Other Animals in Motion*, Nueva York, Dover, 1984, 91 págs. (extracto de la publicación original de las secuencias fotográficas de Muybridge publicadas en *Animal Locomotion: an electro-photographic investigation of consecutive phases of animal movements*, Philadelphia: Universidad de Pennsylvania, tomo undécimo), ISBN: 048 6249115
- MUYBRIDGE, E.  
1887 *The Male and Female Figure in Motion*, Nueva York, Dover, 1984, 121 págs. (extracto de la publicación original de las secuencias fotográficas de Muybridge publicadas en *Animal Locomotion: an electro-photographic investigation of consecutive phases of animal movements*, Philadelphia: Universidad de Pennsylvania, tomo undécimo), ISBN: 9780486247458
- OCELOT, Michel  
1980 *Les trois inventeurs*, Francia, M. Ocelot, 35 mm, color, 13', recortes.
- OMS, Marcel  
1981 *Buster Keaton*, Barcelona, Editorial Tusquets, 99 págs., ISBN: 8472235025
- PARK, Nick  
1993 *The wrong trousers*, Gran Bretaña, Aardman Animations, 35 mm, color, 27', plastilina.
- PÄRN, Prit  
1987 *Breakfast on the Grass*, URSS-Estonia, Tallinnfilm, 35 mm, color, 29', pintura sobre acetato.

- PEASE, Allan  
1997 *El lenguaje del cuerpo: cómo leer el pensamiento de los otros a través de sus gestos*, Barcelona, Paidós, 171 págs.
- PERISIC, Zoran  
1976 *The animation stand. Rostrum camera operation*, London, Focal Press, 168 págs.
- PETROV, Alexander  
2000 *Making of The Old Man and the Sea*, Francia, Annecy-Centre International du Cinéma d'Animation, color, 5', imagen real.
- PILLING, Jayne  
1992 *Women & Animation: a compendium*, Londres, British Film Institute, 144 págs., ISBN: 9780851703770
- PILLING, Jayne  
1997 *Cartoons & The movies*, París, Annecy, Dreamland, 119 págs., ISBN: 2910027074
- PLASENCIA, Carlos  
1988 *El rostro humano*, Valencia, Servicio de Publicaciones Universidad Politécnica de Valencia, 340 págs., ISBN: 8477210543
- PLYMPTON, Bill  
1987 *Your Face*, EEUU, Plymcorp, 35 mm, color, 3'10", lápices de color sobre papel.
- PLYMPTON, Bill  
1989 *The art of kissing*, EEUU, Plymcorp, color, 5', lápices de color sobre papel.
- POVEDA COSCOLLA, M. Carmen  
1998 *Romeo y Julieta*, España, Universidad Politécnica de Valencia, Betacam SP, color, 1', lápices de color sobre papel.
- POVEDA COSCOLLA, M. Carmen  
2005 *Un trozo de viento*, España, M. Carmen Poveda, 2005, Mini DV, color, 2' 24", lápices de color sobre papel.
- POVEDA COSCOLLA, M. Carmen  
2007 *La Silla Flamenca*, España, M. Carmen Poveda, 2007, DVD 1', color, imagen real.

- POYATOS, Fernando  
1994 *La comunicación no verbal*, Madrid, Ed. Istmo, 198 págs., ISBN: 8470902792
- QUINN, Joanna  
1986 *Girls' Night Out*, Gran Bretaña, Middlesex Polytechnic, Channel 4, S4C, 16 mm, color, 6', lápiz sobre papel.
- QUINN, Joanna  
1991 *Elles*, Francia, Trans Europe Film, 35 mm, color, 2'53", lápiz sobre papel.
- QUINN, Joanna  
1993 *Britannia*, Gran Bretaña, Channel 4, S4C, 35 mm, color, 4'14", lápiz sobre papel
- QUINN, Joanna  
1996 *Famous Fred*, Gran Bretaña, TVC, Channel 4, S4C, 35 mm, color, 23'54", lápiz sobre papel.
- QUINN, Joanna  
1998 *The Wife of Bath's Tale*, Gran Bretaña, Beryl Productions, S4C's The Canterbury Tales, 35 mm, color, s/d, lápices de color sobre papel.
- QUINN, Joanna  
2006 "Biography", Gran Bretaña, Beryl Productions International L.T.D.  
(<http://www.berylproductions.co.uk/main.htm> [acceso 19/05/2008])
- REBEL, Günther  
2000 *El lenguaje corporal: lo que expresan las actitudes, las posturas, los gestos y su interpretación*, Madrid, Ed. Edaf, 217 págs., ISBN: 9788441411463
- REINNIGER, Lotte  
1954 *Cinderella*, Alemania, Commenius-Film GMBH, 35 mm 9', siluetas
- RICHARD, Valliere  
1982 *Norman McLaren Manipulator of Movement, The National Film Board years, 1947-1969*, Londres, Toronto, Associated University Presses, 128 págs., ISBN: 0874131928
- RIFAUX, Yves *A propos de l'invention du cinema d'Animation*, Annecy,

- 1989 JICA Diffusion, 73 págs.
- ROGERS PECK, S. *Atlas of facial expressions - an account of facial expression for artists, actors and writers*, New York, Oxford University Press, ISBN: 97801950063226  
1987
- RUSSETT, Robert *Experimental Animation. Origins of a New Art*, Nueva York, Da Capo Paperback Press, 224 págs., ISBN: 0442271956  
STARR, Cécile  
1976
- RUSSELL, Erica *Feet of Song*, Gran Bretaña, Malinka Films, color, 5'26", pintura sobre acetato.  
1988
- RUSSELL, Erica *Triangle*, Gran Bretaña, Gingco Ltd., 35mm, color, 8'35", dibujo y pintura sobre papel y acetatos, recortes  
1994
- SCHNEIDER, Steve *That's all Folks! The Art of Warner Bros Animation*, Londres, Henry Holt and Company, Aurum Press, 1991, 254 págs., ISBN: 978154102904  
1988
- SCHWARTZ-MANN, Felix *Teoría de la expresión*, Barcelona, Ed. Seix Barral, ISSN: 16687434  
1966
- STANISLAVSKI, C. *La construcción del personaje*, Madrid, Alianza Editorial, 345 págs., ISBN: 9788420638782  
1975
- STROBEL, Christel "Lotte Reiniger, Porträt einer Filmpionierin", Alemania, Medien (<http://www.lottereiniger.de/> [acceso 11/09/2008])  
2001
- TAYLOR, Richard *The encyclopedia of animation techniques*. Philadelphia, Running Press Book Publishers, 176 págs., ISBN: 156138531X  
1996
- TELLEZ, M<sup>a</sup> José "Lotte Reiniger, la exquisitez de las películas de siluetas", España, Cómo Hacer Cine S.L.  
2004

- (<http://www.comohacercine.com/articulo> [acceso 02/11/08])
- THOMPSON, F. 1993 *Tim Burton's. The Nightmare Before Christmas. The film. The art. The vision*, Nueva York, Hyperion, 192 págs., ISBN: 156282774X
- TOCCAFONDO, Gianluigi 2002 *Toccafondo*, Bolonia, Coconino Press, 143 págs., ISBN: 8888063439
- TORRES, Javier 1999 *Las mil caras del mimo*, Madrid, Editorial Fundamentos, 144 págs., ISBN: 8424508394
- TURCHET, Philippe 2004 *El lenguaje del cuerpo: conoce a tu interlocutor a través de sus gestos y posturas*, Bilbao, Mensajero, 318 págs., ISBN: 9788497352079
- VICENDEAU, Sylvain 1993 *Paroles en l'air*, Francia, Folimage Valence Production, 35 mm, color, 7'28", pintura sobre acetato.
- VICENDEAU, Sylvain 2003 « Animation », Francia, Olivier Killherr, (<http://www.sylvain-vincendeau.com> [acceso 21/02/2008])
- VERE, Alison De 1975 *Café Bar*, Gran Bretaña, Wyatt-Cattaneo, 35 mm, color, 5', pintura sobre acetato.
- VERE, Alison De 1979 *Mr. Pascal*, Gran Bretaña, Wyatt-Cattaneo, Cross Britannien, 35 mm, color, 7'10", pintura sobre acetato.
- VERE, Alison De 1987 *The Black Dog*, Gran Bretaña, Channel 4, 35 mm, Color, 19', Pintura sobre acetato
- VERE, Alison De 1994 *Psyche & Eros*, Gran Bretaña, Channel 4, 35 mm, color, 26', pintura sobre acetato.

- VV.AA. *Los lenguajes de la expresión*, Madrid, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 238 págs., ISBN: 978843694501  
1998
- V.V.A.A. *Audiovisuales de animación en la Comunidad Valenciana*. Valencia, Artes Gráficas Unicrom, 97 págs., ISBN: 8434544903  
1999
- VV.AA. *Walt Disney: 100 años de magia*, Madrid, El País Aguilar, 203 págs., ISBN: 8403592094  
2001
- VV.AA. *Paul Driessen. Beelden en bespiegelingen. Images et réflexions*, Annecy, Holland Animation Film Festival & Centre International du Cinema d'Animation, 239 págs., ISBN: 0965238407  
2002
- WELLS, Paul *Understanding Animation*, 2ª reimpression, Londres, Nueva York: Routledge, 2000, 265 págs., ISBN: 9780415115964  
1998
- WHITE, Tony *The Animator's Workbook. Step-by-step Techniques of Drawn Animation*, Londres, Phaidon Press, 160 págs., ISBN: 9780714845050  
1986
- VIMENET, Pascal *Le cinéma d'animation*, Courbevoie, Éditions Corlet et Télérama, 256 págs., ISBN: 2854802098  
ROUDÉVITCH  
1989
- WILLIAMS, R. *The animator's survival kit*, London, Faber and Faber, 342 págs., ISBN: 9780571202287  
2001
- WIROTH, Daniel *Crucy Fiction*, Bélgica, Ecole Nationale Supérieure des Arts Visuels de la Cambre, color, 5'44"  
1995
- WOLFF, Charlotte *La mano y su lenguaje*, Barcelona, Luis Miracle, 221 págs., ISBN: 72323838  
1970

# **Capítulo 5**

## **ÍNDICE DE ILUSTRACIONES**



---

## 5. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

<b>Fig.</b>	<b>Pág.</b>	<b>Imagen</b>
1	4	M. Carmen Poveda animando <i>La silla flamenca</i> (2007). La imagen muestra el escenario donde se fotografió al personaje, tomado de archivos personales
2	11	Fotograma realizado por Florence Henrard en 1996 tomado del film <i>Lili et le loup</i>
3	17	Gesto de Alfred Hitchcock tomado de <i>Hitchcock por Hitchcock</i> , California, Univessity of California Press
4	21	Ilustración realizada por M.Carmen Poveda que muestra el convencionalismo occidental de la sonrisa y tomado de archivos personales
5	23	Personaje de Amélie tomado del film <i>Le fabuleux destin d'Amélie Poulain</i> , dirigido en el 2001 PIERRE-JEUNET
6	25	Esquema de Humbet de Superville realizado por M.Carmen Poveda tomado de archivos personales
7	26	Ilustración de Reposo y Sorpresa planteado por Superville y realizado por M.Carmen Poveda, tomado de archivos personales
8	28	Duchenne aplicando electricidad al rostro, tomado de <a href="http://www.ticktots.com/wpcontent/uploads/2008/10/duchenne-facialexpressions.jpg">http://www.ticktots.com/wpcontent/uploads/2008/10/duchenne-facialexpressions.jpg</a> [Acceso el 2/10/2009]

- 9 29 *Acto reflejo* de Duchenne realizado por M.Carmen Poveda en el 2009 y tomado de archivos personales
- 10 31 Ilustración de la Cólera realizada por M.Carmen Poveda en el 2009 y tomada de archivos personales
- 11 33 Ilustración del Desprecio realizada por M.Carmen Poveda en el 2009 y tomada de archivos personales
- 12 35 Ilustración del Disimulo realizada por M.Carmen Poveda en el 2009 y tomada de archivos personales
- 13 39 Ilustración que muestra las diferencias entre la sonrisa falsa y la sincera realizada por M.Carmen Poveda en el 2009 y tomada de archivos personales
- 14 40 Ilustración de la Melancolía realizada por M.Carmen Poveda en el 2009 y tomada de archivos personales
- 15 41 Ilustración del Terror realizada por M.Carmen Poveda en el 2009 y tomada de archivos personales
- 16 45 Ilustración del Reproche y la Culpabilidad realizada por M.Carmen Poveda en el 2009 y tomada de archivos personales
- 17 48 *La Pietat* realizada por Miguel Angel Buonarroti en 1499 y tomada de archivos personales
- 18 50 Ilustración de la Ternura realizada por M.Carmen Poveda en el 2009 y tomada de archivos personales
- 19 51 Ilustración del Temor realizada por M.Carmen Poveda en el 2009 y tomada de archivos personales
- 20 56 Fotogramas realizados por Lotte Reiniger en 1922

tomados del film *Cinderella*

- 21 65 Ilustración de la Alegría y la Tristeza realizada por M.Carmen Poveda en el 2009 y tomada de archivos personales
- 22 66 Ilustración de la Incapacidad y la Decisión realizada por M.Carmen Poveda en el 2009 y tomada de archivos personales
- 23 66 Ilustración del Orgullo y la Humildad realizada por M.Carmen Poveda en el 2009 y tomada de archivos personales
- 24 71 Fragmento de *Entrada de Alejandro en Babilonia* pintado por Charles Le Brun en 1665, tomado de *La Guía del Louvre*, París, Musée Du Louvre Éditions.
- 25 75 Ilustración de la Admiración realizada por Charles Le Brun en 1678, tomada de *Le Brun. Conferencias*, Valencia, C.G. A. T. E.
- 26 76 Ilustración de la Estima realizada por Charles Le Brun en 1678, tomada de *Le Brun. Conferencias*, Valencia, C.G. A. T. E.
- 27 77 Ilustración del Amor sencillo realizada por Charles Le Brun en 1678, tomada de *Le Brun. Conferencias*, Valencia, C.G. A. T. E.
- 28 78 Ilustración de la Alegría realizada por Charles Le Brun en 1678, tomada de *Le Brun. Conferencias*, Valencia, C.G. A. T. E.

- 29 79 Ilustración del Terror realizada por Charles Le Brun en 1678, tomada de *Le Brun. Conferencias*, Valencia, C.G. A. T. E.
- 30 80 Ilustración de la Tristeza realizada por Charles Le Brun en 1678, tomada de *Le Brun. Conferencias*, Valencia, C.G. A. T. E.
- 31 81 Ilustración de la Cólera realizada por Charles Le Brun en 1678, tomada de *Le Brun. Conferencias*, Valencia, C.G. A. T. E.
- 32 82 Ilustración de la Desesperación realizada por Charles Le Brun en 1678, tomada de *Le Brun. Conferencias*, Valencia, C.G. A. T. E.
- 33 87 Norman Mc Laren pintando directamente sobre la película tomado de *Norman Mc Laren. Obra completa 1932-1985*. Bilbao, Museo de Bellas Artes de Bilbao
- 34 88 Frédéric Back animando en su estudio, tomado de <http://www.fredericback.com> [Acceso el 25/05/2008]
- 35 90 Tres soluciones distintas para animar una misma frase, ilustradas en 1995 por Raúl García y tomadas de *La magia del dibujo animado*, Madrid, Mario Ayuso.
- 36 94 Ejemplo de objeto convertido en personaje, realizado por R. García en 1995 y tomado de *La magia del dibujo animado*, Madrid, Mario Ayuso.

- 
- 37 97 Fotograma realizado por Joanna Quinn en 1993 tomado del film *Britannia*
- 38 97 Fotograma realizado por M.Carmen Poveda en el 2007 tomado del film *La Silla Flamenca*
- 39 99 Parte del estudio del personaje principal del film *Un Trozo de Viento* realizado por M.Carmen Poveda en el 2005 y tomado de archivos personales
- 40 100 Tabla propuesta en el 2003 por Ed Hooks para desarrollar el perfil psicológico del personaje, tomado de *Acting for animators*, USA, Ed. Hei-nemann
- 41 102 Tabla propuesta en el 2003 por Ed Hooks para la construcción del personaje no humano, tomado de *Acting for animators*, USA, Hei-nemann
- 42 103 Ejemplo de “personaje entrañable” y sus derivados creados por Preston Blair en 1999, tomado de *El dibujo de historietas a su alcance*, trad. Cast. Rita Da Costa García, Barcelona, Taschen.
- 43 352 Fotograma realizado por Florence Henrard en 1996 tomado del film *Lili et le loup*
- 44 357 Fotograma realizado por Joanna Quinn en 1993 tomado del film *Britannia*
- 45 365 Fotograma realizado por Michael Dudok de Wit en 1993 tomado del film *Le moine et le poison*

- 46 369 El animador Norm Ferguson realizando en 1981 los gestos de su personaje, tomado de *The Illusion of life*, USA, Disney Editions
- 47 371 Gestos reales trasladados al personaje, tomados de *The Illusion of life*, USA, Disney Editions
- 48 372 Animación basándose en el trabajo de actores, tomados de *The Illusion of life*, USA, Disney Editions
- 49 375 Joanna Quinn mostrando uno de sus dibujos en el Festival de Animación Tampere del 2008, tomado de <http://www.tamperefilmfestival.fi/2008/pics/press/> [Acceso el 04/06/2009]
- 50 381 Ejemplo de alegría realizado en 1993 por Joanna Quinn, tomado del film *Britannia*
- 51 381 Ejemplo de alegría realizado por Florence Henrard en 1996, tomado del film *Lili et le loup*
- 52 381 Ejemplo de alegría realizado por Michael Dudok de Wit en 1993 tomado del film *Le moine et le poison*
- 53 384 El sentimiento de ternura expresado en la vida real, tomado de <http://www.de8a18.com/blog/wp-content/uploads> [Acceso el 23/09/09]
- 54 384 Fotograma realizado por Florence Henrard en 1996 tomado del film *Lili et le loup*

- 55    387    Ilustración que muestra cómo sentimientos positivos y negativos se expresan con gestos contrarios, realizada por M.Carmen Poveda en el 2009 y tomada de archivos personales



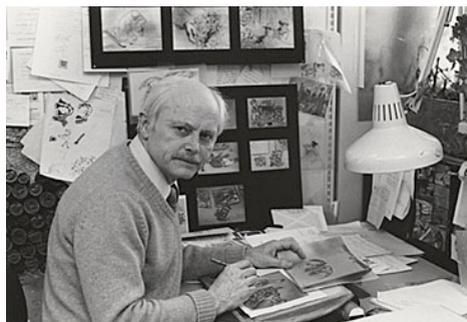
# **ANEXOS**

**Datos sobre los artistas presentes en este trabajo**  
**Entrevistas a los animadores analizados**



## **BACK, FRÉDÉRIC**

Frédéric Back nace en 1924 en St Arnuald, Francia. Tras haber vivido en Estrasburgo y París, estudia Bellas Artes en Rennes. Vive en Montreal (Canadá) desde 1948, donde trabaja como profesor de Artes Aplicadas y Bellas Artes. Trabaja también como ilustrador, maquetista y decorador, realizando colaboraciones regulares en emisiones educativas, científicas y musicales de la Société Radio-Canada. A partir de 1968 se dedica a la animación



realizando cortometrajes dirigidos a todo tipo de público pero con especial atención a los niños. Su obra es un homenaje a la naturaleza, a los animales y a la posibilidad de convivir con ella sin destruirla, sino amándola y respetándola. Su sensibilidad, la elegancia y sutileza de sus dibujos y su extraordinaria maestría del color han sido el sello de su obra, junto a su trabajo paciente y único, inspirado en un profundo respeto a la vida.

### Filmografía

1970. *Abracadabra*

1972. *Inon or the Conquest of Fire*

1972. *The Creation of Birds*

1975. *¿Illusion?*

1977. *Taratata!*

1978. *All Nothing*

1981. *Crac!*

1987. *The Man Who Planted...*

1993. *The Mighty River*

1952-1961. Animated sequences for television

### Otros datos

Datos de contacto: [www. Fredericback.com](http://www.Fredericback.com)

[info@fredericback.com](mailto:info@fredericback.com) - Fax: 514-344-4997 Mail: Atelier Frédéric Back  
inc. 3516 Kent Avenue Montreal, Quebec H3S 1N2 Canada

### **DE VERE, ALISON**



Alison de Vere nace en 1927 en Peshawar, Pakistán. Muere en Cornwall, Inglaterra, en el 2001. Alison se ha convertido en una de las artistas más representativas de la animación contemporánea ,trabajando en este medio tanto a nivel artís-tico como comercial. Fue la primera mujer premiada en el Festival Internacional de Animación de Annecy, donde recibió el premio especial del jurado con *Café Bar* en 1975. Tras una formación artística inicia su carrera en la animación en 1951, trabajando para Paul Grimault en *The King and Mr. Bird*. Durante los años 50 colaboró en estudios británicos como Halas & Batchelor, Trickfilm o Wayatt-Cattaneo, aunque sin duda alguna su trabajo más memorable fue la película (con música de los Beatles) *Yellow Submarine* (George Dunning, 1968), de la TVC, en paralelo, a sus películas como autora. Alison de Vere fue la supervisora de fondos en

Yellow Submarine (la mejor intérprete de las ilustraciones y arte de Heinz, según Charlie Jenkins), también creadora de Eleanor Rigby, la chica solitaria que aparece al inicio de la secuencia musical especial de Charlie Jenkins, donde se combina la imagen real con fotografía y animación. Junto con su obra personal realiza anuncios publicitarios, cabeceras de television y otros encargos relacionados con los efectos especiales. Tras la experiencia de Yellow Submarine, Alison de Vere fundó su propia productora desde donde realizó títulos que han obtenido premios en festivales especializados de todo el mundo. Su filmografía incluye películas en dibujos animados, como *Café Bar* (1974), en la que se exploran pensamientos e imágenes acerca de las relaciones entre los dos sexos, *Monsieur Pascal*, también ganadora en 1979 del Grand Prix d'Annecy, el largometraje *Silas Marner* (1984), en el que adapta una novela de George Elliot captando la esencia del periodo. Ese mismo año realizó *The Angel and the Soldier Boy* y en 1987, la que ella consideró como su obra más importante, *The Black Dog*, un film personal y profundo sobre el recorrido onírico de una mujer, guiada misteriosamente por un perro negro que recuerda una efigie egipcia. Tras esta película realiza *Eros & Psyche* (1994), versión lírica del mito griego.

### Animadora

1974. *Café Bar*

1979. *Mr. Pascal*

1987 *The Black Dog*

1989. *The Angel and the Soldier Boy*

1993-1995. *"The Animals of Farthing Wood"* (serie de television)

1995. *Adventure for the Birds* (serie de televisión)

1995. *Comings and Goings* (serie de televisión)

1995. *Homeward Bound* (serie de televisión)

1995. *Scared Silly by Snakes* (serie de televisión)

1995. *The Mole Game* (serie de televisión)

1996. *"Wolves, Witches and Giants*

### Diseño y revisión de fondos

1967. *"The Beatles"* (serie de televisión) *And Your Bird Can Sing/Got to Get You Into My Life* (serie de televisión)

1968. *Yellow Submarine*

### **DRIESSEN, PAUL**



Paul Driessen es un animador, ilustrador y escritor holandés nacido en 1940. Tras realizar estudios artísticos en su país natal decide trasladarse en la década de los años setenta a Canadá. Allí realiza cortometrajes de animación y comienzan sus primeros éxitos. Sus cortometrajes han ganado más de cincuenta premios en todo el mundo, incluido el Premio de Logros de Vida, en Ottawa y festivales de animación de Zagreb.

En el año 2000 fue nominado a un oscar por el cortometraje *3 Misses*. Además de realizar su propia obra, Paul Driessen participó en otros proyectos, como la animación de la famosa película *Yellow Submarine* en 1969. En 1972 entra a formar parte de la National Film Board of Canada.

## Filmografía

1970. *The Story of Little John Bailey*  
1972. *Le Bleu perdu*  
1972. *Air!*  
1974. *Au bout du fil*  
1975. *An Old Box*  
1977. *David*  
1977. *The Killing of an Egg*  
1980. *Ter land, ter zee en in de lucht*  
1980. *Jeu de coudes*  
1981. *Treinhuisje*  
1981. *Une histoire comme une autre*  
1982. *Oh What a Knight*  
1983. *Het scheppen van een koe*  
1984. *Tip Top*  
1985. *Spiegeleiland*  
1986. *The Train Gang*  
1986. *Getting There*  
1989. *Uncles & Aunts #1*  
1992. *The Water People*  
1992. *Uncles & Aunts #3*  
1995. *The End of the World in Four Seasons*  
1998. *3 Misses*  
2000. *The Boy Who Saw the Iceberg*  
2003. *2D or not 2D*

## Participaciones

1969. *The Yellow Submarine*

1970. *Tiki-Tiki*  
1974. *The Happy Prince*  
1977. *Le Rejeton*  
1985. *Anijam*  
1986. *Elephantrio*  
1988. *Candyjam*  
1991. *Pink Komkommer*  
1992. *Uncles & Aunts #2*  
1994. *Pop-Pop Elephant-bird*  
2002. *Paul Driessen Inside Out (2002) (Documental)*  
2008. *The 7 brothers* (con Kaj Driessen)

## **DUDOK DE WIT, MICHAEL**



Michael Dudok de Wit nace en 1953 en Utrecht, Holanda. En 1978 se gradúa en la West Surrey Collage of Art con su primera película *La Entrevista*. Tras trabajar un año en España (Barcelona), se establece en Londres donde dirige y anima series para televisión y proyectos para cine. En 1992 realiza el cortometraje *Tom Sweet* y un año después el film analizado *El monje y el pez*, realizada en el estudio de animación francés Folimage. Esta película fue nominada para el Oscar y ha ganado numerosos premios, como el Premio César al mejor cortometraje y el Cartoon d'Or. Junto con la animación, Dudok de Wit escribe e ilustra libros infantiles. Imparte docencia en colegios de Inglaterra y en ocasiones en el extranjero.

Su película más galardonada fue *Padre e Hija* (2000) que recibió El Premio de la Academia, un premio BAFTA, el gran premio de Annecy y otros muchos más.

### Animación

1978. *The Interview*

1992. *Tom Sweep*

1993. *The Monk and the Fish*

2000. *Father and Daughter*

1985-2002 Anuncios publicitarios :

*Actifed Germ* The Welcome Foundation, Cough Medicine

*Heinz Egg* Heinz Salad Cream

*The Long Sleep* Mcallan Malt Whiskey

*VW Sunrise* Volkswagen

*Pink Foot* Owen's Corning Roof Insulation

*Smart Illusions* Nestlé Smarties

*Noah* The Irish Lottery" *AT&T* five TV commercials

*A Life* United Airlines

2006. *The Aroma of Tea*

### Colaboraciones

1980. The Canterbury Tales/The Knight's Tale (Television Series, Pizazz/S4C, GB)

The Lion, the Watch and The Wardrobe (TV Feature, USA, GB and Spain)

Heavy Metal (Film featuring the animation of Gerald Potterton, Canada, USA & GB)

1989. *Mickey's Audition* (Mickey Mouse Special, Disney, USA)

1991. *Prince Cinders*

1992. *Beauty and the Beast* (Storyboarding, Disney Feature, USA)

1997. *T.R.A.N.S.I.T.* (Corto dirigido por Piet Kroon, GB y NL)

1998. *Charlie's Christmas* (Television Special, Folimage, France)

2000. *Fantasia Continued* (Disney Feature)

2003. *Raining Cats and Frogs* (Folimage)

### Ilustraciones para libros

1991. *Snakes and Ladders*

1991. *The History of Geneva*

2001. *Oscar & Hoo* (Harper Collins 2001) ISBN 3-7941-5022-8  
(translated in various languages)

2003. *Oscar and Hoo Forever* (Harper Collins 2003) ISBN 0-00-714008-8  
(translated in various languages)

2001. *Vader en dochter* (Leopold, NL, 2001) ISBN 90-258-3494-9  
(translated in various languages)

2004. *Vier bevertjes in de nacht* (Leopold, NL, 2004) ISBN 90-7433-690-6  
(translated in various languages)

2007. *Vier bevertjes en een kastanje* (Leopold, NL, 2007) ISBN 978-90-258-5030-2  
(translated in various languages)

## **HENRARD, FLORENCE**



Florence Henrard nace en Bruselas en 1971. Tras cursar licenciatura de humanidades trabaja de postgrado en química, biología y español. En 1989 entra en el Institut des Arts de Difusión y al año siguiente se une a

la prestigiosa escuela École Nationale Supérieure des Arts Visuels (ENSAV). Ha trabajado para el estudio Folimage, así como para otras producciones nacionales e internacionales: “Francesc lo Valent” de Carles Porta, “Ali Zaoua” de Nabil Ayouch y “La Gallina Ciega” de Isabel Reguera entre otros.

### Filmografía

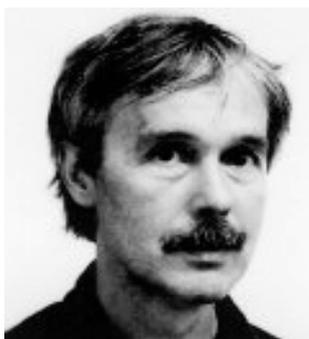
1994 . *Sortie de bain*

1995 . *Noces de latí*

1996. *Lili et le loup*

2007. *La chanson de satie*

### **KRUMME, RAIMUND**



Raimund Krumme nace en Colonia (Alemania) en 1950. A los veinte años de edad ingresa en la escuela de Bellas Artes de Berlín especializándose en el campo de la Comunicación Audiovisual. Entre 1976 y 1982 imparte clase en la escuela alemana de Artes Plásticas de Braunschweig. Entre sus numerosos trabajos para la televisión se encuentra la realización de guiones para series infantiles y anuncios publicitarios para la cadenas de televisión americanas y japonesas.

Como animador independiente ha recibido numerosos premios por sus cortometrajes, entre los que se encuentra el Premio del Jurado de Annecy, el Dragón de Plata de cracovia y el gran premio de animación de Montreal. Ha sido profesor de la Universidad de Minas Gerais (Brasil), de CalArts (California) y de la Filmakademie Halle , y

ha trabajado en el departamento de investigación del Instituto nacional Audiovisual de París. Trabajó por primera vez con actores y bailarines en su película *The Choir of Prisoners*, basada en una escena de la ópera de Beethoven Fidelio, con fondos e iluminación generados por ordenador. En 2006 entró a formar parte del cuerpo docente de la Academia de Arte Electrónico de Colonia. En la actualidad reside en Berlín y está trabajando en su nueva película, *The Lost Ones*, basada en un texto de Samuel Beckett.

### Filmografía: Animador

1986. *Seiltänzer*

1991. *Die Kreuzung*

1994. *Passage*

2000. *The Message*

2003. *Der Gefangenenchor*

### Escritor

1994. *Passage*

2003. *Der Gefangenenchor*

### Productor

2000. *The Message*

2003. *Der Gefangenenchor*

## Mc LAREN, NORMAN



John Halas comentaba acerca de la obra de Norman Mc Laren que era un hombre de dos culturas, la artística y la tecnológica. Demostró que existe una conexión entre ellas y las investigó con imagi-nación e inspiración. Los logros de Norman Mc Laren hacen de él uno de los grandes pioneros de nuestro siglo. Ningún otro realizador de la animación o del

cine en imagen real trabajó en un campo de actividades tan amplio, ni profundizó tanto en la naturaleza dinámica del cine. (Halas, John. ASIFA. 1987)

Mc Laren fue un animador original e innovador que experimentó durante muchos años con la técnica de la animación. Sus obras no se parecían a las que hasta entonces se realizaban, centradas en contar historias y desarrollar personajes realistas. Su obra se centra especialmente en la animación de formas sencillas y abstractas que se mueven o cambian al ritmo de la música. A pesar de no sentirse influenciado por ningún artista, un Mc Laren adolescente confesaba su admiración por algunas obras animadas:

Los films que más me entusiasmaron fueron: *Hungarian Dance no.5* (1932), un film abstracto que hacía realidad lo que yo sólo había soñado en esa época: la fusión de música con elementos visuales. *Drame chez les Fantoches* (1909), de Emile Cohl,

un ingenioso dibujo animado que metamorfoseaba gentes y objetos; y *Night on Bare Mountain*, de Alexander Alexeieff (1933), una de las obras maestras de animación poética hecha en su nueva invención, la pantalla agujas. Estos tres films me in-fluenciaron enormemente como primer acercamiento a la realización cinematográfica. (Mc LAREN, Norman. 1985: 27)

### Filmografía (parcial)

- 1960. *Lineas Vertical*
- 1961. *Lightboard Nueva York.*
- 1962. *Lineas Horizontal*
- 1963. *Galleta de Navidad*
- 1963. *Seven Surprizes*
- 1964. *Canon*
- 1965. *Mosaico*
- 1983. *Narciso*
- 1968. *Pas de deux*
- 1969. *Esferas*
- 1970. *Estrías*
- 1971. *Synchromy*
- 1978 -76. *Propuesta de animación*
- 1972. *Ballet Adagio*
- 1973. *Pinscreen*

## **MOESKER, CHRISTA**



Christa Moesker (1967) estudió ilustración y diseño gráfico en la Minerva Academy en Groningen. Entre 1993 y 1997 estudia en Instituto Holandés de Cine de Animación. Ha recibido numerosos premios por sus cortometrajes, especialmente *Sietje* (1997). Este corto fue premiado como mejor corto en El Festival de Cine de los Países bajos en 1997, mejor película en el Festival Internacional de Cine de Animación Annecy 98 y mejor película de su categoría en el Festival internacional de cine de animación Zagreb 1998. Actualmente trabaja como animadora e ilustradora freelance para televisión y otros medios. Recientemente ha participado en la película *1,2,3 ..Léon!* de la productora francesa Folimaje, estrenado el 18 de febrero de 2008.

### Filmografía

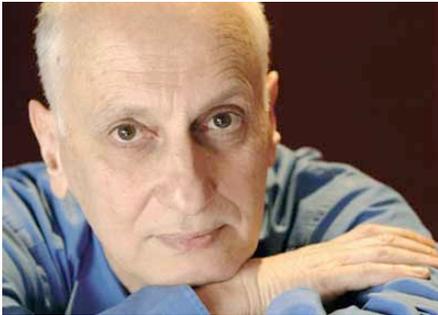
- 1997. *Sientje*
- 2002. *Olifant en de slak, De* (Escritora y directora)
- 2004. *Sientje: Naar oma*
- 2007. *Poetsprins, De* (Escritora, directora y productora)
- 2008. *1,2,3 ..Léon!* ( participa como animadora y fondista)

### Otros datos

Página oficial de la animadora: [www.christamoesker.nl](http://www.christamoesker.nl)

Contacto: +31 06 10848379 - [postmaster@christamoesker.nl](mailto:postmaster@christamoesker.nl)

## OCELOT, MICHEL



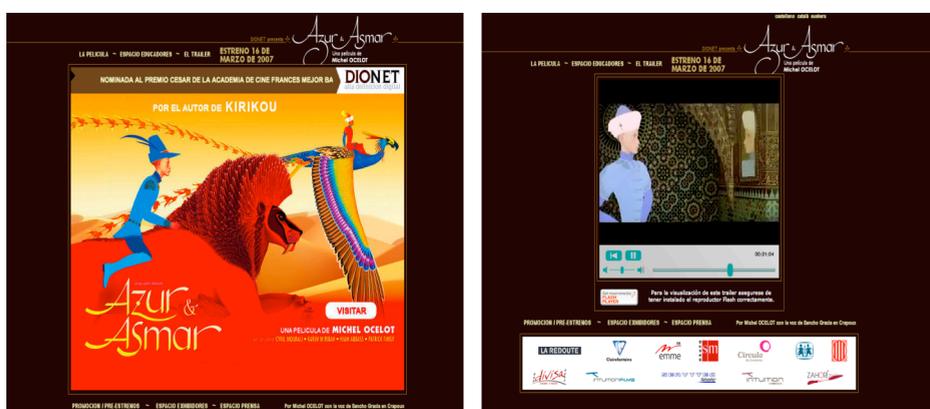
Michel Ocelot nace en Ville france-sur-mer (Francia) en 1943. Durante su infancia se traslada junto a su familia a Guinea, en África, regresando en su adolescencia a Francia. Tras regresar de África, realiza

estudios de Bellas Artes y Artes Decorativas. No satisfecho con su formación se marcha a Estados Unidos a estudiar animación en la compañía Walt Disney, aunque nunca se dejó influenciar por su estilo. El primer trabajo que realiza de animación es una serie para televisión realizada con la técnica de recortes, *Las aventuras de Gédéon* (1976). No tuvo muy buena aceptación entre los animadores que le reprochaban la técnica utilizada al considerarla de amateur.

Ocelot se reveló contra estos comentarios y realizó poco tiempo después el film analizado en este trabajo: *Los tres inventores* (1980). Obtuvo numerosos premios con él y el reconocimiento en el mundo de la animación. Tras este corto se dedicó durante un tiempo a realizar series para televisión, entre las que se encuentra *La princesa insensible* (1986) y *Cine sí* (1989). En el 1998 realiza su primer largometraje *Kirikú y la bruja*, realizando una continuación siete años después *Kirikú y las bestias salvajes*, con el que consiguió el reconocimiento intencional en el campo de la animación. Con el capital recogido realiza su última película *Azur y Asmar* (2005), realizada con una técnica nueva para él, el 3D. Actualmente está preparando otro largometraje inspirado en el París de principios del siglo XX.

Una de la figuras que más le inspiró en la realización de cortometrajes de animación con recortes fue la obra de Týrlová Hermína Vzpoura hraček, en concreto *La rebelión de los juguetes* (1946). Otros dos animadores que más tarde le influenciarían son Lotte Reiniger y Karel Zeman.

En su obra la temática suelen ser cuentos de hadas y fantasía. *Kiriku y la bruja* es una adaptación de cuentos populares pero muchos otros son originales del animador.



Fue presidente de la Asociación internacional de cine de Animación (ASIFA), de 1994 a 2000. Ha realizado trabajos de animación también e encargo, amó el reciente vídeo musical de la artista irlandesa Björk, en el 2007.

### Filmografía: Director y animador

1980. *Les 3 inventeurs*.

1982. *La légende du pauvre bossu*.

1983. *La Princesse insensible*. (serie de Televisión)

1987. *Les Quatre voeux.* (serie de Televisión)  
1988. *Ciné si.* (serie de Televisión)  
1992. *Les contes de la nuit.* (serie de Televisión)  
1998. *Kirikú et la sorcière*  
2000. *Princes et princesses*  
2005. *Kirikú et les bêtes sauvages*  
2006. *Azur et Asmar.*

### Escritor

1982. *La légende du pauvre bossu.*  
1983. *La Princesse insensible.* (serie de Televisión)  
1992. *Les contes de la nuit.* (serie de Televisión)  
1998. *Kirikú et la sorcière*  
2000. *Princes et princesses*  
2005. *Kirikú et les bêtes sauvages*  
2006. *Azur et Asmar.*

### Actor

1980. *Les 3 inventeurs.*(voces de personajes)  
1983. *Au-delà de minuit.* (voces de persoanjes)  
1987. *Les Quatre voeux.* (serie de Televisión)

## QUINN, JOANNA



Joanna Quinn nació en Birmingham, Inglaterra en 1962. Estudió en la Universidad Poli-técnica de Middlesex, Londres. Realizando el curso de Diseño Gráfico descubrió la animación y no ha dejado de animar desde entonces. Sus films han recibido muchos premios internacionales, destacando el premio de la Academia y los recibidos en el Festival Internacional de Annecy. En 1987 funda su propia pro-ductora junto a Les Mills, bautizándola con el mismo nombre de uno de sus personajes: Beryl Productions.

Además de dibujante, animadora y productora, desde 1985 Quinn ejerce la docencia dando cursos de animación en centros del Reino Unido, Alemania y España. Es Doctora Honoris Causa en Arte por la Universidad de Wolverhampton y Miembro Honorario del Royal College of Art de Londres.

### Filmografía

1986. *Girls Night Out.* Gran Bretaña. Producción: Middlesex Polythecnic, Channel 4, S4C. 6´.

1990. *Body Beautiful.* Gran Bretaña. Producción: Beryl Productions International Ltd, Channel 4, S4C. 13´

1991 *Elles.* Francia. Producción: Trans Europe Film. 3´

1993 *Britannia.* Gran Bretaña. Producción: Forum TV, Channel 4, S4C.

1996. *Wife of Bath.* Gran Bretaña. Producción: Beryl Productions International, S4C, BBC, HBO. 13´

1996. *Famous Fred*. Gran Bretaña. Producción: TVC- Channel 4, S4C.

2006. *Dreams and Desires - Family Ties*. Gran Bretaña. Producción: Beryl Productions International. 10'

### Otros datos

Página Web Oficial: <http://www.berylproductions.co.uk/>

## **REINIGER, LOTTE**



Lotte Reiniger (junio 1899 – junio 1981) nace en Berlín bajo el imperio alemán. Desde pequeña Lotte se sintió atraída por el mundo de los títeres, llegando a construir su propio escenario donde hacía pequeñas representaciones a su familia y amigos. Georges Méliés es uno de los artistas que más influyó en su obra. Desde la adolescencia quedó fascinada por los trucos ópticos de sus películas. En su obra personal se intercalan trabajos artísticos con encargos dirigidos a la televisión, especialmente anuncios publicitarios. Ocasionalmente realizó animaciones de efectos especiales para largometrajes. En 1923 Lotte tiene la oportunidad de realizar un largometraje. Louis

Hagen le encarga la realización de una película y se filma *Las aventuras del Príncipe Achmed*, terminada en 1926. Esta película constituye el primer largometraje de animación y supuso un éxito de taquilla. Tras la segunda guerra mundial, Lotte se afianza en Londres y trabaja para la cadena BBC. La mayoría de estos trabajos eran cortometrajes basados en cuentos populares. En 1981 muere en Alemania.

Su obra se caracteriza por tener siempre la misma técnica: figuras recortadas. Estas figuras son de color negro y se construyen a base de volúmenes articulados entre sí. Sus films son de carácter realista y tanto los largometrajes como los cortometrajes se basan en cuentos infantiles. Fue la primera persona que realizó largo-metrajes de animación y su obra influyó en los trabajos de otros animadores del momento, como es el caso de Walt Disney.

### Filmografía

1919. *Das Ornament des verliebten Herzens*

1921. *Der Stern von Bethlehem*

1922. *Sleeping Beauty*

1922. *Das Geheimnis der Marquisin*

1922. *Der Fliegende Koffer*

1922. *Aschenputtel*

1926. *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*

1927. *The Chinese Nightingale*

1928. *Der Scheintote Chinese*

1928. *Dr. Dolittle und seine Tiere*

1930. *Zehn Minuten Mozart*

1930. *Die Jagd nach dem Glück*

1931. *Harlekin*

1932. *Sissi*

1933. *Carmen*

1934. *Das Gestohlene Herz*

1935. *Papageno*

1935. *Kalif Storch*

1935. *Galathea*

1936. *Puss in Boots*

1936. *Silhouetten*

1937. *Daughter*

1944. *Die Goldene Gans*

## **RUSSELL, ERICA**



Erica Russell nace en Nueva Zelanda en 1951. Sus padres emigraron al sur de África cuando ella contaba con dos años de edad. Erica pasó toda su infancia allí viéndose influenciada por las tradiciones folclóricas del lugar y especialmente por la música y las danzas africanas. En 1970 se traslada a Londres y trabaja junto al prestigioso animador Richard Williams en los estudios de Walt Disney. Entre 1970 y 1980 trabaja para numerosas compañías de animación (incluyendo Gerald Scarfe, Paul Vester y Rocky Morton) antes de montar su propio estudio: Eyeworks. En él realizó su primer film animado siendo ella misma la directora y animadora del proyecto: *Feet of Song* (1988)

Dada su habilidad para crear animaciones experimentales donde las formas y los colores se mueven y cambian al ritmo de la música muchos la consideraron en sus comienzos como una sucesora de su compatriota Len Lye. Tras *Feet of Song* (1988) llegaría otros dos trabajos similares donde la danza y el movimiento de los cuerpos seguiría siendo su tema favorito: *Triangle* (1994) y *SOMA* (2001). Ella misma llamaría a estos tres films *La Trilogía de la danza*.

Como muchos otros animadores Erica dedica parte de su tiempo a realizar trabajos de encargo. Algunos de sus trabajos se han proyectado en televisión como el premiado *Sensual* para la marca Levi's Jean o videos musicales de artistas como Miles Davis, Elton John, Madonna o Tom Jones. Desde 1992 trabaja en Londres con su

productora Gingco creada con su socio y productor Adam Parker-Rhodes.

### Filmografía

1980. *Sunbean*. (Asistente de animación)

1988. *Feet of Song*. Premiado como el mejor corto de animación inglés en el British Film Institute's en 1989.

1994. *Triangle*. Nominada a los Oscars de la Academmia en 1995.

2001. *SOMA*.

### **VINCENDEAU, SYLVAIN**



Sylvain estudia en la escuela de dibujo y animación Emile Cohl. Poco después entra a formar parte del equipo de Folimage, Francia. Su trayectoria profesional se compone tanto de proyectos propios como de colaboraciones en otros proyectos. En estos últimos, no sólo realiza tareas de animación sino también de guionista o realización de story-board. *Palabras en el aire* fue su primer cortometraje. Dicha película ha recibido numerosos premios.

### Filmografía

1999. *Les Tragédies minuscules. Un coin d'ombre*.

2002. *Animated Tales of the World*.

2003. *La Prophétie des grenouilles* (director)

2005. *Le Tete dans les étoiles*. (escritor, fondista y realizador)

Otros datos

www.sylvain-vicendeau.com

Contacto: contact@sylvain-vicendeau.com

**WIROTH, DANIEL**



Nace en Luxemburgo en 1969. En 1995 termina sus estudios en la Escuela de La Cambre, Bélgica. Sus trabajos se caracterizan por utilizar imagen real, bien con objetos bien con personas, como es el caso de *Erè mèle mèle* (2001).

Ha recibido numerosos premios por su obra. Entre otros ha sido premiado en Algarve International Film Festival por *Fragile* (1998), en Berlin International Film Festival por *Erè mèle mèle* (2001) y en Olodist International Film Festival por este mismo film.

Filmografía: Animación

1997. *Une danse le temps d'une chanson*" (serie de televisión)

1998. *Fragile*

2001. *Erè mèle mèle*

2003. *If not, why not*

2006. *Elegant*

Guionista

2001. *Erè mèle mèle*





**DRIESSEN, PAUL**

Entrevista realizada por M. Carmen Poveda, vía email 2009.

**M. Poveda:** Muchos animadores trabajan con modelos reales o videos de imagen real para observar el lenguaje corporal. Otros animadores no observan el comportamiento real para animar sus personajes, ellos prefieren trabajar de memoria. ¿Qué método de observación y estudio del movimiento prefiere?

**Driessen:** Nunca he trabajado partiendo de la observación del comportamiento real. Antes que nada te comento que soy un mal observador, por lo que la mayor parte del tiempo no me fijo en cómo se mueven las cosas. Mis ideas se construyen en mi cabeza, así como la manera en que animo mis películas y la forma en que muevo mis personajes. Para mí es el método más divertido, yo sigo mis propias normas artísticas.

**M. Poveda:** Una de las hipótesis de mi tesis consiste en la idea de que el animador (como persona) transmite sus gestos y su lenguaje corporal a sus personajes. ¿Qué opina sobre ello?

**Driessen:** Algunos animadores están de acuerdo con este planteamiento. Recuerdo que una vez alguien empezó a reírse al reconocer mi forma de moverme en uno de mis cortos (que ya no recuerdo cuál). Pero en general, la forma en que se mueven mis personajes no tiene mucho que ver con mi propia forma de moverme. Muchas veces los personajes se parecen a sus creadores. Mis personajes, sin embargo, tienen (tenían), a menudo forma de burbuja, mientras que yo soy una persona delgada. Aunque últimamente nos estamos acercando, mis personajes y yo.

**M. Poveda:** ¿Ha experimentado esta transferencia del lenguaje corporal en sus personajes animados? En caso afirmativo, ¿Cuál de sus personajes ha heredado sus gestos o personalidad?

**Driessen:** Como he dicho antes, me considero un mal observador, por lo que si esto hubiera ocurrido, no sabría decir en cuál ni en qué corto. Los animadores que trabajan sobre los rasgos anatómicos, que expresan emociones a través de sus personajes animados, observan mucho más cómo se mueven las cosas naturales, a menudo realizando movimientos frente a un espejo o dibujando del natural. Yo no realizo este tipo de películas, mas bien juego con ideas visuales, experimentando con ideas cinematográficas.

**M. Poveda:** ¿Cree que es posible conocer al artista (como persona) a través de su obra?

**Driessen:** Pienso que es muy probable. Especialmente en la animación donde todo se inventa (todo se reflexiona). La animación combina un amplio espectro de formas artísticas al mismo tiempo.

**M. Poveda:** ¿Qué animadores le han influenciado en relación a la creación y animación de personajes? ¿por qué?

**Driessen:** Recuerdo el primer animador que conocí, Jim Hiltz, que fue mi mentor cuando empecé (nunca he estudiado animación). Fue un excelente animador, sencillo y sin florituras. Creo que aprendí, quizá inconscientemente, de su experiencia. Antes de trabajar en la película *Yellow Submarine* yo no utilizaba un paleta de colores muy amplia. Creo que aquella película, así como la época, por supuesto (los años 60), me hicieron ser más consciente del color. En general, no creo recibido demasiada influencia de nadie, pienso que tenía ya desarrollado mi propio estilo antes de entrar en el mundo de la animación.

**M. Poveda:** ¿Cree que ha recibido influencia de otros medios artísticos ( pintura, escultura, teatro, cine música, etc.) en la creación y animación de sus personajes?

**Driessen:** No demasiada para la creación de mis personajes. Voy a conciertos, exposiciones, etc. Me inspiran, imagino. Es bueno para obtener éxito en otros medios artísticas, pero esto no tiene una influencia directa sobre lo que yo hago.

**M. Poveda:** De los animadores actuales, ¿cuáles admira y por qué?

**Driessen:** Hay unos cuantos, a veces sólo por ua o dos películas: Igor Kovalyev (por su diseño, animación e historias alocadas), Chris Hinton (posee una animaciones muy salvajes), Carolina Leaf (es una animadora con mucho talento y además en cualquier técnica), Michael Dudok (una estética preciosa), Joanna Quinn (increíble animación, una gran dibujante), Jan Svankmajer (gran artista y animador), Luis Cooke (muy buen tanto en el diseño como en la narración de historias), Michaela Pavlatova ( animadora checa muy buena y con mucho humor) y Nick Park (gran humorista británico con películas muy bien construidas).

## **DUDOK DE WIT, MICHAEL**

Entrevista realizada por M. Carmen Poveda, vía email 2007

**M. Poveda:** Muchos animadores realizan las acciones que deben de animar frente al espejo. Otros prefieren grabar sus propias acciones en video y luego analizarlas. ¿Qué método utiliza usted?

**Dudok:** Yo animo de memoria, imaginando las acciones, observando a la gente y a los animales y grabando videos de mí mismo y de otras personas.

**M. Poveda:** Usted, siendo animador, ¿piensa que el comportamiento y los gestos de sus personajes son en cierto modo los suyos propios? ¿Es consciente de que le haya ocurrido con algún personaje en particular?

**Dudok:** Pienso que es una combinación de mi lenguaje corporal y mi comportamiento. También el de otras personas e incluso de los animales (suelo utilizar el comportamiento animal para aplicarlo en personajes humanos). Y por supuesto uso mi imaginación. No puedo darle un ejemplo específico de algún personaje. Generalmente está mezcladas todas juntas.

**M. Poveda:** En El monje y el pez (1994), el hombre descubre un pez en el agua. Primero el monje actúa con calma y con orden. Es meticuloso. Luego, insiste para conseguir su objetivo: capturar el pez. Todo ello lo realiza con humor. ¿Son tuyas algunas de estas cualidades?

**Dudok:** Si, por supuesto, pero si me vieras no las reconocerías de inmediato.

**M. Poveda:** ¿Piensa que las personas que realizan animaciones artísticas introducen sus intereses personales y deseos en el film?

**Dudok:** Generalmente sí, pero creo que hay excepciones.

## **HENRARD, FLORENCE**

Entrevista realizada por M.Carmen Poveda, Valencia 2007.

**M. Poveda:** ¿Cómo definirías la animación de creación ?

**Henrard:** Prefiero decir que soy autora, no artista. No me siento como artista. Me interesa la animación como medio para expresar algo. Para comunicar algo. Elegí la animación porque se trabaja más en solitario que el cine. Se tiene más control sobre el proceso de la película. No me interesa tanto el aspecto o la técnica y sí el mensaje que transmite la película.

**M. Poveda:** ¿Según tu criterio qué es lo más importante?

**F. Henrard:** Lo más importante en la animación de creación es la personalidad del autor.

**M. Poveda:** Qué caracteriza a tu obra.

**F. Henrard:** Con dos películas solamente no puedo decir que tenga una obra. No sabría decirte qué caracteriza mi obra, pero sí puedo decirte lo que han opinado de mí. El tono define parte de la personalidad del autor. Cuando ven tu obra saben cómo eres. Para terminar te comentaré que en mis cortos me gusta que hayan momentos felices y triste.

**M. Poveda:** En relación al tema de la tesis, ¿crees que es inevitable que en los personajes reconozcamos algo del animador?

**F. Henrard:** Estoy de acuerdo, creo que es inevitable.

**M. Poveda:** ¿Tus personajes han heredado algo de tu personalidad?

**F. Henrard:** Sí. Una vez mi madre me reconoció en uno de mis personajes.

**M. Poveda:** Lili es una niña buena y traviesa a la vez. Solitaria, desobediente y atrevida. Con mucha imaginación. ¿Te identificas con algunos de estos rasgos?

**F. Henrard:** Pienso que tengo un poco de todo. Depende del momento y las circunstancias. Depende del medio donde vives. De todas maneras Lili no es mala, más bien ha de sobrevivir ante las situaciones de peligro.

**M. Poveda:** Lili cuando habla no utiliza apenas palabras, sino pequeñas imágenes. ¿Tiene esto algo que ver con la niña de *Abracadabra* de Frédéric Back?

**F. Henrard:** No hay ninguna conexión entre *Abracadabra* y Lili, no he visto esa película.

**M. Poveda.** Como animadora has de dar vida a los personajes. ¿Los gestos y acciones que realizas los animas de memoria o te fijas en el comportamiento real?

**F. Henrard:** No utilizo video. Los gestos los realizo mirándome al espejo o de memoria.

**M. Poveda:** ¿Se te ha pasado por la cabeza realizar algún día un largometraje?

**F. Henrard:** No me atrae la idea, creo que el largometraje está muy influenciado por los gustos del público.

**M. Poveda:** Has comentado que el sonido es muy importante en la animación. ¿Has trabajado alguna vez con un compositor que te compusiera la música?

**Henrard:** Sí. Con el corto de *Lili y el lobo*. Fue complicado porque el músico hacía piezas muy largas cuando yo sólo necesitaba pequeñas notas. Lo incómodo es el tema de derechos de autor. Los autores normalmente están de acuerdo con que utilices sus canciones, pero el problema está en la casa discográfica, que es quien pone el soporte físico y distribuye los discos. Ponen muchos problemas y piden cobrar. En el corto anterior a Lili, primero grabé una hora casi de material con una niña de dos años y luego cogí los fragmentos que necesitaba.

## **MC LAREN, NORMAN**

Entrevistas extraídas del libro de J. Bakedano. 1987. *Norman Mc Laren. Obra completa. 1932-1985*, Bilbao, Museo de Bellas Artes de Bilbao, 287 págs.

**Bakedano:** Muchos teóricos emplean el término “cine puro” con respecto a tus películas aunque ellas se crearon sin usar un medio tan elemental de creación cinematográfica como la cámara. Si admitimos la existencia de algo como “cine puro” ¿qué quiere decir , en tu opinión? ¿cuáles son sus elementos básicos?

**Mc Laren:** No he utilizado nunca el término “cine puro” con respecto a mi obra. No me parece pertinente, tanto si se usa una cámara o no para conseguir imágenes sobre una película. Lo único que hace falta es una cinta de película con imágenes relacionadas y un proyector.

Para mí, cuanto más “puro” es el cine, más comunica su información esencial sus pensamientos y sentimientos a la audiencia a través del movimiento, sin contar con ningún otro factor más que el movimiento.

Factores secundarios como los fondos, las escenas, la ropa y la iluminación, etc., no son cinemáticos si no se cambian o no se mueven. Fiarse de tales factores para establecer un punto conduce a la impureza, particularmente si el punto podía haberse expresado por el movimiento. Tales factores secundarios no deberían sustituir nunca al movimiento. Sin embargo pueden suplirlo o complementarlo.

La palabra oral es usada a menudo para adulterar y robar al cine su pureza.

**Bakedano:** Algunas películas tuyas me dan la sensación de una obra de teatro. La obra que protagonizan los objetos de la película entre sí mismos y también la obra que protagoniza el creador de la película con

ellos. Si esta sensación es válida, ¿cuáles son los momentos y las normas básicas de esta obra?

**Mc Laren:** Los objetos que juegan entre sí en mis películas son todos yo, o parte de mí. En otras palabras, mientras animo un objeto, siento que yo soy ese objeto ,si no no sabría hacerlo comportarse. Este carácter juguetón se suele improvisar espontáneamente en el momento de rodar- no hay ningún momento ni norma básica.

**Bakedano:** La personalidad de cada artista es formada de alguna manera por las obras de otros creadores. ¿Cuáles son las obras no cinematográficas, o sea, las obras de literatura, música, artes plásticas, pintura, que más te han influenciado?

**Mc Laren:** No me ha influenciado de ninguna manera la literatura. Y no porque no la aprecie sino por que la palabra escrita y hablada me parece muy alejada del lenguaje del movimiento visual, parece casi otra esencia.

La pintura y las artes plásticas, en realidad todas las artes estéticas, inmóviles me han influenciado muy pocas veces. El mimo y particularmente todos los tipos de baile siempre me han excitado, y estoy seguro de que me han influenciado, pero no puedo precisar cómo. El ballet me ha excitado de una forma muy precisa, y fue la inspiración para *Pas de Deus* (1968) y *Ballet Adagio* (1972). Pero la influencia más grande, y con mucha diferencia, ha sido la música. Mi entusiasmo y emoción por una pieza particular de música ha sido a menudo la semilla de una nueva película. Siempre he tenido la ambición de intentar traducir el espíritu de la música, o mis sentimientos a cerca de la música, en movimiento, forma y color visual. Diría que un cuarenta por cien de mis films son de ese tipo.

**Bakedano:** ¿Cuáles de los creadores de películas y cuáles de sus obras son más familiares para ti? Quiero decir que en el campo de las películas en general y películas de dibujos animados.

**Mc Laren:** Cuando era niño ví muchas películas de Disney. Desde que volví a ver algunas hace poco, siento una gran admiración por la animación e invención brillante de su obra de los treinta, pero sólo hasta Blancanieves (1938) y Fantasía (1940), cuando el sentimentalismo y mal gusto empezó a superar la diversión honesta. Pero Ni Disney ni UPA han afectado nunca mi obra. Sin embargo, en los comienzos de mi carrera, hubo cuatro personas creativas en le mundo de a animación que me influyeron fuertemente: Oscar Fishinger, Emile Cohl, Alexandre Alexeieff y Len Lye.

## **OCELOT, MICHEL**

Entrevista: Michel Ocelot: “Hoy en día Internet es una valiosa herramienta de trabajo”

<http://es.movies.yahoo.com/13032007/1/michel-ocelot-hoy-dia-internet-valiosa-herramienta-trabajo.html> (febrero 2009)

**Yahoo:** Conocido por sus obras "Kirikú y la bruja" y "Kirikú y las bestias salvajes", el francés Michel Ocelot estrena este viernes 16 de marzo su nueva película "Azur y Asmar", un filme de animación que arrasó en la taquilla francesa.

¿Le gustaban los cuentos de las Mil y Una Noches cuando era pequeño?

**Ocelot:** Sólo los conocía vagamente. Si tenía cuando era niño una versión de "Aladino y la lámpara maravillosa", fue más tarde cuando leí una impresionante traducción de Antoine Galland. Esta traducción tuvo mucho éxito durante la corte de Luis XIV y en todo el mundo pero es una versión refinada como aquella corte, con su propio encanto. A esta publicación siguieron otras versiones. Después leí la traducción moderna de Roger Khawam que es más cercana al original. Me encantan las dos versiones.

**Yahoo:** ¿Cómo surgió la idea de Azur y Asmar?

**Ocelot:** Hacer una película de animación supone dedicar seis años de tu vida. El tema era algo que me era cercano. Por un lado esa gente que odia al otro aunque haya crecido con él y por otro lado el que ama y crece en el respeto de los dos. Inicialmente pensé en que la temática se desarrollase entre Francia y Alemania, pero ya se había hecho muchas veces, ahora estamos en paz así que no quería revisar un periodo que nos es aún tan próximo. Entonces pensé en inventar un país, ¡qué mala idea! ¡Qué mala idea inventar un idioma cuando el

lenguaje real es más interesante! Empecé a pensar en la vida en Francia y en el mundo y me di cuenta que había una guerra o animosidad declarada entre los indígenas y los inmigrantes o para ir más allá entre el Oeste y el Medio Este. ¡Había encontrado mi tema! Un tópico que podría ser tratado como un maravilloso cuento de hadas. Conozco muy bien el tema, después de pasar mi infancia en una pequeña escuela de un pequeño pueblo africano me encontré en una gran ciudad, en una gran escuela. Yo no estaba familiarizado con las reglas, así que fui frecuentemente castigado, yo era muy inocente.

**Yahoo:** ¿Por qué le castigaban?

**Ocelot:** ¡No recuerdo! Recuerdo haber sido castigado en diferentes ocasiones por insolencia. Creo que daba respuestas poco adecuadas, sin los términos o las formas que se esperaban. Así que abandoné Angers y la región de Anjou por un período de 10 años, me decía a mi mismo que en cualquier lugar estaría mejor que allí, estaba equivocado. Es cierto que Angers era gris y húmedo comparado con lo que yo estaba acostumbrado pero era una ciudad rica y hermosa comparada con lo que había conocido y que por lo tanto debería de interesarme. Pero de estas cosas no me di cuenta hasta pasado un tiempo. En la película, obviamente yo soy el guapo, puro y magnífico héroe con unos claros ojos azules pero también soy Crapoux, que todo le parece mal y escupe contra todo lo que es actualmente su país.

**Yahoo:** ¿Cómo reunió toda esa información sobre el Norte de África: la arquitectura, las plantas y la cultura que utiliza en la mayor parte de los decorados?

**Ocelot:** Libros, libros y más libros! Es un placer además para mí bucear en los libros de arte, incluso si no tengo que hacerlo por motivos

profesionales. Además hoy en día Internet es una valiosa herramienta de trabajo.

**Yahoo:** ¿Se inspiró en algunos monumentos para crear los paisajes?

**Ocelot:** Si, utilicé las grandes mezquitas de Estambul para el final. Su arquitectura está inspirada en Santa Sofía, un lugar de culto cristiano. Todas las cosas están conectadas que es justamente el mensaje de la película También se pueden reconocer monumentos de Andalucía, varios de países del Norte de África y de la costa sureste Mediterránea. Quería que la gente reconociese esos fondos como paisajes de la vida real. Quería que la gente pensase: esos lugares maravillosos existen. Ve y disfrútalos.

**Yahoo:** Y usted, ¿ha ido y los ha visto?

**Ocelot:** Desgraciadamente nunca he estado en Andalucía. Pero he visitado Túnez y Argelia antes de desarrollar la historia

**Yahoo:** ¿Fue allí con los borradores de trabajo bajo el brazo?

**Ocelot:** Si y con una cámara. Allí encontré ideas a veces cometiendo errores. Por ejemplo, hice unas fotos de unos árboles una especie de perales desde varios ángulos pensé que tenían un aspecto magnífico y más tarde descubrí que eran autóctonos de América y que no habían llegado al viejo continente hasta la Edad Media. Así que tuve que quitarlos de todos los fondos que tenía. También estudié la vestimenta de todo el Medio Oeste.

**Yahoo:** Escribir una historia sobre el respeto de otra gente, el descubrimiento de otras culturas, el perjuicio ¿es usted consciente de lo útil, lo que aporta esta aventura?

**Ocelot:** Si, quería hacer que la gente se sintiese bien, facilitar la eliminación de la tensión entre las dos comunidades. Espero haberlo transmitido bien y contribuir a dar dignidad a la gente. Si la gente se siente más segura de si misma y es noble, no siente la necesidad de destruir todo a su alrededor.

**Yahoo:** ¿Cómo valora la colaboración con CGI animación en este proyecto?

**Ocelot:** La animación en 3D es una de las diversas técnicas que consideré. Yo no podía ver el chico inocente en un corte inocente o su versión digital. Pero ¿y lo demás? La gente me urgía: si usas 3D ¡sigue con él! Acabé pensando que no era una mala idea, por otro lado, probar algo que hasta entonces no había hecho, tener diferentes herramientas y por otro lado aprender una técnica que hace avanzar la animación. Estoy muy, muy satisfecho con esta elección (aunque el tiempo del proceso de producción sea discutible...).

**Yahoo:** Cada película es una nueva aventura, ¿qué ha aprendido en el curso de esta última?

**Ocelot:** La animación en Francia es la tercera en el mundo en términos de calidad, pero se ha hecho fuera de Francia porque es más barato. Todos esos gastos y energía gastados en todo el mundo. Es tan estúpido tener tanto talento, joven o viejo y que se quede en casa sin utilizar.

**Yahoo:** Financieramente hablando ¿no es más sensato hacer un producto de calidad?

**Ocelot:** Con Azur y Asmar intenté conseguir la máxima calidad, no se podía hacer de otra forma. Todo se hizo en la ciudad donde vivo. Toda la gente que ha intervenido estaban juntos, se comprendían, creían los

unos en los otros y en su creación desde el principio al fin. La película se disfrutó y estuvo a tiempo y creo que eso se ve, se transmite en la pantalla.

## **QUINN, JOANNA**

Entrevista realizada por M.Carmen Poveda a través de Internet, junio 2007.

**M. Poveda:** ¿Piensa que es posible que los gestos y comportamientos de sus personajes sean realmente suyos? ¿Es consciente de que le haya ocurrido con algún personaje en particular?

**J. Quinn:** Si, imagino que sí ya que uso el método de mirarme a espejo cuando he de animar a mis personajes. De todas maneras yo animo personajes muy diferentes, yo realizo la actuación de todos sus gestos y acciones antes de animarlos. En *Dreams and Desires Family Ties* (2007), Beryl es muy diferente del enojado padre pero en ambos he realizado las acciones antes de animarlos.

**M. Poveda:** ¿Cree que las personas que realizan animaciones artísticas introducen sus intereses y deseos personales en los films?

**J. Quinn:** Pienso que los cortometrajes de animación son únicos y mucho más personales y artísticos que los largometrajes, los cuales necesitan ser financiados y son mucho más comerciales. Cada vez que voy a un festival de animación veo films que me asombran tanto técnicamente como emocionalmente. Siempre me inspiran.

**M. Poveda:** ¿Crees que es posible conocer al artista como persona a través de su trabajo?

**J. Quinn:** Dificil pregunta. Realmente no sé la respuestas. Normalmente puedo decir si se trata de un hombre o una mujer viendo la manera en que los personajes están representados y por el tema de las películas. Encuentro que cuando conozco a un director después de ver su película, normalmente puedo encontrar un enlace; es un poco como encajar las piezas de un puzzle.

Sin embargo podría ver una película que odio e imaginarme al artista como una persona horrible y bigotuda- muy a menudo los artistas resultan ser personas encantadoras y queda claro que ellos tuvieron la intención de que la película fuera leída de una forma distinta. Cuando se mira una película se percibe desde el punto de vista propio y tus propios valores pueden ser muy diferentes de los del director.

**M. Poveda:** Que otros animadores han influido tu concepción de los personajes animados? Porque?

**J. Quinn:** Me encanta la caracterización de los personajes de Bill Plympton, aunque la representación de sus personajes femeninos es un poco sexista. Me gusta la manera en que son exagerados pero no "cartoonizados". Se basan en una aguda observación y es fácil identificarse con ellos.

También he sido influenciada por una animadora llamado Candy Guard Que creó algunos buenos personajes en los 90. Lo que mas me ha influido de sus personajes ha sido el diálogo y el lenguaje corporal mas que la forma en que éstos son visualizados.

**M. Poveda:**¿Has recibido inspiración de otro medio artístico (pintura, escultura, teatro, danza, cine, música...) para la creación de tus propios personajes?

**J. Quinn:** Miro pintura y dibujo para inspirarme. Algunos de mis artistas favoritos son Daumier, Velazquez, Rubens, Lautrec, Goya, Degas, Jean Michel Basquiat, David Shrigley, Lucien Freud, Vermeer, John Heartfield (fotomontaje), Steve Bell y Posy Simmonds (dibujos animados/tiras cómicas). Recientemente he ido a la Gare D'Orsay en París y me he enamorado de la escultura de Jean-Baptiste Carpeaux.

**M. Poveda:** De entre todos los animadores contemporáneos (desde jóvenes hasta maestros), ¿a quién admiras más? ¿Por qué?

**J. Quinn:** Actualmente, mis favoritos son Koji Yamamura porque sus películas son únicas y bellamente elaboradas y Run Wrak por su genial sentido del absurdo y su maravillosa habilidad para el diseño.



Los personajes de los films animados no sólo se expresan con las palabras, en la mayoría de los casos utilizan el lenguaje corporal como complemento al verbal para expresar sentimientos. En este trabajo de investigación nos planteamos como hipótesis la idea de que es posible comunicar al espectador los sentimientos del personaje utilizando como principal herramienta el lenguaje corporal, sin necesidad de utilizar el verbal. Pensamos que dentro del campo de la animación el personaje se comporta de manera similar al actor que trabaja dentro de una película u obra de teatro manifestando con sus gestos y movimientos lo que experimenta ante cada acontecimiento. Unos y otros toman como principal referente el lenguaje corporal real y lo aplican en sus actuaciones.

Para desarrollar esta idea nos hemos basado en el análisis y la comparación de catorce casos de estudio donde los personajes se expresan preferentemente con gestos. Estudiamos personajes de diferentes obras con diferentes técnicas y con un único animador responsable de todo su comportamiento. Esto hace que podamos establecer paralelismos y comparaciones ante la actuación de varios personajes ante el mismo sentimiento. A través de esta comparativa averiguaremos los recursos gráficos y sonoros que ha utilizado cada artista y cómo ha sido aplicado el lenguaje corporal real. Tomaremos como principales referentes de dicho comportamiento a Charles Darwin y Charles Le Brun.



Els personatges dels films animats no solament s'expressen amb les paraules, en la majoria dels casos utilitzen el llenguatge corporal com a complement al verbal per a expressar sentiments. En aquest treball de recerca ens plantejem com a hipòtesi la idea que és possible comunicar a l'espectador els sentiments del personatge utilitzant com a principal eina el llenguatge corporal, sense necessitat d'utilitzar el verbal. Pensem que dins del camp de l'animació, el personatge es comporta de manera similar a l'actor que treballa dins d'una pel·lícula o obra de teatre manifestant amb els gestos i moviments el que experimenta davant cada esdeveniment. Els uns i els altres prenen com a principal referent el llenguatge corporal real i l'apliquen en les seues actuacions.

Per a desenvolupar aquesta idea, ens hem basat en l'anàlisi i la comparació de catorze casos d'estudi en què els personatges s'expressen preferentment amb gestos. Estudiem personatges de diferents obres amb diferents tècniques i amb un únic animador responsable de tot el comportament d'aquests. Això fa que puguem establir paral·lelismes i comparacions davant l'actuació de diversos personatges enfront del mateix sentiment. A través d'aquesta comparativa, esbrinem els recursos gràfics i sonors que ha utilitzat cada artista i com s'hi ha aplicat el llenguatge corporal real. Prenem com a principals referents d'aquest comportament Charles Darwin i Charles Le Brun.



The characters in the animated films are not only expressed in words, in themostly use body language in addition to verbal to express feelings. Cartoons' characters not only express themselves with words but in most cases they use body language in addition to show their feelings. In this research we considered as hypothesis the idea that you can communicate to the viewer's feelings character used as the main tool body language, without need to use words. In this research we establish the hypothesis that it is possible to communicate to the viewers the characters' feelings using as a main tool body language, without need to use words. We believe that the field of cartoons character behaves similarly to the actor that works in a movie or play demonstrating with gestures and movements that experience at every opportunity. They take as main reference real body language and apply it in their actions.

To develop this idea we have relied on the analysis and comparison study of fourteen cases where the characters express preferably with gestures. Studied characters from different works different techniques and a animator cartoonist responsible for all its behavior. This allows us to draw parallels and comparisons before the performance of various characters with the same feeling. Across Comparative find out this graphic and sound resources you used Each artist has been applied and how the real body language. Across comparative we will find out the graphic and sound resources that has used each artist and how to aply them to the real body language. We take as main references of such behavior to Charles Darwin and Charles Le Brun.



