

LAS MICROEXPRESIONES EMOCIONALES Y DE HISTORIA

Lydia Huijbregts Jaén

Pterodactive

Las expresiones en animación son la base de todo personaje, que han evolucionado con el paso del tiempo para convertirse en un recurso narrativo más potente a través de las microexpresiones. Principalmente, en el cine de animación, son utilizadas para mostrar un énfasis puntual de un sentimiento del personaje en un instante concreto; mientras que en los videojuegos la implicación y el mayor tiempo invertido del espectador y jugador, han hecho que sea cada vez más utilizado para contar subtramas de la historia principal mostrada en pantalla, dándole mayor veracidad.

Expressions in animation are the basis of the whole character, which have evolved over time to become a more powerful narrative resource through micro-expressions. Mainly, in animated films, they are used to emphasize prompted feelings character in a decisive moment that the character is developing; while in videogames implication and greater time invested by the player, made the fact that to be increasingly used to tell subplots of the main story shown on screen, giving it greater veracity.

Palabras clave: Subtramas, películas, videojuegos, 2D, 3D.

DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11335>



Fig. 1. Bestia reconoce que ama a Bella en *La Bella y la Bestia*, y Moisés pensando ante lo que le dicen en *El Príncipe de Egipto*.

¿Puede un mínimo gesto añadir una información que no dan las palabras de los personajes? ¿Puede un solo gesto de corta duración cambiar una historia al completo o descubrir una trama oculta? ¿Hemos visto ya este recurso en animación y nos hemos dado cuenta de lo que transmitía?

La cuestión que se plantea en este artículo es la vinculación que existe entre la narrativa y las micro expresiones en el mundo del cine y los videojuegos. De esta forma se puede observar que las microexpresiones apoyan, modifican o replantean tramas principales o secundarias entre los personajes.

01

¿Qué es una microexpresión?

La expresión facial es un recurso indispensable en la parte del acting de un personaje en animación, tenga o no diálogo en la escena, capaz de contarnos qué siente o piensa. Pero, ¿y si hubiera una manera de dotarla de complejidad más allá de los estados más simples en los que se pueda dividir y clasificar un gesto? Hablamos de un aspecto especializado dentro del lenguaje facial que rara vez es mostrado en animación: la microexpresión.

Técnicamente hablando, una microexpresión es una momentánea e involuntaria expresión facial presentada en el rostro durante un breve espacio de tiempo y, a diferencia del resto de expresiones faciales comunes, son muy difíciles de esconder.

Dylan Clearfield, escritor y analista de expresiones faciales, escribió en su libro *Micro-expressions: reading anyone's hidden thoughts*:

Las micro-expresiones no están concebidas para ser reconocidas conscientemente sino para ser entendidas subconscientemente.¹ (2017: 6).

Básicamente, una microexpresión es una de las manifestaciones pequeñas y diminutas que conforman la estructura general de la emoción de un personaje, dotándolo de realidad y autenticidad. Casi no queda registrada en nuestra retina durante la primera aparición, pues nos falta entender la motivación o la historia de dicho personaje para ver más allá de lo que nos ofrece su expresión. Sin embargo, muchas sí son registradas por nuestro subconsciente, ayudándonos a comprender la historia en la que se sitúa o el momento concreto en el que sucede.

Cine de animación y microexpresión

La microexpresión no es un recurso nuevo, más bien ha sufrido una historia de idas y venidas donde no conseguía afianzarse en el mundo de la animación, especialmente en las películas, donde la falta de tiempo en el metraje ha de mostrar claramente las emociones del personaje en un momento clave y apenas podemos llegar a su interior, a su realidad.

El animador Richard Williams decía en su libro *The Animator's Survival Kit*:

Nosotros (animadores) tratamos de hacerlo tan real, super-real, que es una visión compulsiva. Experimentamos la emoción y magnificamos el resultado.² (2002: 317).

Si bien hablaba del acting del personaje, podríamos trasladarlo directamente a este lenguaje de expresiones manejadas por el subconsciente magnificando el resultado momentáneamente para que el espectador pueda captarlo más fácilmente.

En las películas animadas podemos observar que el número ha ido aumentando gradualmente, en gran medida debido al auge de la técnica 3D sobre la de 2D, aunque la animación tradicional ya se adelantaba.

Podemos ver cómo en 2D trabajaban la microexpresión en *La Bella y la Bestia* (*Beauty and the Beast*, Kirk Wise y Gary Trousdale, 1992) durante la escena en la que Bestia deja marchar a Bella para buscar a su padre y reconoce su amor por Bella (Fig. 1, parte superior). También podemos ver microexpresión en *El Príncipe de Egipto* (*The Prince of Egypt*, Brenda Chapman, Steve Hickner, Simon Wells, 1998) donde sólo con el párpado inferior nos muestran cómo el personaje piensa y reacciona ante una situación. (Fig. 1, parte inferior).

Comentaba el animador de Moisés, James Baxter, en *The Prince of Egypt: A New Vision in Animation* (1998):

Esta película [*El Príncipe de Egipto*] tiene escenas largas donde hay tiempo para ilustrar el proceso de pensamiento. Todo lo que Moisés hace en algunos de ellos es escuchar, lo cual es muy, muy desafiante. Es realmente difícil sugerir lo que Moisés está sintiendo y pensando cuando todo lo que tienes que trabajar son las líneas que rodean el ojo.³

Una mejoría que sin duda puede disfrutarse en personajes como Drácula de la película *Hotel Transylvania* (Genndy Tartakovsky, 2012), e Irene Adler de la reciente *Sherlock Gnomes* (John Stevenson, 2018). Drácula abre un gran abanico de cambios faciales en un personaje flexible y muy expresivo, ante la variedad de cambios faciales que realiza en una sola secuencia y la dualidad que presenta como personaje ya que debe actuar en ciertas escenas como amigo, pero también como director de un hotel. Ante la llegada de Owen y su manada de rebeldes lobeznos, le da la bienvenida al hotel como un amigo, encantado de verlos, pero después, tras esa sonrisa cortés se muestra la rabia y el asco por cómo están comportándose los hijos de su amigo en su negocio, en el refugio de monstruos, como se resalta en el labio superior levantado y parte del labio inferior tirando hacia abajo (Fig. 2, parte superior).

En el caso de Irene Adler, la microexpresión de la enigmática mujer resulta en un énfasis en una palabra que viene acompañada de un sentimiento de rencor. Sherlock, al que podemos ver con expresión incómoda tras ella, había cortado la relación sentimental por carta, lo que Irene no duda en recalcar como una acción cobarde, indigna y dolorosa, que posteriormente se ha transformado en un resentimiento que no ha perdonado. Ese breve instante en que deja a

su dolor tomar control de su subconsciente, es rápidamente sustituido por la expresión de superioridad y poder como mujer independiente (Fig. 2, parte inferior).

02

Microexpresiones en los videojuegos

En los videojuegos el uso de la microexpresión es mayor por la oportunidad de conocer a los personajes más a fondo durante el tiempo de juego. Ofrecen una mayor naturalidad en la inclusión de las emociones reforzando la conexión con el jugador, al disponer de un mayor número de horas en conocer el lore, los personajes y la historia, a diferencia del cien de animación, donde la película sólo podría rozar la información extra o necesitaría secuelas para desarrollarla.

Por supuesto, los videojuegos no comenzaron a utilizar este recurso sin antes observar las disponibles en el cine de animación y de imagen real. Ante todo, cabe entender que hay una relación de asociación entre los videojuegos y las películas animadas, no sólo por el avance gráfico que han hecho conjuntamente sino también en las aportaciones de cada una.

Parece llamativo señalar que las microexpresiones más utilizadas son aquellas que ocurren en momentos de tristeza, sean por pérdidas o recuerdos, y que suelen estar marcadas por culpabilidad, bajando la guardia del personaje, sin importar cómo de fuerte sea emocionalmente en el resto de la historia. Curiosamente, si hay un romance de por medio, será mucho más claro que en cualquier otra situación con trasfondo.

En *Mass Effect 3* (Casey Hudson, Bioware, 2012) durante la expansión *La Ciudadela*, con los personajes de la comandante Shepard y Thane Krios (Fig. 3, parte superior), en el que se puede



Fig. 2. Cambios faciales de Drácula de alegría a asco enmascarado tras la sonrisa cortés en *Hotel Transylvania*, y de Irene Adler, de suficiencia a rencor, en *Sherlock Gnomes*.

destacar el sentimiento de no haber superado un duelo y tener que afrontar la realidad. Una muestra de microexpresión de tristeza y culpabilidad podemos verla en *Star Wars: The Force Unleashed II* (Julio Torres, Lucas Arts, Aspyr Media y Red Fly Studio, 2010), cuando Star Killer toma el cuerpo de Juno del suelo en el final del juego, versión lado de la Luz, y la cree fallecida, culpándose por ello. (Fig. 3, parte inferior).

03

Microexpresiones que afectan a la historia

Hasta ahora los ejemplos mostrados no afectaban a la trama principal de la historia, en el sentido de que ninguna de ellas modificaba lo que el espectador o jugador conocía a través de la narrativa.

¿Puede una microexpresión cambiar la historia principal? La respuesta es sí. Las emociones tienen un gran potencial que afectan a los

personajes, muchas veces provocándolos para realizar o reaccionar a una acción.

Normalmente, la historia nos va dando pistas y a esa forma de actuar de los personajes, pero cuando no lo hace y lo único que obtenemos son preguntas ante una expresión, puede esconder una historia secundaria o secreta que todavía no se ha desvelado. Una forma de identificar estas tramas son con juegos faciales que marcan las contraposiciones de emociones sustentadas en el diálogo, que plantan la semilla de la desconfianza en el jugador pro a falta de datos o bien por descubrir una información contraria a lo que le habían presentado hasta entonces.

Es el intento de ocultar las emociones en su interior lo que termina mostrando la realidad: información oculta, una trama secreta o secundaria, y cuando el personaje no está ante el jugador en pantalla, es la voz y la reacción del receptor lo que lo delate. Un espectador que sepa reconocer estas micro expresiones de historia podría adelantarse a la explicación del



Fig. 3. Escena en el que el fantasma de Thane Krios habla con la Comandante Shepard en *Mass Effect 3*, en la expansión *Ciudadela*. Se puede apreciar el instante en que cierra los ojos intentando contener el dolor de la realidad. Y Star Killer, en *Star Wars: The Force Unleashed II*, culpándose por lo que le ha ocurrido a Juno.

propio juego más adelante o en otras secuelas o expansiones. En ocasiones es tal el secretismo de la trama secundaria y oculta por estos gestos que puede transformarse en trama principal posteriormente.

Microexpresiones narrativas como las descritas pueden verse en *Dragon Age Inquisition* (Mike Laidlaw, 2014) durante la última escena de romance con el personaje Solas con la Inquisidora (Fig. 4, parte superior), entristecido sin razón aparentemente en un momento de felicidad. Y en el videojuego *Horizon Zero Dawn* (Mathijs de Jonge, 2017), de Guerrilla Games, entre Sylens y Aloy cuando encuentran “el archivo maestro del registro alfa” (Fig. 4, parte inferior). Sin embargo, con respecto a Bioware, Guerrilla Games vuelca toda la responsabilidad facial en la protagonista, mientras que la otra empresa lo hace con personajes secundarios, lo cual permite que las subtramas pasen más desapercibidas y crezcan al margen del propio jugador y del protagonista de la historia.

Conclusiones

La microexpresión es un interesante campo de estudio y análisis, tiene un gran potencial y efecto en los personajes que impactan en las escenas y en el propio espectador, involucrándolo, sobre todo, cuando se trata de micro expresiones que afectan a la historia.

Su representación es todavía minoritaria en animación, pero en el futuro más inmediato se pondrá en marcha y no será extraño toparnos con más animaciones, sea en videojuegos como en cine, con estos gestos tan interesantes.

Por supuesto, se necesita investigar más sobre su uso para la progresión de la expresión facial y acercar este medio tanto a los animadores más noveles como a los más seniors, como a los mismos espectadores, para hacerles partícipes de esta experiencia tan enriquecedora narrativa y visualmente.

© Del texto: Lydia Huijbrents.

© De las imágenes: Sus autores.



Fig. 4. Microexpresión Solas durante la escena romance con la Inquisidora, y Aloy reaccionando a lo que le dice su compañero Sylens, desconfiando.

Referencias bibliográficas

CLEARFIELD, Dylan, 2017. *Micro-Expressions: Reading Anyone's Hidden Thoughts* (2ª edición), Reino Unido: G. Stempien Publishing Company.

EBANKS, Stephen, 2018. *Empath Micro Expressions* (Kindle version), Lulu.com Editorial.

EKMAN, Paul, 2009. *Cómo detectar mentiras*, Barcelona: Paidós Ibérica.

EKMAN, Paul y ROSENBERG, Erika L., 2005. *What the Face reveals: basic and applied studies of Spontaneous Expression Using the Facial Action Coding System (FACS)* (2ª edición), Nueva York: Oxford University Press.

LOEB, Daniel E., 2013. *Deception Detection: A Pocket Guide to Statement Analysis, Microexpressions, Body Language, Interviews and Interrogations*. Amazon: Createspace Independent.

OSIPA, Jason, 2010. *Stop Staring: facial modeling and animation done right* (3ª edición), Nueva York: John Wiley & Sons.

PEASE, Allan, 2004. *The Definitive Book of Body Language*, Londres: Sheldon Press.

PLASENCIA CLIMENT, Carlos RODRÍGUEZ GARCÍA, Santiago, 1988. *El rostro humano: observación expresiva de la representación facial* (2ª edición), Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

REBEL, Günther, 2000. *El lenguaje corporal: lo que expresan las actitudes, las posturas, los gestos y su interpretación*, Madrid: Edaf.

ROSENFELD, Jordan, 2016. *Writing the Intimate Character: Mastering Point of View and Characterization in Fiction* (Kindle version), Ohio: Writer's Digest Books.

SIMON, Mark, 2005. *Facial Expressions: A Visual Reference for Artists*. Nueva York: Watson Guptill.

WILLIAMS, Richard, 2002. *The Animator's Survival Kit*, Londres: Faber & Faber.

SOLOMON, Charles, y MAGEE, Rhion, 1998. *The Prince of Egypt: A New Vision in Animation*. Nueva York: Harry N. Abrams.

Notas

¹“Micro-expressions are not meant to be consciously seen but unconsciously understood.” (Trad. a.).

²“We try to make it so real, super-real, that it’s compulsive viewing. We experience the emotion and magnify the result.” (Trad. a.).

³“This film [*The Prince of Egypt*] has long scenes where there’s time to illustrate the thought process. All Moses does in some of them is to listen, which is very, very challenging. To make Moses expressive, we used a lot of what some people call ‘bottom eyelid animation’. It’s really difficult to suggest what Moses is feeling and thinking when all you’ve got to work with are the lines surrounding the eye.” (Trad. a.).



Biografía

Lydia Huijbregts Jaén estudió Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia, dirigiéndose más al campo del dibujo y la animación. Tiene una pasión especial por el concept art, por ello, amplió sus estudios en el Máster de Concepto y Dirección Artística y Animación 2D, formándose en el proceso de un proyecto de animación, interesándose principalmente en el diseño de escenarios y personajes, la animación de sentimientos y en el diseño de producción.

E-mail

lhuijen@gmail.com