



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA

Guías para realizar el análisis de los personajes de un largometraje animado

Apellidos, nombre	Lorenzo Hernández, María (mlorenzo@dib.upv.es)
Departamento	Dibujo
Centro	Facultad de Bellas Artes Universitat Politècnica de València



Resumen de las ideas clave

En este artículo se presentarán una serie de guías útiles para realizar un ejercicio de análisis de largometraje de imagen animada, teniendo como centro de atención **los personajes**, los actores del relato. Este artículo incluye información clave sobre las siguientes premisas:

1. Introducción: Los personajes, sus tipos y clases
2. Objetivos del comentario
3. Desarrollo: Instrucciones para analizar los tipos de personaje, su diseño y su actuación
4. Criterios de evaluación
5. Forma y plazo de entrega

Tabla 1. Resumen de los contenidos del artículo.

1 Introducción: Los personajes, sus tipos y clases

En esta Introducción conoceremos, en primer lugar, los **tipos principales de personajes**, cómo se clasifican, y en segundo lugar, qué contenidos deben desarrollarse en el análisis.

Para comenzar, **los personajes** son los actores del relato: en un análisis filmico, responden a la pregunta "¿quién?". Gran parte de la teoría sobre los personajes procede del teatro clásico: de hecho, "persona" procede de la misma palabra en griego, que designaba la máscara de los actores, dotada de un pequeño embudo que amplificaba la voz del intérprete ("per-sona").

Para Aristóteles, "personaje" e "historia" querían decir lo mismo: la historia es el personaje, y viceversa, porque el relato desarrolla el conflicto del personaje. Por ello, los personajes más carismáticos y atractivos no son necesariamente bellos o moralmente positivos, sino simplemente aquellos que experimenten un conflicto fuerte, una necesidad importante.

En el teatro clásico se distinguía entre los siguientes tipos de personajes:

- **Protagonista**: el que desea.
- **Antagonista**: el que se opone a los deseos del protagonista.
- **Coro**: colectivo que representa a los ciudadanos, y que les recuerdan el orden social.

De otra manera, los personajes también se pueden clasificar por el grado de protagonismo que tienen en la trama principal:

- **Principales**: protagonistas y rivales.



- **Secundarios:** siguen al protagonista o al antagonista, y a menudo protagonizan una trama secundaria que terminará confluyendo con la principal. En el teatro renacentista y barroco, era frecuente que uno de los secundarios, el tipo gracioso, muriese (p.e. Mercucio en *Romeo y Julieta*, de William Shakespeare).

Opuestos a estos personajes individuales, persisten los **personajes colectivos**, que actúan de manera homogénea y sin destacar una individualidad, como por ejemplo: una estampida de ñus, los bailarines de un ballet, los habitantes de un pueblo, una jauría de perros, etc.

En el análisis moderno de largometraje, se aprecia la singular importancia de un tipo específico de personaje secundario o incluso de reparto que, sin embargo, es capaz de producir cambios esenciales en la trama. A este personaje se le llama **catalizador**, y hay que señalar que muchas películas fracasan por carecer de un personaje de este tipo. Por ejemplo, en *Blancanieves y los Siete Enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, Walt Disney, 1937), el catalizador es el Espejo Mágico, porque proporciona motivos a la Madrastra para odiar a la princesa, desembocando en sus intentos de asesinato.

En el ejercicio de análisis, cuya extensión será de **tres folios**, los alumnos deberán desarrollar los siguientes puntos:

1. Introducción: en un solo párrafo se debe mencionar el **título** de la película (nota: siempre en *cursiva*) y la **ficha técnica**, que son los datos básicos de la película, como: título original de la película, nombre del director, país y año de producción, técnica de animación, autor de la música, actores de doblaje relevantes.
2. Desarrollo: Análisis de los personajes: se trata del corpus principal del trabajo, dividido en varios párrafos. Se deben identificar y describir el **diseño** y la **actitud** del **protagonista**, del **antagonista**, de los personajes **secundarios** de relieve, así como identificar al **catalizador** y describir al menos un personaje **colectivo**. En el análisis de los personajes principales, es particularmente importante señalar si evolucionan psicológicamente a lo largo del filme.
3. Conclusión personal: se trata de un solo párrafo donde, a modo de cierre, deberá constar la **valoración personal** sobre el tratamiento de los personajes, y sobre todo, identificando al personaje que le ha parecido más atractivo en su opinión.
4. Bibliografía: deberá contener las **fuentes consultadas**, tanto escritas como documentos videográficos (edición de la película) y electrónicos (páginas web).

2 Objetivos de aprendizaje

El análisis de los personajes de un filme de animación es un inmejorable complemento para las actividades prácticas en el aula. Este ejercicio debe acompañarse con las prácticas de diseño de personaje y estudio de su expresión, fomentando la aplicación de lo aprendido en sus propios diseños.

Los **objetivos específicos** del análisis de los personajes de un largometraje animado son:



- Determinar los rasgos que hacen que un personaje sea memorable, identificando su conflicto y la forma de enfrentarse a él.
- Clasificar los diferentes tipos de personajes y su evolución psicológica, que va más allá de cualquier diferenciación maniqueísta.
- Identificar la aplicación de estereotipos en la creación de personajes, o bien la inversión de estos estereotipos, que da lugar a personajes originales.
- Reconocer las propiedades genuinas del movimiento de los personajes animados y su expresión, que van más allá de las limitaciones que experimenta un actor real en una película convencional.
- Aplicar la identidad visual de los personajes del filme en personajes de creación propia, su diseño.

3 Desarrollo: Instrucciones para analizar los tipos de personaje, su diseño y su actuación

Para realizar este comentario hay que sentarse a ver atención la película, tomando notas, pero antes de ello es necesario saber a qué se debe prestar atención. Estas instrucciones son un pequeño guión que ayudará a ordenar las ideas y percepciones que surgirán mientras el alumno ve la película, y se dividen en:

- Cómo clasificar los personajes del filme, donde diferenciamos entre principales, secundarios, catalizador y personajes colectivos.
- Cómo describir los personajes del filme, donde se atiende a la existencia de estereotipos, la descripción física y caracterización de los personajes, y la evolución de su psicología.
- Cómo se comportan y piensan los personajes, donde hay que identificar las motivaciones de los personajes principales, sus contradicciones, su forma de actuar y expresarse, y usos de la voz.
- Consejos de redacción, donde se atiende a la forma de escribir el texto.

En los párrafos siguientes vamos a utilizar una película reciente como ejemplo de cómo identificar a los principales tipos de personaje: la película de Pixar *Up* (Pete Docter, 2009).

3.1 Cómo clasificar los personajes del filme

Para comenzar, vamos a atender a las siguientes premisas:

- Definir los personajes principales, y su necesidad. ¿Tiene el personaje protagonista un amigo que sea su complementario?
- Descripción de personajes secundarios. ¿Hay algún catalizador? ¿Cómo actúa?
- Descripción del antagonista o rival.
- Descripción de personajes colectivos (grupos que actúan de manera homogénea).



En el ejemplo elegido, *Up*, el **protagonista** es Carl, un anciano viudo que se ve forzado a dejar su ciudad porque ha tenido un mal encuentro con la constructora que lo acosa para que venda su propiedad. Para evitar ir a un asilo, hace que su casa vuele como un dirigible, impulsada por miles de globos, y se dirige a un objetivo: las Cataratas Paraíso, que siempre soñó visitar cuando aún vivía su mujer, Ellie.

Pero Carl no sabe que con él también viaja Russell, un boy scout que desea conseguir la última insignia que le queda por conseguir: ayudar a los mayores. Russell es otro personaje principal, **complementario** de Carl, que es como su Sancho Panza. La presencia de Russell significa un incordio para Carl, pero acabarán por ayudarse mutuamente.

En las Cataratas Paraíso encuentran dos **personajes secundarios**: "Kevin", un misterioso pájaro exótico, y "Dug", un perro que puede hablar porque tiene un dispositivo para ello. "Kevin" puede ser considerado un **catalizador**, porque su presencia reconducirá la acción de los personajes principales hacia un objetivo diferente del marcado inicialmente.

Es entonces cuando se encuentran al **antagonista**, Charles Muntz, un explorador ya anciano que, obsesionado con el reconocimiento de la comunidad científica, se perdió en esta selva buscando al ave. Charles Muntz interpreta erróneamente la presencia de Carl y Russell en aquel paraje, y tratará de eliminarlos por celos. Es irónico, porque Muntz, el famoso aventurero, no era sino el héroe de infancia de Carl, el reflejo donde Carl y Ellie querían verse de mayores.

Por último, hay que señalar la presencia de un **colectivo**: los perros de Charles Muntz, de donde salió "Dug". Todos ellos tienen el dispositivo que les permite hablar, y siguen a un perro doberman, bien diferenciado del resto, al que llaman "Alfa". "Alfa", que es malvado y orgulloso, siempre trata de ridiculizar a "Dug", que es bueno y juguetón.

3.2 Cómo describir a los personajes del filme

A partir de esta identificación, se debe entrar a describir a los personajes física e intelectualmente. Para ello, nos podemos ayudar abordando estas cuestiones:

- Utilización de estereotipos en los personajes principales y secundarios.
- ¿Tienen los personajes principales alguna característica física singular, o un defecto? ¿Existe alguna referencia zoomórfica? ¿Algún parecido a un actor o personaje público?
- El vestuario, ¿qué percibes en su simbología y su color?
- Cambios en el tratamiento de los personajes. ¿Hay alguno cuya psicología evolucione durante el filme?

Tanto Carl como Russell responden a dos **estereotipos** conocidos en la vida cotidiana: el viejo gruñón, y el niño cargante. Pero el público aprende rápidamente a identificarse con ellos: el prólogo de la película, que refleja la vida de Carl con Ellie, nos permite entender que está amargado por su soledad; en cuanto a Russell, poco a poco descubrimos que su necesidad de llamar la atención, su insistencia en que jueguen con él, se explica porque proviene de un hogar roto. Esta información



nos permite ahondar psicológicamente en los personajes, que dejan de parecer planos para ser multidimensionales.

En cuanto a las **características físicas singulares**, Carl está parcialmente impedido, por lo que siempre usa para andar un bastón rematado por cuatro pelotas de tenis. Carl recuerda a dos actores de cine clásico: Spencer Tracy y Walter Matthau. También, cuando carga con su casa flotante alrededor de las cataratas, parece un caracol o tortuga. Sus formas son cuadradas, sus dedos y su rostro, y acaba por demostrar una notable fuerza física. Por su parte, Russell es pequeño, gordito, y es de raza oriental, aunque este dato no salta a primera vista, por lo que está representado sin rastro de caricatura racista. "Dug", a diferencia del resto de perros de la manada, no es atlético ni rápido, ni siquiera muy listo, sino más bien redondeado, bonachón, y siempre lleva la lengua fuera. En cuanto al antagonista, Charles Muntz, recuerda a otro actor del cine clásico: Errol Flynn, famoso por sus películas de aventuras, y uno de los personajes más controvertidos de Hollywood.

Para analizar el **vestuario y la simbología de su color**, vamos a comenzar por los dos personajes principales, que tanto física como psicológicamente son complementarios entre sí. El color es precisamente uno de los aspectos que permite subrayar mejor cuándo dos personajes son muy parecidos, o contrarios entre sí. Carl, que es anciano, se viste de colores quebrados, grisáceos y fríos, de manera muy conservadora; incluso de joven, un globo azul le acompañará a todas partes, lo que denota serenidad de carácter. Mientras, el niño Russell viste de boy scout, con colores naranja y amarillo, que realzan su personalidad expansiva, dinámica y juguetona. "Dug", el perro del que se hace amigo, es de un pardo muy vivo, casi naranjas, y su collar es rojo. "Kevin", el ave fantástica, vibra con todos los colores del arco iris, destacando el contraste entre el amarillo y el azul profundo, lo que resalta su singularidad biológica. Charles Muntz, el explorador, viste de cuero marrón, como un clásico aviador, pero algunas luces de color nos indican que se trata de una persona perturbada (cuando una luz roja intensa lo ilumina a contraluz, mientras les cuenta que antes ya ha eliminado a otros "rivales").

Por último, la **evolución psicológica** es algo inherente al desarrollo de una trama narrativa, y que eventualmente se convierte en la llave para que el protagonista pueda redimir sus errores. Carl, un hombre tímido, que nunca tuvo hijos, alberga sin embargo ansias de aventura, que no llega a ver cumplidas hasta que comienza este viaje para honrar a su querida Ellie, llevando su casa hasta las mismísimas Cataratas Paraíso. Pero, obcecado con ese objetivo, durante gran parte del filme se resiste a disfrutar de las cosas buenas que le van ocurriendo, como encontrarse a Russell, "Dug" y "Kevin". Sólo cuando Russell está en peligro, decide cambiar de prioridad y acude a salvarles a él y a "Kevin", el personaje catalizador, que en realidad es un ave hembra y debe volver a la selva a cuidar a sus polluelos. Russell, pese a su petulancia infantil, ha enseñado algo a Carl: que hace falta renunciar a lo que sólo tú quieres para poder estar con los demás. Finalmente, cuando ambos regresan a la civilización –en el dirigible de Charles Muntz, que jamás depone su actitud y muere cegado por su ambición–, se comportan realmente como un padre y un hijo el uno para el otro.

3.3 Cómo actúan y piensan los personajes

Incluso más importante que su diseño, la actuación y el movimiento del personaje nos dice la verdad sobre su personalidad. Las siguientes cuestiones pueden ayudar a desarrollar esta parte:



- ¿Cuál es la principal motivación / objetivo de los personajes principales?
¿Sufren contradicciones?
- Diferencias significativas en la actitud de los personajes principales.
¿Cómo se comportan? ¿Cómo hablan y se expresan?
- Tratamiento de la caricatura, la parodia y el humor.

Parte del atractivo de los personajes son sus **contradicciones**. Carl vive en el pasado, tratando de cumplir un sueño de su infancia y la de su compañera de por vida, Ellie; por ello está también apegado a su casa, el lugar que conserva todos sus objetos y recuerdos comunes, y a menudo habla con la casa como si fuera "Ellie". Por ello, la presencia de Russell y los animales le estorba, porque le retarda de conseguir su **objetivo**.

Por su parte, Russell va siempre vestido de explorador, pero nunca ha estado de acampada: su **motivación** es su esperanza de que su padre vaya a verle a la ceremonia donde le pondrán la insignia de ayuda a las personas mayores. Sin embargo, Carl presiente que no hay posibilidades de que eso ocurra, por lo que se vuelve más comprensivo y tolerante con Russell.

En cuanto al **comportamiento**, después de los primeros 10 minutos que resumen la vida de Carl, éste se muestra como un anciano antipático, ácido y amargado, que incluso gasta bromas pesadas al niño que lo quiere ayudar. Su temperamento brusco le atraerá problemas. Sin embargo, hay un momento en que su "niño interior" vuelve, y es cuando encuentran a Charles Muntz en la selva, y se siente emocionado al entrar en su dirigible. Carl se expresa más mediante miradas y gestos silenciosos que con palabras. Russell es un niño corriente, gordito, ni muy alto ni muy listo, pero es bueno, sentimental y leal, algo que acabará por unirle a Carl. Su comportamiento es generoso, su rostro es muy expresivo y elástico, y sus cejas están levantadas por su permanente sorpresa ante la vida.

Respecto a los **diálogos**, es destacable el pretexto del collar de perro que traduce los pensamientos de este animal da pie a momentos realmente imprevisibles. Esto nos permite ver que los perros, entre ellos, hablan como marines, o que "Alfa", el siniestro líder de la manada, habla con una vocecilla ridícula porque su collar está estropeado. También destaca un momento conmovedor, cuando "Dug" dice a Carl, con la sencillez de un can: "Acabo de conocerle y ya le quiero".

Por último, la ironía destaca como recurso para lograr **humor**. La lucha cuerpo a cuerpo entre dos ancianos, Carl y Charles Muntz, con sus múltiples achaques y tirones musculares, es una de las más divertidas de la película. Carl tiene un carácter ácido: cansado de la excesiva vivacidad de Russell, Carl le propone, "vamos a jugar a quedarnos callados", y el niño, en su ingenuidad, contesta, "¡ése es el juego favorito de mi madre!", lo que nos permite intuir aspectos "fuera de plano". Por último, la mecanización y repetición en los diálogos de los perros demuestra que no porque puedan hablar son tan listos como humanos, sino que nos transmiten más directamente preocupaciones puramente caninas (como cuando chillan súbitamente "¡jardilla!").



3.4 Consejos de redacción

A continuación vienen una serie de recomendaciones sobre la forma y la estructura del texto, así como algunos consejos para tratar de evitar fallos en la expresión escrita.

3.4.1 Forma de expresión:

Aspecto principal: el análisis del filme animado no debe escribirse nunca en forma de esquema, sino que debe presentar una redacción continua y fluida para la lectura. No hay que pensar en este comentario como en un mero ejercicio, sino creer que se puede publicar, como las críticas de las revistas.

Hay que usar un estilo directo, sencillo, pero se deben evitar los familiarismos. Y por supuesto, no se pueden utilizar abreviaturas de SMS.

Los idiomas aceptados para la redacción son el castellano, valenciano e inglés (para alumnos Erasmus o españoles que deseen practicar su expresión).

3.4.2 Corrección lingüística:

Recomendamos que los textos se corrijan atendiendo al corrector de Word, y que el alumno preste especial atención a aquellas palabras que, con el mismo sonido, se escriben diferente y tienen significados distintos, como "a ver" o "haber", "hay" y "ahí", etc.

Se debe tener especial cuidado con las palabras que portan acento diacrítico: los monosílabos no llevan tilde nunca, excepto cuando se quieren distinguir varios significados, como "de" (preposición) o "dé" (del verbo dar), "más" (adverbio de cantidad) y "mas" ("pero" en lenguaje poético), etc.

Uno de los errores más comunes consiste en confundir los pronombres interrogativos y los relativos: o es lo mismo "Te explicaré cómo" (interrogativo, por tanto lleva tilde) que "Te quiero como el primer día" (relativo, sin tilde).

En general, cuando haya dudas sobre cómo se escribe una palabra, hay que buscarla en el diccionario.

3.4.3 Citas de otros textos:

Cuando se realiza una cita textual de lo que otro autor ha escrito, siempre se debe entrecomillar el texto que se toma prestado, e incluir la referencia entre paréntesis después de la cita.

- Ejemplo: "Up logra convencer a los escépticos de algo que para otros siempre ha estado clarísimo: que la animación es un instrumento tan válido como el cine de imagen real para descifrar lo humano." (Jordi Costa, *Fotogramas*, agosto 2009, p. 10)

4 Criterios de evaluación

El comentario se evaluará respecto a sus **contenidos** (el rigor del análisis realizado), y a su **forma de expresión** (la calidad de la redacción).



El análisis de los personajes comprende el 70% de la nota, porque es el objetivo principal del ejercicio, que se demuestra mediante los siguientes elementos:

- **Selección de los datos ofrecidos en la introducción.**
- **Identificación correcta de los tipos de personaje** que están presentes en el filme, no intentando nombrarlos todos pero sí seleccionando a los más importantes.
- **Descripción clara y concisa de los personajes**, su exterior y su interior, destacando particularmente su diseño, su actuación y su evolución psicológica.
- **Ideas de vuestra valoración final.**

Por otro lado, la calidad de la redacción se lleva un 30% de la nota. La forma de expresión es imprescindible para poder valorar mejor los contenidos e ideas que se quieren transmitir. Hay que prestar atención a los siguientes puntos:

- **Corrección ortográfica:** a partir de la sexta falta de ortografía se devolverá el escrito al alumno para que lo enmiende, con la consiguiente sanción en la nota (-1 punto).
- **Coherencia sintáctica y gramatical:** hay que cuidar el orden de los complementos en la frase, para que ésta sea lo más comprensible posible. Asimismo, los signos de puntuación deben utilizarse para dar a la frase su correcta entonación.

Una vez más, si un alumno tiene problemas para expresarse por escrito, será difícil que los supere por sí solo. Incluso cuando se escribe muy bien, es muy recomendable dar a leer tu texto a un amigo, compañero o familiar, para que pueda confirmarle que las frases se entienden correctamente, y también para que pueda ayudarlo a mejorar la expresión y prevenir errores ortográficos. Es importante recordar que incluso los escritores expertos necesitan ayuda.

Por último, no hay que olvidar la importancia de la selección en los contenidos. El ejemplo descrito es un caso de estudio sencillo, ya que no abunda en personajes secundarios como sí lo hacen otras películas: *La princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, Hayao Miyazaki, 1997), *Cómo entrenar a tu dragón* (*How to Train your Dragon*, Dean DeBlois, Chris Sanders, 2010), etc. El trabajo tiene un límite de páginas, que es importante no exceder.

5 Forma de entrega

El comentario debe presentarse como un **documento de word** (*.doc), y ser remitido a la siguiente dirección de correo electrónico: mlorenzo@dib.upv.es

Si se utiliza Windows Vista o Windows 7, hay que guardar el documento en un formato compatible con Microsoft Word 1997-2003 (formato de compatibilidad). Se debe evitar, por tanto, el formato *.docx.

Los trabajos pueden contener imágenes para ilustrar ideas.

Por último, cualquier comentario entregado con posterioridad al plazo marcado en clase tendrá una sanción en su calificación.



6 Cierre

A modo de cierre, recapitularemos ahora los contenidos que deben figurar en el ejercicio:

- **Ficha técnica:** Información fundamental sobre la película.
- **Clasificación de personajes:** protagonista, antagonista, secundarios, colectivo, catalizador.
- **Descripción de los personajes:** su diseño, su actuación, sus motivaciones y su evolución.
- **Conclusiones:** valoración personal del tratamiento de los personajes, identificando al más carismático.
- **Bibliografía consultada:** libros, vídeos e internet.

A lo largo de este artículo hemos visto los tipos de personaje que existen en una película de animación, cuyos tipos provienen de una larguísima herencia cultural. También hay que hacer hincapié en que los personajes animados están capacitados para hacer cosas que los actores reales no pueden: la esencia de su movimiento es la exageración, más allá de las posibilidades de la anatomía.

Al término de este ejercicio, el alumno habrá aprendido a identificar los diversos tipos de personaje que aparecen en un largometraje animado, y la función que cumplen dentro de la trama. A su vez, habrá adquirido nociones sobre la actuación y el diseño, la forma visual del personaje, cuyas características refuerzan los estereotipos existentes, o los reinventan. Por último, el análisis habrá estimulado su imaginación, que aplicará a sus propias creaciones.

7 Bibliografía

7.1 Libros:

[1] BLAIR, Preston, 1948, *Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance*, 1999, Colonia: Taschen, pp. 9-87.

[2] WOODCOCK, Vincent, 2008, *Cómo crear personajes de animación*, Barcelona: Norma, 128 pp.

7.2 Referencias de fuentes electrónicas:

[3] INTERNET MEDIA DATA BASE, www.imdb.com

[4] WIKIPEDIA, www.wikipedia.com

[5] FRANK & OLLIE, <http://www.frankandollie.com/>

[6] JOHN K STUFF, <http://www.johnkstuff.blogspot.com/>