



**Disonancia entre narrativa y arte en  
producciones animadas: el caso de *Unicorn  
Wars* y *Poppy Playtime***

**Alumnas:**

Daniela Bengoa y Valentina Galdámez

**Profesora guía:**

Paula Maldonado

**Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital**

**Santiago, Chile**

**2024**

## Resumen

En este ensayo, a través del estudio comparativo se investiga el fenómeno de la disonancia entre la narrativa y el arte, por medio de dos producciones animadas: la película *Unicorn Wars* (Alberto Vásquez, 2022) y el videojuego *Poppy Playtime* (Mob Entertainment, 2021). Para ello, se analizaron los códigos visuales de estas producciones: el cromático, icónico y gestual; luego, se llevó a cabo un estudio respecto al *factor de shock*, cuya correcta aplicación otorga profundidad al mensaje. Por último, se compararon dichas producciones con otras que no poseían aquella disonancia: la película *Mad God* (Phil Tippett, 2021) y el videojuego *Outlast* (Red Barrels, 2013). El resultado de todo el análisis llevó a la conclusión de que la disonancia entre la narrativa y el arte logra que el mensaje de una historia sea más impactante, puesto que la audiencia, de por sí, no espera un contraste entre estos factores, transformando sus expectativas y provocando que el producto animado sea más interesante.

Palabras clave:

Producción de animación, Contraste artístico, Dirección de arte, Narrativa.

## Abstract

The objective of this investigation will be to explore the discordance between narrative and art direction through a comparative study that analyzes two animated works: the movie *Unicorn Wars* (Alberto Vásquez, 2022) and the videogame *Poppy Playtime* (Mob Entertainment, 2021). For this purpose, the chromatic, iconic and gestural visual codes of these productions were analyzed. Then, a study regarding shock value and its capacity to bring depth to a message was made. Finally, a comparison was made between the previously mentioned productions and two others that did not show the same discordance: the movie *Mad God* (Phil Tippett, 2021) and the videogame *Outlast* (Red Barrels, 2013). As a result, the discordance between narrative and visuals is able to make a story more impactful, due to the audience not expecting to see these elements not aligned with each other. This causes their expectations to shift, thus making an animated product more engaging.

Key words:

Animated Production, Artistic Contrast, Art Direction, Narrative.

## Introducción

El mundo de la animación nunca deja de innovar y fascinar. Cada año en el cine y los videojuegos se crean miles de producciones que son llamativas de maneras únicas y que logran captar al espectador, ya sea por sus mensajes, historias, la calidad de su arte, música, entre otros aspectos. La animación funciona como un medio para contar historias o, simplemente, fascinar con sus atractivos visuales. Pero, así como existen miles de historias que contar, la animación logra que esas miles de historias tengan millones de formas de ser mostradas.

Muchas producciones consideran que la historia es la parte más fundamental de una animación, y otras piensan que el arte es más importante, pero la verdad es que ambas son igual de imprescindibles para la creación de una producción animada. Son, por decirlo de alguna manera, “el *ying* y el *yang*” de las producciones animadas; ambas se complementan. Lo verdaderamente fascinante consiste en cómo estas producciones animadas pueden variar tanto sus visuales y cómo pueden adaptarse a un cierto estilo para poder transmitir un mensaje o una historia. Producciones como, por ejemplo, *Encanto* (2021) de Disney, cuya historia fantástica está dirigida a un público familiar, su estilo visual se adapta para ser magnífico y amigable. Por otro lado, también productos como, en el caso de los videojuegos, *Stardew Valley* (2016) del estudio ConcernedApe, cuya visual e historia/gameplay mantienen un mismo tono, tranquilo y cálido acorde a su premisa. Podría afirmarse que es la “norma”, el hecho de que la historia y la visual dispongan de un mismo tono, para que el mensaje pueda ser transmitido apropiadamente.

Sin embargo, siempre ha existido la necesidad de buscar algo nuevo que rompa la normalidad respecto a la manera en que son mostradas estas historias. En la última década, hemos visto producciones que cumplen un patrón particular que se sale de la norma, hablamos de la “disonancia”, es decir, crean una dicotomía entre lo que vemos y la historia que se nos cuenta, donde el eje central está en “la incomodidad psicológica que sentimos cuando nuestras mentes tienen dos conceptos contradictorios al mismo tiempo”, lo que Robert Prentice, llama contraste (McCombs School of Business, 2019)

Es precisamente de este tema del cual hablaremos en este ensayo; la disonancia entre el estilo artístico y la historia de una producción animada, y cómo este fenómeno es sumamente capaz de potenciar la producción.

Dado a conocer este fenómeno y para efectos de este ensayo, trabajaremos con dos producciones recientes: la película *Unicorn Wars* (2022) y el videojuego *Poppy Playtime* (2021), que, aunque corresponden a dos medios diferentes, cine y videojuegos, son reconocibles muchos elementos en común.

¿Por qué hablaremos de estas producciones en particular? Porque tienen un contraste visual muy evidente y una mezcla de códigos visuales infantiles y temáticas que son consideradas adultas en su narrativa e historia, logrando destacar dentro de otras producciones similares. Pocas son las producciones animadas que presentan esta disonancia, que además comparten una serie de imágenes y símbolos como, por ejemplo: formas de morir gráficas, viajes psicotrópicos, canibalismo, referencias religiosas y fanatismo, genocidio, abuso de poder y referencias directas a *Ositos cariñositos* y *My little pony*.

Dentro de las producciones animadas para adultos, son escasas las que muestran este grado de violencia visual y situaciones incómodas para el espectador, para precisamente, quejarse de la violencia: “el morbo no debería estar por delante de los intereses de un discurso, sino más bien, el discurso debe sobrevivir a través del morbo para crear un impacto que no recaiga en un momento.” (Martínez, 2020, párr. 13). A pesar de lo que muestran, transmiten un mensaje que está en contra de todo lo que nos presentan sus historias. Así mismo tocan estos temas no tan solo de una forma seria, sino que divertida para los receptores.

Los dibujos de Vázquez, inquietantes siempre, incómodos, utilizan personajes de la memoria infantil colectiva y los retuerce, los pasa por el filtro de la insatisfacción adulta, del desencanto, de la fantasía convertida en un 'tupper' de sopa fría comido en una oficina con una moqueta llena de lamparones (2023, párr. 2)

Lo anterior lo expresa Marta Medina, en el diario *El Confidencial*, respecto a la película *Unicorn Wars*.

Todo esto nos lleva a plantearnos la siguiente interrogante: ¿De qué manera la disonancia entre la narrativa y el arte en una realización animada, se utiliza para reforzar el mensaje? Ambos productos tienen como base ciertos códigos visuales que pueden interpretarse, a primera vista, como algo “bonito” o “infantil”, pero, bajo esta superficialidad, son producciones que tocan temas complejos llegando incluso hasta de horror, enfocados a un público adulto. Sin duda alguna, un producto animado debe tener coherencia y creatividad para poder captar la atención del público, y por esta razón, este ensayo plantea cómo esta disonancia crea su propia coherencia interna en la propuesta de la obra, para generar un impacto más poderoso y pretende explorar cómo es que esto se logra.

Las investigaciones sobre la relación entre el arte y el mensaje, se centran en la comunicación, ya que el arte es un medio para comunicar, y en este caso es el medio para además transmitir un mensaje a la audiencia. Según David Ruiz Molina en su libro *El arte definido como acto comunicativo*; La comunicación no es un aspecto del arte, más bien, el arte es comunicación. Dicho de otro modo, no hay arte sin un proceso comunicativo, y dicho proceso lo define: el creador -intencionadamente o no-, interpela, subyuga, inspira, evoca, provoca. Genera impulsos comunicativos que suscitan inercia y cambio en el espectador; el cual se ve en la necesidad de dar respuesta vivencial ante la obra creada trascendiéndola; es decir, lo contrario a impasividad.

Por otra parte, Salvador Aburto Morales en su texto *Arte y comunicación*, el objeto en el transobjeto, realiza un análisis extenso del tópico revisando las distintas perspectivas de filósofos, psicólogos y especialistas en estética, intentando abordar los distintos fenómenos y procesos de la sensibilidad estética y artística de los seres humanos, como los procesos de comunicación e interacción, que cobran tanta importancia en nuestra sociedad y cultura (2009).

Dicho lo anterior, nuestra hipótesis queda planteada de la siguiente manera: Generar una disonancia entre la narrativa y el arte en la historia de un producto animado hace que el mensaje sea más impactante. A partir de esta hipótesis, nuestro objetivo general para este ensayo consiste en confirmar lo anterior: Analizar de qué manera el contraste entre la narrativa y el arte puede reforzar el mensaje que se requiere transmitir en una realización animada.

Para el análisis usaremos una metodología de investigación comparativa, para apreciar las similitudes y diferencias dentro de los objetos de estudio.

Dentro de cada producción analizaremos tanto aspectos visuales como narrativos; dentro de los visuales trataremos: color, formas, e iluminación. A su vez, dentro de los narrativos examinaremos: historia, narración y mensaje a tratar dentro del argumento general. Siguiendo esta línea, cabe mencionar que, para el caso de los videojuegos no consideraremos su *gameplay*, sólo la historia principal de la franquicia, dejando completamente fuera su jugabilidad.

Con esto aclarado, procederemos a explicar nuestros objetivos específicos para este ensayo. En primer lugar, identificaremos los códigos visuales utilizados dentro de cada producción y constataremos cómo nuestros dos ejemplos trastocan las características del contenido infantil/adulto.

A continuación, analizaremos el factor de shock que producen este tipo de realizaciones en el público. Este concepto en el contexto narrativo, es descrito según el autor J.E.F.S como “El shock value en el contexto narrativo es el potencial que tiene una imagen, texto, escena o punto de la trama para crear fuertes emociones negativas en la audiencia”. (2021, párr. 4)

Así también lo menciona el diario La Agenda: “un recurso narrativo en el desarrollo de una obra que, si bien puede reforzar las ideas principales del argumento, puede generar el efecto opuesto y terminar por destruir el discurso planteado a través de la misma.” (2020, párr. 2)

En tercer lugar, el último objetivo, consiste en comparar nuestros casos de estudio, con otras producciones animadas que no presentan disonancia entre el mensaje y la imagen, para así evidenciar los factores que los distinguen, esto siempre enfocado en películas y juegos que sean exclusivamente para un público adulto, ya que nuestros productos animados también se encuentran dentro de esa categoría. Nos parece interesante discutir este punto, ya que consideramos que la dicotomía y contraste provoca un efecto mucho más potente en la audiencia, a diferencia de un producto cuyo relato e imagen tienen el mismo tono. Como expresa Francis Bacon en su análisis del arte disonante: “Una obra de arte tanto más bella y lograda cuanto mayor sea la desarmonía y el caos sobre logre imponerse” (2008, p. 233). Para este análisis seleccionamos *Mad god* (2021), dirigida por Phil Tippett, para ser comparada con *Unicorn Wars* y el videojuego *Outlast* (2013), del estudio Red Barrels, para ser comparado con *Poppy Playtime*, profundizaremos en las diferencias y similitudes de cada uno, ya sea en los aspectos visuales como en temas narrativos.

En síntesis, la disonancia presente dentro de una producción animada expuesta en nuestros casos de estudio será analizada mediante la unión de aspectos visuales y narrativos como los códigos visuales y el factor de shock, para finalmente ser comparada con otras producciones que no la implementan, ejemplificando su presencia e importancia dentro del mundo de la animación digital, como elemento para transmitir nuevas impresiones y un mensaje más impactante a la audiencia.

## Narración y arte en productos animados

La animación tiene ventajas artísticas que otros medios de comunicación no poseen, ya que tiene la habilidad de poder contar una historia con un estilo audiovisual completamente único, dependiendo de cada producción. En este aspecto nos centraremos en cómo se unen dos de sus cualidades principales: la narrativa y el arte.

Comenzamos poniendo atención sobre la narración, parte fundamental de una historia animada, ya que es la forma en que una historia decide contarse. La narración está directamente relacionada con la historia, se crean en conjunto, complementándose, pero, cabe mencionar la diferencia que tienen. La historia consiste en lo que se va a contar en una producción animada, es decir, el tema, los personajes, el universo y los actos de la trama. La narrativa, en tanto, constituye la forma en que se cuentan todos estos factores, si la historia decide narrarse con algún tono en específico, ya sea serio, cómico, dramático, etc.

Ahora bien, cada relato posee una pieza clave: los personajes. Una historia cuenta principalmente los objetivos y deseos de estos y si llegan a cumplirlos o no al final del relato. La narración nos cuenta la forma en que los personajes se desarrollan, cómo afectan sus decisiones y la manera en que se presentan ante el público.

Sin embargo, resulta importante evidenciar la relación directa que tiene la narrativa con el estilo visual/artístico. Crear un estilo visual y contar con una buena dirección de arte es clave para generar una consistencia con su historia. El arte es importante para contar una historia, impresionar a la audiencia o transmitir un mensaje. Refleja la visión artística, el tono de una historia y, en base a las visuales, un producto crea su personalidad. Es importante aclarar que usaremos terminologías y conceptos usados en el campo del arte, pero serán aplicados al mundo de la animación, especialmente cuando analicemos el apartado de dirección de arte y estilo visual.

Adicionalmente, la narrativa y el arte son temas sumamente amplios y complejos, mas nuestra prioridad es mostrar conceptos donde ambos son capaces de mezclarse, enfocándonos en cómo, por medio del arte de una producción animada, se nos cuenta la historia.

### Códigos visuales

Después de presentar las bases para contar una historia animada, podemos conocer los códigos visuales. Estos consisten en una expresión visual guiada por una serie de códigos y símbolos que nos ayudan a transmitir emociones y conceptos que van más allá de las palabras. Son la unión de un mensaje y un elemento visual. Casi siempre actúan desde el subconsciente, pues el humano reconstruye la realidad en base a lo que conoce; es así como casi todo lo que vemos y recordamos es una reconstrucción basada en ideas preconcebidas, experiencias anteriores, marketing, etc. Además, los códigos visuales nos ayudan a categorizar estas representaciones y símbolos que están en nuestro subconsciente.

Dentro de su aplicación en la animación, este término es un elemento de narrativa visual. Al aplicar y comprender los códigos visuales podemos descifrar los signos y símbolos que los componen, donde cada uno tiene un significado específico ya sea cultural o histórico. Estos pueden variar según el contexto en que son aplicados, pero, sin duda, conectan con las

emociones y, dentro del medio audiovisual, son utilizados para transmitir mensajes y significados ocultos dentro de cada producción.

Comprender y utilizar estos códigos de manera efectiva permite a los diseñadores crear mensajes claros y significativos que resuenen en su público objetivo. Al comprender cómo se interpretan los signos y símbolos, es posible utilizarlos estratégicamente para comunicar las ideas de manera impactante. (Ridge, V., 2024)

Existen muchas variantes de códigos visuales, pero, para este análisis, nos basaremos en tres de los cuatro códigos visuales, según el artículo Explorando la Semiótica Visual: Descifrando los Códigos y Símbolos del arte, escrito por Brendon V. Ridge, comenzando con uno de los códigos visuales más importantes dentro del mundo de la animación, el Código cromático. Este se basa en el uso del color para transmitir un significado, es decir, no tan solo es un factor estético, sino que también puede ser narrativo y se puede usar para representar características de personajes, emociones, escenas, etc. Dentro de las disciplinas en las que hay un mayor componente subjetivo, creativo y artístico, como puede ser publicidad, arquitectura, moda y, en este caso, la animación, los colores se vuelven una herramienta de carácter simbólico, así como sus propiedades psicológicas pueden variar, ya que el contexto determina el efecto. (Heller, 2008)

Con esta base, podemos comprender el color en la cultura y su uso en la animación, ya que existen muchos significados y aplicaciones para los colores; cada uno varía en función del contexto, adaptando el comportamiento del color. La gama de colores y el círculo cromático son fundamentales dentro de una producción animada, ya que, en definitiva, en una producción no pueden existir colores al azar, puesto que se tienen que decidir en detalle a la hora de la creación de ésta. En este sentido, al tomar en consideración la *psicología del color*, los colores están ligados a las emociones, sensaciones, códigos y usos culturales. “El color influye sobre el ser humano, y también la humanidad le ha conferido significados que trascienden de su propia apariencia.” (Leyva, 2018, p.1).

Para este caso examinaremos cómo, gracias a la psicología, la simbología de los colores se puede transformar, según la narrativa de un producto animado, otorgándole un nuevo contexto y significado, además de evidenciar cómo el uso y simbología de ciertos colores crean estereotipos, según rangos etarios. Es evidente que ciertos colores se repiten más en producciones de ciertos rangos etarios. Por ejemplo, el rosa es un color que se asocia a lo dulce y delicado, por lo cual está muy presente en producciones infantiles (principalmente orientadas a un público femenino). Por otro lado, colores como el negro, están más presentes en producciones de tópicos adultos. Siempre dependiendo de las intenciones del color, por supuesto, pues no se puede asociar un color a un solo rango etario, pero sí se puede notar el patrón que los colores siguen según el *target*.

Otro de los códigos visuales fundamentales en un producto animado es el *Código icónico*, el cual es la representación visual de objetos, uso de las formas, siluetas, etc. Está relacionado con la capacidad del espectador de reconocer este tipo de elementos. Este concepto va más allá de lo visual y, al igual que el color, contiene un aspecto psicológico. Las formas siguen esta misma lógica y también son percibidas de manera única en nuestra mente; por ejemplo, las formas redondas u ovaladas son percibidas como algo suave o amigable, ya que carecen de esquinas o puntas. Un ejemplo para estas formas redondas podría ser el caso de la serie *Peppa Pig* (2004), cuyas figuras son principalmente redondas y, al estar dirigida a

un público preescolar, se convierte en una imagen amigable. Por otro lado, las formas puntiagudas y cuadradas, son percibidas como contrarias a las redondas. Son figuras que tienen puntas y esquinas, causando una alerta en nuestra mente y, dependiendo de su grado, nos despoja de la imagen “amigable”. Un ejemplo para ello podría ser *Batman la serie animada* (1992). Aunque esta serie no carece de formas redondas, contiene, en su mayoría, líneas rectas y formas angulosas, indicando que la imagen no es del todo amigable. También es importante mencionar que mediante la correcta aplicación del código icónico se pueden llegar a dotar de personalidades a elementos, personas, letras, objetos, etc.

Por último, el Código gestual es aquel que se caracteriza por gestos y posturas corporales que tienen un significado. Los gestos corresponden a la encarnación de una percepción visual. Por medio de la gesticulación nos comunicamos mediante movimientos corporales para expresarnos, mostrar emociones y, principalmente, pensamientos. Por ejemplo, las personas usamos ciertos gestos para comunicar desacuerdo o incomodidad, tales como un pulgar abajo o fruncir el ceño. Nosotros, como emisores y receptores, entendemos estos gestos por la necesidad de comunicarnos, intentando crear “un lenguaje” que va más allá del idioma y, en el caso del código gestual, más allá de la cultura, ya que se usa para identificar la gestualidad e intenta clasificarla de forma global.

El origen de los gestos es sumamente amplio y viene desde que el humano tuvo la necesidad de comunicarse. El libro *El porqué de nuestros gestos: La Roma de ayer en la gestualidad de hoy* (Antonia, M., Puig, M., 2008) nos habla de que los gestos más usados están presentes desde hace más de dos mil años. Aunque no hay un origen basado en una sola cultura, existen gesticulaciones que son globales, como pueden ser las que están ligadas a emociones. Así como menciona Pablo Galindo Arlés, “La funcionalidad del gesto depende, claro está, de que no sea ambiguo y, además, sea evidente, reconocible en un código gestual”. (2019 p.6)

Este código se usa a diario y en todos los tipos de productos animados, ya que cumple con un principio fundamental dentro de la narración, el *show, don't tell* o, en español, “mostrar, no contar”. Este principio contribuye de sobremanera para transmitir un mensaje únicamente a través de acciones, imágenes y gestos, sin usar palabras. Por último, es considerable señalar que el código gestual, dentro de la animación, está directamente relacionado con algunos de los *doce principios básicos de la animación*, como *arcos, timing y exageración*, elementos que, al unirse, crean la gestualidad del personaje.

A partir de haber definido los distintos códigos visuales, podemos entrar en el tema de fondo, identificar cómo estos están presentes dentro de nuestros casos de estudio.

### Análisis de los códigos visuales dentro de las obras

La historia de *Unicorn Wars* se puede resumir de la siguiente manera: Una guerra ancestral entre los ositos y los unicornios que habitan en el bosque mágico, debido a conflictos pasados. Sin embargo, el conflicto principal trata sobre los hermanos ositos Azulín y Gordi, cuya relación es antagónica desde el inicio, debido al choque de sus personalidades, generando un resentimiento desde su infancia.



El primer código a analizar será el Código cromático. *Unicorn Wars* presenta una paleta de colores que contiene, en su mayoría, colores pasteles asociados a un público infantil y preescolar, ya que estos tonos, según el contexto social, son utilizados en artículos de bebés y esta paleta de color, a primera vista, pareciera transmitir un mensaje amigable. Desde un tono azul pastel para el personaje principal, Azulín, a un rosado pastel para otro de los personajes principales, Gordi. Por lo general, en la película, todos los ositos tienen colores pasteles: rosados, celestes, amarillos, etc. Los unicornios, por otro lado, tienen un aspecto que contrasta con los ositos, ya que carecen de diversidad de color, pues son una silueta negra con ojos blancos y brillantes. Esto tiene significado en la historia, ya que transmite que los ositos y los unicornios son enemigos.

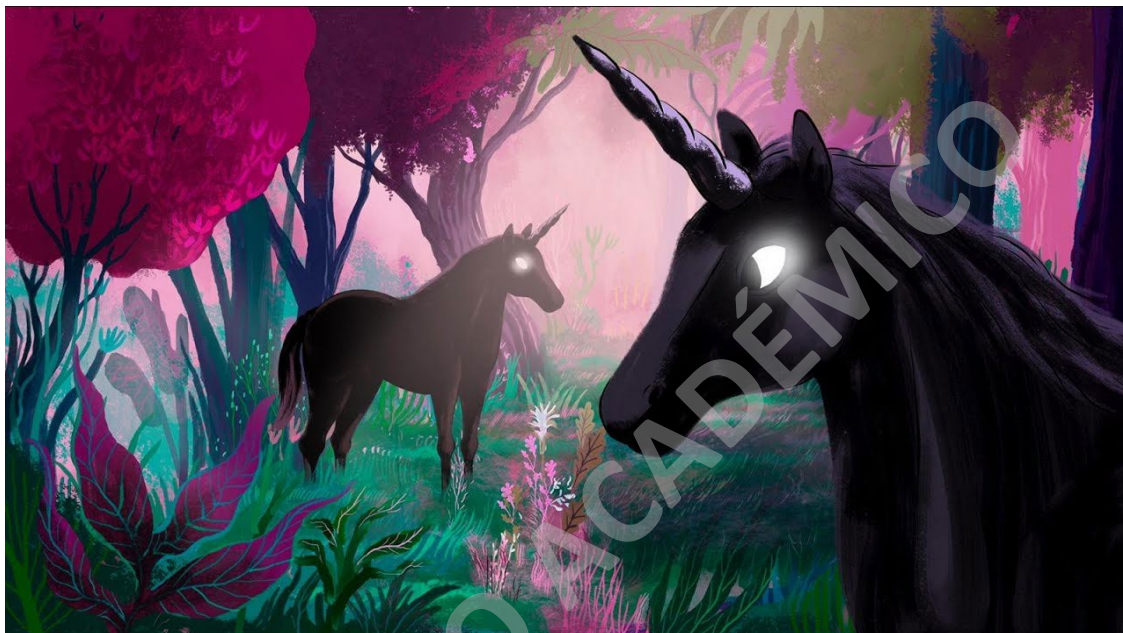


Figura 1. Fotograma de la película *Unicorn Wars*, Alberto Vázquez, 2022, Amazon Prime

Este contraste entre unicornios y ositos también goza de ironía y referencias populares, para crear una ruptura con los conceptos que conocemos acerca de ositos y unicornios. La imagen común de un unicornio es representada con colores vivos. En el caso de los ositos, usan un color distintivo para cada personaje, dentro del mundo de la animación este es un lenguaje normalmente utilizado en producciones infantiles, ya que se usan colores básicos y planos para acercarse a este *target* y transmitir personalidades comprensibles para los espectadores. En este caso, usan elementos preestablecidos para romper ese estereotipo y usarlo para contar su propia historia, donde los unicornios pueden tener colores más oscuros (normalmente ligados a producciones para adultos) y los ositos pueden presentar este patrón de un color distintivo, aun siendo aplicado a un contexto adulto, como un conflicto armado.

Además, la selección de estos colores mantiene relación directa con la historia de los protagonistas, en tanto que se implementan los significados de dichos colores, para acentuar rasgos de personalidad y el pasado de los personajes. En este sentido, Gordi presenta el color rosa que colectivamente es asociado a la feminidad e inocencia y, dentro del relato, este personaje posee un vínculo más cercano con su madre que también es rosa. Por otro lado, Azulín, así como dice su nombre, se caracteriza con el azul pastel como color principal, el cual está ligado a lo masculino y valeroso. Asimismo, este personaje manifiesta más cercanía con su padre, siendo este de su mismo color azul pastel. Con solo apreciar el lenguaje de color de los protagonistas, podemos también conocer rasgos de su personalidad. Y, en base a los

códigos visuales, como receptores, al observar a los personajes, podemos asociar correctamente todo lo conocido sobre el simbolismo y significados de estos colores.

A lo largo del largometraje, predominan fondos en colores pasteles, sin embargo, hay fondos con gran variedad de colores, yendo desde los tonos neutrales hasta los saturados, dándole un poco más de realismo a la ilustración. Dicho estilo esconde un mensaje, ya que este tipo de ilustración semi-realista imitando acuarela es asociada a las producciones de Disney clásicas, como los cuentos de *Blancanieves*, *Bambi* y *La Bella Durmiente*. De esta última adquiere una importante similitud en cuanto a cómo es ilustrada la naturaleza, más específicamente, árboles y entornos dentro del bosque. Estas referencias directas al estilo visual de los fondos utilizados en Disney no tan solo son usadas como una ironía al tratarse de un estilo de “película clásica”, dentro de una producción independiente para un público adulto, sino que también se usa para crear una disonancia visual, ya que se usa la imagen colectiva de producciones infantiles, pero aquí se presentan como escenario de crímenes e imágenes sangrientas, sin perder su belleza como ilustración, logrando romper con la imagen estereotipada de ambiente familiar que estos fondos traen, para volverlos propios y darles un nuevo significado dentro de la película.

Otro aspecto peculiar de los fondos que suele repetirse, es el uso del color rosado. Al inicio de la película podemos apreciar mucho los colores y tonos rosados pastel en los fondos, sobre todo en escenas pacíficas (lo que va acorde al tono de estas, ya que un tono pastel se presta para momentos tranquilos). Por otro lado, el color rosado es también un indicativo de pureza y gentileza o inocencia. Sin embargo, en escenas violentas o de guerra, se usa un color rosado saturado que puede llegar a ser molesto a la vista. Este tono de rosado nos lleva a entender lo cruda que es la escena y lo incómodo que resulta verla. Todo lo anterior deriva en un contraste bastante común que se usa a lo largo de la película, puesto que el rosa es usado tanto en los momentos tranquilos como en los violentos.

A partir del libro *La Psicología del Color: Cómo actúan los colores sobre sentimientos y la razón*, escrito por Eva Heller, podemos analizar en profundidad la importante presencia del color rosado. A lo largo de todo este largometraje distinguimos, tal como indica Heller, “El rosa es suave y tierno; es el color de la delicadeza” (2008, p. 214). Precisamente eso intenta mostrarnos la película, inicialmente, al igual que su estilo visual, tiene un fundamento irónico, remitiendo la presencia del rosado a su significado común, como algo bello y suave, dando a entender que la historia tiene ese mismo tono y contexto. Pero esto va mucho más allá; es, de hecho, una contradicción a lo largo de toda la película, puesto que está lejos de ser bella y suave. En efecto, Heller vuelve a darnos una pieza clave que indica que “Un mundo de color rosa es demasiado hermoso para ser verdadero” (página 218), esto, evidenciando justamente lo que ocurre en la película: la presencia del color rosado es fundamentalmente una ilusión de algo inexistente, de que la belleza en la película y sus colores hermosos no son más que una fantasía para enmascarar lo que sucede en la historia; una guerra vil y despiadada. Cabe notar que, en el análisis de Heller sobre el color rosado, se hace mención del color rosa como el sucesor del color rojo (color representativo de la guerra) además de estar ligado artísticamente a la religión. Precisamente, estos son dos de los pilares dentro de la historia. *Unicorn Wars* se apropia del color rosa, lo vuelve parte de la historia y cambia completamente su significado y saturación, según lo requiera la narrativa.

Respecto al segundo código visual, el código icónico, *Unicorn Wars* presenta muchos aspectos interesantes. Iniciando con los personajes. Los ositos son en su mayoría redondos,

tanto sus ojos, como cuerpos, orejas, etc. Sin duda alguna, la forma de estos personajes denota una apariencia inofensiva, tierna e infantil. Definitivamente, parecieran ositos de peluche a primera vista. Uno podría llegar a pensar que la intención de este diseño de personajes es basarse en una popular franquicia, los *Ositos Cariñositos* (creados por American Greetings), donde los personajes son también ositos de apariencia tierna e indefensa, al igual que los peluches reales. Solo que, en comparación, uno es un producto claramente infantil y el otro es claramente adulto. Sin embargo, en ciertos momentos de la película, cuando ocurren hechos chocantes, como ser desfigurados, pasar por viajes psicotrópicos o simplemente momentos de violencia visual, estos ositos pierden su forma agradable y se vuelven grotescos. Los personajes terminan perdiendo su forma redonda original, utilizando líneas para crear expresiones faciales más desorbitadas, además de exagerar la expresividad de ojos y bocas para crear rostros inquietantes, llegando a tener las pupilas pequeñas, múltiples iris con colores llamativos y bocas anormalmente grandes para sus rostros.

Siguiendo con los personajes, además de los ositos, se encuentra su contraparte: los unicornios. Estos, respecto a las formas, son completamente opuestos a los ositos, ya que no sólo se caracterizan por ser casi una silueta negra, presentan formas puntiagudas y rectas, como patas, hocicos y cuernos, manteniendo las proporciones realistas de un caballo. En ciertos momentos de la película se hace énfasis en sus cuernos y lo puntiagudos que son. Es más, son usados como armas contra los ositos, apuñalándolos y empalándolos. En efecto, la historia intenta mostrar desde el inicio la distinción entre las dos especies y establecer un primer mensaje: que los ositos son los buenos y los unicornios los malos, netamente por la forma que tienen o, en otras palabras, mostrar que los ositos tienen apariencia desvalida, mientras que los unicornios tienen formas más amenazantes. Esta primera imagen es un recurso para introducir el contraste en la historia, ya que invita al espectador a explorar y atender al bando de “los buenos” entre las dos especies, mientras que, a medida que avanza la historia, termina con el estereotipo y los códigos visuales planteados en un comienzo, creando una ruptura y nueva realidad donde, por un lado, la línea que separa los buenos de los malos se difumina y, por otro, ambos grupos dejan de existir.



Figura 2. Fotograma de la película *Unicorn Wars*, Alberto Vázquez, 2022, Amazon Prime

Ahora bien, respecto al código gestual, podemos añadir que las acciones de los personajes hablan por sí solas. Los unicornios no tienen muchos gestos antropomórficos, ya que principalmente su gestualidad es de caballo, manteniendo un *acting* animal (a pesar de tener conciencia, sentimientos y diferentes personalidades), sin embargo, su violencia es evidente contra los ositos al punto de asesinarlos. Otro detalle significativo ligado a los códigos anteriormente vistos, es la utilización de arcos en su animación, creando movimientos suaves, percibidos como amables que contrastan con su apariencia física y con su forma de atacar, logrando una elegancia y suavidad en su lenguaje corporal.

Por otro lado, respecto a los ositos, estos poseen un lenguaje corporal antropomórfico, opuesto a los osos reales. A diferencia de los unicornios, los ositos mantienen un *acting* sumamente humano, comportándose como una persona atrapada en un peluche, con movimientos bruscos que son apaciguados por su apariencia física, extremidades cortas y cuerpos que se mantienen dentro del rango de movimiento que tendría un peluche, causando una disonancia entre cómo se ven y su comportamiento. Estos personajes expresan toda clase de emociones, desde alegría, miedo, hasta furia y, cuando se trata de emociones negativas, estas se muestran de forma exagerada mediante sus expresiones y acciones. Un aspecto ya mencionado es el hecho de que sus pupilas cambian dependiendo de sus emociones. Mientras más pequeñas estén sus pupilas, más eufóricos y enojados están (este tipo de pupilas se inclinan más hacia las emociones negativas), mientras que, si sus pupilas están dilatadas, es porque pueden estar neutrales o con emociones positivas (tal es el caso de los personajes principales, Azulín y Gordi, cuando son niños pequeños). El aspecto de las pupilas habla por sí solo, y es un ejemplo clave de que no hace falta explicar con palabras a la audiencia cuáles son las emociones de los personajes, puesto que se muestra mediante acciones y expresiones.

Otro aspecto gestual que presentan los ositos es el uso que le dan a las armas. Si están en la guerra, la forma en que los personajes usan las armas, demuestra sus diferentes sentimientos e identidades. Gordi es un personaje tímido y amable, pues siempre intenta tratar a los demás con gentileza y esto lo demuestra a través de su uso con las armas, utilizándolas de modo torpe. Por otro lado, Azulín, no sólo usa las armas para la guerra, sino que abusa de ellas para su propia sed de sangre, ya que, por voluntad propia, decide asesinar de manera brutal a varios de los personajes, incluyendo a su propio hermano. Una vez más, este tipo de acciones muestra a la audiencia la distinción entre las personalidades y caracteres de los personajes.

Cada parte de los códigos visuales dentro de *Unicorn Wars* nos cuenta algo diferente que, al unirse, nos revela su verdadera esencia. Luego de desarrollar nuestro primer caso de estudio, pasaremos a nuestra segunda producción animada.

*Poppy Playtime* es un videojuego creado por Mob Entertainment. La historia de este juego consiste en que el jugador, personaje principal, decide volver a la fábrica de juguetes en la que solía trabajar, luego de que ésta cerrara después de que todos sus trabajadores han desaparecido misteriosamente. Sin embargo, el personaje principal no sólo se encontrará con pasillos oscuros y desolados, sino también con una serie de pistas abrumadoras que indican que ciertos muñecos, al parecer, están detrás de todos los sucesos macabros.

El código cromático de este videojuego es clave para la atmósfera presente dentro de la obra, no sólo desde un punto de vista cinematográfico, sino para acompañar la historia que vivimos. La paleta de colores resulta fundamental, puesto que muestra un contraste con la



historia desde el inicio. Sus colores son los de una fábrica de juguetes y se muestra como tal, es decir, juega con el imaginario colectivo de que una fábrica de juguetes debe verse igual de amigable como los productos que crea, con colores saturados y variados, formas geométricas básicas, superficies simples sin textura, con las características de un juguete. Cada pared de la fábrica tiene algún color distintivo que contrasta con su base gris, utilizando los colores primarios como rojos y azules. Sin embargo, lo que verdaderamente genera contraste en este lugar es su ambientación, puesto que su iluminación es sumamente limitada y tenue, lo que ocasiona una atmósfera tétrica. Los elementos, tales como paredes, piso y elementos vistos en tercer plano, cambian sus colores vibrantes por tonos opacos y los objetos más cercanos o *props* con los que interactuamos mantienen los colores más llamativos y brillantes.

*Poppy Playtime* usa un elemento clave en su ambientación general: la escasa iluminación hace imposible ver el final de los distintos pasillos de la fábrica; esto lo convierte en un sitio incómodo y terrorífico, a pesar de los colores infantiles y saturados del ambiente. Por otro lado, los códigos visuales infantiles son usados para encubrir elementos adultos de la historia principal. Si vemos la narrativa detrás de cada color, salas con juguetes o ambiente infantil, notaremos que el *visual storytelling* nos advierte de una contradicción entre lo que vemos y lo que se nos cuenta, como un pasillo con dibujos gigantes de cada juguete que puede llegar a causarnos tanta incomodidad y es porque el ambiente infantil rodeado de una atmósfera tan lúgubre nos da una alerta de que algo se está escondiendo. Esto puede deberse a un fenómeno llamado “Espacios liminales”, grandes espacios que generalmente están llenos de gente, pero que ahora los vemos vacíos o abandonados, generando una expectativa en nuestras mentes:

Un lugar que esperamos lleno de vida, pero que ahora está inquietantemente vacío... Antes había gente aquí, y ahora no la hay. Puede que la gente vuelva, puede que nunca lo haga. Pero hasta que ese destino sea cierto, el espacio es liminal, espeluznante... inquietante. (Ratti, citado en Newcomb, 2024, párr. 3)



Figura 3. Captura de *Poppy Playtime* usada como imagen promocional, MOB Entertainment, 2021, Steam

Los personajes de esta realización también son una pieza fundamental para mostrar los códigos cromáticos de este videojuego. Al ser juguetes infantiles con vida, tienen colores característicos de esta edad, es decir, colores saturados y primarios. Uno de los juguetes, llamado Huggy Wuggy está diseñado principalmente con color azul saturado y contiene elementos rojos también saturados, principalmente en la boca. Así mismo, su contraparte femenina, Kissy Missy, se presenta con rosa saturado y los detalles, como su lazo del cuello, son celestes. Ambos personajes, al igual que en *Unicorn Wars*, siguen la lógica de su código cromático para su diseño y comportamiento. Otro de los personajes, Poppy, es una muñeca de apariencia dulce, cuyos colores también son el rojo saturado y el celeste. Precisamente, uno de los aspectos que destaca más de los personajes son sus colores, son tan apropiados para un público infantil que uno no se atrevería a pensar que estos personajes podrían ser peligrosos, lo que contrasta al saber que, en realidad, estos personajes están lejos de ser juguetes aptos para niños.

Respecto al siguiente código, el *icónico*, los personajes de este videojuego muestran una variedad tremenda. Siguiendo el mismo orden, Huggy Wuggy tiene una forma un tanto peculiar, puesto que tiene extremidades largas, mientras que su torso es pequeño y su cabeza es ancha. Sin duda alguna, su apariencia es amigable, ya que la intención de su creación, según Playtime Co., es que los niños pudieran abrazarlo y él pudiera abrazarlos de vuelta. Este juguete muestra unos ojos redondos y una sonrisa tierna y roja. Dichos códigos son utilizados para transmitir una imagen afable, ya que el lenguaje que sigue su diseño es imitar otros diseños ya existentes que están dirigidos a un público infantil, con el fin de usar este pensamiento colectivo para causar terror, pues mientras avanza la trama vemos como las formas de su rostro cambian, su sonrisa se abre y muestra las tres filas de dientes puntiagudos que llevaba por dentro. Este elemento se puede asociar a algo amenazador y maligno. Estos simples detalles, el que un juguete sea tan grande y tenga dientes, ya nos está dando un mensaje contradictorio, pues su apariencia nos transmite un mensaje confuso, que funciona como un elemento en la narrativa para dar a conocer la historia, ya que estas dudas sólo se esclarecen mientras más avanzamos en el relato.

Poppy, por otro lado, es una muñeca aparentemente común, de apariencia dulce, con dos coletas amarradas en el pelo y un vestido largo y elegante. Tiene la cabeza grande y el cuerpo pequeño, propios de una muñeca de porcelana, las cuales, por su contexto histórico, han sido dirigidas a un público mayormente de niñas en edad escolar. Su forma, principalmente redonda, nos indica que tiene personalidad dulce y amable. Pero mientras más indagamos en su diseño, detrás de este aspecto gentil, notaremos el detalle que la muñeca tiene ojos humanos. Esta mezcla de elementos naturales que portan todos los personajes, como los dientes y los ojos en seres inanimados, es una alerta para nuestro cerebro que rompe con la normalidad de cómo se debe ver un juguete y como se ven los humanos. Una posible explicación para este fenómeno y la incomodidad que nos causa podría ser la presencia de la “pareidolia” en los diseños de los personajes, la cual consiste en un fenómeno psicológico que se mezcla con el arte, al ser interpretado por formas, siluetas y figuras, presentes en el código icónico, pero que, en este caso, se utiliza para reconocer patrones significativos en los humanos, como puede ser el reconocimiento de caras y cuerpos, solo que se usa de forma interpretativa: cuando vemos objetos e intentamos atribuirles un rostro para ver si nos da confianza. En este caso, la manifestación de la *pareidolia* dentro de los diseños de *Poppy Playtime*, funciona de forma narrativa para advertirnos de una presencia humana o un depredador: “Para nuestros ancestros, la pareidolia, la concreción de forma difusas en patrones reconocibles, podía suponer la diferencia entre la vida o la muerte.” (Rubio, 2021,

párr. 7). Sin duda alguna, en los personajes de este videojuego vemos este tipo de patrones y como receptores nos provoca justamente ese efecto; nos advierte de la presencia de algo humanoide y perturbador, invitándonos a descifrar si nos da confianza, para luego deducir si debemos evitar que nos atrapen.

Por último, analizaremos el código gestual. Este es un punto complejo, ya que todos los juguetes tienen gestos y comportamientos distintos. En este caso, todos los personajes poseen un lenguaje corporal universal, actuando como criaturas, siendo una mezcla entre el movimiento de un juguete y la movilidad y gestualidad humana, generando un movimiento poco natural para un ser humano. El patrón que siguen los personajes es adquirir la gestualidad del modelo de juguete que encarnan, es decir, todos tienen las limitaciones de sus cuerpos de fantasía, mientras que, al mismo tiempo, intentan recrear un comportamiento humano, que se vuelve cada vez más animal, mientras el instinto de supervivencia y violencia aumenta en la historia.

Así como en *Unicorn Wars* los unicornios mostraban un comportamiento animal, en *Poppy Playtime* también existe este lenguaje, ya que todos los juguetes actúan según su apariencia. Como primer ejemplo, tenemos a Huggy Wuggy que se mueve de forma atípica, con movimientos lentos pero muy curvos, como una cuerda colgante. Es precisamente este tipo de movimiento el que le da un toque extraño e incómodo, debido a que no es un movimiento natural. Así mismo, podemos apreciar la misma particularidad de los ositos en *Unicorn Wars*, donde los juguetes se asemejan a humanos atrapados en cuerpos de peluche. Nuevamente, el diseño de apariencia tierna del personaje contrasta con los movimientos inquietantes que tiene. Hay momentos donde éste actúa con gestualidad humana, intentando sostenerse de su entorno por su altura o sosteniéndose de los marcos de las puertas para no golpearse la cabeza, lo cual contrasta mucho con los momentos en que persigue al jugador, ya que actúa como un animal hambriento, andando en cuatro patas, sin dejar estos movimientos torpes y sueltos, teniendo la peculiaridad de siempre demostrar su lado juguete, ya que intenta abrazar hasta la muerte.

Otro ejemplo de ello es Poppy, la cual actúa de forma humana, puesto que su apariencia es de una pequeña niña. En general, los juguetes respetan sus articulaciones, tal es el caso de Bron, el juguete dinosaurio, que solo puede girar su cabeza y no posee rodillas, haciendo que tenga un movimiento sumamente limitado en comparación a otros juguetes. También están los que actúan como animales, correspondiendo a la contraparte del accionar de otros juguetes, ya que, al querer atacar o atraparnos tienden a tener movimientos más humanos. En la categoría de “animales” entran ositos de peluche, híbridos entre animales como orugas y perros, entre otros. El que más resalta en esta categoría es Cat Nap, un gato gigante que actúa como un antagonista principal, siendo un felino tanto en personalidad como en gestualidad.

En la segunda parte de la entrega del juego, conocemos a Mommy Long Legs. Este personaje es una especie de muñeca, cuya particularidad consiste en que está hecha de un material flexible que puede estirarse tanto como los niños que jueguen con ella quieran, siendo más larga y alta que Huggy Wuggy, solo que, con extremidades delgadas, mientras que su cabeza y torso se mantienen intactos. Lo singular de este personaje es su conducta, que termina siendo incómoda, debido a que se comporta como una araña humanoide. Los movimientos de Mommy Long Legs son rápidos y atípicos, lo que, combinado con su flexibilidad, provoca que continuamente se retuerza en sí misma, en especial mientras habla o

se desplaza, lo que unido a su comportamiento arácnido crea una apariencia inquietante, a pesar de mostrarse inicialmente como un inofensivo juguete.

Es importante remarcar que en *Poppy Playtime* el código gestual y el código cromático son fundamentales en cuanto a su aplicación dentro del diseño de personajes, ya que en base a su imagen podemos deducir su rol y comportamiento dentro del relato. Huggy Wuggy dentro y fuera del juego es el personaje más reconocible y es la primera criatura con la que interactuamos, transformándose en el más llamativo y recordado, aún sobre Poppy, que es el personaje que mueve la historia. Esto no tan solo por sus colores, sino por la historia, siendo un juguete bien diseñado que cumple su función de ser llamativo para el público. Es así como su imagen funciona como puente para contar la historia principal y el mismo trasfondo del personaje; este hecho sucede con cada personaje del juego, todos los detalles, colores, formas, texturas, etc., están puestos con un sentido y una simbología cultural y contextual, lo cual refuerza todavía más el mensaje de la historia expuesta.

### El Factor de Shock y su efecto en el espectador

Definitivamente, el aspecto visual de una historia es de las cosas más llamativas que puede haber en una producción animada. Colores, formas y gestos ayudan a que la historia pueda contarse de una manera clara y efectiva. Pero yendo más allá, resulta preciso considerar un fenómeno que, si es implementado de forma correcta, puede ayudar a que la historia permanezca en la mente de la audiencia, distanciándose un poco de la “norma” en una historia animada. Este es el caso del Factor de Shock o “*Shock Value*” en inglés.

Una creencia popular sobre este fenómeno es que consiste únicamente en arrojar imágenes fuertes y grotescas a la audiencia, es decir, sin base ni justificación alguna y que el shock se produzca a partir de la impresión. Si bien este puede ser el caso en muchas producciones, como, por ejemplo, *Happy Tree Friends*, donde personajes adorables mueren constantemente de las formas grotescas y gráficas, este fenómeno no siempre se presenta injustificadamente.

El factor de shock se utiliza para generar emociones negativas, principalmente enojo, miedo, asco o incomodidad. Generalmente, este factor de shock se utiliza para que, después de las emociones negativas, venga un contraste que genere las emociones contrarias a éstas. Dentro de una producción puede ser provocado de diversas formas, ya sea por un susto, un *plot twist*, un acto inesperado, situaciones de violencia visual, etc.

Mostrar este factor de shock puede ser una pieza fundamental en muchas producciones animadas, puesto que es algo inesperado para el espectador y termina siendo uno de los aspectos más recordados; tal es el caso de nuestras dos piezas animadas.

Siguiendo el mismo orden, *Unicorn Wars* contiene un factor de shock que está presente casi toda la película, logrando que el espectador tienda a sentirse incómodo de principio a fin. Fundamentalmente esta película es distinguida principalmente por su factor de shock.

El contraste que contiene esta película hace que sea repentino y chocante para el público, porque nadie esperaría ver una película con unos tiernos ositos de peluche siendo brutalmente mutilados y dando fuertes mensajes sobre la guerra. La premisa en sí es un



contraste, ya que podría describirse como “Una guerra entre ositos y unicornios”, lo cual, superficialmente, no es algo negativo, sin embargo, cuando vemos que la película trata sobre una guerra vista desde todos sus abrumadores ángulos, es donde el público termina impactado; desde actos macabros, combates sangrientos y crueles, las fuertes creencias religiosas y políticas, la psicosis por la cual atraviesan varios soldados, etc. De hecho, una de las reseñas de esta película, escrita por Beatrice Loayza de *The New York Times*, afirma que “el contraste entre el tema general de esta película y su estilo tierno es en gran medida lo que lo hace tan tétrico” (2023, párr. 2).

El factor de shock no tan solo está expuesto con su violencia visual y arte disonante, sino que se hace especialmente presente, al notar que la película no vanagloria la guerra, todo lo contrario, pues la crítica fuertemente, generando finalmente esa emoción más “positiva” luego de todo el shock inicial. Unicorn Wars nos transmite su mensaje de forma estremecedora, pues al ver las brutales consecuencias de la guerra mediante los ositos, crea un factor de shock que va más allá de la violencia; provoca un estado constante donde sentimos que somos parte de la guerra, al ver que el aspecto visual amigable de los personajes se ve corrompido por los conflictos. Nos recuerda cómo la humanidad sufrió lo mismo y ha sido causante de hechos atroces. Esto se ve ejemplificado al final de la película cuando, en un acto inesperado, Azulín es corrompido mental y físicamente y termina adoptando una forma humanoide, manifestando otro aspecto del factor de shock; deja una huella en la audiencia e inicia una conversación sobre el significado de la película.

Ahora, en el caso de *Poppy Playtime*, podríamos decir que su factor de shock es gradual. Por un lado, la historia, el aspecto más sombrío de la producción, no tiene tanto shock hasta que se muestra de forma visual, puesto que desde el inicio se cuenta con una premisa de terror: Una fábrica que fue abandonada en circunstancias extrañas y debemos averiguar qué ocurrió. Su aspecto visual es lo que otorga el factor de shock a la producción presentándose de forma paulatina. Comenzamos el juego en un estado de calma, observando posters y juguetes esparcidos por todas partes. Al avanzar, comienzan los cambios, transitando por salas de juegos, donde nosotros somos partícipes de estos, pero, al perder, los juguetes se convertirán en máquinas de matar que nos persiguen. En definitiva, es algo que el jugador no esperara, provocando el factor de shock, al invertirse tan rápido las emociones; comenzando por un sentimiento gradual de intranquilidad, a uno repentino de pánico y miedo, creando un sobresalto en el espectador.

El ambiente es otro elemento que contribuye al factor de shock, ya que juega con nuestras expectativas, generando una antelación que nos provoca inquietud al ver nuestro entorno. Las expectativas crean definiciones y perspectivas, "El cerebro humano está programado para entender el mundo mediante asociaciones contextuales" (Kyropoulou, como se citó en Newcomb, 2024, párr. 5). Entramos a la fábrica de juguetes que, narrativamente hablando, nos está invitando a recorrerla. Es un lugar que debería estar lleno de vida, colores, niños jugando y ahora se encuentra desolado, mientras somos conscientes que el lugar está parcialmente destruido por el paso de los años. Aunque el juego inicia advirtiéndonos de esta situación, no somos completamente conscientes del estado de la fábrica y el contexto que se vive dentro de ella. En el relato, esta antítesis es presentada por medio de las expectativas que se intensifican al momento donde esperamos encontrar a nuestros compañeros de trabajo, pero mientras más nos adentramos, descubrimos que la única señal de vida son los mismos juguetes, desde los grandes que parecen estatuas hasta los pequeños que encontramos

desmembrados por el piso, logrando que la incomodidad aumente por la disonancia con nuestras expectativas.

Cuando indagamos en la historia y comenzamos a verla reflejada dentro del juego, después de la primera fase en la cual participamos en juegos, exploramos la fábrica y tenemos sustos, como es propio del género de terror, mediante cintas de vhs y registros, descubrimos que todos los juguetes están vivos porque son humanos, pues son niños transformados en juguetes. Esta simple revelación nos explica el porqué del comportamiento de los juguetes, porque sangran, tienen hambre y presentan partes humanas dentro de su diseño. La historia nos explica cómo los niños eran usados como experimentos, viviendo dentro de la fábrica, la cual es más grande de lo que imaginamos, conteniendo una ciudad y un laboratorio dentro de las instalaciones. Como receptores, al enterarnos de esta información, le damos un nuevo sentido a los espacios que recorreremos y se genera el factor de shock por medio del *plot twist*, logrando que veamos con otros ojos todo lo que vivimos, aumentando la incomodidad y la disonancia.

En última instancia el factor de shock es presentado cuando matamos a los juguetes que nos persiguen, ya que se nos muestra de forma gráfica como acabamos con sus vidas, ya sea tirándolos al vacío, triturándolos, aplastándolos y electrocutándolos. La impresión no tan solo llega con verlos morir, sino que los vemos pedir por sus vidas, generando un contraste espeluznante al ver una reacción tan humana de pavor, mientras somos conscientes del hecho de que tienen órganos, enfatizando el sentimiento de incomodidad antes visto. Ante esta situación sigue el resultado “positivo”, el ser liberados de ellos y estar a salvo.

Definitivamente *Poppy Playtime* nos invita a sumergirnos en su historia; mientras más indagamos en su relato, más nos genera asombro e incomodidad. Al igual que en *Unicorn Wars*, el mensaje de *Poppy Playtime* resulta ser todo lo contrario a lo que se nos presenta en primera instancia, pues se nos transmite que todo lo que ocurrió en la fábrica fue atroz, mostrándonos las consecuencias del deterioro físico y mental, haciéndonos parte activa del mensaje. Las dos obras nos muestran mediante el shock visual situaciones que nos ponen en una encrucijada que, como espectadores, juegan con nuestra humanidad. Es así como el mensaje crea una huella en nosotros al ser involucrados como testigos del horror, comunicándonos situaciones que son dignas de una conversación transmitiendo un claro efecto en nosotros como espectadores.

Ambas producciones animadas, más allá de la disonancia provocada por la dirección de arte, contienen representaciones similares del factor de shock, tales como la violencia visual y actos inesperados dentro de la historia y trama. Asimismo, transmiten los mismos sentimientos negativos: el miedo y el asco o incomodidad. Sin embargo, el elemento en común que detona el factor de shock es el contraste, este puede estar explicado por la forma en la que ambas producciones tratan la violencia y la forma de ver un objeto inanimado con vida y sufriendo frente a nosotros. La violencia en sí no es un factor de shock, pero la forma de usar la violencia es lo que genera el impacto en el público.

La violencia es un producto histórico que, al ser representada en la ficción, ha sido analizada desde el inicio del cine y la televisión. Según *La representación de la violencia en el cine de ficción* de Lauro Zavala (2012), la violencia tiene diferentes usos y categorías basados en su duración en pantalla, categorizándola según su “estilística”, la cual es la forma de ser presentada al público. Depende de su estética y la sensibilidad que puede causar en el

espectador. Esta categorización está compuesta por *La violencia funcional*, donde la violencia es justificada y lógica dentro del relato, *La ultraviolencia espectacular*, usada como forma para llamar la atención, como pueden ser las batallas y coreografías y *La hiperviolencia irónica*, es de carácter autorreferencial y variable.

En nuestros casos de estudio, *Unicorn Wars* cumple con todos los tipos de violencia descritos dentro de este estudio y *Poppy Playtime*, aunque cumple con la hiperviolencia irónica al ser parte de la categoría de videojuego de terror, su uso no llega a tener una duración muy extendida. Es así como el uso de la violencia puesta en pantalla es utilizado en diferentes puntos de la historia, otorgándole un nuevo sentido.

En el cine y los videojuegos del género adulto, la violencia visual es frecuentemente utilizada; casi todo tiene violencia, y el público lo nota y se acostumbra a esto. Aquí es donde el contraste es tan importante e impacta más al receptor, porque, al no esperar la violencia, ésta se vuelve más chocante e importante, llegando a verse como algo nuevo e inesperado para el público: “La cautela del espectador, que quiere disfrutar del sobresalto, pero no quiere sentirse demasiado alarmado por el peligro” Seikilos (2010).

Por otra parte, nuestros dos casos de estudio mezclan la violencia con personajes inhumanos de apariencia infantil, es así como estos factores se relacionan con pensamientos irracionales y negativos que nuestro cerebro genera sobre estos elementos de aspecto humanoide. Naturalmente tememos a estos objetos por la necesidad primitiva de evitarlos o de escapar de ellos, por ser una posible amenaza: “La idea es que este percibe este tipo de objetos inanimados, pero de apariencia humana como algo perturbador y por lo tanto peligroso.” (Rovira, 2017, párr. 18).

Es así como el espectador siente los efectos del *shock value*, mediante la necesidad de evitar la mezcla de estos estímulos disonantes, ya sea por medio el escape y el temor en *Poppy Playtime* o en *Unicorn Wars*, en el sentimiento de incomodidad y querer huir o no ver lo que ocurre, irónicamente provocando sentimientos contrarios como adrenalina y satisfacción que nos hacen querer volver a disfrutar de estas producciones. La disonancia expuesta como el principal factor de shock pasa a ser un componente de “enganche” para el público, genera sentimientos opuestos ya sean de asco, temor, diversión, satisfacción, etc. hacia la obra, que lo ensalza y distingue de demás producciones.

#### Diferencia entre producciones que tienen o no disonancia

¿Qué sucede con las realizaciones animadas que no contienen este contraste? El método más “tradicional” para una producción animada es tener una imagen acorde a la historia, es decir, que su narrativa/historia y dirección de arte tengan el mismo tono, es más, la mayoría de las películas animadas muestran esa propiedad. Es pues, en definitiva, la forma más “fácil” de transmitir un mensaje, puesto a que es lo más directo y sencillo.

Para este análisis compararemos *Unicorn Wars*, con la película *Mad God* (2021) dirigida por Phil Tippett. Esta película trata sobre un misterioso asesino que usa una máscara de gas, al cual le encargan transportar una bomba junto a un cirujano, un alquimista y un “último humano”. Juntos descienden en escenarios sumamente grotescos, en una distopía post industrial, donde todo está destinado al consumo y la muerte (Albert Gómez, 2022).

Esta película, tiene un tono muy oscuro desde el inicio, se muestran cosas sumamente grotescas, como monstruos comiendo excrementos, etc. El tono es sombrío dado que la película cuenta con un ambiente sumamente turbio e inquietante para el espectador, que nunca sabe qué va a pasar. Como dice Raúl Álvarez de la revista *EAM*: “*Mad God* es un grano lleno de pus que explota ante nuestros ojos, infectándonos de dolor y pena por la humanidad en descomposición que retratan sus virulentas imágenes.” Pero una cosa es cierta y es que no existe ningún tipo de contraste entre su arte y narrativa. La visual, hecha a partir de la técnica de animación *stop motion*, va completamente de acuerdo con su tono. Los colores son desaturados, oscuros y predominan principalmente los colores marrones y amarillos turbios, dándole un toque de suciedad constante a la película. El diseño de los personajes es muy peculiar, puesto que todos tienen formas y aspectos muy diferentes entre sí, algunos ni siquiera lucen como humanos, desde el personaje principal que usa una chaqueta negra, un sombrero negro y una singular máscara de gas, a una de las criaturas/monstruos que se presenta en el film, de aspecto mugriento e inquietante, que tiene una forma ovalada, pero se destaca principalmente por tener dientes y ojos humanos realistas.

¿Qué es lo que diferencia esta película de *Unicorn Wars*? Un punto muy importante, es que la audiencia puede hacerse una idea de la temática de la película con tan solo ver su estética visual. *Mad God* tiene una apariencia perturbadora desde el primer “póster” de la película, y su dirección de arte es clara, manteniendo su tono inquietante en todo momento, mientras que *Unicorn Wars* es todo lo contrario; tiene una historia casi igual de perturbadora, pero la mera diferencia en su visual agradable y estilizada, transmite mensajes mixtos a la audiencia, logrando que tengan diferentes percepciones en cuanto a la verdadera trama de la película.

Una vez más, el diseño de personajes se hace presente en este punto, puesto que es otra de las grandes diferencias que tienen estas dos películas. Previamente, mencionamos cómo *Unicorn Wars* cuenta con personajes llamativos, simpáticos y agradables a la vista. Los personajes principales utilizan todos los elementos de la *estética visual* para reflejar ternura y simpatía al público, mientras que los secundarios, a pesar de lucir rectos y puntiagudos, no pierden su atractivo visual. Estos personajes, además, al ser hechos a base de animación 2D, carecen de texturas y se ven más bien “planos”. *Mad God*, por el contrario, tiene personajes que varían en todas las figuras posibles (beneficiándose de su técnica, al ser marionetas de *stop motion*), desde una figura más humana y levemente puntiaguda para el personaje principal, hasta presentar figuras humanoides escuálidas, delgadas y deformes. Cabe notar, que, gracias a la técnica *stop motion*, los personajes cuentan con todo tipo de texturas. El personaje principal es el que presenta las texturas más “comunes”, con una chaqueta de tela y una máscara de gas aparentemente de plástico. Pero otros personajes pueden contar con texturas viscosas y pegajosas, algo que se sentiría desagradable e incluso repugnante al tacto, por ejemplo, algunos personajes tienen pelos poco convencionales, es decir, los tienen en partes extrañas del cuerpo, lo que le da una apariencia todavía más retorcida y bizarra.

No cabe duda que las diferencias entre los personajes, texturas y técnicas, superficialmente apuntan a públicos diferentes, en *Mad God* todo lo mencionado es acorde al suspenso de la historia, pero genera un constante sentimiento negativo en el público, creando la expectativa de esperar algo grotesco. *Unicorn Wars*, a pesar de ser una obra adulta e incómoda de ver, usa una estética amena para conquistar a los receptores, pues su belleza artística nos invita a querer verla, aun sobre los actos atroces que son mostrados. Si un

personaje transmite ser inofensivo o tener una moral alta, resulta ser más estético y preferible para un receptor.



Figura 4. Captura de la película *Mad God*, Phil Tippett, 2023, Amazon Prime.

Ahora, nos adentramos al segundo análisis, la comparación entre *Poppy Playtime* y *Outlast*, videojuego creado por el estudio Red Barrels en el año 2013. La historia de este juego trata de lo siguiente: Un camarógrafo (el jugador) va a investigar un hospital psiquiátrico luego de haber recibido un correo inquietante, alertándolo de las cosas que ocurrían dentro, como maltratos a los residentes, mientras que la compañía directora del hospital psiquiátrico ganaba dinero. El jugador, al entrar al hospital psiquiátrico, se da cuenta de que hubo una masacre, pues en todos lados se puede ver sangre, cadáveres, y señales de que algo terrible pasó ahí. Mientras el jugador avanza en la historia, el objetivo será sobrevivir para poder escapar, mientras que macabras pistas del trasfondo del hospital psiquiátrico se hacen cada vez más presentes.

El estilo visual presente en *Outlast* es de carácter realista, al igual que sus texturas y personajes. Casi no hay nada que se salga de la cotidianidad del mundo real. Sin embargo, este juego destaca principalmente por su paleta de colores, puesto que, al igual que *Mad God*, la paleta de colores es principalmente oscura y sucia, en tonos marrones. Sin embargo, este juego cuenta con un modo de cámara con visión nocturna. Con esta mecánica, la paleta de color cambia completamente, transformándose en una azulada y celeste (casi blanca al tener objetos muy cerca del jugador). Hay segmentos dentro del videojuego casi completamente oscuros, donde sin la cámara, la visión es prácticamente nula.

El hospital psiquiátrico en el cual se desarrolla el juego, contiene todo lo que un hospital psiquiátrico normal podría tener: Camillas, mesas, escritorios y todo tipo de objetos médicos. Esto se asemeja mucho a la ambientación en *Poppy Playtime*, puesto que ambos lugares son sitios desolados y lúgubres. A su vez, ambos tienen múltiples pasillos de diversos tamaños, pero, sobre todo, comparten la inquietud de sentirnos observados. Sin embargo, las texturas y paletas de colores entre ambos varían indudablemente. Aunque el estilo visual de los dos juegos es realista, la paleta de *Outlast* es generalmente desaturada y amarillenta, contando con colores propios de un hospital. Así mismo sus texturas lucen manchadas y repugnantes. En cambio, con *Poppy Playtime*, si bien el ambiente es igual de oscuro, los

laboratorios y sitios de albergue mostrados en el juego mantienen una misma estética colorida, con ambientes diseñados para niños, los colores alegres e infantiles, y texturas más simples, luciendo detalles más decorativos.

En cuanto al diseño de personajes, *Outlast*, al estar basado en un mundo realista, los personajes son casi todos humanos comunes, pero consumidos por la locura, y esto se ve reflejado en sus cuerpos, pues muchos llevan camisetas de fuerza o ropas de hospital. Sin embargo, muchos de ellos han sido mutilados; algunos se ven completamente normales, pero a otros, les pueden faltar manos, pueden tener las caras quemadas y bocas cosidas, entre otras cosas. Los muertos, por otro lado, van mucho más allá: pérdida de las extremidades, incluyendo cabezas, brazos y piernas, cuerpos desnudos sobre charcos de sangre, etc. *Poppy Playtime* tiene un diseño de personajes completamente contrario a *Outlast*, ya que todos los personajes son juguetes y tienen distintas formas y variedad de colores, más que sólo ser humanos con diferentes cuerpos. De igual manera, estos juguetes también se encuentran desmembrados y sangrando, prácticamente en las mismas condiciones que los humanos en *Outlast*, solo que, al ser juguetes, a primera vista no vemos esto de una forma escabrosa, pero, cuando entramos somos conscientes de que son humanos nos genera una incomodidad más prevalente; en ambos juegos ocurre una masacre y se pueden ver cultos, pero en *Poppy Playtime*, si reemplazamos todos los juguetes por cuerpos humanos el jugador sería completamente consciente de lo que lo rodea, pero, al ser juguetes, el impacto se ve reducido al inicio. La clave está en que mientras más tiempo pasamos dentro de la fábrica el terror aumenta, por otro lado, en *Outlast*, al ser todo tan explícito desde un inicio, nos predispone a acostumbrarnos a estas imágenes terribles.



Figura 5. Captura del videojuego *Outlast*, Red Barrels, 2013, Steam.

Según Marcella Seggiaro, “Toda aquella escena que nos muestre situaciones atípicas o combinaciones de elementos que suelen no estar juntos en la realidad van a generar mayor impacto, y todo aquello que nos impacta más, lo recordamos mejor.” (2020.párr. 10). Como espectadores, el sentimiento de miedo se intensifica porque nos dejan el espacio a la imaginación, nos incita a que imaginemos cómo lucirían estas personas bajo su aspecto de juguete.

La mente humana inevitablemente tiende a acostumbrarse a su entorno y con respecto a los juegos, memoriza patrones para no ser sorprendidos. “El caso de ‘Outlast’ es además especialmente sangrante, ya que se trata de un juego que cae en la reiteración hasta la saciedad. Jugar al ratón y al gato en diferentes escenarios dentro del psiquiátrico...” (Patiño, 2016, párr.6)

### Conclusión

Durante el análisis y comparación de nuestros casos de estudio, expusimos diversos temas con respecto a la disonancia entre el arte y la historia, identificando que el contraste y la disonancia resultaron ser aspectos fundamentales para que los mensajes de estas obras fueran relevantes y comunicados de manera eficaz. De este modo, respondimos a la pregunta de investigación inicial: ¿De qué manera la disonancia entre la narrativa y el arte en una realización animada, se utiliza para reforzar el mensaje? Tomando en cuenta los objetivos específicos formulados en este ensayo académico, consideramos que los códigos visuales y el factor de shock son implementados como métodos para establecer un contraste dentro de las obras y, mediante el análisis comparativo entre los casos de estudio y obras que no utilizan este recurso, concluimos que el protagonismo de la disonancia constituye un factor importante para distinguir las obras e intensificar un mensaje transmitido al espectador.

En primera instancia, los códigos visuales resultaron ser cruciales para la comparación y análisis de la disonancia en las obras. El código cromático, por su parte, potenció la información de que los colores muestran una narrativa e historia por sí solos, además de enfatizar el hecho de que ningún color fue elegido al azar. En el caso de *Unicorn Wars*, por ejemplo, destacamos la importancia del color rosado, el cual está presente a lo largo de toda la película y resulta crucial para contarnos la historia y darnos un significado específico; es decir, la decisión de que la estética empleada para la película sea aparentemente dulce, para camuflar el lado violento de su trama. *Poppy Playtime*, por su parte, aplica el recurso de usar colores primarios para darle a este mundo una apariencia infantil, pero, a su vez, el uso de un contraste en la iluminación del ambiente funciona como un mecanismo de camuflaje de la trama, distinguiendo a la obra de proyectos similares.

El código icónico nos señala cómo, en base al reconocimiento de formas, cada personaje presenta diseños tiernos, pero con características que pueden llegar a ser perturbadoras. El uso de conceptos simples y figuras claras logra ser la base para crear diseños comprensibles para la audiencia, así como ocurre en producciones infantiles, solo que en los casos de estudio, este lenguaje amigable es aplicado para contar una historia compleja de forma característica y llamativa, rompiendo con las expectativas.

Finalmente, el código gestual, más allá de representar la personalidad de los personajes, funciona como método para mostrarnos la evolución del *acting*, según lo requiera la narrativa, proporcionando un uso más profundo a la gestualidad, donde la corporalidad es versátil y los personajes tienen la capacidad de comportarse de formas muy contrarias. *Unicorn Wars* nos muestra cómo los protagonistas actúan de forma humana (usando armas, expresando emociones, caminando en dos patas, etc.), transmitiéndonos una imagen con la cual nos podemos sentir identificados, contrastando con sus comportamientos violentos en la guerra y su forma brutal de morir. Por otro lado, vemos cómo los unicornios que actúan de forma animal son considerados los antagonistas de los ositos, siendo que ambos bandos presentan comportamientos que nos hacen empatizar con ellos. En el caso de *Poppy Playtime*

observamos la situación particular de que todos los personajes actúan respecto a sus diseños físicos, puesto que son juguetes. Sus movimientos y conductas evolucionan a medida que avanza y cambia la trama.

Resulta evidente que la dirección de arte planeó cada mínimo detalle en beneficio de la narrativa y el mensaje a contar, logrando una unión, en la cual la disonancia reemplaza a la armonía de una realización habitual, diversificando la forma de contar una historia.

El factor de shock también resulta importante para confirmar que estas producciones animadas conllevan un mensaje más impactante, debido a la disonancia entre historia e imagen. Este fenómeno está creado para transmitir emociones negativas, para luego contrastarlo con algo más positivo y así generar un potenciamiento en la historia. El objetivo consiste en generar una reacción en el público, crear un estado contraproducente que modifique la perspectiva de los receptores ante lo que pueda ocurrir en la historia. El estilo artístico de ambas producciones es la base para el factor de shock, logrando una empatía y cercanía más directa con el público, alterando su expectativa con respecto a la historia. Al involucrar la anticipación del espectador, genera una situación memorable a la audiencia.

Ambas historias usan el concepto y las aplicaciones de los códigos visuales, para mostrarse de forma inofensiva y agradable a la vista, antes de que el espectador se adentre en la historia. Es allí cuando el factor de shock comienza a mostrarse. Por otro lado, las imágenes y escenas de shock que comparten nuestros casos de estudio, hacen uso de su contraste cuando los personajes pasan de códigos visuales adorables a terroríficos.

Por otro lado, la guerra entre los ositos y unicornios es una cruda parodia a lo que ocurre en la vida real respecto a las guerras, puesto que se incluyen todos los factores de una confrontación de este tipo, mientras que *Poppy Playtime* presenta un factor de shock más gradual. Dicho factor puede estar presente en su violencia, el ambiente y, lo más importante, la expectativa.

Finalmente, en base a la aplicación de los códigos visuales y el análisis del factor de shock, comparamos nuestros casos de estudio con producciones animadas que no presentan una disonancia: la película *Mad God* y el videojuego *Outlast*, las cuales están dentro de las mismas categorías y géneros que nuestros casos de estudio. Esta comparación resultó primordial para resaltar la importancia de la disonancia, llegando a la conclusión de que un ambiente contrastante no aburre al espectador, es más, provoca una imagen más llamativa, generando reacciones más fuertes, ya sean positivas o negativas.

Definitivamente, el contraste y la disonancia son temas poco explorados en el medio de la animación digital. Así mismo, su aplicación y documentación se basa únicamente en el aspecto artístico. Aun así, existen pocos estudios y obras que hablen de este tema a profundidad o que únicamente traten de la disonancia en general y en todas las formas en las que puede ser aplicada, ya sea en el arte, escritura, música y, en nuestro caso, animación digital.

A lo largo de este ensayo quedaron puntos que nos hubiese gustado exponer de forma más extensa, como, por ejemplo, la representación visual del fanatismo religioso e indagar más a profundidad sobre la aplicación y significados de los colores primarios.



Otro de los puntos que nos hubiera gustado abordar, es la opinión de un público objetivo. En definitiva, la forma más eficiente de conocer la reacción de la audiencia respecto a una producción animada es, lógicamente, preguntándole. Sin embargo, debido a las características de este ensayo, no fue plausible hacerlo por la escasez de recursos y tiempo.

En última instancia, podemos responder la pregunta inicial, ya que confirmamos que dentro de una realización animada, existen diferentes métodos para establecer una disonancia entre la historia y el estilo visual, como pueden ser la distinción de los códigos visuales y la correcta aplicación del factor de shock.

Es fácil caer en narraciones e historias repetitivas que hacen que las reacciones del público sean predecibles. Es aquí donde la innovación es tan importante; podemos ver en nuestros casos de estudio el protagonismo de la disonancia en sus respectivas direcciones de arte y cómo estas reinventan los conceptos de armonía y desarmonía. Esto puede traducirse como un tipo de narración que no aburre al receptor y termina por contar historias de formas creativas, aun sobre los temas que tratan.

Como realizadores y consumidores de obras animadas necesitamos aspirar por encima de lo que estamos acostumbrados a ver. Estas producciones que lograron salir de la normalidad son un claro ejemplo de que se pueden crear obras disonantes y versátiles que cuenten una historia, donde su estética y la forma de contarla pueden contradecir el tono e incluso su género.

### Fuentes referenciadas

- Aburto,S. (2009). ARTE Y COMUNICACIÓN: El objeto en el transobjeto. Razón y palabra: Primera revista digital en América Latina especializada en tópicos de Comunicación

<https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520908009.pdf>

- Álvarez,R. (2021). Crítica Mad God, El arte del alma fea. España: Revista EAM / Sitges Film Festival

<https://www.elantepenultimomohicano.com/2021/10/critica-mad-god.html>

- Christopherson, I, (2021), *Poppy Playtime*, Steam, MOB Entertainment.

- Dallaire, H. (2013), *Outlast*, Steam, Red Barrels.

- Galindo, P. (2019). El gesto como expresión del lenguaje en la historia. España: Universitat de València, Conferencia del gesto.

[https://www.uv.es/ayala/otros/pga/CONFERENCIA\\_EL\\_GESTO.pdf](https://www.uv.es/ayala/otros/pga/CONFERENCIA_EL_GESTO.pdf)

- Gómez, A. (2022). 'Mad God': la película de stop motion más titánica de la historia. The objective.

<https://theobjective.com/cultura/2022-08-07/mad-god/>

- Heller. E. (2008). Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre sentimientos y la razón. Alemania.

[https://derecho.aulavirtual.unc.edu.ar/pluginfile.php/363326/mod\\_resource/content/1/Psicologia\\_del\\_color\\_eva\\_heller.pdf](https://derecho.aulavirtual.unc.edu.ar/pluginfile.php/363326/mod_resource/content/1/Psicologia_del_color_eva_heller.pdf)

- J.E.F.S. (2021). Shock value: ¿qué es y por qué importa?

<https://blog.jefscritor.com/shock-value/>

- Leyva. C. (2018). Psicología del color. Italia.

<https://perio.unlp.edu.ar/catedras/ecal/wp-content/uploads/sites/125/2020/04/Psicologia-del-color.pdf>

- Loayza.B. (2023). Unicorn Wars Review: Teddy bears in Battle, USA: the new york times

<https://www.nytimes.com/2023/03/09/movies/unicorn-wars-review.html>

- Martínez, C. (2020). Notas sobre el Shock Value en el cine.

<https://cenizerodetercermundo.wordpress.com/2020/02/09/notas-sobre-el-shock-value-en-el-cine/>

- M. Antónia, Rodríguez. M. (2008). El porqué de nuestros gestos: La Roma de ayer en la gestualidad de hoy.

- McCombs School of Business. (2019). Cognitive Dissonance | Concepts Unwrapped. Texas: The University of Texas at Austin.

<https://ethicsunwrapped.utexas.edu/video/disonancia-cognitiva?lang=es#:~:text=Texas%20at%20Austin-.La%20disonancia%20cognitiva%20es%20la%20incomodidad%20psicol%C3%B3gica%20que%20sentimos%20cuando,debo%20fumar%20porque%20causa%20c%C3%A1ncer>

- Medina, M. (2023). Minireseña de Unicorn Wars. España: Diario El Confidencial. La agenda.

[https://www.elconfidencial.com/cultura/cine/2023-02-12/unicorn-wars-nominada-mejor-peli-animacion\\_3509660/](https://www.elconfidencial.com/cultura/cine/2023-02-12/unicorn-wars-nominada-mejor-peli-animacion_3509660/)

- *Newcomb. T. (2024)*. La razón por la que los "espacios liminales" vacíos son tan terroríficos. España: Esquire, Pertenece al grupo Hearst Magazines International.

<https://www.esquire.com/es/ciencia/a46323127/espacios-liminales-explicados/>

- Ridge, B (2024). Explorando la Semiótica Visual: Descifrando los Códigos y Símbolos del Arte.

<https://www.mediummultimedia.com/disenio/cuales-son-los-codigos-y-simbolos-del-arte/>

- Ruiz, D. (2018). EL ARTE DEFINIDO COMO ACTO COMUNICATIVO. Revista AV Notas, Nº6. Centro Superior de Enseñanza Musical Katarina Gurska.

<https://core.ac.uk/download/pdf/230282539.pdf>

- Palacios, C. (2008). El arte disonante de Francis Bacon: lo feo, lo grotesco y lo siniestro en su pintura. Revista Lienzo, Universidad de Ciencias y Artes de América Latina

<https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/lienzo/article/download/1069/1022>

- Patiño, A. (2016, marzo 16). *Outlast*. GameReport; Editorial GameReport.

<https://gamereport.es/outlast/>

- Rovira, I. (2017). Automatonofobia (miedo a los muñecos): síntomas, causas y tratamiento. Psicología y mente.

<https://psicologiaymente.com/clinica/automatonofobia-miedo-munecos>

- Rubio, D. (2021). ¿Qué es la pareidolia? Cuando los objetos tienen rostro. Psicología y mente.

<https://www.publico.es/psicologia-y-mente/que-es-la-pareidolia-cuando-los-objetos-tienen-rostro/>

- Seikilos. (2010). La naturaleza de la disonancia. Seikilos Sitio

<https://seikilos.com.ar/seikilos/2010/04/la-naturaleza-de-la-disonancia/>

- Tippett, P. (Director). (2023). Mad God. [Film]. Tippett Studio.

- Vásquez, A. (Director). (2023). Unicorn Wars [Film]. Abano Produções, Uniko, Autour de minuit, Productions Sarl (Francia) y Shmuby Productions Sas (Francia)

- Zavala, L. (2012). La representación de la violencia en el cine de ficción. En Satarain, M. (Coord.), *Fundido encadenado: Reflexiones, ficciones, documental, bandas sonoras*. Universidad de Buenos Aires, Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras, Colección Libros de Cátedra.

[http://publicaciones.filo.uba.ar/sites/publicaciones.filo.uba.ar/files/Fundido%20encadenado%20reflexiones%20ficciones%20documental%20bandas%20sonoras\\_interactivo\\_o.pdf#page=85](http://publicaciones.filo.uba.ar/sites/publicaciones.filo.uba.ar/files/Fundido%20encadenado%20reflexiones%20ficciones%20documental%20bandas%20sonoras_interactivo_o.pdf#page=85)

SOLO USO ACADÉMICO