

# Para directores de animación: Análisis de un proyecto



SOLO USO ACADÉMICO

Para directores de animación:  
Análisis de un proyecto

Alumno: Jhonatan Exequiel Yáñez Taris

Profesor guía: Salomón Ignacio Balut Bugeño

Año 2020

## Indice

1. Introducción .....	04
2. Planteamiento del problema .....	05
Objetivos .....	06
3. Marco teórico .....	07
4. Desarrollo .....	15
Presentación del proyecto Dollbox .....	16
5. Capítulo 1 : Historia .....	17
Género .....	17
Tono .....	25
6. Capítulo 2 : Personajes .....	31
Características físicas .....	31
Características psicológicas .....	35
Características sociales .....	39
7. Capítulo 3: Investigación de mercado .....	41
Público objetivo .....	42
Plataforma .....	52
8. Capítulo 4 : Distribución del equipo .....	55
Gente a disposición .....	56
Habilidades del equipo .....	59
Capacidad de trabajo .....	63
9. Conclusión .....	65
10. Bibliografía .....	67

## Introducción

El director de animación es quien está a cargo de dirigir la animación de un proyecto, y por lo tanto, debe saber analizar el proyecto, para lograr así una animación que aporte y sea totalmente acorde a las necesidades del proyecto. Si no saben como realizar esto, resulta muy difícil poder guiar de una buena manera el proyecto, el buscar información sobre el tema puede llegar a ser muy difícil, por lo que contar con una guía de apoyo para esto, sería ideal para tener esta información de manera más accesible.

El conocer las experiencias y los consejos de estudiantes o profesionales que pasaron por lo mismo pueden entregar, es valioso, sobre todo si es sobre un cargo del cual no hay mucha información aparte de ser complejo como lo es el director de animación, ya que las inseguridades nos pueden jugar en contra, como también la presión e inexperiencia, nos puede hacer tomar malas decisiones que más adelante en el proyecto nos pesaran. Es por ello que, evidenciar este proceso mediante este documento, ayudará a quienes quieran o necesiten una mano guía, para poder tomar mejores decisiones.

Dentro de la universidad, por la falta de tiempo, no se puede enseñar todo, es por esto que los directores de animación de tercer y cuarto año, muchas veces no saben como hacer la guía de animación o la propuesta, o la hacen, pero esta no es efectiva. Entonces ¿Qué se debe tener en cuenta al momento de analizar un proyecto?

Se tomarán puntos claves para responder aquello, como la historia, los personajes, la investigación de mercado y el equipo de trabajo. Donde se explicara y evidenciara su influencia en la animación, en algunos puntos, tomando el punto de vista profesional y su diferencia con el universitario, finalizando con ejemplificaciones de series y de un proyecto de cuarto año de la universidad, concluyendo con observaciones y consejos, respecto al tema tratado.

Por lo tanto, ¿Cómo puede llegar a influir la historia en la animación ? ¿ Qué tanto afectan a la animación agentes externos al departamento, y como el director debe lidiar con ello? ¿Qué puntos debe tener en cuenta el director de animación al comenzar a conocer el proyecto ? Las respuestas de estas preguntas y otras, son el respaldo de un trabajo consciente, que posteriormente se evidencian en un trabajo eficiente a la hora de dirigir la animación de un proyecto.

## Planteamiento del problema

Dentro de la universidad existe un enfoque de conocimiento general sobre lo que es un proyecto de animación. El cual se ve empleado en el tercer y cuarto año de la carrera, donde se desarrolla un proyecto en forma grupal y debemos desempeñar roles, generalmente cuatro estudiantes toman los roles directivos principales: Director general, Productor, Director de arte y Director de animación.

Estos alumnos comienzan a tener responsabilidades y tareas que no habían desempeñado antes, al menos no dentro de un proyecto anual y con un grupo de trabajo mayor a lo que generalmente se está acostumbrado a trabajar en la universidad. Los directores y el productor comienzan a recibir asesorías de los profesores, estas asesorías por llamarlas así, son dentro de lo posible, ya que las horas de clases quedan cortas y no es solo un grupo a quien deben asesorar.

En apreciación personal creo que se logran entender los roles y su función, pero por la cantidad de tiempo en clases y la gran ayuda que deben dar los profesores encargados a los directores generales y productores, hay un rol que queda con un pequeño déficit, el director de animación.

El director de animación no recibe la guía necesaria, ya que no hay un profesor encargado que enseñe dirección de animación, el alumno puede saber qué hacer, pero no sabe el cómo. En la carrera no te enseñan cómo ser un director de animación, si no como ser animador, por lo tanto el alumno no tiene la seguridad de cómo avanzar en los aspectos técnicos del cargo, como hacer una guía de animación o una propuesta y cómo analizar un proyecto para saber como ayudarlo o beneficiar al proyecto desde el punto de animación.

## Objetivos

La finalidad de esta tesis es desarrollar una guía sobre cómo poder analizar un proyecto desde el punto de vista del director de animación, para poder ayudar a los alumnos con poca experiencia en el cargo. Este ámbito puede verse ambiguo en primera instancia, pero con esta guía espero aportar más seguridad ante el cargo.

La forma de conseguir esto es identificar los aspectos en los que el director de animación debe trabajar como parte del análisis dentro de un proyecto de animación:

Aspectos narrativos:

- Personajes, sus características físicas, psicológicas y sociales.
- La historia. El género, la trama y el arco dramático.
- El tono del proyecto.

Aspectos comerciales:

- Investigación de mercado. Público objetivo y plataforma de exhibición
- Tendencia. En las producciones de animación se puede ver cierta tendencia en cuanto a la animación a través del tiempo.

Aspectos sobre el manejo del equipo de trabajo:

- Distribución del equipo. Personas disponibles, habilidades del grupo, capacidad de trabajo.

## Marco teórico

Dentro de las grandes diferencias que hay entre los humanos y los animales está el poder del razonamiento que corresponde al poder de organizar y estructurar las ideas para poder llegar a una conclusión dando una base al entendimiento de las cosas. Existen dos tipos de razonamiento, el inductivo y el deductivo, siendo el inductivo el que saca la conclusión en base a experiencias individuales y de ellas extraer una conclusión. El razonamiento deductivo por su parte, corresponde a el poder de inferir una conclusión a partir de una serie de premisas, llegando de lo más general a lo más particular, siendo estas las bases del poder de análisis una cualidad que deben tener quienes ocupen un cargos en donde el liderazgo está presente y donde deben ayuda a guiar a un equipo pudiendo identificar las necesidades y lograr resolver problemas.

En el área de la animación este tipo de habilidad también se puede observar, la cual a través del tiempo ha ido evolucionando y adaptándose a los tiempos gracias a quienes en sus proyectos buscan nuevas formas de trabajo, estilos, tendencias y un sin fin de cosas que cambian con el pasar de los años.

1.- ¿Qué es un proyecto de animación ?

Antes de definir que es un “proyecto de animación” hay saber que es un proyecto. Por definición este corresponde a la elaboración y ejecución de un plan donde el trabajo y ejecución tiene un tiempo determinado. Esa sería una definición más general, pero en la práctica un proyecto es la ejecución de un plan previamente armado con un conjunto de ideas y acciones que serán necesarias para poder lograr un objetivo.

Un proyecto es único ya que lo realiza un equipo de trabajo determinado, en un periodo de trabajo finito y unos requerimientos específicos. Muchos de estos requerimientos pueden darse antes del desarrollo como durante el mismo.

Teniendo esto en cuenta, se puede decir que entonces un proyecto animado es la elaboración o ejecución de una idea “cortometraje, largometraje, serie, etc.” donde contaremos con un equipo de trabajo determinado que cumplira funciones especificas (en animacion, en arte, en produccion, en dirección, asistencia, etc.) que deberán trabajar en base a un tiempo determinado (que es dictaminado y graficado en la carta gantt) para lograr un producto.

---

Dentro de este proyecto hay varios roles y cargos, Director general, Director de arte, Director de animación, productor, asistentes, etc. Una de las principales funciones de los directores es guiar a la gente para que el proyecto se pueda realizar.

## 2.- ¿Cómo comenzaron los proyectos de animación ?

Cuando se habla de la animación siempre se alude al cine, pero los principios de la animación o la prehistoria de esta, van desde el año 1640 a 1877 aproximadamente con elementos de ilusión óptica como la Lámpara Mágica de “Anthonasius Kircher”, el Taumatropo del Dr. “John Ayrton”, el Stroboscopio de “Simon Ritter von Stamfer”, Phenakistoscopio de “Joseph Plateau”, terminando con Émile Reynaud creando el Praxinoscopio.

Ya en 1905 después de diez años desde la creación del cine (1895) comienzan a exhibirse los primeros cortos de animación de Segundo de Chomón con “El hotel eléctrico”, Stuart Blackton con “Humorous Phases of Funny Faces” y Emile Cohl con “Fantasmagorie”. Todo continuaría en base a cortometrajes con distintas técnicas y nuevos artículos que ayudarán a la producción y realización de estos cortometrajes. Siendo una época bastante experimental hasta los años 20, donde se comienzan a ver un cambio en estos cortometrajes, teniendo a personajes constante y con personalidad en los proyectos gracias a artistas de cómic como Otto Messmer (creador del “Gato Felix”) y los hermanos Dave y Max Fleischer siendo estos últimos los más importantes ya que llevaron la producción de cortometrajes de animación a un nuevo nivel creando a Betty boop, Popeye y el Payaso Coco. Estos personajes se mantenían en la producción de sus cortometrajes, dominado gran parte de esta época dando paso a la siguiente generación que sería al inicio de los años 30, donde la industria y producciones de animación serán más como las conocemos hoy en día. Todo sería gracias a las productoras “Disney”, “Warner Bros” y la “MGM”(Metro-Goldwyn-Mayer).

A fines de los años 20 y principios de los años 30 se creó el estudio Harman e Ising, donde cuyo productor era Leon Schlesinger que trabajaba para la Warner Bros, donde producían una serie de cortometrajes de los Looney tunes y Merrie Melodies los cuales tenían mucho éxito, pero debido a problemas internos de presupuesto, Harman e Ising se retiran del estudio y León funda su propio estudio con Warner, mientras que Harman e ising firman contrato con la MGM “Metro-Goldwyn-Mayer” quien después de un tiempo crearon su propio estudio de animación.

En paralelo, Disney también trabajaba en cortometrajes, pero paralelamente trabajaba en otro proyecto que se estrenaría en 1937 estrenan “Blancanieves y los siete enanitos” un largometraje animado. Todo esto dio paso a una competitividad entre estudios donde termina uniéndose también Universal Studios.

3.- ¿Cómo se conforman los departamentos dentro de un proyecto de animación?

Ya que un proyecto de animación es un proceso muy extenso, requiere gente especializada de distintas áreas las cuales se separan en departamentos, cada uno de ellos con una función específica dentro de la producción.

Dentro de estos departamento se encuentra el departamento de Dirección el cual está encargado de la narrativa del proyecto, son quienes dan la orientación con respecto a cómo llevar la historia, tarea principalmente del Director General

El Director General funciona como un filtro dentro de la producción, es él quien está encargado de dar forma a la visión que se tiene del proyecto. Trabaja directamente con los directores de otras áreas, en caso de necesitarlo, puede trabajar con un co-director o contar con un asistente de dirección. También trabaja en conjunto al productor general.

Dentro del proyecto pueden existir varios tipos de cargos en producción, todo esto dependerá de la envergadura del proyecto. Algunos de ellos son cargos usados mayormente dentro de los proyectos, mientras que otros aparecerán según su necesidad y el presupuesto disponible. El primero es el productor ejecutivo quien muchas veces es el jefe de todos, incluyendo al director y al productor general, sin embargo, esto puede varias según la empresa o proyecto. Es quien maneja y se encarga de los asuntos externos del proyecto, la comercialización, financiamiento, contratos, etc. Por otro lado está el Productor General quien puede llegar a ser el jefe dentro del proyecto, es el rol de productor más importante ya que si no existen otros productores es quien toma todas esas actividades de producción. Es quien supervisa y gestiona el proyecto desde adentro. Crea la carta Gantt, presupuesto y pipeline de trabajo del proyecto. Existe también el productor en línea o co productor, quien se encarga de que los procesos cumplan con el tiempo estipulado, también revisando que el tiempo planteado sea coherente con la carga de trabajo.

En producciones más grandes y con mayor financiamiento, existe el cargo de Diseñador de producción quien se encarga del área artística del proyecto. Es quien debe asegurarse que la parte visual del proyecto coincida con la visión creativa del director, por ello controla al equipo de arte estando por sobre el director de arte. Se encarga de revisar los planos, escenas o las secuencias para poder ver o discutir la mejor forma de realizar la producción del proyecto. Es la persona que diseña los escenarios, la iluminación, los colores, las texturas, la composición, las cámaras, vestuario, etc. Por ello trabaja directamente con el director y el director de arte.

A cargo del departamento de arte se encuentra el Director de Arte quien es responsable del estilo visual del proyecto tomando en cuenta la visión del Director General sobre el proyecto, desarrollando como serán y cómo se verán los personajes, props, locaciones, etc. Proporcionando un material base para que el resto del equipo de arte trabaje.

En esta primera instancia de desarrollo de la idea trabaja directamente con el director para realizar los diseños y determinar el tono, para luego realizar las paletas de colores.

Trabajan directamente con los artistas conceptuales para poder generar bocetos que finalmente darán paso a el “Estilo” del proyecto lo cual requiere entender la visión del director general y planear o saber cómo llegar a ello.

El Director de Arte está en la mayor parte del proyecto, ya que actúa como supervisor del departamento de arte que comprende de artistas conceptuales, diseñadores de fondo y personajes hasta modeladores.

Es responsable del departamento viendo que se cumpla el presupuesto de este además del tiempo de las entregas y que todo el trabajo realizado siga la línea que es la visión puesta por el Director General.

En el departamento de animación el encargado es el Director de animación quién es responsable de reclutar, liderar y supervisar al equipo de animación del proyecto. Es quien se encarga de que la animación del proyecto se mantenga constante, dentro de los estándares necesarios para la producción tomando en cuenta el presupuesto del departamento y también los plazos de entrega.

El director de animación es quien define el estilo de animación del proyecto, después de entender la visión del director general y otros puntos importantes como, las referencias de animación del director, a ver visto el brief del proyecto, analizar la preproducción realizada y la que está en proceso, comienza a analizar todo para desarrollar el estilo de animación. Para esto debe analizar y visualizar la historia, para así poder ver el tono, ritmo y timing de la historia entre otros factores que ayudaran a esto. Una vez definido el estilo pasa a crear una base de trabajo para los animadores, que se llama “biblia de animación” donde encontrarán referencias de animación del proyecto. Todo esto para delinear la producción y mantener los estándares, por esto también se encarga de la entrega de planos entre los animadores y asistentes para así llevar un vista del avance del proyecto.

Trabaja en una etapa temprana en la creación de los personajes para que su diseño sea adecuado para la animación, además de incorporar su visión para que de esta forma haya un alineamiento con temas artísticos y técnicos además, de planificación.

Principalmente en la etapa de preproducción su trabajo consta de diseñar el material para la producción. En la producción liderando y guiando al equipo de trabajo para que se cumpla lo determinado en pre producción y finalmente de ser necesario en postproducción.

El Director de Animación es responsable de la supervisión y el liderazgo del equipo de animación. En colaboración con el Director y el Supervisor de efectos visuales, el Director de animación es responsable de dirigir, definir y mantener la continuidad del rendimiento a lo largo de un espectáculo / función.

#### 4.-¿ Qué material se desarrolla en la pre producción ?

Dentro de la preproducción, como se mencionó anteriormente se desarrolla todo lo necesario para la producción, guías, guión, concepts,etc. Pero, ¿Quiénes realizan este trabajo?, ¿Cuál es el objetivo de este trabajo?, ¿Para qué sirve?. Dentro de las bases del proyecto está la historia y todo lo relacionado con ella, es uno de los aspectos principales a desarrollar en la pre producción.

La historia del proyecto se desarrolla principalmente por quien tiene la idea, pero puede tener ayuda de un equipo narrativo que lo ayuda a solucionar problemas que pueda tener con respecto a esta, o puede solo tener la base de la idea

y que el equipo de narrativa la desarrolle y al establecer la historia también estableceremos otros puntos importantes.

Uno de estos puntos son los personajes que pueden ser ficticios, basado en un personaje real o reales. Dentro de la historia se encontrarán distintos tipos de personajes que su importancia y grado de complejidad será definido por su aporte dentro de la historia. Dentro de los más importantes están los personajes principales y corresponden a los personajes que mueven la historia por lo cuales se cuenta o transcurren los sucesos importantes.

Dentro de la historia también hay que crear el universo que será el mundo, entorno o lugar donde transcurrirá la historia, puede ser real o ficticio contar con sus propias leyes naturales (o legales), esto también incluye todo tipo de necesidades de los personajes: Tecnología, religión, orden social, etc.

Ya contando con las bases literarias del proyecto hay que ver cómo se implementarán en el proyecto, acá es donde los directores de área comienzan con su rol.

El director de arte comienza a ver todo el aspecto visual de este mundo creado y también de los personajes, tomando en consideración los aspectos, psicológicos, sociales y físicos de los personajes, también las descripciones del mundo puestas en la historia para desarrollar la visual del proyecto. Generando así un estilo que corresponde a un conjunto de rasgos que caracterizan a los personajes, fondos y ambientes para el proyecto que finalizan englobándolos en un todo.

Todo este trabajo se organiza en una Guía de estilo que fundamentalmente sirve como base para los artistas donde encontrarán como dibujar a los personajes, colores, tamaños, rotaciones de personaje, las características del estilo, como hacer y no hacer ciertas cosas. También como realizar los fondos, como pintarlos, como trabajar los ambientes, etc. Todas las bases visuales para producir el proyecto.

Por su parte el director de animación debe tomar en cuenta el tono de la historia (si es humor, drama, acción, etc). También se debe considerar la psicología de los personajes, el aspecto social y físico de estos, además de muchos otros aspectos para poder definir o desarrollar un estilo de animación para el proyecto. Antes de definir todo lo que plantee se deben realizar pruebas de animación para así poder graficar toda la intención y técnicas del estilo de animación planteado

para el proyecto. Una vez todo esté aprobado por el director y productor se desarrolla la guía de animación que mostrará a los animadores y asistentes cómo realizar el trabajo, algunos de estos aspectos son la forma de animar, los recursos de animación que se pueden emplear, como emplearlos, formatos de entrega, desarrollo del trabajo y todo lo necesario para que los animadores puedan realizar su trabajo.

Al profundizar en lo mencionado anteriormente, antes de que el rol del director de animación comience, se debe haber finalizado algunos procesos de preproducción. Dentro de los cuales se encuentra la narrativa que consta de la historia, los personajes (personaje desarrollado psicológicamente, socialmente y físicamente) y el universo, ya que es necesario tener todo esto para comprender la idea, empezar a visualizarla y poder adquirir una visión de lo que se quiere en el proyecto. También tienen que estar listos los diseños de los personajes al menos los principales ya que estos serán usados para poder hacer las pruebas de animación.

#### 5.- Importancia del análisis para el proyecto y el objetivo de hacerlo

Todos estos procesos del director de animación deben hacerse en base a un análisis de todos los puntos mencionados con anterioridad, pero ¿Qué es un análisis? Antes de definir análisis hay que tomar en cuenta que hay distintos tipos de análisis, que depende de donde se emplea y con qué intención para su significado. Para esta ocasión usaremos como definición solo la básica, sin emplear algún tipo en específico.

Análisis corresponde al estudio meticuloso y desglose de un tema donde se busca sacar conclusiones sobre él, donde cada parte de este todo es estudiado minuciosamente para lograr comprender y sacar conceptos o rasgos importante para la finalidad del análisis.

Entonces ¿cómo se emplea en el proyecto? y ¿Por qué es importante?, teniendo en cuenta que en un proyecto de animación se trabaja como una producción en línea donde hay trabajos que no se pueden realizar si antes haber terminado otros, se trabaja en base a lo de alguien más. Sobre todo los directores de área que trabajan en base a lo que se realizó en narrativa toman esa información y la desglosan para saber más a fondo, la intención, el tema, el tono y así llegar a lo más profundo del proyecto y lograr sacar la bases con el objetivo de preparar el material para los distintos equipos de trabajo haciendo así un trabajo homogé-

o donde todo armonice.

Visto cómo se constituye un proyecto de animación y cual es el trabajo que se hace dentro de este, se puede decir que una de las partes más importante sería la pre producción, ya que las bases del proyecto yacen ahí.

SOLO USO ACADÉMICO

---

## Desarrollo

Una producción animada consta de un gran trabajo en equipo, este equipo se subdivide en áreas donde se realizan las distintas labores. Esto se puede dividir en preproducción, producción y postproducción, a grandes rasgos en preproducción se generan las bases del proyecto, en producción se realizan y en post producción se monta y se finaliza con la etapa de edición.

De estas tres áreas nos centraremos en la etapa de preproducción donde realizaremos las bases del proyecto. A pesar de que las distintas áreas comienzan a trabajar desde la preproducción, su continuidad a lo largo del proyecto dependerá de las necesidades del mismo. En esta etapa podemos encontrar principalmente dirección, producción, arte y animación. Cada área tiene a un director encargado. En dirección se encuentra el director general quien está a cargo de la visión general del proyecto, guiando a todos para que el proyecto cumpla con esta visión. En producción se puede decir que dentro del proyecto está a cargo el productor general, quien gestiona y supervisa el proyecto, creando carta gantt y todo lo necesario para organizar la producción. Dentro del departamento de arte se encuentra el director de arte quien se encarga de llevar la idea del director general a lo visual y guiar al equipo de arte en ello. En cuanto a la animación, está a cargo de un director de animación, quien se encarga de definir el estilo de animación, además de reclutar a los animadores, liderar al equipo de animación y supervisar que la animación se mantenga constante durante la producción.

En esta tesis nos centraremos en el trabajo del director de animación desde el punto de cómo debe entender, visualizar, compenetrarse con el proyecto y analizar todo el material disponible del proyecto realizado anteriormente (arte y narración), para así poder plantear y dirigir la animación del proyecto, ya que todo esto actúa como base para poder desarrollar posteriormente la propuesta y guía de animación.

¿Cómo se puede entender un proyecto?. Desde el punto de vista del director de animación es entender cómo mejorar cada aspecto del proyecto o como favorecer a el proyecto desde la animación. Viendo como apoyar el tema de la historia con la animación, entendiendo a los personajes, analizando sus características tanto física, como psicológicas y sociales, leyendo la ficha de personajes y pudiendo entender cómo piensan y actúan. Tomando en cuenta también el público a quien está dirigido además de la capacidad y el tiempo del equipo de trabajo

---

entre otras cosas es lo que trataremos a partir de ahora.

Esto se hará en base a una investigación realizada y a experiencias personales ejemplificadas con un proyecto realizado en cuarto año llamado Doll Box.

### Presentación proyecto Dollbox

Dollbox es un proyecto de serie animada comenzado en cuarto año del 2019, la cual cuenta la Historia de Halia, una chica humana que habita en un mundo de muñecas donde desempeña el papel de aprendiz de mago. Cumplidos los 13 años, su magia ha comenzado a sobrepasar sus límites, haciendo que lentamente se convierta en una maga oscura. Es aquí donde Hal inicia su aventura, en la búsqueda de los ingredientes para la creación de un hechizo que secretamente, le quitará sus poderes y la salvará de su destino. Esta serie corresponde a los géneros aventura, fantasía, acción y comedia, pensada para un público objetivo entre 14 a 16 años y que sea transmitida por plataformas de streaming.

## Capítulo I : Historia

La palabra historia tiene varios significados dependiendo del ámbito donde se emplee, es por ello que nosotros usaremos el significado de la historia como narración, donde se entiende que es toda narración, suceso o aventura, narrada de manera oral o escrita, que relata un acontecimiento o hecho, ya sea real o ficticio.

### Género

Estas historias pueden ser clasificadas por su género. Esto es principalmente el tema central de la historia, es lo que dará forma y vida al relato, aunque también comparten estructuras narrativas, personajes y otras cuantas cosas, las cuales hacen que sea identificable el género.

Existen muchos géneros, los cuales han ido variando debido a la flexibilidad de los distintos temas y a los cambios de las formas de mostrar un relato. El cine adaptó sus géneros desde los cuentos, novelas, escritos históricos, etc., los cuales de por sí ya tienen sus características dentro de la literatura, pero al pasar al cine comienzan a tomar sus propias características, pero sin dejar de lado lo esencial o las bases del género.

En la animación ocurre lo mismo, al ser otro formato de narración audiovisual contiene sus propias características y recursos, por ello comienzan a adaptar los géneros del cine y la literatura para lograr comunicar con sus recursos, pero sin dejar de lado las bases del género.

Existen varios géneros y subgéneros, por las variaciones además de la flexibilidad que se permite mientras conserve la base del género. Los géneros que se encuentran principalmente son:

1.- Acción: En este género el tema principal es la acción, esto puede ser mediante peleas, enfrentamientos, persecuciones, etc. Además teniendo muy presente siempre como base el movimiento en cuanto a la dirección.

Este es el tema principal pero también hay algunos estereotipos que se incluyen que son parte del género, estos pueden ser tanto de trama, como personajes u otros aspectos característicos, algunos de estos pueden ser.

---

- a.- El protagonista suele ser alguien que se podría considerar autovalente, por lo tanto podría ser arrogante. Mantiene un secreto o hecho traumático que lo atormenta o pesa.
- b.- Tienen un humor con frases o gags para aligerar la tensión de momentos, antiguamente los personajes principales tenían una frase cómica o reconocible que se daba en ciertos momentos.



Generator rex (2010-1013), promises, promises (capítulo 19 - temporada 01), recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Fuo2bptpgzs>

2.- Aventura: Este género es muy similar al género de acción, prevalece mucho lo que es la acción y movimiento, pero lo principal es que se emprende un viaje. Este puede ser por diversas razones, estas pueden ser tanto ajenas como propias de los personajes.

Este género comparte la mayoría de los estereotipos con el género acción, es por ello que no redundamos en nombrarlos nuevamente.



Avatar: La leyenda de Aang (2005 - 2008), El pantano (capítulo 04 - temporada 02), recuperado de Netflix

3.- Comedia: En este género lo principal es el humor, entretener, divertir y/o causar risa en la audiencia, todo esto puede ser en base a chistes, gags, humor visual o humor físico entre otras.

Entre alguna de las características o estereotipos son:

- a.- Exageración en todo ámbito para generar la risa.
- b.- Existe un personaje tonto, crédulo, soñador o inocente. El cual suele ser el foco del humor.
- c.- Existe una personaje que es la contraparte del personajes inocente, siendo de un carácter fuerte, más realista, serio, etc.



The amazing world of Gumball (2011 - 2019), The best (capítulo 33 - temporada 05), recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=OpKWWpsVLtU>

4.- Drama: Este género se centra en situaciones creíbles y/o realistas generalmente alejadas de lo épico, donde se suele encontrar o abordar un tema grave o trascendente (muerte, adicciones, infidelidades, dilemas morales, etc). Usualmente este tema se muestra de manera dolorosa y/o escandalosa.

a.- Los personajes comienzan la historia en un momento crucial de sus vidas.



Hey, Arnold ! (1994 - 2004), Helga va al psiquiatra (capítulo 15 - temporada 04), recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=pXLWj\\_fA1gM](https://www.youtube.com/watch?v=pXLWj_fA1gM)

5.-Ciencia ficción: Es un género que se basa en la especulación, relatando sucesos posibles desarrollando en un marco imaginativo, cuya credibilidad está fundamentada en los campos de las ciencia (física, naturales y sociales) y la tecnología. Todo esto puede pasar en tiempos pasados presentes o futuros con mundo tanto reales, imaginarios, terrestres o extraterrestres.

- a.- Entornos futuros, espaciales o ficticios.
- b.- Personajes antropomórficos irreales o aún inexistentes (extraterrestres, robots, monstruos, etc.)
- c.- Tecnología ficticia o aún inexistentes.



Star wars: The clone wars (2003 - 2005), volumen 1 (capítulo 20) recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=q0xJD5o1TwY>

6.- Fantasía: Corresponde al género donde existe la magia, mundos de fantasía exótica, acontecimientos sobrenaturales o hechos, personajes o criaturas completamente irreales que no pertenecen a la realidad conocida en nuestro mundo. Se podría decir que es el contraste de la ciencia ficción ya que tiene bases pseudo realistas o científicas.



The dragon prince (2018), La muerte del rey trueno (capítulo 06 - temporada 02), recuperado de Netflix

7.- Romance: Historias centradas principalmente en las relaciones amorosas de los distintos personajes en la historia, en los que usualmente suelen ser los protagonistas, generalmente se muestra el avance de la relación (cortejo, novios, matrimonio).

a.- Los personajes se separan antes de lograr poder estar juntos.

b.- Siempre existe un impedimento para su relación, esta puede ser interna o externa.



Miraculous (2015), Glaciator (capítulo 09 - temporada 02), recuperado de Netflix

Habiendo visto estos géneros que son los que principalmente se ven en la animación, hay que tener en cuenta que existen otros géneros como el terror, suspenso, musical, etc. También existen los subgéneros como thriller, bélico, comedia dramática, tragedia, slapstick, etc. También existen otros géneros como los del anime donde tenemos, Shoujo, Seinen, Shonen, Josei, etc. Pero para esta ocasión no es necesario profundizar en ellos.

Una vez sabemos el género al cual pertenece nuestro proyecto, hay que ver cómo poder ayudar desde la animación para transmitir y empujar esa finalidad.

Una forma de analizar un proyecto desde el género, es desglosando los principales temas de este, ya que usualmente no tienen solo uno. Partimos por lo que es el tema principal del proyecto y comenzamos a desglosar por el grado de importancia y por los temas que más prevalecen a lo largo de la historia, esto igual se mide a lo largo del proyecto no por situaciones independiente si es una película, serie, corto, etc. Una vez rescatados los temas principales y secundarios hay que identificar los géneros correspondientes del proyecto, ya que no cuentan con solo uno, pueden tener muchos y depende de los temas anteriormente identificados, además se debe tener cuidado, porque juntar dos géneros puede llevar a un subgénero el cual tiene sus propios tópicos. Una vez identificados los géneros hay que analizar la actitud de los personajes en diferentes situaciones, ya que esto nos dará el tono de las diferentes escenas, y por lo tanto, un acercamiento al género debemos mostrar. Una vez tenemos todo esto, hay que ver la forma de potenciar esto con algún estilo de animación y/o con los recursos o técnicas de animación, lo cuales deberán ayudar a potenciar estos temas, para así lograr que la animación pueda estar acorde al tema y apoye al proyecto desde este punto. Igual todo esto depende de la intención ya que también pueden hacer todo lo contrario para potenciar otras cosas, ya que esto generará otras sensaciones, pero todo esto depende de la intención con la que se realice. Ya que un estilo de animación y los recursos no se usarán solo por que si, deben tener una razón.

Por ejemplo, si tenemos una serie del género de acción sabemos que su eje central es el movimiento, el generar tensión. Esto puede ser representado por carreras, persecuciones, peleas, etc. Entonces ¿cómo podemos ayudar con la animación en este ámbito?, en un principio buscando un estilo que se adapte bien a este género, sabiendo cuales son las escenas más importantes y debido a esas instancias inyectar más recursos, además de los recursos de animación que pueden ayudar a esto.

Dentro de los recursos de animación que podrían ayudar a empujar estas escenas de movimiento tenemos los smear, líneas de velocidad, que visualmente pueden dar más dinamismo a las escenas.

Como ejemplo tenemos a Dollbox la cual es una serie de Aventura, Fantasía, Acción, Comedia. Por lo tanto sabemos que hay una gran parte de movimiento al menos en algunas escenas y también comedia. Por esto hay que saber en qué medida y cómo será. En Dollbox hay luchas y persecuciones y dado a su género son importantes, entonces una forma de ayudar a esto es inyectar recursos en estas escenas de acción e implementar los recursos mencionados anteriormente, para así generar una mayor impresión, pero ¿qué hacer para equilibrar la animación para que no se vean mal las otras escenas?, eso lo pudimos compensar con un estilo de animación limitada referenciada de la animación japonesa, así con pocos dibujos tratamos de lograr una buena animación y ayudar a las escenas emblemáticas o épicas con más recursos. Pero también es muy importante la comedia en esta serie, entonces se buscó referencias de serie las cuales tuvieran algo parecido a lo que necesitábamos, es por ello que llegamos a Teen Titans, la serie transmitida por Cartoon Network, la cual tenía dos formas de animación una donde los personajes eran proporcionales y estilizados, y otra donde las proporciones de los personajes se exageraba, entonces para apoyar la comedia decidimos implementar una segunda animación que solo se usaría en momentos de comedia que sería más cercano a lo cartoon, donde las proporciones de los personajes pudieran ser exageradas, sus cara fueran más simples y redondas además de la exageración de movimiento, de Stretch and Squash, que fueran un poco menos limitada además de contener más ease in/out, para así poder reforzar el humor de las escenas.

---

## Tono

Este aspecto puede ser de los más abstractos dentro de la historia, pero, también es uno de los más notorios, es por esto que es sumamente importante saber identificarlo, ya que está directamente conectado con lo emocional, de lograr transmitir emociones, lo cual nos dará un pie para la animación, pero ¿Qué es el tono ?

El tono corresponde al estado de ánimo de la historia, pero no solo de esta, sino que puede ser aún más micro y referirse a una escena o plano. Es lo que transmite, lo que nos hace sentir. Si alguien te pregunta ¿Cómo es la serie? y tú dices: alegre, triste, inquietante, etc., todo eso corresponde al tono, y podrías decirlo, por que te transmitió algo, percibiste o te hizo sentir algo, hay algo que transmite y como dije antes, eso es el tono.

¿Pero cómo se construye el tono ?, esto ya sería mucho más complejo, ya que es una composición de los distintos elementos de la historia, así que no sería tanto como construir el tono, sino, como componerlo.

Hay varios aspectos que nos pueden ayudar a componerlo, partamos de lo más macro, que sería como dije anteriormente: El tono refleja el estado de ánimo de la historia, ya que independientemente que nos guste o no la historia, esta nos transmite algo, establece un tono y nosotros empatizamos con él. Es por esto que lo importante es cómo nos hizo sentir, ya que siempre sentiremos algo.

Otro punto que nos ayuda es el género, pero no lo veamos como un todo, solo enfoquemonos en los que nos trata de transmitir el género, por ejemplo: Una comedia trata de transmitir alegría, podríamos decir que el género dice de una forma más específica nuestro estado de ánimo frente a la serie o película. Con el mismo ejemplo de la comedia, no dices “vi una película alegre”, si no, “vi una comedia” y a quien le dice entenderá que era un película alegre y divertida. O si dicen que vieron una película o serie para llorar, esto puede englobar ya a dos o tres géneros de inmediato, drama, romance, comedia dramática. Podríamos decir que el tono y el género están relacionados íntimamente y que suelen dictaminar la forma en que percibimos la historia.

Se puede decir que la historia es la que provoca la emoción, pero esa historia está envuelta o cubierta por algo que nos guía hacia un punto de vista y ese es el tono.

---

El tono y los tonos están íntimamente relacionados con los sentidos, activan un sentimiento, un recuerdo, una referencia, pero por sobre todo nos muestran y proponen un punto de vista y nos disponen emocionalmente al verlo.

Una obra puede tener más de un tono de manera global, una comedia puede pasar a ser un drama o una tragedia, gracias a un punto en la historia que realice cambios en las perspectivas de los personajes o de la historia.

Pero también hay otros puntos que nos ayudan a componer el tono y estos son:

- La música
- Los personajes
- Los Ambientes y fondos

Como mencionaba antes, el tono es una composición, y esa composición conlleva a todo lo que la forme, en una producción audiovisual todo lo nombrado anteriormente transmite un sentimiento, y esos sentimientos pueden acompañar o no a una parte del conjunto o al conjunto entero, esta parte ya es algo más enredada, ya que hay muchas formas de generarlo, pero no hay una específica, muchas veces para hacer una película o serie mas triste todo apunta a ello y en otras hay un punto de la composición que va a la alegría y ese contraste o matiz genera aún más tristeza, es por ello que no hay una fórmula o punto específico para esto. Esto ya depende de la visión artística que tengan al querer dar el tono.

También deben tener en cuenta que el tono no solo corresponde a el grueso de la historia, también a escenas y planos, cada uno de estos aspectos tiene un tono, es por ello que se debe tener en cuenta, ya que en la animación esto nos dará aspectos sumamente importantes como lo son: el acting y el ritmo. Estos son puntos sumamente importantes al momento de transmitir emoción, por lo mismo se debe estudiar el tono de la serie de la manera más macro a la más micro, para saber cual es el tono de la secuencia y plano, para que la actuación de los personajes sea totalmente acorde al todo (si es lo que se busca).

Ahora, para poder identificar de mejor forma el tono y cómo este afecta a la animación veremos dos ejemplos.

---

El primero corresponde a “Futurama”, esta serie cuenta la historia de Philip J. Fry un repartidor de pizzas que vive en el año 2000, pero por un accidente cae en una cámara de criogenización congelando por mil años y despertando nuevamente en el año 3000, donde la civilización, la gente que conoce y el mundo que conoció, ya no existe, por esto debe enfrentarse a las dificultades del mundo actual. Consigue un trabajo como repartidor en la empresa Planet Express, la cual es una empresa de mensajería, pero que hace repartos a través del espacio, por lo que Fry y sus nuevos amigos de la empresa viven muchas aventuras haciendo estas entregas.

Para el análisis hay que tener en cuenta que Futurama es una serie de comedia principalmente. Analizaremos el capítulo “La suerte de los Fry”.

El Capítulo comienza con una vista al pasado, viendo el nacimiento de Fry y la envidia que siente su hermano. Todo este aspecto es bastante cómico, por las actitudes y personalidades de los personajes, lo cual, ya nos predispone ante el tono alegre del capítulo. Volviendo al presente vemos como Fry sufre de mala suerte y esta lo agobia (todo esto continuando con el mismo tono impuesto antes). Hay otro flashback, el cual nos muestra a Fry jugando con su hermano, pero Fry encuentra un trébol de siete hojas, el cual le da suerte y lo ayuda a ganar el partido de basquetbol contra su hermano, desde este punto los Flashback comienzan a perder un poco el tono alegre. De vuelta en el presente, Fry alega que con su trebol su suerte sería distinta, por lo que convence a sus amigos de ir a buscarlo. Volvemos al pasado con Fry y su hermano en una competencia de baile, donde su hermano le copia la rutina, pero Fry logra ganar nuevamente por un paso de baile sumamente difícil, que pudo realizar gracias a su trébol, por lo que su hermano quiere robarlo. De vuelta al presente vemos a Fry recorriendo su viejo vecindario, recordando cosas y llegando hasta su antigua casa. Todo esto comienza a perder poco a poco el tono cómico, ya no solo en los flashback, sino que también en el presente, comenzando de a poco con algo más dramático, un poco melancólico, incluso nostálgico, aunque se sigue con el humor, pero ahora se comienza a sentir la transición de comedia a drama que tiene el capítulo. Volvemos al pasado donde Fry corre de su hermano y esconde el trébol para que su hermano no lo pueda robar y viendo la relación de Fry con su padre. En el presente vemos a Fry buscando su trébol en el lugar donde lo escondió, pero este no esta, por lo que dice que su hermano lo robó y comienza a cuestionarse, por qué su hermano lo odiaba tanto. Todo esto comienza a volverse más dramático viendo cómo le afecta la relación con su hermano. Fry encuentra una estatua de

---

alguien con su nombre parecido a su hermano con el trébol en la solapa de su traje, por lo que alega que su hermano lo robó y al buscar información encuentra la vida de lujos y éxito que vivió, por lo que decide saquear su tumba. De vuelta al pasado vemos a su hermano ya adulto, preparándose para su boda, con su familia diciendo cuanto lo extrañan y la falta que les hace, su hermano en búsqueda de algo para la boda encuentra el trébol, y lo mira con nostalgia y tristeza. Toda esta escena marca el nuevo tono del capítulo el cual sería la tristeza y nostalgia, incluso puede ser desde antes si somos más minuciosos, pero en este punto, ya no hay duda, el tono cambió completamente, comenzamos a ver más del sentir de los personaje y a empatizar con ellos, siendo totalmente opuesto a los sentimientos que se ven en el presente. En el presente Fry llega a la tumba, lee la inscripción molesto y con recelo, mientras sus amigos saquearon la tumba. Volvemos al pasado y vemos a su hermano cargando un bebe y diciéndole que su nombre será Philip J. Fry como su tío desaparecido, a quien ama y extraña, mientras le entrega el trébol. En el presente Fry termina de leer la inscripción y comienza a llorar.

Se puede sentir como el director nos mostró un camino, el cual nos puede llevar todo el capítulo hacia la comedia, pero a medida que nos muestra el sentir de los personajes y sus emociones se revelan cambia el curso y nos lleva por el drama. En este capítulo inicia como cualquier otro y a medida que avanza, comienza a cambiar su tono respecto a los personajes, y pasa de comedia a drama, aunque nunca deja en un cien por ciento la comedia, pero el tono dramático pasa a ser el principal y la animación comienza a contribuir a esto bajando el ritmo, planos con mas acting, todo esto para que apunte al tono, al igual que la música. Este es un ejemplo perfecto de cómo existe una transición o un cambio de tono dentro de un capítulo.



Futurama (1999 - 2013), La suerte de los Fry (capítulo 10 - temporada 03), recuperado de <https://futurama-latino.net/3x10-la-suerte-de-los-fry/>

La siguiente serie es “Isla del Drama” esta es una serie canadiense emitida desde el año 2007 al 2008 en Canadá. Esta serie trata de un reality show donde veintidós participantes forman dos equipos, compiten en distintas pruebas muchas veces absurdas, y como en los reality show, después de cada competencia, el equipo perdedor deberá eliminar a uno de sus participantes, todo esto hasta que solo quede uno, el cual se llevará de premio \$100.000 dólares, todo esto transcurre en una isla, la cual es un campamento abandonado llamado Wawanakwa.

Esta serie corresponde al género comedia, por lo cual, ya nos da el tono principal, que corresponde a alegre, el cual es reforzado por la composición de la serie, desde los personajes, historia, música, ambientes, etc. Todo está hecho para transmitirnos alegría.

Hablando un poco de los aspectos de la serie que refuerzan el tono, tenemos el hecho de que es una parodia de los reality show, esto ya genera una instancia donde nos predisponen a la comedia. Esto aumenta con la comedia absurda y exageraciones de las competiciones del programa y de las situaciones a las que estas pueden llegar. Por ejemplo: el episodio uno, los competidores son informados que deben saltar a un lago desde un risco de trescientos metros de altura, además el lago tiene dos zonas, una amplia que está infestada de tiburones y otra muy pequeña, la cual es la zona segura. Esta situación podría ser tensa, pero por la actitud de los personajes, como el presentador del show que suele burlarse de los participantes y hacerlos sufrir, aportan mucho a la comedia. Ese conjunto genera ese ambiente cómico el cual nos da el tono, incluso en los momentos que deberían ser tensos como en el capítulo dos, cuando están eliminando al primer personaje, aunque la situación debería ser tensa, donde el background y la música aportan a ello, siendo algo oscuras y transmitiendo tensión, funcionan como contraste y generan todo lo contrario, ya que al predisponernos antes a que esto es como una parodia de un reality y por el acting de los personajes, se hace cómico y sigue con un tono alegre.

Como vimos en estos ejemplos, mientras el conjunto transmita el tono adecuado, funciona, es por ello que no hay una fórmula para componer el tono, sino que aspectos a tener en cuenta, los cuales son los mencionados más arriba, mientras todo eso genere el tono que buscan estará bien.



Isla del Drama (2007 - 2008), Campistas no muy felices 1 (capítulo 01), recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=U9O-zNKcN\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=U9O-zNKcN_0)



Isla del Drama (2007 - 2008), Campistas no muy felices 2 (capítulo 02), recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=b3kWRmMAKfg>

En Dollbox se tuvo en cuenta el tono en primera instancia, pero a medida que avanzaba el proyecto se fue perdiendo, ya que dejamos de pensar en él y nos enfocamos en lo que nos llamaba la atención o nos parece genial, todo esto hasta que en una corrección el profesor vio el animatic y se impactó porque había una escena de acción sumamente fuera de tono de lo que habíamos planteado en la parte narrativa. Por esto nos comenzamos a preguntar ¿Cuál es el tono?, ¿Qué queremos transmitir?, ¿Cuál es nuestro género principal? Una vez nos preguntamos esto pudimos lograr empezar a lograr algo homogéneo y acorde respecto al proyecto. Ya que comenzamos a ver la historia a nivel general, después el animatic, las escenas y los planos. Y de cada uno comenzamos a ver el tono desde lo más macro a lo más micro.

## Capítulo 2: Personajes

Dentro del proyecto, una de las parte indispensable son los personajes, ya que son ellos quienes mueven la historia, quienes ayudan a contar el relato o bien lo cuentan. En cada relato existen personajes, estos pueden ser tanto ficticios, imaginarios o basados en la realidad. Estos deben ser completos, tener una base sólida para ser creíbles, pero ¿Cuál es esa base? Esto corresponde a la psicología del personajes, a sus características físicas y sociales. Todo esto determina a un personaje, afectará su manera de moverse, de actuar e interactuar. Por lo tanto si el personaje no se mantiene coherente a sus características no será creíble.

La forma de ayudar a un personaje desde la animación es ayudando a estas características a florecer sin que ellos las mencionen, pero antes, hay que saber a qué corresponde cada característica.

### Características físicas

Estas características son las más visibles, ya que corresponde a todo lo visible del personaje a nivel corporal, desde su cara, cuerpo, altura, contextura, forma de las cejas, largo del pelo, falta de una extremidad, si tiene alguna prótesis, si tiene algún defecto físico, etc. Todo esto y más corresponden a las características físicas.

Para ayudar desde la animación en este punto hay que tener en cuenta en cómo afectan y que tanto estas características afectan a nuestro personaje.

Primero hay que diferenciar los rasgos característicos o relevantes del personaje, esto puede ser algo como, el largo del pelo, su contextura o hasta la falta de una extremidad. Una vez determinadas estas características hay que saber, entender y analizar cómo afectan estas características a este personaje, si es que tiene algún problema motor hay que determinar cómo pasó, ya que todo esto nos ayudará a evidenciar todo esto con el movimiento del personaje, porque todas estas características le deberían afectar, y si no es así por qué. Si un personaje tiene un problema motor en una pierna ¿Cojea? o ¿Solo la arrastra? preguntas como ¿En que lo afecta? y ¿Como?, son muy importantes ya que de esta forma podemos remarcar las características físicas y sin que el personaje diga algo sabemos de ello. Por ejemplo si un personaje es delgado, lo es ¿por que es atlético? o ¿solo por contextura?, si es delgado por ser atlético correrá de forma diferente a si fue-

ra solo por textura, cosas como estas son las que le agregaran veracidad al personaje.

Todo esto puede cambiar dependiendo del estilo de animación y a lo que se quiera mostrar, pero hay que tomar en consideración todo esto y ver qué es lo que beneficia más al personaje para el proyecto.

Para ejemplificar esto utilizaremos un personaje de la serie “Futurama” del canal Fox, creada por Matt Greening.

Bender es un robot que vive en el año 3000 y trabaja en la compañía “Planet Express”, al estar hecho de metal, las cosas que afectan a Bender a nivel físico son totalmente distintas a las que afectan a los humanos dentro de la serie, por ejemplo: Bender necesita alcohol para poder quitar el óxido de su cuerpo de metal, además de aceite para funcionar. Al ser de metal no puede acercarse a los imanes, ya que en algunos capítulos se puede ver cómo le afectan (al pegar un imán en su cabeza comienza a cantar, ya que el imán afecta sus circuitos), pero también hay otros aspectos físicos que lo afectan, por ejemplo, al no tener el sentido del gusto, no puede cocinar bien, siendo uno de sus sueños ser un chef. O algunas facilidades, como el hecho de que muchas veces, para alcanzar algo, solo estira el brazo, ya que su brazo es extensible, o al faltarle altura, solo estira sus piernas.

Ahora que ya entendimos un poco del funcionamiento de Bender, veamos cómo se usa dentro del capítulo “yo siento esa emoción” de la temporada dos. Haremos solo hincapié en los sucesos y acciones relevantes con las cualidades físicas. Al principio, Bender discute con Leela y al enojarse se gira para darle la espalda a Leela, pero no gira para esto, solo rota su torso y cabeza y para responderle a Leela y mirarla solo su cabeza causando que sus piernas y cabeza están en una dirección contraria a la de su torso, y esto solo es posible por que es un robot. Otras acciones serían que al estar preparando un pastel no usa ningún utensilio, usa su propia mano como batidora y el compartimiento de su torso como horno. Hace trampa en el juego de poner la cola al burro (en la serie llamado “ponle la cola al gusano lunar”) donde usa visión de rayo x, para saber dónde está su objetivo, también al momento de querer ir al drenaje se desarme y se envía parte por parte a través de el inodoro, cuando pelea con un monstruo del drenaje este le saca los brazos, pero sus brazos poder moverse aunque no estén en su cuerpo y para poder vencer al monstruo, Bender se compacta a sí mismo encogiéndose sus

sus piernas y cabeza, para usarlas como resorte o un tipo de sistema hidráulico y envían a volar al monstruo.

Esto son ejemplos claros de cómo el ser un robot le genera tener acciones distintas a otros personaje y cómo le afectan a él, siendo de buena o mala manera, en este capítulo en su mayoría buenas, pero uno de los ejemplos más claros es que, al ser un robot, en cierta forma es un utensilio y por lo mismo se usa a sí mismo para hornear un pastel, son cosas como estas las que hay que tener en cuenta.

En las siguientes imágenes se muestra los aspectos físicos anteriormente mencionados y cómo son utilizados por el personaje, estas características físicas.



Futurama (1999 - 2013), Yo siento esa emoción (capítulo 01 - temporada 02), recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=uSKark4i0WA&list=PL00P15vC\\_W1BE0uWhUQMCO3xVTkbcDjP&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=uSKark4i0WA&list=PL00P15vC_W1BE0uWhUQMCO3xVTkbcDjP&index=1)



Futurama (1999 - 2013), Yo siento esa emoción (capítulo 01 - temporada 02), recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=MKZZlkH4mUQ&list=PL00P15vC\\_W1BE0uWhUQMCO3xVTKbcDjP&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=MKZZlkH4mUQ&list=PL00P15vC_W1BE0uWhUQMCO3xVTKbcDjP&index=2)



Futurama (1999 - 2013), Yo siento esa emoción (capítulo 01 - temporada 02), recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=\\_tyW6iNGP5Y&list=PL00P15vC\\_W1BE0uWhUQMCO3xVTKbcD-jP&index=3](https://www.youtube.com/watch?v=_tyW6iNGP5Y&list=PL00P15vC_W1BE0uWhUQMCO3xVTKbcD-jP&index=3)

## Características psicológicas

Las características psicológicas corresponden a todo lo que es el personaje en su aspecto psicológico, corresponde a su personalidad, pensamientos, gustos, estado de ánimo y todo lo que conlleva su forma de ser. Esto puede ser englobado en temperamento, personalidad y carácter.

El temperamento corresponde a un aspecto propio del personaje, algo innato que tiene que ver con el humor y el estado de ánimo. Este aspecto no es influenciado por el entorno. Describiré rápidamente los cuatro tipos de temperamento, solo con el fin de que se puedan entender los ejemplos.

Existen cuatro tipos de temperamento basados en los cuatro tipos de humor de Hipócrates, aunque fue Galeno quien realizó los mayores esfuerzos para transformar la teoría de los cuatro tipos de humor en los 4 temperamentos. Estos corresponden a:

**Temperamento Sanguíneo:** Personas cálidas a la hora de tratar con personas, actúan por los sentimientos más que por lo racional, cambian fácilmente de parecer, son mayormente indisciplinadas por que buscan el placer inmediato, es por ello que dejan cosas sin terminar. Se pueden clasificar como personas alegres, optimistas y siempre buscan estar acompañadas.

**Temperamento Colérico:** Estas personas siempre se están dedicando a alguna actividad o realizando proyecto, defienden sus opiniones y posturas en las distintas situaciones. Confían en su propio criterio y no temen entrar en confrontación, por lo que son asertivos y no le temen al liderazgo, si es de temperamento muy fuerte puede dar pie a muchas confrontaciones, problemas y hostilidades. Se pueden clasificar como personas enérgicas, proactivas e independientes.

**Temperamento Melancólico:** Son personas que encuentran el placer en las tareas que requieran esfuerzo y sacrificio personal, les cuesta dedicarse a la hora de iniciar algún proyecto, ya que tienen un espíritu perfeccionista y por la preocupación que les produce la inseguridad de no saber que pasara, su humor es bastante variable con facilidad y muestran una tendencia a la tristeza. Se pueden definir como personas sensibles, creativas, introvertidas, abnegadas y perfeccionistas.

**Temperamento Flemático:** Estas personas valoran mucho la exactitud a la hora de pensar y de hacer las cosas, raras veces se enfadan y no muestran demasiado sus emociones, suelen mostrarse tímidas y evitar ser el centro de atención o tener algún rol de liderazgo. Se pueden definir como personas con tendencia a comportarse de manera serena y tranquila, son perseverantes a la hora de proponerse una meta y se basan mayormente en la racionalidad.

Hay que tener en cuenta que esto no es absoluto, son solo bases y no dictan el hecho que todos los personajes deban tener si o si uno de estos temperamentos, pero sí pueden ser encasillados en uno de estos.

La personalidad corresponde a un conjunto de características que definen la forma de ser de un personaje, teniendo en cuenta las cosas que ha vivido y también su forma de ser, la cual se ve directamente afectada por el temperamento. Uno de los aspectos corresponde a si el personaje es introvertido o extrovertido.

Otro aspecto es el carácter, este aspecto corresponde a la manera en la que el personaje reacciona frente a una situación. Este aspecto está ligado totalmente a las experiencias de vida del personaje.

Ya vistos estos tres puntos, ¿Cómo podemos ayudar a la animación desde las características psicológicas de un personaje? Para esto hay que tener en cuenta que es muy importante conocer toda la historia del personaje, esto es algo un poco independiente de la historia general, ya que para tener un personaje creíble, se debe tener una formación del personaje, ya que la historia puede no comenzar desde el principio de su historia, sino, desde un punto en su vida (a menos que la historia comience con su nacimiento y lo veamos crecer), hay que conocer sus gustos, traumas, heridas, fortalezas, debilidades. Todo esto nos hará conocer al personaje como si fuera alguien cercano, comprendiendo, entendiendo y logrando saber cómo actuaría en distintas situaciones, esto le agrega credibilidad al personaje. Ya que un personaje deja de ser creíble al momento que es contradictorio sin alguna razón, por ejemplo. Si tengo a un personaje que es de una personalidad introvertida, con un temperamento flemático, que creció en una familia conservadora y con muy poco carácter, sería muy extraño que fuera un luchador clandestino en el club de la pelea. Pero sería muy distinto si, este personaje fuera introvertido, con un temperamento colérico, de una familia conservadora y que su carácter escondiera su temperamento, podría llegar a ser un luchador clandestino, ya que no sería calmado y por esto podría ser creíble.

Una vez visto lo planteado anteriormente, sabremos como es nuestro personaje, de esta forma podremos entender cómo se comporta y al momento de la animación no se saldrá de personaje, por así decirlo, y se mantendrá creíble y acorde.

Para ejemplificar el aspecto psicológico usaremos a “Naruto Uzumaki” de la serie Naruto.

Naruto Uzumaki es el protagonista del anime y manga “Naruto” que narra las aventuras de Naruto para convertirse en el líder de la aldea (hokage).

Naruto es un personaje sumamente impulsivo, que no teme decir lo que piensa, se aferra a sus creencias y sueños, además de siempre querer ser el mejor y demostrar de lo que es capaz, aunque no es muy hábil, pero nunca se rinde y siempre piensa en el bienestar de los demás. Estas serían las principales características para definir a Naruto, por lo cual lo podríamos encasillar en el temperamento colérico. Pero ¿Cuáles son las acciones o motivos por las que Naruto es así? Primero debemos saber su verdadera historia.

Naruto es un niño que creció huérfano y rechazado por su aldea al tener al kyubi sellado dentro (un zorro gigante que atacó la aldea), al crecer en soledad, sufre por los otros chicos de su edad que tienen padres y se preocupan de ellos. Busca la aceptación y reconocimiento tanto de sus pares, como de la aldea, es por ello que hace bromas y travesuras en la aldea para buscar atención. Por esto es que decide ser el líder de la aldea, quien es el ninja mas fuerte y quien protege la aldea, ya que de esta forma, la gente lo reconocería. Cuando entra en la academia ninja, Naruto se esfuerza al máximo por hacer bien las cosas, pero al ver como no le resultan de la forma que espera, se frustra y al ser comparado constantemente con su rival, a quien se le da muy bien, este se esfuerza exhaustivamente por superarlo y lograr reconocimiento. Dentro de todo este círculo de la academia, Naruto logra formar amistades y así cambiar poco a poco la fuente de su objetivo, el cual sigue siendo ser el líder de la aldea, pero ya no para tener reconocimiento y respeto, sino, que para cuidar a sus amigos y aldea.

En cuanto a cosas de su personalidad podríamos decir que, no sabe muy bien cómo relacionarse con la gente, por lo que se precipita y a veces actúa de mala manera. Él se preocupa mucho por las demás personas, esto es porque él entiende el dolor de estar solo, además del dolor de ser rechazado por las demás personas, y es por eso que se preocupa por la gente. Quiere ser el más fuerte de todos,

porque de esta forma él conseguirá el respeto y aceptación de las personas de la aldea, aunque sabemos que los fundamentos de su objetivo después evolucionan. Es un personaje sumamente emocional, es por ello que no racionaliza las cosas y actúa por sus emociones e instintos la mayoría de las veces.

Teniendo esta pequeña explicación de la historia de Naruto como personaje entremos a analizar: Como vimos antes, podríamos encasillar a Naruto en el temperamento Colérico, por ser enérgico, no rendirse, aferrarse a sus creencias o posturas y no teme generar un enfrentamiento por ello. Esto se puede evidenciar en sus actitudes, viendo como nunca renuncia a su sueño de ser el líder de la aldea, el jamás rendirse aunque haya adversidad, etc. Aunque comparte algunas cosas con el sanguíneo como el actuar más por lo emocional que por lo racional, esto es común ya que como dije, no es necesario que tenga solo un temperamento, los personajes son complejos. Su personalidad es extrovertida, lo cual podemos ver reflejado en sus actitudes haciendo bromas, diciendo siempre lo que piensa, etc. Su carácter fuerte, ya que sus experiencias de vida no han sido las de un joven normal por lo cual reacciona muchas veces como un chico de su edad.

Como se puede evidenciar el personaje con respecto a su personalidad es sólido, todas las preguntas que nos salten sobre él tendrán respuesta y con ello sabemos como actúa o se comportará, es por esto que es importante saber la historia, todo lo contado anteriormente no se muestra en el inicio de la historia, pero para nosotros como animadores es importante saberlo, ya que sabremos cómo hará las bromas y porque, por qué nunca se rinde o por qué tiene esa actitud, todos esos factores ayudan al acting, lo cual hará más creíble al personaje.



Naruto (2002 - 2007), ¡Entra!, ¡Naruto Uzumaki! (capítulo 01), recuperado de Netflix

## Características sociales

Estas características corresponden al nivel social de nuestro personaje y cómo se relaciona con el entorno, está directamente ligado con su personalidad, ya que depende de cómo él se relaciona con los demás y cómo se relacionan con él por su forma de ser. Este aspecto también tiene que ver con aspectos de su formación como, clase social, educación, profesión, religión, familia, pasatiempos, etc. Todo lo que engloba su ser fuera de él.

Esto es importante ya que nos habla de lo visto anteriormente, de su historia que a veces puede ser independiente de la historia principal, esto nos da otro punto de vista para saber cómo se comporta y relaciona, ya que si su personalidad es impulsiva, o jocosos, a lo mejor la reprime por su trabajo o por mostrar una personalidad distinta en su círculo social.

Para la animación, este aspecto nos da a entender muchas veces el por qué el personaje se comporta distinto a pesar de su personalidad, nos da a conocer hábitos, los cuales hay que tener en cuenta y nos da otra perspectiva en general del personaje.

En primera instancia, hay que saber sobre todo lo visto anteriormente y como hemos hecho antes también, ver cómo le afecta esto a él como personaje, como lo influyen o guían estos aspectos. Si su familia es estricta o lo maltrata, eso cambiaría aspectos de su personalidad y carácter, por esto a lo mejor él dejó de ser extrovertido, o quizás su familia siempre reza antes de comer por religión, por lo tanto él, por costumbre también lo hace aunque no esté su familia. Estos son pequeños ejemplos de cómo el personaje adquiere costumbres o posiciones por estos aspectos, tanto así, que pueden afectar su forma de ser o en la que se relaciona, es por esto que son claves, porque agregan ese otro punto de la realidad del personaje que nos dará la credibilidad completa.

Todos estos aspectos y formas en las que afectan al personaje nos darán comportamientos o formas de ser de estos en distintas situaciones, las cuales aportarán al acting del personaje, y por lo tanto, deberemos tener en cuenta al momento de la animación.

Para este aspecto usaremos a “Zuko” de la serie Avatar: La leyenda de Aang.

Zuko es un joven maestro fuego príncipe de la Nación del Fuego. Quien en su infancia era un niño tranquilo, inocente, preocupado por la gente, amable y de fuertes creencias, pero todo esto cambió radicalmente por un contexto social, el cual provoca que su verdadera personalidad se esconda, incluso llegando a casi perder lo que es.

Zuko es menospreciado por su padre, por su forma de ser y por ser poco habilidoso con el control del elemento fuego, además de ser manipulado y ridiculizado por su hermana. Zuko solo tiene una persona que lo acepta y cuida de él y esta es su madre. Junto a ella Zuko crece siendo quien es, ya que su madre lo apoya y le enseña, pero esto cambia cuando su madre desaparece y con esto comienza a carecer de ese apoyo que le brindaba su madre. Una día al asistir a una reunión de guerra con su padre y otros generales, Zuko cuestiona el plan de un general, apoyado en sus creencias y opiniones, el plan era sacrificar unos soldados en una maniobra de distracción. Por la falta de respeto hacia el general, Zuko es retado a un duelo, este acepta pero sin saber que su padre era su oponente, este al ver que era su padre, ruega por perdón al no querer enfrentarse a él, pero su padre se niega, porque ese era un símbolo de cobardía y otra falta de respeto más, por lo cual su padre prosigue a quemarle el ojo izquierdo a Zuko generando una enorme cicatriz. Posteriormente exilia a Zuko de la nación del fuego, diciéndole que no puede regresar hasta que encuentre al Avatar, quien había desaparecido hace más de cien años, por lo que Zuko con trece años de edad sale en busca del avatar junto a su tío, para así recuperar su honor y la aceptación de su padre.

Zuko está tres años buscando al avatar sin poder estar en su hogar, sin su estatus, sin su madre y otras cosas más, por esto y más Zuko comienza a cambiar, se vuelve más frío y comienza a ocultar o más bien a dejar de lado quien es, con tal de recuperar lo que perdió. Es un claro ejemplo de cómo el entorno social puede generar un cambio en el personaje, en su forma de ser, sus objetivos, perspectivas, ya que algunas veces puede afectar directamente el aspecto psicológico del personaje. Esto nos da un punto de vista de por qué Zuko tiene una mala relación con su padre, por qué no hay una relación con su hermana y por qué está lleno de trabas emocionales y problemas de ira.



Avatar: La leyenda de Aang (2005 - 2008), El Avatar regresa (capítulo 02 - temporada 01), recuperado de Netflix

### Capítulo 3: Investigación de mercado

Toda producción tiene una razón de existir, estas pueden ser variadas, quieren mostrar algo, contar, demostrar, o generar dinero, publicidad, etc. Todas son razones válidas, pero a quién va dirigida, por donde será exhibida, la fecha de estreno y otras muchas cosas van en la investigación de mercado, es un área la cual no está tan relacionada con la animación, pero puede influir, cambiar o definir muchos aspectos de la producción, incluyendo la animación.

Todo proyecto tiene un público, este público debe ser estudiado, ya que hay que conocer al consumidor del producto, para lograr que lo consuma. También hay que analizar la plataforma por la cual se exhibirá, ya que no todas son iguales, tienen sus pros y contras y dependiendo del público objetivo algunas pueden ser mejores o peores y ver si estas son acordes al público.

Estos dos puntos son los que revisaremos a continuación, estos puntos no están a cargo del director de animación, pero es un punto a tener en cuenta ya que corresponde a una de las bases del proyecto, siendo en algunos casos, la base más importante.

## Público objetivo

Cada proyecto es diferente, tanto por su contenido, como por su objetivo. Pero otro punto importante es el público al cual va dirigido, ya que son quienes consumen el proyecto, por lo tanto tenemos que tener claros a quienes va dirigido. Se deben determinar ciertos puntos los cuales nos darán a conocer este público y así poder enfocar el proyectos en sus gustos y poder captar su atención, y que el proyecto sea exitoso.

Primero, se debe pensar ¿Quién es el público objetivo? son niños, adultos, adolescentes. Cada uno de ellos tiene intereses distintos, cada uno está en una etapa diferente de su vida, por lo cual no verán el proyecto de la misma forma, es por esto que se deben estudiar y analizar. Se debe desglosar este público para poder analizarlo, ¿Qué les gusta?, ¿Qué ven?, ¿Qué hacen?, y muchas otras preguntas son las que nos servirán para esto, ya que nos ayudarán a entender que es lo que quiere nuestro público. Por ejemplo, no nos serviría hacer un proyecto como “La casa de los dibujos” y mostrárselo a niños de once años, ya que el humor negro, la sátira, la sexualización y muchas otras cosas, no son aptas para un niño de once años, puede haber casos en donde niños de esa edad lo vea y le guste, no será la mayoría y por la clase de contenido, no deberian verlo. Teniendo esto en mente hay que pensar: ¿El proyecto es acorde a la etapa y/o edad del target? Como lo mencionamos antes, es muy importante saber y conocer al público pero, también saber si es apto para ellos. Una vez que se dictamina el público objetivo hay que hilar más fino y ver para qué etapa de ese público ya que no es lo mismo un adulto joven que un adulto, o un niño de cinco años que va al jardín que un niño de once años de quinto básico.

Todo esto nos permitirá que el proyecto sea efectivo, ya que una vez tenemos identificado nuestro público, sus intereses, lo que ve, lo que le gusta, etc. Todo lo de la pre producción debe estar influenciado por este público, ya que nuestra finalidad es que ellos lo vean. Debe verse reflejado en la forma en que se narra la historia, la historia en sí misma, los diseños tanto de los fondos, como de los personajes y también la animación.

Al momento de pensar en la animación para un target se debe tener en cuenta muchas cosas, pero se pueden resumir en las preguntas hechas anteriormente. Teniendo estas preguntas sabremos lo que le gusta a nuestro público y apuntar a ellos.

Si se hace un proyecto de acción para adultos entre treinta a cuarenta años, habría que tomar en cuenta primero cuales son sus referencias de acción, pensar en las películas y series con las que crecieron y tal vez sacar referencias, como el estilo de animación, para así poder acercarnos o a lo mejor en las coreografías que se usaban, etc. Todo esto hará que el proyecto pueda llegar de mejor forma y sea mejor recibido.

Para poder ver de mejor forma lo explicado anteriormente, tomaré tres series de distintos target para analizar como sus animaciones son pensadas para este público.

La primera serie a analizar es la serie infantil llamada “Peppa pig”, es una serie de televisión británica estrenada en el año 2004, la cual tiene un target de edad para niños de la edad preescolar entre los cinco y siete años. Trata sobre Peppa, quien es una cerdita antropomórfica que vive con sus padres y su hermanito Jorge, quienes enfrentan las distintas situaciones cotidianas de una familia: Peppa yendo a la escuela, la familia de paseo o de visita, salir a andar en bicicleta, jugar con su hermano, peleas entre ellos, etc. Al ser un contenido infantil, todo lo que sucede generalmente es un reflejo de lo que podría vivir un niño de la edad de Peppa ya que de esta forma podrá entender lo que está sucediendo, es por lo mismo que la animación de la serie es lenta y sencilla, sin movimientos complejos ni exagerados o bruscos. Por lo general la animación es lenta y pausada acompañando a los diálogos, pero cuando los personajes corren o hacen alguna acción más brusca, esta se hace de la manera más sencilla y usando la menor información posible, a que me refiero con esto, las carreras en esta serie son prácticamente iguales a las caminatas, la única diferencia es que el personaje mueve más rápido las piernas y que el movimiento de los brazos es más amplio y rápido, pero no hay un cambio de pose u otra cosa, se hace de la forma más sencilla posible, esto también para acompañar el estilo naif que está en el arte de la serie. En definitiva, todo lo que se produjo en la serie es para que sea comprensible y digerible para un niño de la edad de cinco a siete años que es el target de esta serie.



Peppa Pig (2005 - 2017), Los misterios (capítulo 05 - temporada 02), recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DNVrDOUNxnk>

La siguiente serie es una para un público objetivo adolescente entre los doce y catorce años, “Teen Titans” o “Los jóvenes titanes” en su traducción en latino américa, fue una serie de animación producida por “Warner Bros. Animation” para Cartoon Network, la cual fue emitida desde julio del 2003 hasta septiembre del año 2006, serie basada en los cómics de “The teen titans”, de DC comics. La historia gira entorno a Robin, Cyborg, Raven, Starfire y Chico bestia, un grupo de superhéroes quienes defienden a Jump City de los distintos villanos que se presentan. Esta fue una de las serie más exitosas en ese tiempo, lo principal en la serie era la acción y comedia, aunque no estaba exenta de espacio para el desarrollo de personaje y/o escenas más dramáticas con diálogos más profundos.

La animación en esta serie era algo limitada en las escenas de diálogo y mucho más fluida en las partes de acción, aunque el género de la serie sea acción y contribuye a que esto sea así, se tuvo en cuenta también el target de la serie, y qué es lo que los niños ven, hacen y disfrutan a esa edad. Muchos niños de esa edad disfrutaban el correr, jugar, competir, la actividad física en general, obviamente hay excepciones. Es por esto que la animación en las parte de acción es más fluida y dinámica, de esta forma se genera un impacto y se atrae la atención de los espectadores. También a esa edad, en general, la comedia física es muy efectiva y una de las formas que la serie aprovecha eso es cambiando la animación de la serie a algo más cartoon en los momentos cómicos, deformando los personajes y sus expresiones para reforzar los gags o las situaciones cómicas. Otro punto a considerar es la relaciones personales que los chicos y chicas pasan por esa edad, la formación amistades, vínculos y relaciones amorosas, etc. Todo esto para algu-

nos es de interés, es por ello que la serie también los usa, así los chicos se sienten identificados y la serie les llamara la atención, la animación también ayuda en este punto, dando un mejor timing a los planos para que el acting se entienda y el diálogo se vea apoyado en estas situaciones, que son de conocimiento personal e introspección, formación de lazos o relaciones personales tanto amorosas, fraternales, familiares o amistades.

En las imágenes mostradas a continuación, se podrá ver los cambios en la animación, viendo partes donde los personajes mantienen forma y diseño y cómo cambian los personajes, en proporciones y diseño al cambiar la animación siendo más cartoon y afectando a los personajes.



Teen Titans (2003 - 2006), Divide y conquistarás (capítulo 01 - temporada 01), recuperado de <https://serieslan.com/ljt/divide-y-conquistaras>



Teen Titans (2003 - 2006), Divide y conquistarás (capítulo 01 - temporada 01), recuperado de <https://serieslan.com/ljt/divide-y-conquistaras>



Teen Titans (2003 - 2006), Divide y conquistarás (capítulo 01 - temporada 01), recuperado de <https://serieslan.com/ljt/divide-y-conquistaras>



Teen Titans (2003 - 2006), Divide y conquistarás (capítulo 01 - temporada 01), recuperado de <https://serieslan.com/ljt/divide-y-conquistaras>

Por último, analizaremos “South Park” una serie del canal Comedy Central la cual ha estado en emisión veintitrés años contando con renovación de temporadas hasta el año 2022. Partió en el año 1997 como una serie de animación para adulto, enfocándose principalmente en la sátira y el humor negro. La historia se centra en cuatro chicos (Kyle, Stan, Cartman y Kenny) que residen en un pueblo ficticio (South Park) del estado de Colorado en Estados Unidos. Esta narra las historias y situaciones que les suceden o padecen sus protagonistas, las cuales pueden llegar a ser muy surrealistas. La serie generalmente satiriza con humor negro la sociedad, la actualidad y la cultura de Estados Unidos como de otros países. Al ser una serie para adultos, se tocan temas serios e incluso delicados para algunas personas, algunas veces llegando a ser grotescos o explícitos en la forma en que muestran el contenido. Pero todo esto es posible gracias al target al que va dirigido que son personas adultas que en primera instancia entenderán estos temas y podrán digerirlos y se apuesta por que lo tomen con humor ya que se podría decir que ellos se ríen de todos por igual, aunque no ha sido así con todos los temas que se han tocado, ya que South Park ha tocado temas como, la homosexualidad, política, religión (cristiana, musulmana, etc.), parodiado a Osama bin Laden, Mohamed, etc. Un montón de personajes y temas trascendentales que al parodiarlos de la forma en que lo hacen pueden llegar a herir la sensibilidad de algunas personas. Sin hablar de el lenguaje soez que se emplea en la serie, pero aun así, la serie ha sido exitosa y esto es gracias a que ha ido evolucionando a través de los años ya que los adultos que veían el programa en su mayoría en los 90’ a 2000 no son las mismas personas que lo veían en el 2010 o incluso ahora, puede que si por ser fanáticos de la serie, pero al avanzar en el tiempo tienen que avanzar e irse renovando.

La serie de South Park a pesar de ser políticamente incorrecta y tratar temas controversiales, tener un contenido explícito y tocar temas adultos, sus diseño y animaciones corresponden más a las de una serie infantil (diseños y colores básicos, además de una animación no muy compleja), aunque tiene una diferencia muy significativa y esta es el ritmo, al tener un ritmo más rápido y sólo compartir con una serie infantil lo minimalista de los diseño y animación, genera un contraste con lo que muestra la serie a nivel visual con lo que se dice y a veces se muestra, este contraste potencia los diálogos y la comedia, lo cual es lo más importante en esta serie. Esto genera que se vuelva atractivo y cómico para el target adulto al que va dirigido, es igual a cuando un niño dice una grosería delante de

---

un grupo de adultos y estos se ríen e incluso lo celebran (claro todo esto hablando en un contexto donde los adultos de lo que hablamos son de los 90' o 2000 y obviamente no hablo todos).

Esta serie al estar en el aire tanto tiempo, genera que ese target, al cual apuntaban, fuera creciendo y comenzara a llegar un público nuevo de otra generación, esto generó que la animación del programa evolucionara y para esto tuvieron usar nuevas tecnologías, lo que les permitió hacer más dinámica la serie y atraer a este nuevo público, también comenzaron a hacer referencia o parodias de películas, serie y shows famosos de la actualidad y con ellos muchas veces hacían cambios en la animación para poder hacer la parodia o referencia de mejor forma, tanto así que en algunos capítulos la estética y el estilo de animación son totalmente diferentes.

La imagen que veremos a continuación muestra la primera temporada de South Park, donde la mayoría de sus planos eran desde esta angulación, los personajes no tienen movimientos muy complejos, de hecho al hablarse entre ellos no volteaban, a menos que fuera para interactuar.



South Park (1997 - actualidad), Carmant consigue una sonda anal (capítulo 01 - temporada 01), recuperado de <https://southpark.cc.com/episodios-en-espanol/s01e01>

En esta en cambio, se muestra una mejora considerable, viendo incluso una animación hacia la cámara, donde el personaje genera un movimiento mucho más complejo de lo que se mostró anteriormente.



South Park (1997 - actualidad), La aburrida liga de beisbol (capitulo 05 - temporada 09), recuperado de <https://southpark.cc.com/episodios-en-espanol/s09e05>

En las siguientes imágenes podrán ver cómo cambian los diseños de los personajes y también su animación, dejando de ser cut out e implementando animación 2d tradicional e incluso 3d.



South Park (1997 - actualidad), Buenos momentos con armas (capitulo 01 - temporada 08), recuperado de <https://southpark.cc.com/episodios-en-espanol/s08e01>



South Park (1997 - actualidad), El gran tetaje (capitulo 03 - temporada 12), recuperado de <https://southpark.cc.com/episodios-en-espanol/s12e03>



South Park (1997 - actualidad), Mysterion se subleva (capitulo 12 - temporada 14), recuperado de <https://southpark.cc.com/episodios-en-espanol/s14e12>



South Park (1997 - actualidad), Tetas y dragones (capítulo 09 - temporada 17), recuperado de <https://southpark.cc.com/episodios-en-espanol/s17e09>

En Dollbox, al momento de plantearse se pensó que fuera una serie para un target de niños entre los ocho a diez años, teniendo en cuenta también el hecho de que fuera transmitida por Cartoon Network, además de que sus géneros ayudaban a que esto fuera así, pero al comenzar a trabajar en el proyecto esto no se tomó muy en cuenta, casi que olvidamos el público objetivo al trabajar y empezamos a ver y buscar referencia y a trabajar en los que nos gustaba, hasta un punto donde tuvimos una corrección donde se nos preguntó cuál era el público objetivo y al responder, nos dijeron que no había mucho sentido en el tono de lo que mostrábamos respecto a target (Daren le sacaba una pierna a un enemigo con una daga y Hal pateaba traseros), esto hizo que nos replanteáramos muchas cosas ¿En verdad ese es nuestro target? ¿Esto es lo que queremos mostrar y que la gente vea? ¿Esto es lo que Cartoon Network transmitiría? Al replantear todo esto se generaron cambios, en un principio se aumentó el target a un público objetivo de entre catorce y dieciséis años, esto por los temas que se planteaban y de la forma que se querían mostrar, también se cambió la plataforma objetiva a una plataforma de streaming como Netflix, por lo cual cambió un tanto la narrativa, para que se adecuara a la forma narrativa de las series mostradas por esa plataforma. En cuanto a la animación, no hubo gran cambio, pero sí hubo que enfocar lo que se quería hacer y porque al ser ese el público objetivo, se usó como referencia a “Teen Titans” ya que su forma de ajustar la acción con la comedia iba muy bien con el tono de la serie y era una fórmula probada con el público al que queríamos llegar, planteando las mismas bases que ellos usaron.

Se podría decir que el target y el público objetivo afecta de manera directa al proyecto, incluyendo a la animación, viendo casos donde la animación evoluciona para adaptarse al nuevo público. No es solo hacer algo por que lo encuentro bonito o me gusta y listo, se debe estudiar y tener una razón de ser en el proyecto, de esta forma el proyecto estará mejor diseñado y podrá llegar de mejor manera al público objetivo.

## Plataforma

Otro punto importante en esta área es la plataforma, este corresponde al medio por el cual se transmite o exhibe el producto. Este punto puede ser visto antes o después del público objetivo, pero siempre se debe tener en consideración. Ya que cada plataforma es distinta, tanto en su forma de mostrar los proyectos, formatos, contenido general, público objetivo, etc, como también en los intereses de la misma.

Es por esto que se debe tener cuidado al momento de realizar el proyecto, ya que si se realiza y se espera emitir por alguna plataforma, ya sea streaming o tv y el este no cumple con los estándares, formatos u otro requisito de la plataforma, puede no quedar en esta o que soliciten hacer cambios significativos al proyecto para que pueda adaptarse a la plataforma. Es por esto que siempre hay que tener en consideración la plataforma por la cual se espera emitir, para evitar rehacer trabajos, perder dinero y tiempo.

Para ver o identificar alguna de las preferencias o libertades que tienen algunas plataformas, analizaremos dos series una de tv del canal Cartoon Network y otra de una plataforma Streaming que es Netflix, para ser justos ante ambos tratare de usar serie que estén dentro de un mismo rango generacional y que se puedan considerar actuales.

La primera serie es “Love, Death & Robot”. Una serie antológica que contiene dieciocho capítulos, los cuales son cortos animados autoconclusivos que cuentan distintas historias, pero siempre enfocadas o conteniendo una de las partes del nombre de la serie “amor, muerte y robots”. Esta serie contiene un contenido explícito y crudo, como, mutilaciones, muerte explícita, desnudos, sexo, etc. Es por esto que su clasificación es +18. Una de las razones por las cuales creo que esta serie apuntó a una plataforma streaming, tiene que ver con su contenido crudo y como esta serie en otra plataforma como tv puede no haber alcanzado

la cantidad de público que alcanzó, esto por que no todos los canales que transmiten animación transmitirán este contenido, serían una cantidad de canales mucho menor, donde se debería esperar el horario adulto a lo mejor, esto reduciría enormemente la visibilidad, aparte que el contenido sería casi exclusivo de quienes ven el canal. Otro punto a tener en cuenta es que los capítulos no tienen una duración fija, no todos duran veinte minutos, los capítulos varían entre los seis a diecisiete minutos, generando un promedio de doce minutos, esto generaría un problema en tv ya que generalmente los programas van desde los doce a veinte minutos de contenido. En cambio en la plataforma de streaming se tiene a un público masivo, todos los que entren a la plataforma pueden ver la serie, no deben esperar un horario específico, el hecho de que los capítulos tengan un tiempo variable no afecta a la parrilla programática como lo haría en tv y esto es porque no existe. Otro punto es que podría verlo gente que usualmente no consume ese tipo de contenido y por lo tanto genera que el posible público que vea la serie será mayor ya que no se radica a un grupo de personas que ve específicamente ese canal, sino, a una gran cantidad de gente que espera ver otros contenido o no tiene nada más que ver.



Love, Death & Robot (2019), Buena cacería (capítulo 08), recuperado de Netflix

La otra serie a analizar es “The amazing world of Gumball”, una serie emitida por el canal Cartoon Network, la cual fue emitida desde el año 2011 al 2019, con una duración por episodios de doce minutos aproximadamente. Esta serie cuenta las distintas aventuras de Gumball junto a su mejor amigo Darwin y su familia (que la integran su madre, padre y hermana menor); esta serie contiene principalmente humor, este se encuentra en muchas formas, como un poco de humor negro, un humor absurdo y también de situaciones. Es para un público que rodea los catorce años lo que en Chile sería “TV-14” osea para mayores de catorce años, pero puede ser vista por menores en compañía de un adulto. Una de las razones por las que Gumball fue emitida por tv y no por Streaming, es por que su público objetivo es en gran parte el público objetivo del canal, aparte que el tema y formato se adaptan bien a lo comentado en lo que es formato de tv. Otro punto es que la serie al ser tan diversa en su comedia, no solo puede llamar la atención de su público objetivo por lo mismo llama a otros target a verlo, ya que el público objetivo del canal parte desde los siete años en adelante, además de ser un canal que solo transmiten animación la serie y repiten el bloque diario dos veces, los chicos que ven el canal es más probable que lo vean.



The amazing world of Gumball (2011 - 2019), The puppy (capítulo 05 - temporada 03), recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8dPOKyQ-TKo>

En Dollbox se tuvo en cuenta la plataforma desde un inicio, se pensó para ser transmitida por Cartoon Network y se trabajó así hasta cierto punto. Esto fue hasta que miramos lo que estábamos haciendo y comenzamos a preguntarnos esto es lo que queremos, tras esto comenzamos un nuevo proceso de búsqueda, pero no cambiando la historia, sino que el tono, parte de como se muestra la información, estructura de capítulos, etc. Nos dimos cuenta al final que estábamos realizando un proyecto para ese canal, que no es algo que estuviera mal, pero si era algo con lo que no estábamos conforme y sobre todo la directora, por esto comenzamos a analizar las referencias nuevamente, a ver otras para poder encontrar lo que buscábamos que se acomodara a nosotros y ver si eso se adapta a una plataforma. De esta forma llegamos a una referencia que dio en el clavo “The dragon prince” el tono de la serie, la forma narrativa de los capítulos y las temporadas era a lo que se quería lograr y vimos que se adaptaba muy bien al formato de Netflix y que le iba bien, ya que tiene tres temporadas, por ello decidimos enfocarnos y guiar el proyecto a lo que queríamos y modificar cosas para encajar con los parámetros de Netflix.

En definitiva para definir su plataforma deben saber que es lo que quieren hacer, si una serie que esté en una plataforma o hacer una serie para la plataforma, es importante, ya que no es lo mismo, en uno hacen o realizan una serie y buscan el mejor lugar para emitirla. En el otro tienen una idea y la desarrollan para la plataforma, para que sea lo más adecuada posible. Esto son solo posibilidades y formas de hacerlo, se les pueden ocurrir otras formas a ustedes, pero es importante entender qué están haciendo y para qué.

#### Capítulo 4: Distribución del equipo

Los proyectos siempre están compuestos por un equipo, este puede ser grande o pequeño dependiendo totalmente de cada proyecto y sus necesidades, pero este equipo ¿Cómo llega a conformarse? ¿Cómo se distribuyen el trabajo? ¿Cómo se dictaminan las tareas a realizar? Todo esto es un trabajo monumental de logística que por lo general no se nota en un principio, pero no por ello no son importantes, ya que son una gran parte de las bases de un proyecto, ya que sin esto no se podrían cumplir plazos de entrega o cumplir con la elaboración del proyecto en el tiempo acordado. También hay que tener en cuenta que estos aspectos son totalmente distintos en el ámbito profesional que en la universidad, pero ¿Por qué? y ¿Cuales son esas diferencias?

Antes que nada revisaremos cómo se ejecutan algunas de estas actividades importantes, cómo afectan en la animación y cómo se diferencian en el aspecto profesional y universitario para así poder analizar su importancia como también sus efectos en la animación.

### Gente a disposición

En una producción a nivel profesional hay muchos aspectos que nos dirán con cuanta gente contaremos en el proyecto, pero hay uno en particular que afecta de manera directa este punto y ese es el presupuesto. El presupuesto es el principal punto a tener en cuenta al momento de realizar un proyecto, ya que definirá lo que tenemos para poder realizar lo que queremos, nos dirá cuantos capítulos podemos lograr y de cuantos minutos, desde ese momento se debe juntar el equipo de producción e idear una estrategia para poder realizar el proyecto según lo esperado, de esta planeación saldrá cuanta gente se necesitará para el proyecto, claramente todo esto conversado con los directores y toda la gente de la producción.

Para determinar quién trabajará en el proyecto, el productor es quien arma una lista con ciertos candidatos (quienes postulan con un reel a los distintos cargos que se necesitan) la cual se les pasa a los jefes de área quienes los evalúan, luego en conjunto los revisan y ven los distintos aspectos técnicos que se requieren en la producción y ver quién es más apto. En el departamento de animación esto no es diferente, cuando el director de animación recibe la lista de candidatos junto a sus reels, este debe analizarlos y ver cada aspecto de este analizando si tienen lo necesario o cumple con las necesidades del proyecto, para luego poder reunirse con el productor y juntos deliberar, además de revisar estos puntos nuevamente, para así definir qué personas serían las más aptas para formar parte de la producción. De no encontrar a las personas indicadas o algunas que les falte un poco de habilidad, si la empresa tiene los recursos, puede ponerlos a prueba y capacitarlos para que puedan desempeñarse de buena forma en el proyecto, pero esto dependerá de cada empresa.

Hay que tener en cuenta que en este punto ya debería haber una propuesta de animación, porque de esta manera se pueda buscar a la gente en base a las necesidades que tendrá el proyecto, no serviría buscar gente sin tener una base donde poder buscar.

En la universidad, este aspecto es distinto, ya que nosotros no buscamos a los animadores que mejor se adapten al proyecto o a los más hábiles, sino que debemos realizar el proyecto con nuestros compañeros, es por esto que puede llegar a ser más complejo. Mucha veces compartiremos personal si es que hay más de un proyecto, es por esto que se debe buscar la forma mas optima de trabajar y aprovechar el tiempo al máximo, aunque la forma de trabajo dependerá de cada año han habido año donde a mitad de semestre queda un solo grupo, otras veces donde las personas eligen un equipo y trabajan ahí y otras donde solo los cargos directivos son fijos y los demás rotan en los distintos equipo, todo dependerá de la generación, pero esto no cambia el hecho de que deben saber administrar a las personas con las que trabajaran, ya que menos personas en un área significa más tiempo de proceso.

Dentro de Dollbox la distribución de personal estaba a cargo del productor, pero siempre era un trabajo en conjunto ya que había que cumplir entregas, es por esto que nos juntabamos un dia a la semana con el productor, director de arte, directora general y director de animación, para ver cual era el avance de la semana y que parte necesitaba más ayuda, en un principio la prioridad fue arte, había que realizar los concepts del proyecto, tanto de personaje como de bg. Después de terminar la pre producción la prioridad fue animación, ya que había que comenzar a realizar los layout y comenzar animación, es por esto que mucho del personal de arte paso a animación (en este punto igual tiene que ver con lo que tus compañeros eligieron o quieren realizar). Al comenzar con la animación y que tus compañeros comiencen a trabajar contigo debes saber administrar, no puedes usar a una sola persona para hacer los layout y dejar a otras tres para animar, porque de esta forma no es óptimo. Se necesitan layout para animar, es por esto que la prioridad fueron los layout, entonces la mayor cantidad de personas fueron a esa área. Lo bueno de que algunas de las personas que estuvieron en animación pasarán por arte antes, fue que estaban familiarizadas con los modelos y esto facilitó un poco más el trabajo. Una vez se avanzó un gran porcentaje de los layout, había material para poder realizar la animación sin que los animadores se quedarán sin planos para animar, de esta forma se pudo trabajar de manera muy óptima.

Eso solo fue un ejemplo de cómo se trabajó en Dollbox, pero no todos los proyectos tendrán las mismas necesidades. Es por esto que ahora daré ciertos puntos que pueden ser una base para organizar al equipo. Lo principal es detectar las falencias del equipo y también sus fortalezas, ya que de esta manera sabrán

---

donde administrar la mayor parte de los recursos (que en este caso serían personas y tiempo), lo ideal es mantener la comunicación de los jefes de área y el productor, ya que de esta manera sabrán en qué está trabajando cada parte y de los problemas que puedan llegar a tener, puede afectar mucho a la moral y el estrés del equipo que soliciten una entrega o algo y no este listo, porque algún área tuvo un problema y el otro departamento no se enteró, etc.

La comunicación es clave, pero no solo con el equipo directivo, también es muy importante con la gente que trabaja en cada área, ya que son parte de tu equipo y tu eres responsable de sus entregas, como de que se sientan bien trabajando. Hablando ya más en el área de animación, la comunicación hará todo mucho más fácil, un equipo que confía en ti podrá hablar más abiertamente y expresar de mejor forma si tiene algún problema o si no entiende alguna corrección, además de que puede expresar si tiene alguna idea de como mejorar el plano o algo.

SOLO USO ACADÉMICO

## Habilidades del grupo

Un proyecto, al plantear las bases de este, también se plantea un piso o un nivel de habilidad que es requerido para poder desarrollarlo. En el área de animación, el encargado de colocar el estándar de habilidad es el director de animación, ya que esto va de la mano con la propuesta de animación que él planteó, es por esto, que es él quien elige a quienes cree que son los más óptimos para el proyecto al ver los reels de los postulantes a los distintos puesto dentro del departamento de animación. Una vez seleccionados, habla con el productor y juntos seleccionan a las personas. Hay que tener claro que un proyecto es algo complejo y costoso, es por esto que el equipo debe ser balanceado, buscando personas de distintos niveles de habilidad dentro de los márgenes requeridos para el proyecto (estos pueden ser de un nivel alto, medio y hasta bajo dependiendo de los recursos de los que disponga la empresa o productora). De esta forma se puede tener un equipo más completo, los planos o secuencias más complejas para animadores más experimentados, las secuencias de complejidad media para animadores de nivel medio, etc. De esta forma no se presiona de sobre manera a los animadores, artistas de layout, intercaladores, etc. Es por ello también, que lo ideal es no animar planos por separado, sino secuencias, las cuales por lo general están clasificadas por dificultad, de esta forma se puede distribuir y organizar mejor el trabajo, asignando como lo comenté anteriormente asignando las secuencias según su nivel de dificultad respecto al nivel del artista. Pero que una secuencia sea compleja no requiere necesariamente que todos los planos sean complejos, esto ayuda a que la secuencia quede más homogénea en calidad, que se cuiden temas de continuidad, acting, etc. Hay distintos criterios para clasificar los planos y secuencias, estos son algunos:

- Cantidad de personajes: Dentro de un plano pueden haber de un personaje a ocho por dar un ejemplo, al tener más personajes dentro del plano, mayor será la dificultad, en comparación a uno que solo tenga un personaje, claro que este es un aspecto que por decirlo de alguna forma se promedió con los otros, ya que depende también depende de los demás criterios.
- Cantidad de acciones: En un plano puede haber desde una acción, que sería levantar un vaso, o dos como correr y luego saltar. La cantidad de acciones determinará la cantidad de movimiento, por lo tanto, entre más acciones, más movimiento y por lo tanto se le agrega mayor dificultad.

- Tipo de acciones: Este punto es sumamente importante, ya que el tipo de acción es determinante al momento de definir la dificultad, por que puedes tener ocho personajes, pero haciendo una sola acción y en ciclos, además de que el tipo de acción sea simple, como aplaudir. Mientras que en otro tienes a un personaje, con una acción, pero esta es una carrera. El tipo de acción va directamente con la complejidad de esta.
- Duración del plano: la duración de un plano también dice mucho, ya que no es lo mismo animar a un personaje durante dos segundos, que animar a un personaje pero durante diez segundos.
- Si el plano tiene FX: Los FX son de por sí otro punto, ya que entre ellos pueden ser complejos o fáciles, pero el hecho que un plano contenga un FX, ya hace más complejo el plano, por que son una animacion mas que hacer, aparte que tienen un tratamiento y movimiento distinto al de los personajes. Sobretudo considerando que hay veces que no se puede comenzar a animar el personaje sin el FX.
- Movimiento de cámara: El movimiento de cámara y todo lo que esto conlleva también es un punto sumamente importante, ya que el movimiento de la cámara en sí es otra animación, además de que si existen movimientos de cámara complejos cambiaría la perspectiva, ángulo e incluso el valor de plano, así que es un aspecto sumamente importante a tomar en cuenta.

Ya una vez seleccionados los postulante, es el director del área quien debe preocuparse de dar todo el material y herramientas para que su equipo pueda hacer el trabajo de la mejor forma posible, también es quien se preocupa de distribuir el trabajo asignando junto al productor, esto teniendo muy presente el nivel de habilidad de la persona y la dificultad de la secuencia, hay que tener en cuenta también que las personas evolucionan, es por esto que hay que ayudar a esto y de esta forma motivarlas, analizando su progresión y asignando secuencias de mayor dificultad de vez en cuando o también a la inversa, asignando secuencias de menor dificultad a quienes no logran sus entregas, pero esto no es un premio es para ayudarlos a retomar el ritmo, ha bajar el nivel de estrés o carga, también es muy importante tú feedback como director, decirle cómo lograrlo, qué le faltó entender, qué debe practicar, pero también hay que ser realistas con la carta gantt, si esta persona no logra retomar el ritmo y su decaimiento es constante, se le deberá desvincular del proyecto.

---

En Dollbox las habilidades eran variadas, habían algunos que podían animar morphing, movimientos complejos y cosas sin estructuras con facilidad (agua, magia, etc), pero se les dificultaba mucho los personajes, es por esto que se habló con esta persona para que se encargará de los FX del proyecto, ya que nadie mas podía hacerlos con la facilidad que él tenía. Habían otras personas que no podían animar bien, aunque supieran dibujar y lograran dibujar muy bien a los personajes, es por ellos que se designaron a otros animadores que no lograban muy bien los modelos a animar, porque aunque no pudieron alcanzar los modelos si lograban los movimientos y gestos, es por ellos que comenzaron a trabajar juntos, los que se podían animar animando y los que podían dibujar pasando la animación a modelo, esto no es lo óptimo, pero en pro de poder terminar el proyecto se realizó de esta forma. Otras personas eran muy buenas realizando animación secundaria y overlapping o acting, por ellos se le asignaban los planos que tuvieran overlapping o que lo principal del plano fuera el acting.

Dentro de un equipo de trabajo hay varias personas, como no todas las personas son iguales y no todos tienen las mismas capacidades, tenemos que tener en cuenta que estas tienen distintas habilidades a pesar de que todos sean animadores, intercaladores o asistentes de clean up.

Como director de animación es muy importante conocer el equipo con el que se trabaja, sus virtudes y falencias, ya que el dirigir al equipo de animación consta de ver que es lo que están haciendo bien y mal, para así poder guiarlos o ayudarlo a mejorar, pero esto también es para nosotros como directores, ya que no por ser directores haremos todo bien.

Una vez tenemos esos puntos vistos debemos hacer la propuesta de animación si es que no se ha hecho, si se ha hecho se debe revisar y ver si con el equipo y las habilidades de este se puede realizar, ya que un punto a tener en cuenta al postular la propuesta de animación es que pueda ser realizable con equipo que se dispone y también ser conscientes de que los diseños de los personajes y props apoyen a eso.

Hay varias formas de saber las habilidades del grupo, una de ellas es viendo trabajos anteriores que hayan realizado, pero ahí no se tiene el haber visto el proceso para ellos, es por esto que plantear que hagan ejercicios que uno conozca o crea que ayudan a evidenciar sus puntos fuertes y debilidades, es bueno también que uno realice estos ejercicios para también nosotros saber nuestros puntos

---

fuertes y debilidades, es bueno también que uno realice estos ejercicios para también nosotros saber nuestros puntos fuertes y débiles si es que aun no los conocemos.

Una vez sabemos cuales son estos puntos, hay que ver cómo sacar provecho de ellos. Si hay un animador al cual se le hace más difícil animar cuerpos o a lo mejor por que su nivel de dibujo no es tan bueno como para realizar rápidamente o eficientemente los diseños en la animación, pero es bueno realizando efectos, es mejor que anime efectos, el proceso de animación será más rápido y se evitará el hecho de que el animador se frustre por no poder lograrlo o que el animador quede mucho tiempo con el plano. Otra forma también puede ser que alguien anime muy bien, pero su nivel de dibujo no alcanza los diseños, se puede combinar con alguien que a lo mejor no anime muy bien, pero su nivel de dibujo es bastante bueno podrían trabajar juntos, unos haciendo las animaciones rough y otro pasándolas a diseño, hay muchas formas de aprovechar las habilidades del equipo y combinarlas para que así la producción sea lo más eficiente.

Al final todo lo realizado fue en pro del proyecto, de poder realizar el mejor trabajo posible, todo esto siempre teniendo comunicación con el equipo. Esta es una forma rara de trabajo que a lo mejor no lo encontraron en el mundo laboral, pero en un proyecto universitario puede ser muy útil y nos ayuda a ver nuestros puntos fuertes y reforzar gracias a un equipo nuestros puntos débiles.

## Capacidad de trabajo

En el aspecto profesional uno de los recursos que más hay que cuidar es el tiempo, es por esto que antes de hacer cualquier otra cosa se debe organizar el proyecto, determinar el tiempo de cada proceso, las cuotas de avances mensuales, semanales y hasta diarias. Con esto listo, los plazos de entrega final son casi inamovibles, ya dictaminados el tiempo de trabajo, será trabajo del jefe de área (en este caso el director de animación) ver que estos plazos se cumplan, dando feedback, viendo los avances diarios, etc. Supervisando y apoyando al equipo de la mejor forma.

De haber problemas de tiempo con las entregas, se debe analizar el problema, se identifican y tratan de corregir, el problema puede ser de uno, algunos o del equipo. Si el problema radica en solo uno o algunos se debe ver el factor que lo afecta, puede ser que los trabajadores sean poco constantes, o no le dedican el tiempo adecuado, debe ser informado que tiene metas que cumplir, de haber mejora se debe ser realista y velar por el proyecto, no se le puede mentir a la carta gantt, es por ello que se debe buscar a otra persona que pueda cumplir con la capacidad de trabajo exigida por el proyecto. De ser el equipo, se debe ver que a lo mejor, por el presupuesto que se tenía no se pudieron conseguir personas de mayor habilidad y el proyecto debe ser realista con esto también, ya que el tiempo de trabajo es muy importante y por lo mismo debe ser bien remunerado y si se espera calidad se debe pagar, es por esto también que si el proyecto tiene problemas de tiempo a lo mejor el proyecto deba bajar calidad o buscar más personas dentro de lo que se puede, pero el tiempo de trabajo no puede cambiar es lo más importante y finalmente lo que manda.

Al trabajar en la universidad esto es muy parecido ya que contamos con una meta fija de entrega que es inamovible, pero somos nosotros quienes disponemos las entregas ante el profesor, las cuotas mensuales y semanales de entrega. Es por lo mismo que se debe ser realistas con la capacidad de trabajo del equipo, para lograr la mejor calidad dentro del tiempo que se tiene.

En Dollbox se partió analizando lo que serían las entregas grandes tanto de mitad de año como la de fin de año y desde este punto empezar a ver, si nos pedían animatic completo, biblia de animación más propuesta y guía de animación, el director de animación debía tener las bases de los personajes e historia para comenzar, entonces la prioridad sería tener la parte narrativa (fichas de personaje,

---

historia, ficha de mundo, etc) para poder conocer el proyecto, poder determinar el tono y comenzar a realizar la búsqueda del estilo de animación, además de que los otros departamentos también lo necesitaban. Una vez se dictaminaron los tiempos de la parte narrativa, se debe ver qué cosas no se podían comenzar sin tener otra lista antes, de esta forma se les daba prioridad.

Cuando se comenzó producción se analizó la entrega final, que es el proyecto terminado, se dictaminaron los tiempos tomando los planos totales, qué procesos se les debía realizar para llegar a estar final, la cantidad de personas que trabajaría en los proceso, con ello el tiempo y la capacidad de trabajo que debíamos tener para poder cumplir. De esta forma, el trabajo se repartió de buena manera tomando en cuenta también las distintas habilidades de cada persona, se pusieron fechas de entrega semanales de avances y una cantidad límite de correcciones de entregas semanales, de esta manera, si no cumplía se le quitaba el trabajo y se le daba a otro, esto no era un premio, era para que el proyecto no se atrasa, se conversaba con esa persona por si tenía algún problema, personal u alguna cosa que no lo dejará avanzar, al ser reiterado se hablaba con el profesor quien sería el encargado de decidir qué hacer en ese caso.

Hay muchas formas de organizar a un equipo para que la capacidad de trabajo sea efectiva, lo principal es tener en mente siempre que a la carta gantt no se le puede mentir, si se hacen cambios no debe ser a los plazos de entrega establecidos, sino, a la estructura interna, a lo mejor el jefe de área no está siendo eficiente o los trabajadores están desmotivados con problemas, a lo mejor el equipo no tiene el nivel necesario para desarrollar lo planteado, hay muchos factores, pero como mencioné anteriormente el tiempo no es un factor a alterar ya que la entrega final es inaplazable. Traten de buscar soluciones efectivas, a lo mejor el feedback del director de animación no es efectivo o no se explica de buena forma de manera escrita, hagan las correcciones en vivo, graban las correcciones, hagan imágenes. Si el equipo no es lo suficientemente bueno y no logran la capacidad de trabajo adecuada, vean el tiempo restante y reorganicen al equipo de trabajo o lo necesario para cumplir la capacidad de trabajo con una calidad que los deje conformes, si algún compañero tiene problemas a lo mejor sería bueno hablar con él, que una semana tenga una carga de trabajo menor, para que recupere el ritmo, etc. Todo esto hará que el proyecto avance de mejor forma y con la mejor calidad que el equipo pueda entregar.

## Conclusión

Todo lo anteriormente visto forma las bases para que, un director de animación con poca experiencia y/o con dudas de cómo partir su rol frente al proyecto, pueda interiorizarse con él y pueda guiar a su equipo de la mejor forma posible. Esta guía, entonces, funciona de una forma analítica, en la cual, encontrarás el material necesario para aprender a analizar un proyecto y saber qué camino tomar con la animación de éste.

El director de animación, primero que nada, deberá entender la historia del proyecto, donde encontramos el género y el tono, parte principal del proyecto donde evidenciamos la necesidad de saber identificarlos, para que la animación sea adecuada para la historia, viendo distintas posibilidades, para así tener bases sobre las que trabajar.

También deberá analizar a los personajes, quienes por su tridimensionalidad, son una parte compleja de todo este universo, la cual hay que conocer en profundidad desde sus tres puntos. Hay que saber analizarlos, para poder comprenderlos tanto en sus distintos aspectos, físicos, psicológicos y sociales, ya que cada uno afecta en la animación de distintas formas y gracias a ello poder lograr un personaje verosímil ante el espectador y que al animar no se salga del personaje.

Por otro lado, a pesar de no ser su área y no ser un aspecto el cual tenga que realizar, el director de animación debe saber interpretar y analizar la investigación de mercado, ya que esa investigación nos dirá a quien esta dirigido el proyecto y por donde se exhibirá, lo cual vimos es sumamente importante al minuto de pensar en la animación, ya que esta debe ajustarse tanto al público como a la plataforma.

Por último, deberá saber trabajar con la distribución de equipo, cómo tratar a la gente con la que trabajarás, los factores que determinan la calidad con la que el proyecto puede salir, los aspectos importantes, como la cantidad, habilidad y capacidad de trabajo de la gente con la que uno dispone y cómo saber administrar de la mejor forma lo que sería en la universidad tus compañeros.

El problema planteado en un principio puede que persista, que la universidad no imparta una clase o taller de dirección de animación, pero al menos tendrán esta guía, que les mostrará algunos puntos claves para identificar el camino que

deben seguir con respecto a la dirección de la animación del proyecto, de esta forma poder generar seguridad en los procesos posteriores como lo son la propuesta y guía de animación, por qué tendrán las bases para poder realizar la investigación, de esta forma su trabajo será eficiente y podrán tener la seguridad de que lo que están haciendo está bien o está por un buen camino.

SOLO USO ACADÉMICO

---

## Bibliografía.

### Marco teórico

- Martínez, Aurora. Última edición 20 de Abril del 2020. Análisis. Recuperado en Abril del 2020 de : <http://conceptodefinicion.de/analisis/>
- Raffino, María. Última modificación 8 de Julio del 2020. Análisis. Recuperado en Abril del 2020 de: <https://concepto.de/analisis-3/>
- Canive, Teresa. S.F. Proyecto. Recuperado en Abril del 2020 de : <https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/definicion-de-proyecto>
- Villa, William. 23 de Junio 2011. ¿Qué es un proyecto? Recuperado en Abril del 2020 de : <https://www.youtube.com/watch?v=X5mKgXL73nE>
- Martínez-Salanova. Enrique. S.F. El cine de animación. Recuperado en Abril del 2020 de: <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>
- Cine de animación, Wikipedia. Última modificación 16 de Julio del 2020. Cine de animación. Recuperado en Abril del 2020 de:[https://es.wikipedia.org/wiki/Cine\\_de\\_animación](https://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animación)
- Walt Disney: Creador de sueños, History Channel. 04 de Diciembre del 2015. Walt Disney: Creador de sueños. Recuperado en Abril del 2020 de: <https://canalhistoria.es/blog/walt-disney-creador-de-suenos/>
- Warner Bros. Animation, Wikipedia. 16 de Junio del 2020. Warner Bros. Animation. Recuperado en abril del 2020 de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Warner\\_Bros.\\_Animation](https://es.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros._Animation)
- Harman e Ising, Wikipedia. Última modificación 31 de agosto del 2019. Harman e Ising. Recuperado en Abril del 2020 de:[https://es.wikipedia.org/wiki/Harman\\_e\\_Ising](https://es.wikipedia.org/wiki/Harman_e_Ising)
- Estudio de animación de Metro-Goldwyn-Mayer, Wikipedia. Última modificación el 22 de Julio del 2020. Estudio de animación de Metro-Goldwyn-Mayer. Recuperado en Abril del 2020 de: [https://es.qwe.wiki/wiki/Metro-Goldwyn-Mayer\\_cartoon\\_studio](https://es.qwe.wiki/wiki/Metro-Goldwyn-Mayer_cartoon_studio)
- Kong, Alex. 20 de Septiembre del 2016. Guía de puestos y departamentos en una película animada. Recuperado en Abril del 2020 de : <https://www.alexkong.mx/guia-de-puestos-y-departamentos-en-1-pelicula-animada/#1553548422124-50db56c0-42cb>
- Proceso completo de una producción animada. S.F. Lo que sea. Recuperado en Abril del 2020 de : <http://www.loquesea.es/la-animacion/proceso-completo-una-produccion-animada/>

- Art director. S.F. Screen Skill. Recuperado en Abril del 2020 de : <https://www.screenskills.com/careers/job-profiles/animation/pre-production/art-director/>
- 2D Animation Director. S.F. Carrer in screen. Recuperado en Abril del 2020 de : <https://www.careersinscreen.ie/role/2d-animation-director/>
- Animation Director. S.F. Carrer in screen. Recuperado en Abril del 2020 de : <https://www.careersinscreen.ie/role/animation-director/>
- Valera, Memo. Publicado el 23 de Enero del 2017. Guía básica de Worldbuilding. Recuperado en Mayo del 2020 de: <https://memovalera.wordpress.com/2017/01/23/guia-basica-de-worldbuilding/>
- Tejada, Adriana. Publicado el 3 de Enero del 2018. Worldbuilding o Cómo crear mundos. Recuperado en Mayo del 2020 de : <https://blog.literup.com/worldbuilding-crear-mundos/>
- Raffino, María. Última modificación 04 de julio del 2020. Personaje. Recuperado en Mayo del 2020 de: <https://concepto.de/personaje/>
- Estilo Artístico. S.F. Aprendiendo historia del arte. Recuperado en mayor del 2020 de : <http://aprendiendohistoriadelarte.blogspot.com/2012/03/estilo-artistico.html>

## Desarrollo

- Pérez, Julián y Merino, Maria. Publicado en el año 2013. Definición de razonamiento lógico. Recuperado en Mayo del 2020 de : <https://definicion.de/razonamiento-logico/>
- Pérez, Julián y Gardey, Ana. Publicado en el año 2013. Definición de razonamiento inductivo. Recuperado en Mayo del 2020 de : <https://definicion.de/razonamiento-inductivo/>
- Pérez, Julián y Gardey, Ana. Publicado en el año 2013. Definición de razonamiento deductivo. Recuperado en mayor del 2020 de : <https://definicion.de/razonamiento-deductivo/>

## Capítulo 1

- Historia, significados. Última actualización 11 de junio del 2018. Recuperado en Mayo del 2020 de : <https://www.significados.com/historia/>
- Narración, significados. Última actualización 28 de Abril del 2020. Recuperado en Mayo de : <https://www.significados.com/narracion/>

- 
- Los 20 tipos de película y sus características. S.F. Recuperado en Mayo de 2020 de : <https://psicologiaymente.com/cultura/tipos-peliculas>
  - Género cinematográfico de acción. S.F. Género cinematográfico de acción. Recuperado de : <https://historiadelcine.es/generos-cinematograficos/accion-cine-peliculas/#caracteristicas-genero-cinematografico-accion>
  - Género de acción, Wikipedia. Última actualización 26 de mayo del 2020. Género de acción. Recuperado en Mayo del 2020 de : [https://es.wikipedia.org/wiki/Género\\_de\\_acción](https://es.wikipedia.org/wiki/Género_de_acción)
  - Comedia cinematográfica, Wikipedia. Última actualización 09 de Mayo del 2020. Comedia cinematográfica. Recuperado en Mayo del 2020 de : [https://es.wikipedia.org/wiki/Comedia\\_cinematográfica](https://es.wikipedia.org/wiki/Comedia_cinematográfica)
  - Iglesias, Paula. Publicado el 27 de Octubre del 2017. Cine cómico y la comedia. Recuperado en Mayo del 2020 de : [https://es.slideshare.net/paula\\_iglesias/cine-comico-y-la-comedia#:~:text=CONCEPTOS%3A%20Una%20comedia%20cinematográfica%20es,prolíficos%20y%20populares%20géneros%20cinematográficos.](https://es.slideshare.net/paula_iglesias/cine-comico-y-la-comedia#:~:text=CONCEPTOS%3A%20Una%20comedia%20cinematográfica%20es,prolíficos%20y%20populares%20géneros%20cinematográficos.)
  - Cine Dramático. S.F. Recuperado en Mayo del 2020 de : <https://sites.google.com/site/cinerama20/cine-dramatico>
  - Drama (cine y televisión), Wikipedia. Última actualización 16 de Junio del 2020. Recuperado en Mayo del 2020 de : [https://es.wikipedia.org/wiki/Drama\\_\(cine\\_y\\_televisión\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Drama_(cine_y_televisión))
  - Tovar, Pedro. S.F. Las diez características del cuento de ciencia ficción. Recuperado en Mayo del 2020 de : <https://www.lifeder.com/caracteristicas-cuento-ciencia-ficcion/>
  - Olier, David. Última modificación 29 de marzo del 2020 . Clasificación de la ciencia ficción. Recuperado en Mayo del 2020 de : <https://cabaltc.com/clasificacion-de-la-ciencia-ficcion>
  - Ciencia ficción, wikipedia. Última modificación 20 de julio del 2020. Ciencia ficción. Recuperado en Mayo del 2020 de : [https://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia\\_ficción](https://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficción)
  - Cine fantástico, EcuRed. S.F. Cine fantástico. Recuperado en Mayo del 2020 de : [https://www.ecured.cu/Cine\\_fantástico#:~:text=Género%20que%20corresponde%20a%20películas,el%20terror%2C%20que%20tienen%20o](https://www.ecured.cu/Cine_fantástico#:~:text=Género%20que%20corresponde%20a%20películas,el%20terror%2C%20que%20tienen%20o)
  - Fantasy film, Qwe. S.F. Fantasy film. Recuperado en Mayo del 2020 de : [https://es.qwe.wiki/wiki/Fantasy\\_film](https://es.qwe.wiki/wiki/Fantasy_film)
  - Chaves, Carlos. Publicado el 07 de Abril del 2012. Los géneros cinematográficos. Recuperado en Mayo del 2020 de : [http://labutacadecine.blogspot.com/2012/04/los-generos-cinematograficos\\_07.html](http://labutacadecine.blogspot.com/2012/04/los-generos-cinematograficos_07.html)
-

- Palacios, Gustavo. Publicado el 09 de Julio del 2015. ¿ Qué es el tono de un guión, y cómo se escribe ? Recuperado en Julio del 2020 de : <http://elinqui-linoguiionista.blogspot.com/2015/07/que-es-el-tono-de-un-guion-y-como-se.html>
- Isla del drama, wiki. S.F. Isla del drama. Recuperado en Julio del 2020 de : [https://totaldramaisland.fandom.com/es/wiki/Isla\\_del\\_Drama](https://totaldramaisland.fandom.com/es/wiki/Isla_del_Drama)

## Capítulo 2

- Escuela de escritura. Publicado el 12 de Enero del 2019. Descripción psicológica de un personaje : El carácter. Recuperado en Junio del 2020 de : <https://www.escueladeescrituracreativa.com/consejos-para-escritores/descripcion-psicologica-de-un-personaje/>
- Perez, Julian y Gardey, Ana. Última modificación 2014. Características físicas. Recuperado en Mayo del 2020 de : <https://definicion.de/caracteristicas-fisicas/>
- Babarro, Nerea. Publicación 17 de abril del 2019. Tipos de temperamento y sus características. Recuperado en Junio del 2020 de : [https://www.psicologia-online.com/tipos-de-temperamento-y-sus-caracteristicas-4514.html#anchor\\_0](https://www.psicologia-online.com/tipos-de-temperamento-y-sus-caracteristicas-4514.html#anchor_0)
- Gonzales, María. S.F. Temperamentos del ser humano : los 4 tipos y sus características. Recuperado en Junio del 2020 de : <https://estilonext.com/psicologia/temperamentos-humano>
- Torres, Arturo. S.F. Los 4 temperamentos del ser humano. Recuperado en Junio del 2020 de : <https://psicologiymente.com/personalidad/temperamentos-ser-humano>
- Avatar wiki. S.F. Recuperado en Julio del 2020 de : [https://avatar.fandom.com/es/wiki/Avatar:\\_La\\_Leyenda\\_de\\_Aang](https://avatar.fandom.com/es/wiki/Avatar:_La_Leyenda_de_Aang)
- Avatar wiki. S.F. Zuko. Recuperado en Julio del 2020 de : <https://avatar.fandom.com/es/wiki/Zuko>
- Wikipedia. S.F. Naruto. Recuperado en Julio del 2020 de : <https://es.wikipedia.org/wiki/Naruto>
- Wikipedia. S.F. Bender. Recuperado en Julio del 2020 de : [https://es.wikipedia.org/wiki/Bender\\_\(Futurama\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Bender_(Futurama))

## Capítulo 3

- Wikipedia. S.F. Peppa pig. Recuperado en Julio del 2020 de : [https://es.wikipedia.org/wiki/Peppa\\_Pig](https://es.wikipedia.org/wiki/Peppa_Pig)
- Wikipedia. S.F. Teen Titans. Recuperado en Julio del 2020 de : [https://es.wikipedia.org/wiki/Teen\\_Titans\\_\(serie\\_de\\_animación\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Teen_Titans_(serie_de_animación))
- Wikipedia. S.F. South Park. Recuperado en Julio del 2020 de : [https://es.wikipedia.org/wiki/South\\_Park](https://es.wikipedia.org/wiki/South_Park)
- Wikipedia. S.F. Love, Death & Robots. Recuperado en Julio del 2020 de : [https://es.wikipedia.org/wiki/Love,\\_Death\\_%26\\_Robots](https://es.wikipedia.org/wiki/Love,_Death_%26_Robots)
- Wikipedia. S.F. The amazing world of Gumball. Recuperado en Julio del 2020 de : [https://es.wikipedia.org/wiki/The\\_Amazing\\_World\\_of\\_Gumball](https://es.wikipedia.org/wiki/The_Amazing_World_of_Gumball)