



UNIVERSIDAD MAYOR
para espíritus emprendedores

***El character acting en la
obra de Hiroyuki Okiura***

Alumno/a: Camila Ortiz Garrido

Profesor/a guía: Juan Pablo Silva

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2021

Resumen

El objetivo de este trabajo es analizar el uso de los elementos del arte y animación y, además, el estilo de un destacado animador japonés conocido como Hiroyuki Okiura, dentro de su *character acting*. Para ello se ha estructurado el texto en tres secciones. La primera trata sobre la definición y explicación de los conceptos encontrados en la investigación, tales como los principios de la animación, el dibujo gestual y la anatomía en el arte. La segunda sección trata sobre el análisis de estos mismos elementos dentro del trabajo de Okiura, en la cual se identifica y se explica de qué manera están presentes en su trabajo y, por ende, en su *character acting*. Finalmente, se reflexiona sobre el contexto en el cual surgió el artista, siendo este el mundo de la animación y el *manga* japonés relacionándose con directores importantes e icónicos de la época y, por último, cómo esto influyó en su estilo y estética artística.

Palabras clave

Arte y animación; japonés; *character acting*; estilo y estética.

Abstract

The objective of this work is to analyze the use of the elements in art and animation, and the style of an acclaimed Japanese animator known as Hiroyuki Okiura, inside his character acting. To this end, the text has been structured into three sections. The first one addresses the definition and explanation of the concepts found in the investigation, such as the principles of animation, gesture drawing and anatomy in art. The second one analyzes these elements inside Okiura's work, identifying and explaining how the elements are present in his work, and thus, in his character acting. Finally, a reflection about the context in which the artist was brought up is carried out, this one being the world of Japanese animation and *manga* relating to some important and iconic directors of the time and, lastly, how this influenced his style and artistic aesthetic.

Keywords

Art and animation; Japanese; character acting; style and aesthetic.

Índice de Contenido

1. Introducción.....	3
2. ¿Qué es el <i>character acting</i> ?	7
3. Elementos utilizados por Okiura en su <i>character acting</i>	11
3.1 La Animación.....	11
Origen de la animación.....	11
Comienzos de la animación norteamericana.....	12
Comienzos de la animación japonesa.....	13
Los doce principios de la animación.....	15
3.2 El dibujo gestual.....	19
3.3 <i>Draftsmanship</i>	21
Anatomía y su perspectiva.....	22
3.4 Análisis de los elementos en Okiura.....	26
Animación y Okiura.....	26
Dibujo Gestual y Okiura.....	41
El <i>draftsmanship</i> de Okiura.....	44
4. La estética de Okiura.....	47
4.1 Estética y cultura del manga y anime.....	47
4.2 Realismo de Okiura.....	50
5. Conclusión.....	57
Bibliografía.....	59
Filmografía.....	62

1. Introducción.

La industria de la animación comprende un espectro muy amplio y se extiende a lo largo de todo el mundo. Entre los grandes líderes de la animación se encuentra Japón con el *anime*. Este último se refiere a cualquier película o serie de televisión japonesa; estas abarcan un gran rango de trabajos tales como el entretenimiento en masa, entre ellos *Pokémon* (Yuyama, 1997) y *Spirited Away* (Miyazaki, 2001), al igual que obras reconocidas de cine-arte como *Ghost in The Shell* (Oshii, 1995) y *Wars* (Hosoda, 2009). (Condry, 2013).

Este liderazgo de la industria japonesa comenzó indiscutiblemente con el trabajo de Osamu Tezuka (1928-1989), quien es conocido como el padre del *anime* y el “dios del *manga*”. Este último concepto hace referencia al estilo de cómic japonés que, gracias a Tezuka, se renovó incorporando lenguaje cinematográfico. Además, Tezuka introdujo por primera vez la animación limitada en la industria japonesa, la cual se define como la “animación con un reducido número de dibujos por razones económicas o estéticas, más comúnmente vistas en caricaturas de televisión” (Goldberg, 2008, p. XIX. Trd. propia). Se ha llegado a considerar que él fue quien creó el prototipo de personaje por el que está dominado este estilo de animación. Su obra más reconocida mundialmente es *Astroboy* de 1963 (Montero Plata, 2014). Así, la animación japonesa se volvió una plataforma de creatividad altamente exitosa y una forma sustentable de expresión que ya se encuentra bien posicionada en el mundo audiovisual, formando parte de una cierta globalización. Incluso, los estudios de animación en Japón lograron prosperar a pesar de contar con devoluciones económicas modestas. De este modo, algunos de los grandes estudios de animación son, por ejemplo, *Toei Animation*, *Studio Ghibli*, *Nihon Animation*, *Shin-Ei Douga*, *Studio Pierrot*, *Sunrise*, *Madhouse* y *Production I.G* y cientos de otros más (Condry, 2013).

Dentro de este contexto, sobresale el director y animador Hiroyuki Okiura, nacido en la prefectura de Osaka, Japón, el año 1966 y vinculado con el estudio de animación *Production I.G*. Okiura ha sido alabado como un talento natural en la industria de la animación, comenzando su carrera con tan solo dieciséis años y sin ningún tipo de formación formal. Hizo su debut como director de película animada el año 2000 con *Jin-Roh*, seleccionada durante el cuadragésimo noveno Festival Internacional de Cine de Berlín y ganando varios reconocimientos en Japón y el resto del mundo. *A Letter to Momo* es su segunda película como director. Algunos de sus otros trabajos se pueden encontrar en obras como *Akira* (Otomo, 1988), *Patlabor: The Movie* (Oshii, 1989), *Memories* (Morimoto, Okamura, Otomo, 1995), *Ghost in the Shell* (Oshii, 1995), *Cowboy Bebop The Movie: Knockin' on Heaven's Door* (Watanabe, 2001). En la mayoría de estas producciones tuvo el cargo de animador clave, exceptuando *Ghost in The Shell*, en la cual también actuó como supervisor de animación y artista de *layout* (Production I.G, 2012).

Okiura, además de ser aclamado por su detallada animación de efectos (lo cual se puede apreciar en su trabajo en *Patlabor 2: The Movie* (Oshii, 1993), durante la escena del ataque en helicóptero), también es muy reconocido por la gran calidad de su *character acting*. El *character acting* es la cualidad a través de la cual el dibujo y la animación logran transmitir lo que el personaje quiere, siente o está pensando dentro de su situación específica (Williams, 2001). El buen *acting* es aquel que convence a la audiencia de que el personaje realmente tiene vida. Debe existir, por lo tanto, una sensación de que está en control de sí mismo y no se trata solamente de un montón de dibujos juntos hechos por un artista anónimo (Goldberg, 2008).

El propósito de esta investigación consiste en analizar el eficaz y reconocido estilo del *character acting* de Hiroyuki Okiura. Ciertamente, resulta notorio cómo Okiura hace uso de una serie de elementos, tales como el dibujo gestual (corporal y facial), los principios de la animación y su conocimiento sobre anatomía y los movimientos del cuerpo humano, para transmitir eficaz y hábilmente las emociones, pensamientos y profundidad de los personajes, a través de su personal estilo más natural y orgánico, con una alta calidad técnica y estética.

Respecto a los antecedentes acerca de Hiroyuki Okiura, no se han llevado a cabo mayores análisis acerca de su trabajo, puesto que, por un lado, no es un director y animador muy conocido fuera de su país, sus obras no están dirigidas a un público masivo, sino que tienden más, en cierto sentido, hacia el cine arte y, por otro lado, él no se encuentra tan activo en la industria de la animación actualmente. Okiura participó, sin embargo, con directores altamente reconocidos en la industria de animación japonesa y con el estudio Production I.G. “En contexto actual, hablar de *anime* desde una perspectiva cinematográfica —dejando al margen la producción destinada a la televisión— conlleva referirse a los grandes maestros contemporáneos: (...) Katsuhiro Otomo, Mamoru Oshii, Satoshi Kon, Hideaki Anno y, en menor medida, otros como (...) Hiroyuki Okiura” (Montero Plata, L., 2014, p. 127). En efecto, Okiura ha trabajado con estos pioneros famosos y en sus películas previamente mencionadas, pero no siendo uno muy reconocido él mismo. Estos filmes, en su mayoría, fueron estrenados en los años 80, 90 y 2000s. Este animador trabajó en proyectos posteriores, pero su época más activa se remonta a estos años. Okiura fue muy reconocido por su fortaleza como supervisor de animación y *layout artist*, siendo, incluso, recomendado por Oshii para dirigir *Jin-Roh* (1999); su debut como director (Hanley, 2017).

Debido a las razones antes mencionadas, esta investigación, que se ocupará de analizar cómo Okiura utiliza los distintos elementos en su *character acting*, resulta novedosa y un aporte para animadores interesados en esta técnica, en su funcionamiento y en descubrir el estilo particular de Okiura. Por otro lado, también resultará una investigación útil para entusiastas del cine y la animación que puedan informarse acerca de estas obras y disfrutarlas y, además, para permitirle a cualquier interesado en el área de la creación audiovisual conocer una

mirada y comprensión académica, basada en el estilo de un gran artista, sobre el *character acting*.

Para el examen de su obra se seleccionarán extractos de películas japonesas en las cuales ha participado como animador y director. Se definirá el significado e implementación del *character acting* para poder explicar y entender cómo funciona. Se analizarán los elementos del dibujo, el gesto, la animación y la relación entre estos mismos, para comprender cómo constituyen un personaje y expresan sus emociones. Por último, se reflexionará sobre la estética relativa a los toques de realismo de los gestos y anatomía de sus personajes, teniendo en cuenta que esto es parte de su estilo propio y no necesariamente la causa de que el *character acting* sea efectivo. Esta reflexión y análisis se apoyará en fuentes bibliográficas tales como artículos, libros y video análisis.

En cuanto a las metodologías de la investigación, se recurrirá a dos modelos teóricos. El primer modelo útil para llevar a cabo este análisis corresponde al método formalista. Este método analiza cómo se desenvuelven las formas artísticas, fijándose en sus cambios de estilo, velocidad y composición. Se basa fundamentalmente en evaluar las características visuales de las obras, que en este caso serán audiovisuales. Heinrich Wölfflin, el mayor exponente de este tipo de análisis, señala que la estructura social y espiritual de la época resulta esencial para comprender una obra, permitiendo así a las formas expresar los cambios de mentalidad y sensibilidad que pudieron existir en ella (Santiago Martín de Madrid, 2011). Durante el proceso de investigación, se concentrará solo en la primera parte de esta teoría, es decir, el análisis de las formas artísticas; y no sobre la situación de la época. Esto se debe a que el *character acting* es el foco del estudio.

En segundo lugar, se encuentra el *découpage*. Como se van a separar y extraer planos de las secuencias pertenecientes a las películas en las que participó Okiura, la metodología conocida como el *découpage* cinematográfico adquiere un rol relevante en esta investigación. Esta metodología se considera como indispensable para el análisis de un filme y se basa en llevar a cabo una especie de fragmentación de la obra, desarrollando un análisis tanto en la etapa de preproducción (en la cual se trabajan los guiones, división de escenas, etc.) como en su montaje final. Generalmente, dentro de los parámetros utilizados en el *découpage* es posible contemplar los siguientes: duración de los planos y número de fotogramas, montaje, movimiento, banda sonora, entre otros. (Tejedor, s.f.). Para el caso de esta investigación, entonces, se extraerán planos del montaje final para analizar solo el *character acting* y los elementos del arte encontrado en tal plano, realizado por Hiroyuki Okiura.

Estas metodologías resultan apropiadas, puesto que, tal como se ha dicho, se pretende analizar y estudiar obras pertenecientes al mundo artístico y visual. El *character acting* de Okiura se lleva a cabo a través del dibujo, del cuerpo humano, de los gestos, movimiento, la

animación y así una cierta cantidad de elementos ya mencionados, los cuales son captados por nuestro sentido visual y percepción psicológica. Estos son creados de cierta manera que logran hacer al espectador percibir cierta emoción o entender cierto mensaje que se entrega a través del personaje animado. Por esta misma razón, cabe destacar el origen de la cultura japonesa, sus símbolos visuales y el origen de su animación, ya que es dentro de este contexto en el cual Hiroyuki Okiura surge como artista, animador y director.

SOLO USO ACADÉMICO

2. ¿Qué es el *character acting*?

El animador canadiense Richard Williams define el *character acting* como la reacción y desarrollo de las emociones en un nivel personal frente a un hecho que está sucediendo. Estos aspectos son los que se deben tener en cuenta, desarrollar y expresar al momento de hacer actuar a un personaje. El conocimiento de lo que quiere y por qué lo quiere le permite al artista lograr lo que se define como el *character acting* (Williams, 2001). El buen *acting* persuade a la audiencia de que el personaje realmente existe (en tanto resulta verosímil en ese mundo creado) y que reacciona al estímulo físico o emocional; que él o ella está en control de sí mismo y tiene sus propias reacciones y cuerpo, pudiendo interactuar con los otros personajes dentro del mismo mundo que él con sus propias reglas, historia y metas. Por estas características, el artista debería ser capaz de proyectar los sentimientos propios del mundo real dentro del personaje de manera íntima. Por esta razón, muchas veces el animador mismo actúa las acciones que debe llevar al papel, consciente de la experiencia personal. Debido a lo anterior es que se recomienda tanto observar a la gente en situaciones cotidianas (Goldberg, 2008). Por ende, en base a la actuación que se observa atentamente en los movimientos de las personas en circunstancias de la vida común, es decir, los gestos, las expresiones, las reacciones, etc., el animador lo toma y lo exagera, mucho o poco dependiendo de su estilo personal o el estilo artístico del proyecto en el que está trabajando, y lo traduce a través del dibujo en el papel como *character acting*. De esta forma, la animación será más verosímil y clara para la audiencia. “Cuando Walt pidió realismo, él quería una caricatura del realismo. Un artista lo analizó correctamente cuando dijo, ‘No creo que quisiera decir ‘realismo’. Creo que quería decir algo que fuera más convincente, que hiciera un mayor contacto con las personas y él solo dijo ‘realismo’ por que las cosas ‘reales’ lo hacen...” (Thomas y Johnston, 1981, p. 66. Trd. propia).

Figura 1.

Mushu reacciona a un insulto del primer ancestro mientras discuten sobre quién será enviado a rescatar a Mulan.



Nota. En la figura se puede apreciar el *character acting* de los dos personajes, entendiendo claramente qué emoción está sintiendo cada personaje. Adaptado de *Mushu reacciona a un insulto del primer ancestro mientras discuten sobre quién será enviado a rescatar a Mulan*, de Jeff Kurtti, 2020, New York: Hyperion.

Las emociones, sensaciones o actitudes básicas como el miedo, el hambre y la vanidad, entre otras, han sido experimentadas y/o conocidas por todos. Estos conceptos psicológicos y experiencias precisan, para cumplir con las funciones del *character acting*, ser proyectados en el personaje de manera perfectamente clara, de manera de que resulte posible identificar sin lugar a duda qué está sucediendo con el personaje para alcanzar la coherencia necesaria entre la emoción, el gesto y la personalidad. De este modo, resulta imprescindible compenetrarse con el personaje y conocerlo de adentro hacia afuera, para eventualmente sentir que ya no está solamente actuando, que resulta verosímil, haciéndose creíble a través de lo que expresa y de su comportamiento. La emoción debe vivirse y magnificarse a través del dibujo, mediante el movimiento corporal y la expresión facial, ya que se busca en la animación capturar a la audiencia con la actuación del personaje (Williams, 2001). Así es

posible elegir de entre los muchos arquetipos que son clichés, pero que permiten sentar una base y profundizar desde ella al personaje (Goldberg, 2008).

En términos más específicos, el *character acting* consta de distintos elementos de los cuales se hace uso para darle vida a los personajes. Uno de estos corresponde al cambio de expresión, que muestra al personaje transitando por un proceso de pensamiento en el cual pasa de uno a otro. El elemento recién descrito se mezcla con otro llamado contraste, el cual facilita a la audiencia comprender el cambio de emoción mediante una exageración corporal y/o facial. Ahora bien, este cambio, idealmente, nunca debiera ocurrir en movimientos bruscos, sino que resulta necesario calcular el tiempo de las poses para que sea notoria la transición (Williams, 2001). Esta transformación puede variar desde un pequeño fruncido de ceño hasta una expresión de horror por miedo, imaginando que antes de cambiar a estas expresiones el personaje mostraba un rostro neutro o una emoción distinta que contraste con el cambio. Un tercer elemento consiste en las poses de actitud, las cuales se consideran muy importantes al momento de proyectar las emociones mientras el personaje se mueve. Estas son capaces de definir al personaje con su propia personalidad mediante la pose específica en la que se lo dibuja: se considera que las mejores son aquellas que logran expresar la acción de un personaje en un solo dibujo y cuya silueta sea fácil de leer, ya que, al fin y al cabo, la audiencia debe entender el mensaje y si un dibujo solo confunde, este no está cumpliendo su objetivo. El conjunto de poses de actitud representa una serie de dibujos que cuentan la trama por la que está pasando el personaje y la actitud que tiene frente a esta. Por esta razón, este conjunto también precisa del tiempo necesario para que la audiencia alcance a ver y comprender su significado. Las poses de actitud además se vuelven esenciales en la producción de series de televisión debido al poco tiempo con el que se cuenta para desarrollar cada capítulo, comparado con una película de cine. Ahora bien, cuando se incluye diálogo en la animación, se utiliza el *phrasing* que genera un patrón de movimiento al cual se le agrega la frase o frases, considerando también los eventuales acento o énfasis presentes en el audio. El *phrasing* más las poses de actitud, en tanto, logran unificar la voz con el movimiento del personaje. (Goldberg, E.: 2008). Considerando estos aspectos, entonces, se comprende cómo no puede haber conflicto entre la expresión de la caricatura con el diálogo, puesto que resulta en una distracción que confundirá y apartará a la audiencia (Thomas, Johnston, 1981).

Figura 2.

Judy Hopps y poses de acción.



Nota. Adaptado de *Judy Hopps y poses de acción*, por Jessica Julius, 2016, *The Art of Zootopia*. Chronicle Books.

A pesar de todo lo explicado, conviene aclarar que el *character acting* no constituye la única forma de expresividad en el medio audiovisual o cinematográfico. Existen más elementos que se toman en cuenta para expresar la emoción de un personaje y evocársela a la audiencia, como, por ejemplo, la música, los paisajes, la paleta de colores, la iluminación, entre otros. En el primer caso, “Las características principales de la música para cine van totalmente ligadas a la imagen con el fin de poder complementarla, describirla, apoyarla, e incluso intensificarla” (Muñoz, 2012, p. 2). En el caso de los paisajes, “se concluye que la mayoría de los espacios analizados funcionan, en mayor o menor grado, como metáforas de las emociones experimentadas por los personajes que, en ocasiones, no se atreven a expresar” (Maza Pérez, Godínez Garza, 2019, p. 40). Por otro lado, en el caso del color, “se descubre que existe una fuerte compatibilidad entre las emociones, (...) y el color, a pesar de los arraigos culturales y de los diferentes tipos de población analizados; es decir, el color muestra correspondencia en cuanto a su significado y está asociado a las emociones.” (Peláez Becerra, Gómez Gómez, Becerra, 2016, p. 94) Y, por último, en el caso de la iluminación, “Las emociones son una reacción con valencia de la percepción de nuestro mundo, por lo tanto, pueden ser consideradas como indicadores importantes en el diseño de la iluminación (...) Los parámetros lumínicos tienen una influencia conjunta sobre las emociones (...) parece incitar emociones que implican acción o exaltación (...) o (...) emociones de afectividad en

el sentido positivo como negativo, por ejemplo, el miedo o el cariño.” (Calvillo Cortés, 2010, p. 152).

En conclusión, se afirma por diversos autores reconocidos en la materia que existen más elementos que logran expresar los mensajes y sentimientos de la obra al espectador, no solamente el *character acting*. Sin embargo, cuando se trata de transmitir un mensaje desde el mismo personaje, el *character acting* resulta ser un método mucho más directo, a diferencia de los mencionados anteriormente.

3. Elementos utilizados por Okiura en su *character acting*.

Hiroyuki Okiura utiliza una serie de elementos en el proceso de su *character acting* para darle vida al personaje que le fue asignado o que él creó. Estos son: la animación y sus doce principios, el uso del dibujo gestual (corporal y facial) y su habilidad artística; debido a su conocimiento de la anatomía humana y de la perspectiva, Okiura es capaz de darle tridimensionalidad a los personajes.

De esta manera, para abordar el análisis del estilo de Okiura, resulta necesario empezar por el análisis de las características de la animación en general y explicar cada uno de los elementos y la relación entre ellos.

3.1 La Animación.

Origen de la animación.

En primer lugar, tenemos la animación. El ser humano, en varias oportunidades, ha buscado replicar el movimiento que sus ojos perciben a través de medios artísticos como esculturas, pinturas, tallas y dibujos. Al crear dibujos con continuidad y proyectar la secuencia en la pantalla, el artista logra representar una vida interna, generando esta ilusión de movimiento en las figuras (Thomas, Johnston, 1981).

Existen distintos objetos y nombres que se hicieron famosos durante el origen del cine y la animación. Destaca, por ejemplo, Atanasio Kircher, quien, en su publicación de 1645, “La gran ciencia de la luz y la oscuridad”, describe la linterna mágica. Esta última constituye un dispositivo proyector de imágenes que consiste en una fuente de luz y un espejo curvo. Así, ganó popularidad en el público general y se utilizaba en espectáculos ambulantes. El teatro de sombras, originado en China, también es considerado un entretenimiento popular del siglo dieciocho. Ahora bien, durante el siglo diecinueve, los juguetes de animación se hicieron más populares, comenzando así con el taumátropo de John Ayrton París en 1826: disco con dos

imágenes pintadas a cada lado que se mezclarían, generando la ilusión de movimiento, al hacerlo girar. En 1834, William Horner de Bristol elaboró el zoótropo, un tambor abierto en cuyos lados se posicionan distintos dibujos y que, al hacerlo girar, producía la ilusión de movimiento. Luego, en 1877, Emile Reynaud inventó el aparato más avanzado de la época conocido como el praxinoscopio. Como el zoótropo, también era un tambor con dibujos que giraba, pero esta vez el movimiento se veía a través de espejos. Eventualmente Reynaud combinó el praxinoscopio con un proyector y abrió un teatro en 1892 (Bota, 2020).

De esta manera, a finales del siglo XIX, con las mejoras de la cámara y el desarrollo del rollo de película, surgió una nueva forma artística: la animación. Esta no solo se limitaba a representar las acciones, sino también las emociones, contando con el poder de provocar en la audiencia los sentimientos del personaje en pantalla (Thomas, Johnston, 1981).

Comienzos de la animación norteamericana.

El estadounidense Winsor McCay, creador experto de tiras de cómics en el periódico y dibujante editorial famoso, demostró su gran potencial en el medio del cine-animación. Es conocido principalmente por *Little Nemo (1911)* y por *Gertie the Dinosaur (1914)*. La primera obra se originó de una de sus caricaturas, que, debido a su popularidad, consiguió ser adaptada a un corto animado, exhibiendo nuevos movimientos y exageraciones de los personajes. La segunda, es considerada como una obra maestra y una de las películas animadas más importante creadas, sirviendo como base para lo que se conoce como el *character animation* o animación de personaje. Esta presentaba una dinosaurio llamada *Gertie* quien era juguetona y traviesa. Eventualmente, McCay se retiró (Bota, 2020).

La rápida demanda de la producción de animación llevó a pioneros tales como Raoul Barré y Bill Nolan a crear innovaciones como el *slash system* (que consiste en la animación dibujada en una hoja que era luego posicionada sobre otra hoja distinta con el fondo ya terminado) y el dibujar un fondo en una hoja larga que, al moverla detrás del personaje, creaba la ilusión del movimiento. La animación conocida como *rubber hose*, que consiste en personajes con extremidades parecidas a tubos de goma, también fue creada por Nolan; un nuevo estilo de animación. La era de las caricaturas silenciosas, en efecto, crearon una audiencia que podía apreciar los movimientos y expresiones de los personajes dibujados (Bota, 2020).

Eventualmente, comenzaron a nacer y prosperar estudios de animación. Algunos ejemplos son Fleischer Studios, por Max Fleischer, conocido también como el inventor de la rotoscopia (técnica de animación en la cual se reemplazan fotogramas de una película por dibujos calcados). En este estudio se animaron personajes icónicos tales como *Betty Boop* y *Popeye*. En Warner Brothers, se reconocen los personajes de *Bugs Bunny* y el Pato Lucas; este estudio

también destacó animadores famosos como Chuck Jones y Tex Avery. Metro-Goldwyn-Mayer (o MGM), a pesar de ser un estudio líder en películas de animación *live-action*, produjo la exitosa serie de animación *Tom and Jerry* (1940), creado por William Hanna y Joseph Barbera. Este duo continuaría creando más éxitos de la animación. Y, por último, está UPA (o *The United Productions of America*) con personajes memorables como *Mister Magoo* (Bota, 2020).

Finalmente, se encuentra Walt Disney; reconocido por sus creativas películas que definieron el medio de la animación. Opacó a sus predecesores con su estilo real y orgánico y su popular animación de personajes. Constituido de grandes líderes de la animación y brillando durante la era dorada de esta misma, se crearían obras clásicas y altamente populares en este estudio; incluso después de su muerte. Algunos ejemplos son: *Bambi* (Hand, 1942), *The Jungle Book* (Reitherman, 1967) y *The Lion King* (Minkoff y Allers, 1994). Con el tiempo surgiría Pixar, siendo desde entonces y hasta hoy en día el pionero y líder de la animación computarizada, comenzando con *Toy Story* (Lasseter, 1995). (Bota, 2020).

Comienzos de la animación japonesa.

Durante el siglo diecinueve y principios del siglo veinte, existió un gran flujo de conocimiento artístico entre las culturas de Japón, Europa y América; la animación fue parte de este proceso. Una vez que Japón se liberó de la censura durante la era militar y ocupación norteamericana en los años 1950s, una ola de creatividad azotó al cine japonés, lo cual sería el origen de lo que se conoce hoy internacionalmente como *anime*. Una de las primeras obras de animación en Japón es *Panda and the Magic Serpent* (Yabushita, Okabe, 1958), por Toei Doga Company, la cual se volvió una inspiración en la industria para los años posteriores. Luego, en los 1960s, la influencia más grande del *anime* fue la televisión. *Astro Boy* (Tezuka, 1963) y *Gigantor* (Watanabe, 1963) fueron unas de las series de televisión más exitosas, incluso llegando a cables internacionales. En este periodo se establecieron los temas más recurrentes del medio; la ciencia ficción era, y continúa siendo, el género principal. Temas como la línea entre lo artificial y lo humano (promovido por *Astro Boy*) siguen siendo populares hasta hoy (Poitras, 2008).

Go Nagai aportó en gran parte al anime durante los principios de los 1970s. Conocido por sus mayores contribuciones y éxitos, *Devilman* (Katsumata, 1972) y *Mazinger Z* (Serikawa, Katsuda y Katsumata, 1972). En 1979, Yoshiyuki Tomino creó un nuevo género de robots (también conocido como *mecha*) con la serie original de *Mobile Suit Gundam* (Tomino, 1979). Este mismo año, Hayao Miyazaki, uno de los directores y pioneros más reconocidos del cine-animación japonés, tuvo su debut como director de película. Más adelante, en 1984, estrenaría lo que se conoce como su primera obra maestra, *Kaze no Tani no Naushika* (Miyazaki, 1984). Esta película lo establecería como un aclamado director y guionista, tratándose de una historia sobre temáticas ambientales, éticas, de guerra y dignidad humana;

a través de un arte estéticamente maravilloso. Eventualmente, fundaría el reconocido Studio Ghibli (Poitras, 2008).

En los 1980s, el *anime* continuó apelando a un público de jóvenes estudiantes. Sin embargo, también existe una producción numerosa de obras pensadas para una audiencia madura, lo cual contrasta indudablemente con el propósito de la animación norteamericana que siempre estuvo mayormente dirigida a un público infantil. Al contrario, las historias japonesas tienden a ser más maduras y complejas. Así, gente que creció viendo *anime* comenzó a entrar a la industria como consumidores y creadores, generando nuevas perspectivas y diversificando las historias animadas. El desarrollo del OVA también tuvo lugar en esta época; se refiere a una animación estrenada especialmente en video y no en la televisión o el cine, esto significaba un mercado especializado para las compañías. Icónicamente, en los últimos años de los 80, se estrenarían dos películas que marcaron los estándares de la historia y calidad de animación japonesa. Estas obras son *Akira* (Otomo, 1988) y *Royal Space Force –Wings of Honneamise* (Yamaga, 1987) (Poitras, 2008).

Siguiendo con los 90s, la audiencia buscó alternativas de entretenimiento barato en medio de la crisis económica por la que atravesó Japón. El *anime* maduró, con títulos dirigidos a espectadores adultos. Uno de los estudios que simbolizan esto es Gainax, productor de trabajos excelentes y reconocidos. Su obra más exitosa (y probablemente también de la década) fue *Neon Genesis Evangelion* (Anno, 1995), la cual trata de cómo un cataclismo eliminó a la mitad de la humanidad; resultó ser un éxito comercial. En 1997 se estrenó *Perfecto Blue* (Kon, 1997), conocida como una obra maestra del suspenso, internacionalmente aclamada y, además, instancia en la que debutó uno de los directores más populares de la industria japonesa: Satoshi Kon. Con el paso de los años y llegando al nuevo milenio, la tecnología del *anime* cambió de los celuloideos pintados a mano a pinturas digitales hechas en el computador. El mercado japonés es considerablemente más pequeño que al que apuntan compañías como Pixar y Dreamworks, por lo que tenían que trabajar con presupuestos más bajos, pero aun así alcanzando buenos resultados (Poitras, 2008).

Hoy en día, el *anime* está ganando aún más reconocimiento internacional, en parte gracias a la nominación y victoria de *Spirited Away* (Miyazaki, 2001) en los premios Óscar del 2003. En el año 2004, se presentaron ante la Academia de Premiación de la industria norteamericana, dos obras de animación japonesa de Satoshi Kon, pero fueron rechazadas por el comité para las nominaciones. Se piensa que esto tiene que ver con la percepción americana del medio de la animación como algo para niños, claramente afectando la distribución (Poitras, 2008).

Dado lo anterior, se puede afirmar una clara diferencia de origen entre la animación occidental y oriental. Estas formaron perspectivas, obras y temas diferentes que se abordarán más adelante y se usarán para analizar cómo el *character acting* japonés, en el cual clasifica

Okiura, resulta distinto del norteamericano a pesar de haber comenzado por bases entrelazadas y cercanas en el tiempo.

Los doce principios de la animación.

Frank Thomas y Ollie Johnston explican que, con el paso de los años, una nueva jerga se escuchó en los estudios sobre la manera en la que se debían dibujar y animar los personajes. Los animadores, buscando mejores métodos para animar, llegaron a concretar ciertas técnicas especiales que ofrecían cierta seguridad en cuanto un trabajo más exitoso, conocidas eventualmente como los principios fundamentales de la animación.

En primer lugar, existe el *squash and stretch*. Es decir, una figura se aplasta o estira, para darle más vida y fuerza al movimiento. Cualquier cosa compuesta de carne mostrará una considerable cantidad de movimiento, ya sea en una parte del cuerpo (piernas, barriga, brazos, etc.) como en el rostro (mejillas, labios, párpados, etc.). Al empujar este principio al límite se puede lograr hacer cada pose más fuerte y dinámica en cuanto a acción y dibujo, puesto que con la contracción y estiramiento que haga un personaje, por ejemplo, para saltar, la acción tendrá más fuerza y el dibujo será más dinámico. No es necesario para todas las ocasiones, ya que algunas acciones no requieren ser tan bruscas o exageradas, pero la técnica igual va presente a un menor nivel. Existen dos ejercicios famosos hechos por animadores para comprender la técnica. Primero, se dibuja un saco medio lleno de harina, considerando su figura y volumen, en distintas posiciones que representen su estado de ánimo. Al dibujarlo, y tomando en cuenta la técnica, se puede comprobar cómo el *squash and stretch* refuerza la emoción y pose del saco. Estas lecciones fueron aplicadas al cuerpo de *Mickey Mouse*, personaje icónico de Walt Disney. El segundo, es dibujar una pelota rebotando. Mientras cae al suelo, el *stretch* genera una ilusión de mayor velocidad, y cuando toca el suelo, el *squash* genera una ilusión de mayor contacto, peso y flexibilidad de la figura. Si esta última se mantuviese igual a lo largo de todo el movimiento, la pelota transmitiría el mensaje de ser rígida (como una pelota de ping pong) más que como algo formado de carne o, en este caso, goma (Thomas, Johnston, 1981).

En segundo lugar, está la *anticipación*. Significa el movimiento que planea y anticipa lo que va a suceder. La audiencia no podrá entender los eventos si no hay una secuencia de acciones planificada que los guíen de una actividad a la otra. Estos movimientos anticipan la acción y hacen que los espectadores la esperen antes de que ocurra. Puede variar desde un pequeño cambio de expresión hasta un gran y amplio movimiento de acción física. Algunos ejemplos de este principio son el *backswing* del golf y el *windup* en el béisbol. Ambos movimientos indican lo que va a suceder. También existe el “*surprise gag*”, cuya traducción literal es chiste sorpresa; consiste en hacer esperar a la audiencia un movimiento, pero, sin ningún aviso, cambiar el movimiento esperado por algo completamente diferente en afán de hacerlo cómico. Todos estos movimientos y poses deben ser completamente claros al espectador, ya

que deben entender con claridad qué es lo que va a suceder para que la anticipación y mensaje en la animación funcione (Thomas, Johnston, 1981).

En tercer lugar, está el *staging* o *puesta en escena*. Básicamente, es la presentación clara de una idea. Se tiene que considerar siempre el punto de la historia, y cada escena tiene que seguir el plan. Esto se aplica desde la atmósfera de la historia hasta una acción en la historia, que tiene que verse clara y apoyar la trama. La primera se refiere a los elementos encontrados dentro del plano, tales como objetos en el fondo o a utilizar por los personajes y los mismos personajes, etc. Estas tienen que evocar una atmósfera en particular; por ejemplo, una de miedo. La cámara tiene que estar bien posicionada y a la distancia correcta del personaje u objeto en la escena para transmitir el mensaje; si se quiere mostrar una expresión facial, se acerca la cámara al rostro, pero si se quiere demostrar una acción, se aleja para que esta se vea completa. El objetivo es siempre dirigir lo que pasa en la historia con tal que la audiencia comprenda qué está ocurriendo (Thomas, Johnston, 1981).

En cuarto lugar, está el *straight ahead and pose to pose* o *animación directa y pose a pose*. Se refiere a dos métodos de animación. *Straight ahead* funciona dibujando cada dibujo después de otro, tomando ideas a la vez que aparezcan y sin planificación. *Pose to pose*, al contrario, planifica las poses que se necesitarán para animar y contar la historia, logrando un mayor control. Se dibujan las poses claves, luego los *breakdowns* (poses que unifican y dan una mejor sensación de timing a los keyframes, para que no se vean tan automáticos de cierto modo, sino con más naturalidad) y luego se entrega al asistente para que rellene con los *inbetweens* (son los dibujos entre medio de las poses claves y *breakdowns* para dar fluidez a la acción). Se considera la “textura” al momento de elegir el método a trabajar, la cual significa el patrón del movimiento. Una serie de acciones con la misma intensidad y tiempo se volverá predecible y aburrido, mientras que un patrón con acentos, contrastes y sorpresas lo volverá mucho más entretenido (Thomas, Johnston, 1981).

En quinto lugar, está el *follow through and overlapping action* o acción complementaria y acción superpuesta. Los personajes generalmente tienen apéndices o accesorios, tales como ropa, cabello, cola u orejas, que no se mueven al mismo tiempo. Si un personaje está corriendo y se detiene bruscamente, estos apéndices no se detendrán con el cuerpo, sino que seguirán su propio movimiento hasta alcanzar su posición final. El cuerpo, incluso, no se mueve todo simultáneamente. Al girar, estirarse y contraerse hay partes del cuerpo, como manos, barriga o cabeza, que seguirán la base del movimiento principal, pero se demorarán un poco en concluir su desplazamiento. Todo esto añade vida a la animación (Thomas, Johnston, 1981).

En sexto lugar, está el *slow in and slow out* o *acelerar y desacelerar*. Cuando se colocan *inbetweens* muy cerca de una pose clave en el extremo de la acción, se genera un efecto de

ralentización para “acolchar” el movimiento. Esto se puede usar para controlar la velocidad y fuerza de la acción (Thomas, Johnston, 1981).

En séptimo lugar, están los *arcos*. La mayoría de las criaturas vivas se mueven de manera circular. Por supuesto, existen algunas criaturas, como insectos o aves, que puede moverse de forma más rígida, pero en general los movimientos de seres vivos son naturalmente en arcos. Eventualmente, estos comenzaron a ser bocetados al tiempo que las poses claves son planeadas, como una guía para seguir esta trayectoria curva (Thomas, Johnston, 1981).

En octavo lugar, existe el *secondary action* o *acción secundaria*. Se trata de una acción que apoya a la principal. Siempre tiene que estar sujeta a la acción primaria, ya que en caso de que se vuelva más interesante o dominante significa que no es la opción correcta o que está erróneamente puesta en escena. Un ejemplo es tener un personaje con una expresión de tristeza y lágrimas en el rostro, siendo esta la acción principal de la escena. En este caso, la mano que llega y seca las lágrimas tiene que ser planeada para apoyar la expresión facial y no ser invasiva. Por esto se recomienda esbozar la acción primero. Este principio añade riqueza y naturalidad al movimiento (Thomas, Johnston, 1981).

En noveno lugar, está el *timing*. Significa que el número de dibujos en una acción va a determinar la cantidad de tiempo que lleva en la pantalla. El punto de la historia se puede situar rápidamente mientras los dibujos sean claros, expresivos y simples. Además, la variación de la velocidad en los movimientos establece la actitud del personaje en la escena. Por ejemplo, una acción letárgica va a ser mucho más lenta que una de emocionada. El *acting* no puede ser retratado sin tomar atención al timing (Thomas, Johnston, 1981).

En décimo lugar, está la *exageración*. Walt Disney pedía a sus animadores representar la realidad, pero exagerada. Esto se tomó por muchos como tener que dibujar algo distorsionado o una acción muy violenta, lo cual era incorrecto. Lo que Disney quería era una caricatura de la realidad. Si un personaje está triste, hay que dibujarlo más triste. Si un personaje está alegre, hay que animarlo más alegre. La actuación del personaje debe ser clara y convincente (Thomas, Johnston, 1981).

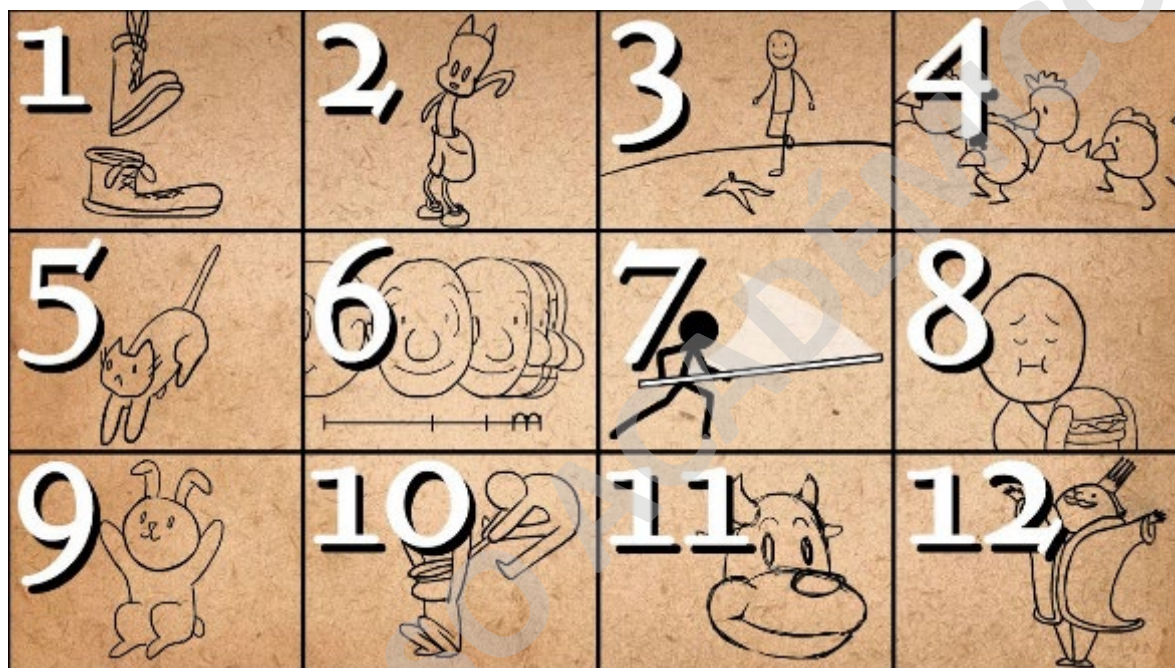
En décimo primer lugar, se encuentra el *dibujo sólido*. En resumen, es la habilidad como dibujante del artista. Es saber dibujar bien antes de comenzar a animar, ya que esta última requiere que el animador dibuje a un personaje en muchas posiciones y desde todos los ángulos; en caso de no poder, el proceso se vuelve restrictivo y lento. Por esto, se tiene que manejar la tridimensionalidad y conceptos como el peso, profundidad y balance en los bosquejos al trabajar una animación (Thomas, Johnston, 1981).

Y, por último, en el décimo segundo lugar, está el *appeal* o *atractivo*. Significa todo lo que el espectador quiere y le gusta ver. La calidad del encanto y el agradable diseño de un

personaje, la simplicidad, comunicación y magnetismo. Algunas figuras, como un héroe o villano, son dramáticas y atractivas; significan una historia. Al contrario, dibujos que son débiles o tan complicados que son difíciles de entender son poco atractivos. Formas incómodas, torpes y con diseños pobres no son placenteras de ver. En otras palabras, un actor tiene carisma y una animación tiene atractivo (Thomas, Johnston, 1981).

Figura 3.

12 principles of animation.



Nota. A través de la figura se puede apreciar un pequeño dibujo que significa un ejemplo del principio indicado por su número. Adaptado de *12 principles of Animation (Official Full Series)*, de AlanBeckerTutorials, 2017, Youtube (<https://youtu.be/uDqjIdI4bF4>).

En resumen, los doce principios de la animación abarcan normas y técnicas que remontan de los orígenes de la animación, siendo bases importantes de esta misma e infaltables en el desarrollo y aprendizaje del oficio. Apuntan a hacer de la animación algo más agradable, fácil de entender, real y entretenida para el espectador. Estas, al ser formadas durante los años de la animación tradicional, son dirigidas mucho más íntimamente a los artistas de 2D que los de 3D (que trabajan una animación mucho más digitalizada y sin mayores dibujos), como se puede notar con el décimo primer principio. Sin embargo, pueden ser, aun así, aplicadas, ya que tratan predominantemente sobre principios del movimiento de un objeto o personaje con sus accesorios y/o características y la manera en la que se debe conformar una escena para generar esa atracción que atrapa a la audiencia. De esta forma, se vuelve un concepto increíblemente importante durante el proceso de animación y, así, el *character acting*.

3.2 El dibujo gestual.

El dibujo es considerado como una de las primeras formas de medio de comunicación humanas. El concepto del dibujo se relaciona con el contorno, figura y objeto; se representan los objetos o figuras al delinear su contorno. Esta es la definición técnica, pero el dibujo no solo es eso. Este no solo busca la representación de lo que se encuentra en la realidad, sino una necesidad de expresión y un impulso creativo. Está involucrado en la expresión del gesto improvisado, dejando salir las emociones y sensaciones del artista mediante el dibujo. Así, la expresión en el arte es la intensidad del gesto, que se da por elementos tales como la forma, color, textura y el roce entre ellos. Existe una presencia de dramatismo en la figura, y esta presencia designa el nivel de expresión en la obra (Alviz, 2020).

Figura 4.
Dibujo Gestual



Nota. Adaptado de *Dibujo Gestual*, de Proko, 2013, Youtube (<https://youtu.be/74HR59yFZ7Y>)

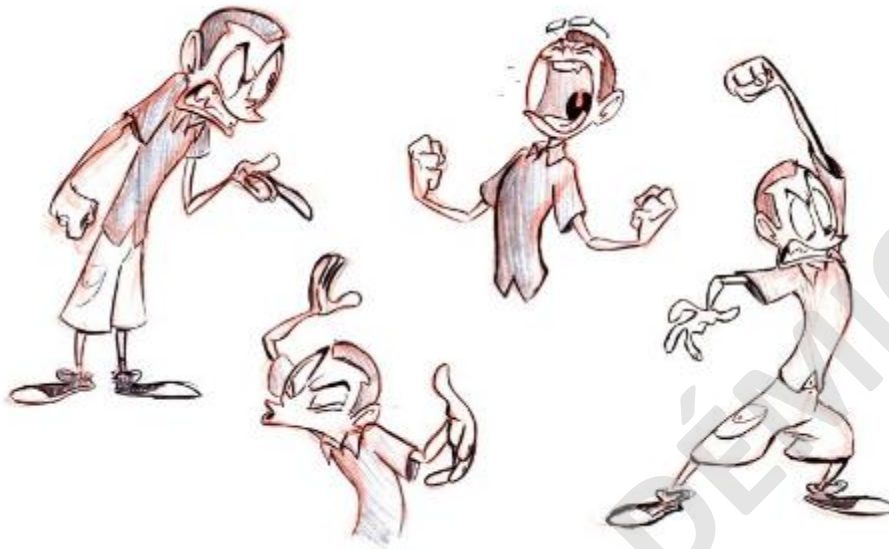
“Tienes una mayor oportunidad para capturar la realidad a través de lo que concibes como una exageración de ideas a que trabajando en una representación muerta de la vida al copiar” (Mattesi, 2006, p. X. Trd. propia). Ciertamente, se vive rodeado de gestos día a día. Un movimiento sutil o agresivo, una seña con la muñeca, un guiño, etc., todos estos movimientos pequeños y/o grandes forman parte de nuestras vidas y son gestos. Sin embargo, no todos los

movimientos del cuerpo lo son, más solo los que ofrecen una intención de expresión o un mensaje pueden llamarse gestos (Alviz, 2020). Entonces, el artista se preocupa de observar esta cotidianidad. Emancipa las áreas dormidas en la mente al leer y observar. Y, al pasar el dibujo al papel, lo que se debería ver es emoción. Si no se pensara en representar el sentimiento, solo quedaría una reproducción anatómica en el lienzo, pero cualquier dibujo o escena está terminado cuando una representación sensible de una emoción se ha hecho. Hay que dibujar ideas, no cosas; acciones y no poses; gestos, no solo estructuras anatómicas. Ese es el propósito del arte (Stanchfield, 2007).

Dado lo anterior, se afirma que los gestos son acciones que contienen un código ya programado en el lenguaje corporal, desarrollado desde lo social y cultural, donde comunicar ideas codificadas y conocidas es una necesidad. Es un medio de comunicación universal e innato en la naturaleza humana (Alviz, 2020).

En la acción, existe una fuerza motivante. Los estudiantes tienden a centrarse en detalles cada vez que están dibujando, en los cuales clasifican elementos como el ropaje y la anatomía. Sin embargo, hay que diferenciar entre lo que sería secundario (detalles) y lo primario, este último significando el motivo o fuerza motivante detrás de la pose. Por esto, no hay ninguna experiencia interna sin algún tipo de expresión física. Como dijo Ken Anderson, “La pantomima es el arte básico de la animación. El lenguaje corporal es la raíz y afortunadamente es universal” (Williams, 2001, p. 324. Trd. Propia). Por eso, la esencia es la motivación que se encuentra detrás de un movimiento físico y un gesto.

Figura 5.
Character gesture.



Nota. La figura demuestra el gesto del personaje, expresando un mensaje o emoción. Adaptado de *Character gesture*, de *Drawing & Composition for Visual Storytelling*, 2020, floobynooby. (<http://www.floobynooby.com/comp1.html>).

3.3 Draftsmanship.

En inglés, la palabra *draftsmanship* significa la habilidad de dibujar. Esta se constituye por diversos elementos del arte que, tras su estudio y práctica, permiten al artista mejorar en su oficio. Como el décimo primer principio de la animación explica, en la animación se necesita un buen manejo del dibujo sólido. Como Andrew Loomis indica, “(...) existen dos tipos de dibujo: el lineal y el sólido. El dibujo lineal –por ejemplo, un plano del suelo—abarca el diseño o la escala. El dibujo sólido intenta interpretar una masa o una cualidad tridimensional en un plano liso (...)” (Loomis, 1971, p. 23). Durante el proceso de animación se debe dibujar al personaje en una gran cantidad de ángulos y una gran cantidad de veces, por lo que una persona con habilidades aún escasas no podría adherirse y trabajar en mayores obras de animación con estilos distintos y exigentes puesto que esa carencia significa una limitación.

Existen muchos fundamentos del arte. Por ejemplo, existe la composición. Esta consiste en la planificación y orden de los elementos dentro del plano y el vocabulario visual que guía el ojo hacia el punto de interés. No hay nada que pueda sustituir a la composición. Una guía básica de la composición es la regla de los tercios; el cuadro se divide en tres partes iguales por cada lado y se generan cuatro puntos donde las líneas se tocan (Dumitrescu, s.f.).

En otro lugar, existe la luz y el color. Estas dos son campos distintos, grandes y complejos. Consiste, en pocas palabras, en el uso de estos dos conocimientos para crear una imagen, manejando conceptos como el tono y la saturación, colores complementarios, valores, etc. con tal de que la obra exprese la emoción e historia exitosamente (Dijk, s.f.).

Y, además, tenemos el *storytelling*, que, en resumen, es la habilidad de comunicar la historia de la ilustración o dibujo a través de los distintos elementos (Jedruszek, s.f.).

Sin embargo, en el caso de Okiura y su estilo de animación, la investigación se fijará en explicar y, posteriormente, analizar dos elementos del dibujo que resultan ser predominantes a la hora de animar sus personajes. Estas son la anatomía y la perspectiva.

Anatomía y su perspectiva.

El *character acting* de Hiroyuki Okiura presenta, en su mayor parte, figuras humanas. Esto implica tener un gran conocimiento en lo que es la anatomía y la perspectiva de esta misma al momento de dibujar personajes en un papel dentro de un mundo tridimensional y, además, hacer que se muevan constantemente a través de la animación. “Aprender la anatomía permite una comprensión de las formas generales y los puntos de conexión, límites y rango de movimiento y lo que las formas anatómicas permiten al cuerpo hacer” (Hampton, 2009, p. 90. Trd. propia). Entonces, desde luego, es increíblemente importante en el área de animación tener este conocimiento que facilita al artista el desarrollo de su oficio.

Se considera al cuerpo humano desnudo como base de todo estudio de figuras. Resultaría imposible dibujar o bocetear un personaje con ropa exitosamente sin tener conocimiento de cómo funciona la forma que está debajo y, por esto, es indispensable para cualquier vocación artística que requiera el dibujo de figuras el estudio de la anatomía humana y su funcionamiento (Loomis, 1971). Por esto, el estudio de la figura anatómica está dirigida a estudiantes de distintas áreas dentro de la industria artística, tales como, animación, videojuegos, cómics, diseños conceptuales, etc. Elementos importantes dentro de este proceso consisten en la creación de la forma, uso de la línea y la simplificación del mismo diseño anatómico que, de esta manera, tiene que existir convincentemente en un espacio. Demás elementos importantes, pero no tan básicos, serían el contorno, el sombreado y la expresión (Hampton, 2009).

Por consiguiente, existe un orden en el proceso de creación de una figura anatómica. Se parte con el gesto, luego las formas, luego los puntos de referencia y, finalmente, el volumen; así, se le da una sensación de solidez al dibujo y la anatomía responde a eso. La ropa, por ejemplo, también responde a toda esta base artística de la figura humana, además de a su consistencia con la gravedad y, a veces, a condiciones externas que le puedan afectar tal como el viento, una pose y el material del que está hecha (cuero, seda, algodón, etc.) (Hampton, 2009).

Al comenzar un dibujo anatómico, lo primero a llevar al papel es el gesto; de una manera muy intuitiva y enfatizando la exageración de este mismo. El gesto es una representación de la columna vertebral y se considera como el marco de referencia del objetivo de la expresión. La espina es responsable de la organización y el balance de las tres masas mayores, estas siendo la cabeza, la caja torácica y la pelvis. Así, además de estas cuatro ya mencionadas, existen dos partes adicionales del cuerpo que hay que tener en cuenta durante el proceso de su desarrollo: los brazos y las piernas. Estas ocho partes le deben dar un sentido de historia a la figura y comunicar una posición o actitud a través de la exageración artística. (Hampton, 2009).

Los puntos de referencia son un paso al momento de tomar en cuenta el esqueleto de la figura, ya que con esto en mente se les da a los dibujos una ilusión de peso y abre camino a la transición hacia el volumen. Por ende, estos puntos se refieren a áreas de hueso que se ven a través de la carne, tal como, las clavículas, el esternón, el final del arco de la caja torácica, la columna y la escápula, entre otros (Hampton, 2009).

Otros elementos que tomar en cuenta durante el proceso son, por ejemplo, la forma y el balance, la asimetría, las líneas “envolventes”, el centro de gravedad y la distribución de peso y, finalmente, el volumen. En primer lugar, el balance de la forma se refiere a la manera en que el cuerpo humano está naturalmente diseñado a balancearse con sus partes, tal como el cuello y la cabeza se equilibran con la caja torácica, esta última con la pelvis y la pelvis con las piernas. En segundo lugar, la asimetría permite una calidad natural en el dibujo, puesto a que muy pocas cosas en la naturaleza son perfectamente simétricas y, por eso, esta última limitaría la fluidez en la forma. En tercer lugar, las líneas “envolventes” se refieren a líneas curvas que se envuelven en una forma del cuerpo para indicar la perspectiva. En cuarto lugar, al manipular el centro de gravedad de una figura y exagerarla se llega esencialmente a una pose más interesante y dinámica; se controla la sensación de tensión entre la figura y la gravedad. Con esto, además, más la comprensión del espacio y del contrapeso de las partes del cuerpo, se puede concebir la distribución del peso en la anatomía. Por último, el volumen. La figura se construye de manera básica con esferas, cajas y cilindros que marcan el volumen con ayuda de los puntos de referencia. Al hacerse familiar con este proceso, el cuerpo adquiere una tridimensionalidad mucho más verosímil (Hampton, 2009).

Figura 6.



Nota. Adaptado de *Figure Drawing: Design and Invention*, de Michael Hampton, 2009.

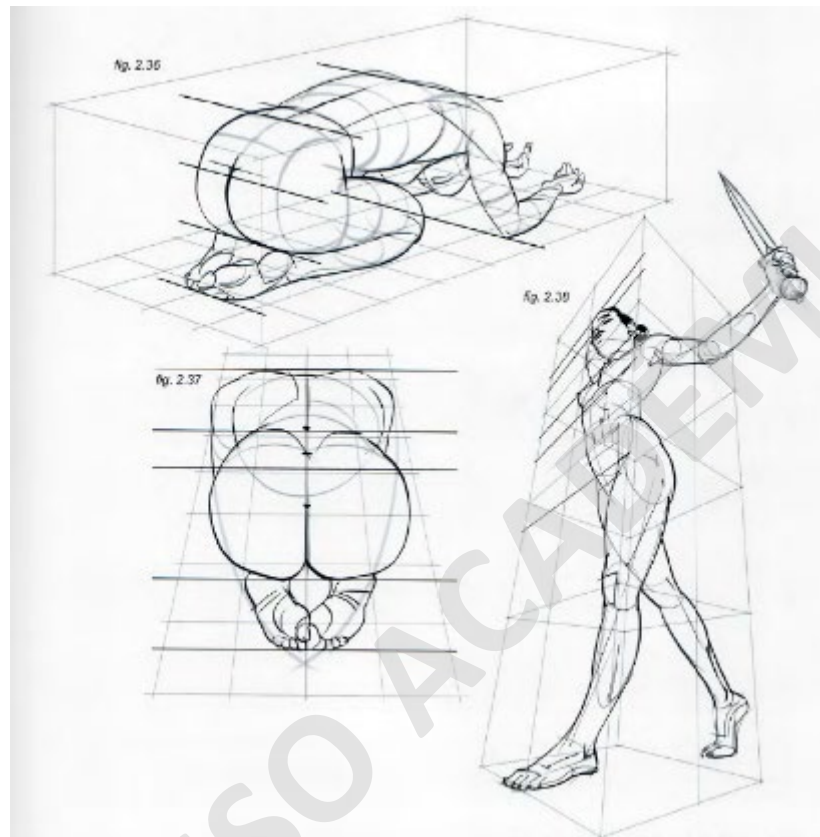
Ciertamente, sin la comprensión de todas estas bases en la anatomía y, especialmente, del volumen en la misma, aplicarle la perspectiva se hace mucho más complicado; se debe entender y sentir el espacio en el que se sitúa al personaje primero.

En resumen, la perspectiva trata de volver un objeto o figura en algo sólido y no plano. Dentro de su estudio, se encuentran reglas tales como: la línea del horizonte, puntos de fuga, nivel del ojo y líneas paralelas. La primera es una línea continua presente en todo momento (tanto en interior como exterior) en la cual se encuentran los puntos de fuga. Estos últimos significan el punto en el cual las líneas paralelas, que actúan como guía en los objetos y figuras, convergen en la distancia. Por último, el nivel del ojo significa la perspectiva de la “cámara”, es decir, del espectador mirando la imagen (Norling, 1999).

Dado lo anterior, todas las figuras deben obedecer las reglas básicas de la perspectiva y, por ello, los personajes tienen líneas estructurales que actúan como guías para ubicarlos en el espacio. Su forma de actuar es en forma de línea que se extienden de punto a punto como, por ejemplo, de hombro a hombro o de rodilla a rodilla. De esta manera, estas líneas terminan convergiendo en un punto de fuga y le permiten a la figura adquirir una perspectiva. Al mismo tiempo, se debe controlar el volumen del cuerpo, el cual se puede super imponer

dependiendo de la distorsión o ubicación de la cámara. Una técnica y ayuda conocida es ubicar a los personajes en cajas y guiarse en base a su perspectiva (Matteu-Mestre, 2016).

Figura 7.



Nota. Adaptado de *Framed Perspective Vol. 2: Technical Drawing for Shadows, Volume, and Characters.*, de Marcos Matteu-Mestre, 2016.

En conclusión, el *character acting* significa tener control y conocimiento artístico sobre la figura a la cual se debe aplicar, que, en el caso de Okiura, son los personajes que ha animado a lo largo de su carrera como animador japonés. Sin conocimiento de todas estas bases, la creación de un personaje y la transmisión de una emoción por este mismo se hace mucho más difícil y limitada, con posibilidad de fallar en cuanto a su objetivo de expresar emoción y un mensaje mediante el gesto y movimiento.

3.4 Análisis de los elementos en Okiura

Animación y Okiura.

En primer lugar, se analiza el uso de los principios de la animación en Okiura. En base al contexto anterior, se afirma que Hiroyuki Okiura es un animador que trabaja la animación tradicional 2D, es decir, la que consta de una secuencia de dibujos en papel en un ambiente bidimensional y la manera en que comenzó la animación en el cine. Hoy en día también existe el 3D, que, a diferencia del 2D, utiliza computadores y aplicaciones digitales para modelar y hacer actuar al personaje en un ambiente tridimensional (Au, 2014). Por esto, como animador 2D debe tener una habilidad muy desarrollada en el dibujo para ser capaz de darle vida y volumen a los personajes encontrados en el papel. Al tener conocimiento de conceptos como la perspectiva y construcción del personaje que se está trabajando, es posible proveer de una ilusión de tridimensionalidad al dibujo tradicional. Como dice Eric Goldberg:

(...) conocer la construcción de tu personaje y utilizar todas las oportunidades posibles para mostrar distintos ángulos, inclinaciones de cabeza, cambios de peso y postura. Es esta calidad de tridimensionalidad lo que fundamentalmente convencerá a tu audiencia de que el personaje es real y tangible (Goldberg, 2008, p. 32. Trd propia).

Sin duda, los principios de la animación se pueden aplicar a cualquier estilo de animación. Los doce principios de la animación se usan, en efecto, en cualquier tipo de animación, puesto que son clave para realizar una animación fluida y llamativa, corresponden a los fundamentos del oficio. Efectivamente, nacieron en Occidente, pero estos principios se pueden encontrar en cualquier tipo de animación, sin importar su origen. Hiroyuki Okiura hace uso de estos elementos en su trabajo de *character acting* de manera impecable. Sin embargo, Okiura, al desarrollar un estilo más realista y natural, no suele exagerar los principios de manera tan caricaturesca como lo hacen otros estudios de animación tales como Disney con sus personajes “animalísticos”, pero sí utiliza estos principios a veces con gran exageración dependiendo de la acción y objetivo de la persona y escena. Así, se tomarán en cuenta y analizarán los principios que más predominancia tengan en cuanto al *character acting* de Okiura, explicando cómo su conocimiento sobre estos son los que le permiten generar una animación y *character acting* verosímiles y atractivos.

El primer principio, *squash and stretch*, se puede apreciar en cualquier tipo de animación. Es impulsar la emoción o el movimiento; darle más fuerza. Puede resultar tan sutil como cerrar

los ojos fuertemente y luego abrirlos. Como se ve en la figura 8, Okiura hace uso de este principio en esta expresión facial. El personaje está sintiendo terror y pánico al ver que una persona conocida fue asesinada brutalmente por una ola de balazos mientras lo intentaba proteger. Su mueca y rostro se contraen antes de expandirse en un grito, lo cual le da más intensidad a la emoción que está sintiendo. Su boca está presionando los dientes y luego la abre al extremo. Sus ojos son empujados por sus mejillas, algo entrecerrados y con sus cejas abajo, pero al final del movimiento las cejas se arquean y los ojos se abren hasta quedar ovalados de forma vertical. Incluso las manos juegan un rol en la contracción del cuerpo y rostro, en la cual están junto a su cara, como tratando de cubrirse y luego bajan y se alejan dejando salir el grito. Esto vuelve el gesto y la animación más dinámicos y potentes. Tal como puede aplicarse a una expresión facial, también se puede aplicar, por supuesto, en una expresión corporal (figura 9). En esta figura, el protagonista de *Magnetic Rose* de la película *Memories* (1995) está teniendo una ilusión, en la cual se encuentra con su familia tomando desayuno como un día normal. Pero luego, se da cuenta de que es una ilusión al ver cómo las flores de la mesa cambian, recordando, de esta manera, la realidad. Su reacción física es echarse hacia atrás, soltar el café y alejarse de la mesa y sus miembros familiares que no son reales. En el movimiento, se contrae su expresión y también su mano con la taza de café que, mientras ocurre el *zoom in* a su rostro, se alejan con fuerza y se expande su movimiento para dar a entender el temor y sorpresa que está sintiendo. A pesar de ser sutil, el principio está presente en la animación. De esta manera se comprueba que son los pequeños detalles en el movimiento que hacen una gran diferencia en el ojo del espectador.

Este principio, como ya se ha mencionado, puede ser mucho más exagerado. El tipo de animación *rubber hose* o películas infantiles de Disney, por ejemplo, hacen uso de este principio, pero de una manera mucho más exagerada, con el cuerpo realmente contrayéndose o aplastándose en sí mismo para luego extenderse de una manera no natural (ejemplos en figura 8.1 y 8.2). Esta modalidad no es necesariamente errónea, se trata solo de un estilo de animación y arte distinto con un mensaje o género distinto. Okiura, sin embargo, es mucho más sutil en cuanto a su dibujo y aunque los personajes se “aplastan y extienden” lo hacen generalmente dentro de las capacidades de su cuerpo, aun así, con el mismo objetivo del principio en sí: darle más vida y dinamismo a la animación.

Figura 8.



Nota. Adaptado de *Akira* (Otomo, 1988). Japón: Tokyo Movie Shinsha.

Figura 9.



Nota. Adaptado de *Memories* (Morimoto, Okamura, Otomo, 1995). Japón: Studio 4°C., Madhouse.

Figura 9.1.

Keyframe de animación de Kill la Kill.



Nota. Adaptado de *Keyframe de animación de Kill la Kill*, de *Kill al Kill* (Imaishi, 2013).
Japón: Trigger.

Figura 9.2.

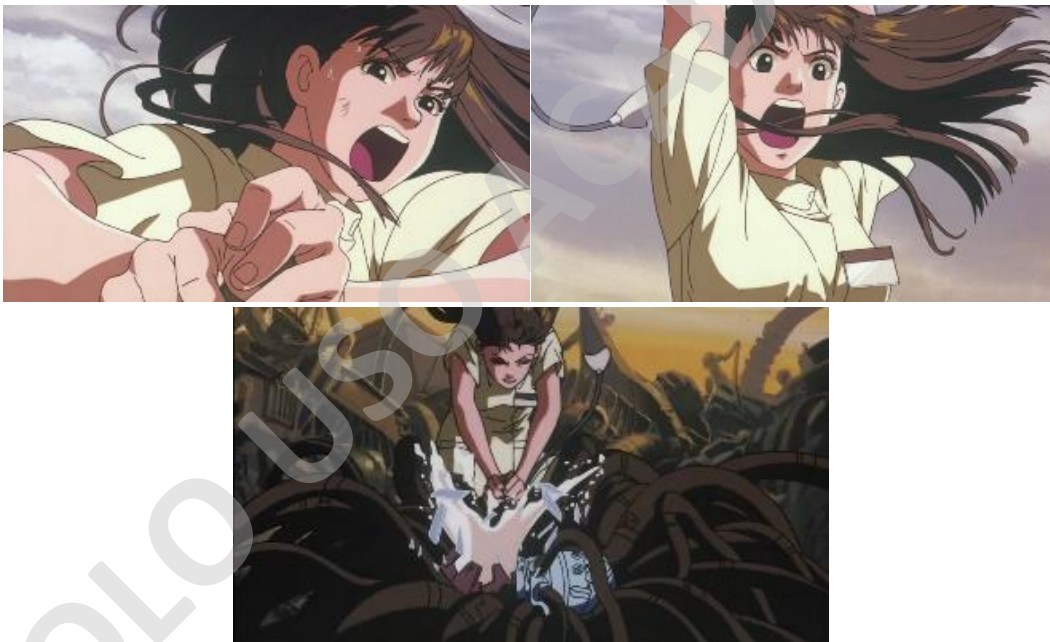


Nota. Adaptado de *The Riveter* (Lundy, 1940). Estados Unidos: Walt Disney Productions.

El segundo principio, corresponde al de la anticipación. Este fundamento plantea que la audiencia debe saber lo que va a suceder con un movimiento de anticipación en el personaje, ya que si todo pasara seguido no tendría fuerza, se vería aburrido y el espectador se podría

perder. En el tercer ejemplo, tenemos a la protagonista de *Roujin Z (1991)* que está intentado derrotar a una máquina gigante robótica que se salió de control y ha estado rondando por la ciudad adhiriendo a su cuerpo objetos como postes de luz, aparatos electrónicos y una serie cantidad de objetos que la han vuelto gigante y rampante. Sin embargo, tiene un punto débil al cual la protagonista quiere llegar para detenerla con un tubo de gas, que explotará con el contacto. Para aportar mayor emoción a la escena, Okiura anima la anticipación del golpe con un plano de la protagonista levantando los brazos, expresión de determinación y adrenalina, decidida a clavar el tubo de gas en el punto débil de la máquina. Y luego, en un plano distinto, sitúa la acción definitiva de ella llevando a cabo su misión y objetivo. Sin la anticipación, la última acción hubiese sido lo único que el espectador hubiese visto y eso le quitaría mucha intensidad a la acción y mensaje del personaje. El hecho de que ella levante los brazos tan alto, anticipando con ganas su acción, apoya la emoción del personaje y la importancia que siente en su deber de detener a esa criatura metálica.

Figura 10.



Nota. Adaptado de *Roujin Z (Kitakubo, 1991)*. Japón: Tokyo Theaters Co., The Television Inc., Movic Co., TV Asahi., Sony Music Entertainment., A. P. P. P.

En la siguiente figura (figura 11) también se puede apreciar cómo el personaje cobra fuerza con su anticipación antes de lanzar el objeto lejos. Se da unas vueltas primero, de cierta manera tomando vuelo, casi acuclillada y luego se estira lanzando el pedazo de metal que está utilizando como arma. Este fundamento, en esencia, tiene el propósito de dar a entender al espectador qué es lo que va a suceder: ya sea una expresión o un movimiento brusco como

un ataque. Mientras más exagerado esté, más potente será el movimiento, más cargado de energía. Sin embargo, también puede funcionar para situaciones cotidianas, ya que cada persona y, por ende, personaje suele tener un pensamiento previo al realizar una acción y eso es lo que se debe tener en cuenta y visualizar al momento de animar un personaje.

Figura 11.



Nota. Adaptado de *Blade Runner Black Out 2022* (Watanabe, 2017). Japón: CygamesPictures., Alcon Entertainment.

Hiroyuki Okiura, al trabajar en producciones de animación más planificadas, lleva a cabo el pose *to pose* (parte del cuarto principio de animación) cuando está realizando sus animaciones. Si se comienza a observar las figuras mostradas en esta investigación, claramente se puede deducir que hay muchas poses claves y *breakdowns* pensados antes de

unificar la animación con *inbetweens* o animación directa, en la cual no se planifica nada, sino que se sigue dibujando a la vez que se desarrollan nuevas ideas. Por ejemplo, en la figura 12, se puede deducir el uso del *pose to pose* por los dibujos: la detallada rotación del cuerpo del personaje sería muy difícil de conseguir con un *straight ahead* y el gesto y la dinámica de la acción se podría perder. Lo mismo sucede con la figura 10 en la que el personaje, incluso, cambia de perspectiva y se aleja de la cámara al erguir los brazos. Detrás de estas animaciones existe una dedicada planificación que cumple el objetivo del movimiento y relata el mensaje de la acción.

En quinto lugar, está el *overlapping action*. Este trata de los apéndices o accesorios que no se mueven al mismo tiempo, sino que siguen una masa principal. Puede tratarse de algo como el cabello, un vestido o incluso las mismas partes del cuerpo. En la figura 12, la animación trata de una mujer que quiere golpear con lo que parece ser un tubo de fierro un cierto objeto más alto que ella. Primero, se tiene la pose clave de la anticipación, en la que está cargando fuerza y dando a conocer el movimiento que va a realizar en unos segundos. Y, luego, el cuerpo comienza a demostrar el uso de *overlapping*: la pierna izquierda es la primera en moverse junto a la cadera, liderando el movimiento, luego la siguen los hombros y el torso y por último los brazos con el tubo de fierro en sus manos. El cabello también se mueve con fuerza hacia la izquierda del encuadre puesto a que el movimiento del personaje fue brusco y la física del cabello, como un apéndice de la cabeza en este caso, tiene que moverse acorde con las partes que lideran. Si este *overlapping* no ocurriera, la acción se volvería mucho más rígida y débil, pero este personaje, a través de este *character acting*, demuestra querer con fuerza azotar el objeto al que apunta. Esto último también se puede constatar por su expresión, cerrando los ojos en la última pose, también dando a conocer un poco la personalidad del personaje que podría ser más femenina, tierna o torpe, alguien que no suele hacer este tipo de movimientos agresivos o bruscos.

Posteriormente, en la figura 13, se aprecia otro ejemplo del *overlapping*, tratándose esta vez más sobre la ropa y el cabello. Marnie, personaje de *When Marnie was there* (Yonebayashi, 2014), corre por una parte del pantano saltando sobre las pozas de agua y girando jovialmente. Durante todo este movimiento, su vestido sigue el movimiento de su cuerpo al igual que su cabello. Durante su anticipación, en la cual carga la fuerza para elevarse en su salto, su cuerpo se agacha y su cabello se eleva. Esto resulta así porque el cabello es un apéndice del personaje y está siendo liderado por la forma al mando; y como el cabello es más liviano, además, lo natural es que se eleve y siga al cuerpo de una forma arqueada y ondulada. Esta es la razón por la cual, cuando Marnie se eleva en su salto, el cabello baja. En los demás planos, cuando está dando vueltas, los pliegues de su vestido siguen el movimiento y eventualmente se detienen a su propio tiempo. El buen uso de este principio, entonces, permite al personaje tener más vida y ser más creíble en su movimiento, ya que la física de las cosas en la realidad también ocurre así y los humanos también se mueven así. Por supuesto, en la animación,

todos estos movimientos se ablandan o exageran para entregar el mensaje y atractivo. En el caso de Okiura, quien está más cercano a lo orgánico y real, utiliza estos principios de una manera más sutil generalmente en lugar de exagerar al extremo como otros animadores.

Figura 12.



Nota. Adaptado de *Immortal Grand Prix* (Mashimo, 2003). Japón: Production I.G., Bee Train.

Figura 13.





Note. Adaptado de *When Marnie was There* (Yonebayashi, 2014). Japón: Studio Ghibli.

En sexto lugar se sitúa el *acelerar y desacelerar*. Como se explicó previamente, este fundamento trata sobre agregar más poses *inbetweens* cerca de un extremo del dibujo para generar un efecto de ralentización y acolchamiento del movimiento. En el caso de la figura 14, el personaje protagonista está ya nervioso por la situación en la que está inserto, que es una de ilusiones y reanimaciones de traumas del pasado por un fantasma antagonico en la historia. En esa escena, el protagonista acaba de despertar de un sueño con su familia en un desayuno normal, a la fría realidad de estas esculturas que están esculpidas como sus familiares. Ya exaltado, se asusta al echarse para atrás y tocar parte del escenario que se derrumba. Primero se mueve rápido, pero el movimiento, mientras acaba, se acolcha. Esto se entiende como que el personaje está recobrándose de su sorpresa y tomándose el tiempo para pensar qué es lo que está ocurriendo. Es un movimiento muy sutil, pero que explica lo que el personaje está pensando.

Figura 14.



Nota. Adaptado de *Memories* (Morimoto, Okamura, Otomo, 1995). Japón: Studio 4°C., Madhouse.

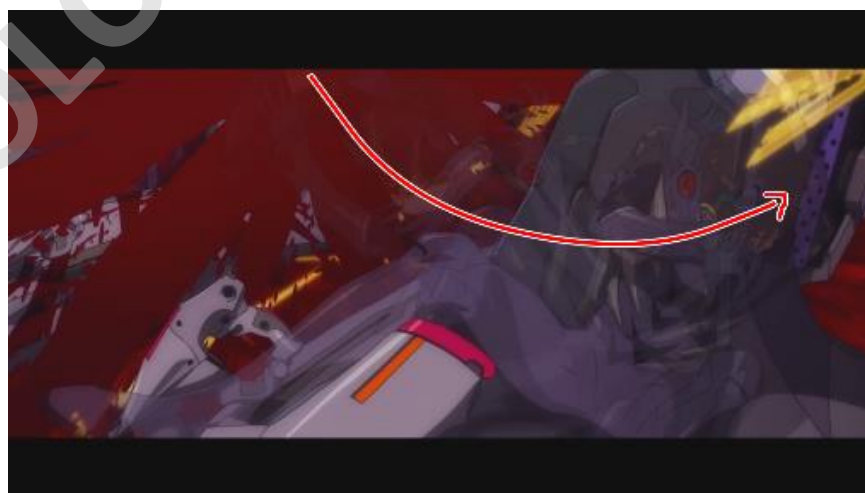
En séptimo lugar se encuentran los *arcos*. Ya se afirmó en la investigación que la mayoría de los seres vivos se mueven de forma circular, a excepción de algunos insectos o aves, entre otros. Pero cuando el animador sigue una trayectoria curva a lo largo de la acción, esta le da mucha más credibilidad al personaje y lo hace más orgánico y natural. Tal como al estudiar una caminata humana, el balanceo de los brazos tiene una curvatura de cuando alcanzan su extremo, la mitad y el otro extremo, así como la curvatura de un péndulo. Ese tipo de trayectorias curvas se observa claramente en la animación de Okiura. En la figura 15, se indica la trayectoria de la cabeza y el torso del personaje que son las partes que lideran la acción y a las cuales lo demás, como los brazos y piernas, siguen (y los cuales también tiene su propia trayectoria curva). El contexto del personaje es que está asustado y se tira hacia atrás por el pánico de la imagen que acaba de observar. Si el movimiento fuese en trayectoria recta, el *overlapping* también sería aburrido y apagado y la acción en sí carecería de la esencia humana en el movimiento, quitándole emoción. Sin embargo, cuando el movimiento esté terminando y se acomode a su pose final, este se realizará a través de un arco: cuando una

persona se agacha, cuando una persona encoge los hombros y luego los deja caer, cuando una persona jugando golf termina su *swing*, etc. Así, en todas las figuras anteriores, es posible encontrar arcos en el movimiento. Por ejemplo, en la rotación de la figura 11 y el movimiento de su pelo; la dirección de los brazos, el tubo y la cadera en la figura 12; el salto de Marnie, el movimiento del vestido y sus extremidades al correr y saltar en la figura 13. En consideración, se puede afirmar que Okiura definitivamente logra emplear con gran habilidad este principio a su trabajo y les da vida a sus personajes.

Figura 15.



Nota. Adaptado de *Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo* (Anno, 2012). Japón: Studio Khara.



En octavo lugar, la *acción secundaria*. Este principio es indudablemente muy importante en respecto al *character acting*, pues consiste en añadir pequeños movimientos o gestos que apoyen la acción principal del personaje, sumándole riqueza a la personalidad, emoción o sensación que posee. En el ejemplo de la figura 16, se muestra un hombre herido en pantalla. Ha sufrido de graves daños por disparos en su cuerpo, con gran dificultad ya de moverse y respirar y sintiendo extremo dolor, pero aun así con adrenalina y motivación para pelear. Todos estos detalles se pueden apreciar gracias al principio de la acción secundaria. El movimiento principal en este plano es apuntar el arma, pero antes de llegar a realizar el movimiento, ocurre una serie de movimientos y temblores que muestran al espectador el estado en el que se encuentra. Antes de levantar su cabeza, aprieta con fuerza sus dientes y cierra fuertemente sus ojos, estremeciéndose. Luego, al levantar la cabeza con mucha dificultad, sus mejillas se hinchan y en seguida vomita una gran cantidad de sangre por lo herido que está; pero, aun así, a pesar de todas estas heridas y dolor, apunta el arma a su enemigo. Lo anterior demuestra un fuerte sentido de propósito de parte del personaje y nos habla de lo importante que es para él seguir luchando hasta el final, al mismo tiempo de referirse a las graves heridas que posee su cuerpo y el gran estado de dolor en el que está. Si solamente hubiese levantado la cabeza y su brazo al apuntar el arma, gran parte de esta sensación y su propósito se hubiese perdido en un movimiento menos enriquecido de *character acting*. Este principio también se puede apreciar en otras de las figuras como la 15, en la que la acción principal es echarse hacia atrás, pero el personaje también se cubre el rostro y cabeza con las manos enriqueciendo su pánico y miedo; y la 12, en la que el personaje, al golpear con el tubo, levanta su pie derecho y cambia de expresión al final, dándole mayor personalidad.

Indudablemente, Okiura utiliza a menudo este principio y con movimientos muy sutiles y pequeños. Cuando un personaje esté emocionado y quiera abrir un regalo, este no lo abrirá enseguida, sino que se demorará en romper el papel y tendrá alguna dificultad. Si un personaje está tosiendo descontroladamente y necesita apoyarse en algo, no se apoyará inmediatamente en algún lugar u objeto, sino que extenderá la mano y esta misma buscará el lugar mientras el personaje sufre o lucha. Si un personaje quiere dar una vuelta y parar, al dar la vuelta los brazos seguirán un poco el movimiento y se detendrán después del torso. Si un personaje está a punto de llorar o está dándose cuenta de alguna verdad que lo angustia, mientras se da cuenta y procesa la noticia su cabeza hará algunas rotaciones y su boca se abrirá y cerrará constantemente, mientras su cuerpo se yergue al entrar en un estado de shock y dolor. Se trata de movimientos sutiles y pequeños que se encuentran en la realidad y que traspasan a su animación lo que lo distinguen como animador.

Figura 16.



Nota. Adaptado de *Akira* (Otomo, 1988). Japón: Tokyo Movie Shinsha.

El *timing*, noveno principio de la animación, también es uno importante dentro del *character acting*. Como se explicó anteriormente en la investigación, dependiendo de la cantidad de dibujos que una animación tenga, esta será más rápida o lenta: mientras menos dibujos, más rápida y mientras más dibujos, más lenta. Ciertamente, la expresión del gesto va a variar de acuerdo con su velocidad y por esto el *acting* necesita siempre tomar atención al *timing*.

Okiura elabora movimientos rápidos, como los de la figura 12 y 15, en los cuales los personajes tienen reacciones u objetivos más dinámicos. A diferencia de este timing más rápido, también existen los ejemplos más lentos como el de la figura 16, en el cual el personaje está herido, apenas pudiéndose mover, lo que causa un movimiento mucho más lento. Así, depende completamente de la acción o gesto que se lleve a cabo en la escena y la sensación del personaje en el momento. Además, Okiura, al trabajar una expresión de personaje mucho más lenta y realista, se ve desafiado con muchos más dibujos; esto lo obliga a fijarse en detalles que escenas más rápidas como, por ejemplo, de batalla, no tendrían.

En décimo lugar, en tanto, se encuentra la *exageración*. Este principio no significa distorsionar los dibujos, sino hacerlos más convincentes y, por tanto, aumentar visiblemente la emoción o la acción del personaje para la mejor comprensión de la audiencia. Esto significa que no importa si un estilo de animación es más caricaturesco que otro, aun así, este principio se encontrará presente. En las figuras 17, 18 y 19, se presentan ejemplos de animaciones hechas por Okiura en la que se aplica este principio. En la primera figura, el gesto de la mujer indica velocidad; principalmente por su brazo y su mejilla completamente estirados. Esto no ocurriría generalmente en la realidad para un movimiento simple de golpear algo con un objeto alargado, pero se utiliza para representar una potencia y convencer al espectador de esta. En la figura 18, en tanto, el niño es víctima de una emoción de angustia y agonía total, la cual se ve enriquecida por las lágrimas, arrugas en el ceño, el moco saliendo de su nariz, boca abierta y con arrugas a los costados (exagerada), un ojo más cerrado que otro y, especialmente, por el efecto del vidrio en el cual se está apoyando. Su interacción con el vidrio permite una emoción mucho más intensa, ya que el personaje está tan angustiado y desesperado que aplasta, de cierta manera, su cabeza y manos en contra del material que está entre él y lo que lo aflige. Y, por último, está el ejemplo de la figura 19, en la cual la protagonista corre extendiendo sus brazos intentando alcanzar a una persona que piensa va a caer y lastimarse. Esto causa que se lance hacia el otro personaje con tanta fuerza que pierda el equilibrio y comience a caer. El gesto del personaje está claramente exagerado y permite al espectador entender la fuerza que empleó y la preocupación que la motivó.

Figura 17.



Nota. Adaptado de *Immortal Grand Prix* (Mashimo, 2003). Japón: Production I.G., Bee Train.

Figura 18.



Nota. Adaptado de *Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo* (Anno, 2012). Japón: Studio Khara.

Figura 19.



Note. Adaptado de *When Marnie was There* (Yonebayashi, 2014). Japón: Studio Ghibli.

En décimo lugar, *el dibujo sólido*. Okiura, indudablemente, es un artista que comprende perfectamente la tridimensionalidad en la cual habitan los personajes que anima. Maneja conceptos como el balance, profundidad y peso perfectamente, demostrado a través de sus animaciones, que permiten retratar esa verosimilitud en los dibujos. Los ángulos en los que dibuja a sus personajes pueden parecer exagerados, pero no distorsionan el cuerpo al punto de dejar de ser convincente o cambiar totalmente la esencia del personaje. Los pliegues de la ropa explican que hay distintas superficies y masas en el personaje y que no se sitúan todas las líneas en un mismo mundo plano, este último teniendo gran perspectiva. Los personajes se mueven y poseen un balance siempre de acuerdo con su pose y fuerza de acción. Y, Okiura especialmente, maneja el peso en sus personajes de manera impecable. Cuando un personaje va a levantar algo o va a caer, etc., se nota muy bien cuánta fuerza emplea o necesita para el movimiento. Además de la figura 20, en todas las figuras anteriores con los trabajos de Okiura se puede ver aplicado este principio.

Figura 20.



Nota. Adaptado de *A Letter to Momo* (Okiura, 2011). Japón: Production I.G.

En efecto, Okiura es un reconocido animador que sí sabe utilizar y emplear importantes principios de animación a su trabajo que le permiten realizar su *character acting* y darles una mayor credibilidad y vida a los personajes.

Dibujo Gestual y Okiura.

En segundo lugar, se analiza el dibujo gestual dentro de su trabajo. Como se explicó anteriormente en la investigación, el dibujo gestual trata acerca de capturar los gestos corporales y faciales de las personas y, consigo, el mensaje que estos portan. Si no transmitieran un mensaje, simplemente sería un movimiento motor del cuerpo, pero son los que ofrecen una expresión los que se pueden llamar gestos y los que se toman en cuenta al momento de animar y realizar el *character acting* del personaje. Okiura utiliza varios elementos del personaje para apoyar el gesto, tales como, el cabello, las manos, la ropa, las

piernas, los hombros, expresión facial, entre otros. Al utilizar y controlar varios de estos elementos exitosamente, el gesto se enriquece mucho más.

En la figura 21, el gesto indica a la niña saltando feliz y emocionada a los brazos de su padre. Por el vestido y el cabello se puede sentir que dio un salto grande y con mucha fuerza, lo cual intensifica su emoción de alegría. Todo su cuerpo sigue una línea de acción que logra unificar la figura y el movimiento de sus partes. El padre, por el otro lado, muestra un gesto mucho más calmado y compuesto con el cual recibe cariñosamente a la niña en sus brazos. Su pie izquierdo se levanta un poco, indicando que fue empujado por el salto de la niña.

En la figura 22, se presenta como ejemplo un movimiento incluso más dinámico y brusco que el anterior, en el cual también hay una clara línea de acción. En la imagen, la protagonista va cayendo entre unos escombros. Se cubre la cabeza asustada de lesionarse y para cubrirse en caso de recibir un golpe. Además, por su pose, podemos inferir que es un personaje muy femenino, incluso por la forma en la que va cayendo, principalmente por la posición de sus piernas cerradas, pero casi de puntillas. Aquí también hay una interacción con la ropa que está usando, en este caso una falda corta y ajustada.

En la figura 23, el ejemplo es mucho más lento y triste. El personaje sufrió la muerte de un ser querido y recuerda un hecho que la aflige mucho. Por eso, su expresión se torna de llanto, frustración y mucho dolor. Aprieta los dientes con fuerza generando arrugas alrededor y frunce el ceño intensamente, dejando sus lágrimas caer. Posteriormente, se acucilla, tan ensimismada en su emoción que las manos siguen en el escritorio por un tiempo hasta abrazar el resto de su cuerpo y terminar la acción. Tan fuerte fue la emoción, que necesitó agacharse para llorar. Su cuerpo está encorvado y contraído. Su rostro se está escondiendo en sus piernas y toda su pose nos indica la vulnerabilidad por la que está pasando y la manera en la cual lo afronta y se disocia con el exterior.

Figura 21.



Nota. Adaptado de *Memories* (Morimoto, Okamura, Otomo, 1995). Japón: Studio 4°C., Madhouse.

Figura 22.



Nota. Adaptado de *Roujin Z* (Kitakubo, 1991). Japón: Tokyo Theaters Co., The Television Inc., Movic Co., TV Asahi., Sony Music Entertainment., A. P. P. P.

Figura 23.



Nota. Adaptado de *A Letter to Momo* (Okiura, 2011). Japón: Production I.G.

Ciertamente, en el dibujo gestual de Okiura, la comunicación del mensaje a través de la figura resulta exitoso. Representa una realidad del personaje y la escena a través de la creatividad y la expresión corporal y facial de una manera bastante dramática. Al observar los personajes dentro del *frame*, se infiere inmediatamente qué sensación están sintiendo debido a su lenguaje corporal, usando elementos como la ropa para enriquecer la dinámica en la acción.

El *draftsmanship* de Okiura.

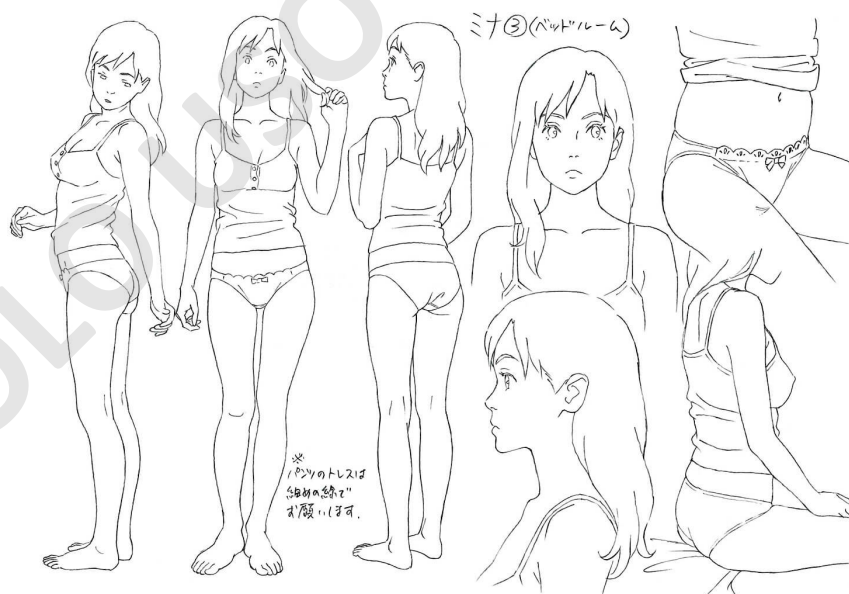
Como ya se ejemplificó anteriormente, las animaciones de Okiura contienen, en su mayoría, figuras y personajes humanos que, además, por su propio estilo artístico cercano al realismo, toman muy en cuenta la anatomía humana con la que se construyen. Okiura controla el volumen y perspectiva de los cuerpos a la hora de animarlos o diseñarlos y su sabiduría frente a los límites y rangos de estos mismos le permiten alcanzar una calidad alta en su *character acting*. Por supuesto, como se trata de una animación, a pesar de que el estilo y la calidad de las obras en las que ha trabajado puedan ser más orgánicas y altas respectivamente, debe

existir una simplificación del cuerpo humano para hacer factible el proceso de animación. Ya que, si fuese extremadamente detallado, estos detalles limitarían el movimiento y, además, causarían que el proceso fuese más caro y lento.

Los personajes de Okiura logran la tridimensionalidad por el conocimiento de su anatomía y formas. Cuando se observa su trabajo, se pueden apreciar los elementos del estudio anatómico artístico tales como el gesto, los puntos de referencia y el volumen. En la figura 24, se muestra la carta de personaje de un cortometraje dirigido por Okiura. En su anatomía se puede ver el gesto, basado en el movimiento o posición de su columna vertebral y el balance entre la cabeza, la caja torácica y la pelvis. El balance de estos tres se nota especialmente en el dibujo de la extrema izquierda, en el cual la espina está bastante arqueada para resaltar, así, el cuerpo de la mujer de una manera más convencionalmente atractiva; se nota su rotación de torso y cabeza y le da cierta vida y profundidad a su pose. Los puntos de referencia también son visibles, que son las áreas con huesos notables, tales como, la clavícula, el codo, la cadera y el tobillo; estas partes son prevalentes en este dibujo en particular; y, por último, el volumen de la forma y el cuerpo. Si se observan las extremidades, especialmente las piernas, es posible imaginar cómo las líneas envolventes indicarían la perspectiva, dirección y volumen. El dibujo tiene una base anatómica muy fortalecida.

Figura 24.

Material de producción de Robot on the Road.



Nota. Adaptado de *Material de Producción de Robot on the Road, Robot on the Road* (Okiura, 2015). Japón: Studio Khara., Production I.G., Nihon Animator Mihonichi.

En la figura 25, durante la animación de este movimiento de caderas se siente cómo el peso pasa de un lado a otro, demostrando control del balance y distribución de peso mediante la anatomía. Además, se puede apreciar el uso de la asimetría: en ambos extremos del dibujo se puede sentir la curva en el lado que no está recibiendo el peso y la línea recta del lado que sí lo hace. La anatomía juega un rol muy importante incluso en movimientos tan pequeños como estos, los cuales, sorprendentemente, pueden resultar más difíciles de animar con el objetivo de hacerlo fluido y natural. De este modo, Hiroyuki Okiura demuestra su conocimiento al lograr alcanzar, incluso, mediante su estilo realista, todos estos micro movimientos en su *character acting* de manera clara; los cuales pueden resultar más complicados de captar y animar que escenas grandes de acción con gestos dinámicos y exagerados.

En la figura 26, se observan dos ejemplos de la perspectiva en los personajes de Okiura. Cada ejemplo tiene una mirada de cámara distinta, la primera siendo un picado y la segunda un contrapicado. En ambos casos, resulta posible percibir de qué manera el personaje se posiciona en el espacio al que pertenece. El señor con boina sentado vendiendo periódicos tiene una perspectiva clara y se nota cómo las líneas estructurales con las que se guía su figura siguen la perspectiva del suelo y el espacio, especialmente por la posición de los hombros, las rodillas y los pies. El pie izquierdo es ligeramente visible al estar tapado por la pierna derecha por la perspectiva de la cámara; lo mismo sucede con su hombro izquierdo. Las líneas del suelo apoyan la perspectiva de la escena. Las piernas y las sombras de las demás personas a lo lejos que están posicionadas en este suelo también sirven para visualizar la perspectiva del foco principal (el señor). En el segundo ejemplo, las personas ubicadas en el *frame* tienen perspectivas distintas por estar en niveles de suelo distintos (uno sentado en una silla y otro arrodillado en el suelo), pero Okiura logra unificarlos y aplicarles la perspectiva de la ciudad que se ve en el fondo.

Figura 25.



Nota. Adaptado de *Cowboy Bebop: Knockin' on Heaven's Door* (Watanabe, 2001). Japón: Sunrise.

Figura 26.



Nota. Adaptado de *Cowboy Bebop: Knockin' on Heaven's Door* (Watanabe, 2001). Japón: Sunrise.

Dado lo anterior, se puede afirmar que la anatomía y perspectiva son elementos cruciales y presentes al momento de realizar el *character acting* en el trabajo de Okiura, tomando en cuenta todas sus bases y reglas para llevar este último a cabo. A pesar de simplificar el estilo de la anatomía para poder llevarla a cabo como animación, aun así, capta movimientos pequeños y sutiles en la realidad, que otros animadores podrían pasar por alto y los añade a estos personajes con estructuras anatómicas mucho más naturales y realistas.

4. La estética de Okiura.

Estética y cultura del *manga* y *anime*.

El *manga*, o cómic japonés corresponde a una parte tradicional de la cultura popular en Japón, vinculada a su historia y cultura, que aborda temas como la política, economía, familia, religión y género. Refleja la realidad, los mitos, creencias y fantasías de los japoneses y de su sociedad; su cultura y su mundo (Ito, 2008).

De este modo, el *manga* comienza con la caricatura. En japonés *fushi* significa caricatura y esta se refiere a la crítica y la sátira de la sociedad en general o gente en particular: *fushi-e*

significa imágenes de caricatura, las cuales son sarcásticas e inteligentes al llevar a cabo la función previamente mencionada. Por ejemplo, la más famosa y temprana caricatura japonesa de este tipo se llama *Choju giga*, por Toba Sojo (1053-1140); un pergamino de imágenes de animales dibujadas con tinta que parodiaban el estilo de vida de la clase alta. Otro estilo de arte altamente popular e histórico es el *Ukiyo-e*, un género de ilustraciones folklóricas que fueron muy populares en el periodo *Tokugawa* entre los mercaderes. Este género se destaca por imágenes de actores, bellezas famosas, sumos, paisajes y temas históricos. Un gran exponente es Katsushika Hokusai (1760-1849), gran dibujante de composiciones y bocetos muy dinámicos. Hokusai publicó su propio *manga* entre 1814 y 1878, que criticaba las condiciones sociales del momento, caracterizadas por hambruna, alza de precios y disturbios en el periodo *Tempo* (1830-1844). Otro ejemplo es el *shunga*, un estilo popular de *Ukiyo-e*, caracterizado por representaciones eróticas y sexuales. Estos temas eróticos en la caricatura nipona también se pueden ver presentes en el *manga* contemporáneo popular (Ito, 2008).

Tras la Segunda Guerra Mundial, época en la que Japón fue ocupado por las fuerzas aliadas, el *manga* reflejó la influencia de occidente adoptando el formato de relato y la diversificación de géneros. Caricaturas populares americanas fueron traducidas e introducidas a la audiencia japonesa, quienes comenzaron a anhelar el estilo de vida americano repleto de bienes materiales y aparatos electrónicos. En este periodo, en 1957, surgió un nuevo género y técnica del *manga* llamado *gekiga* que enfatizaba el drama más que la comedia. Apelaba a estudiantes que ya estaban familiarizados con el *manga* infantil, volviéndose popular entre los universitarios. En 1959, una de las compañías de publicaciones más grande de Japón, Kodansha, publicó *Shonen Magajin*, dirigida a niños y adultos jóvenes, presentando algunas historias de deportes. Luego, los *gag comics* se volvieron más populares y fueron atacados por su violencia y tontería que reclamaba ser una mala influencia para los niños. En los años 60, el *shojo manga* emergió. Este género se dirigía a niñas jóvenes y contenía escenas de sueños y fantasías llenos de emociones atribuidas a las niñas. En 1970, la sexualidad, especialmente la homosexualidad masculina, se incorporó al *shojo manga*. Llamada *yaoi*, representaba historias de jóvenes y su relación amorosa, volviéndose popular entre las mujeres. En 1980, el *redikomi* fue establecido como un género para mujeres adultas. Contenía escenas eróticas dibujadas para mujeres, expresando una libertad sexual. Los temas incluían el enamoramiento, la vida familiar, la selección de pareja, la amistad femenina, el sexo y la lujuria; en temas más contemporáneos encontramos problemas sociales, psicológicos y personales como el divorcio, violencia doméstica, aborto, entre otros. Estos géneros anteriormente mencionados son algunos de los ejemplos que podemos encontrar en el medio japonés (Ito, 2008).

Dado lo anterior, se puede afirmar que, si algún occidental sin ningún conocimiento del *anime* fuera expuesto a este contenido, seguramente se encontraría con la sorpresa de que

este estilo de animación es muy distinto a lo que está acostumbrado. Notaría la carencia de personajes “animalísticos” y se daría cuenta de la diversidad de géneros, incluyendo el pornográfico. Le llamaría la atención la naturaleza dramática de muchos títulos, la diversidad en las edades de la audiencia y la ausencia de temas como musicales y *slapstick comedy*, los cuales son comunes en la animación occidental (Poitras, 2008).

Los sentimientos de los personajes son un tema clave en el *anime*. Estos temas han sido tradicionalmente recurrentes en la literatura japonesa, pudiéndose apreciar en poemas, relatos históricos, obras de teatro, ficción e, incluso hoy, estos sentimientos constituyen un rol importante en la literatura moderna, el cine, el *manga* y el *anime*. La industria ha diversificado los productos y ahora genera mucho más material para una audiencia más masiva (Poitras, 2008).

Todo aspecto del arte en el *manga* se utiliza para intensificar la escala melodramática que se encuentra en este medio. Cuando en la escena de acción el fondo se disuelve en líneas de acción, representando la concentración de los personajes; cuando en la comedia las reacciones y movimientos son altamente exagerados; cuando en el drama el ritmo indica el tono y permite largos silencios que extienden la tensión y acentúan las batallas internas del personaje; todas estas técnicas que destacan la emocionalidad de la historia conforman la calidad peculiar que muchos lectores no logran aceptar (Brenner, 2007).

Es verdad que, si una persona comienza a mirar series o películas de animación japonesas, se encontrará con una gran cantidad de emoción dentro de la historia y los personajes. Esta puede ser impulsada tanto por la animación como por los *seiyuus* (actores/actrices de voz). Los personajes gritan, lloran, ríen, se apenan o se entristecen con ganas y exageración. Y, como se explicó anteriormente, la exageración no significa distorsión, sino convencer al espectador. Incluso las escenas más silenciosas, sutiles y calmadas están cargadas de una gran emoción mediante las miradas, gestos del cuerpo y *pacing*.

Uno de los elementos culturales que se integra en la animación japonesa es el simbolismo, que entrega muchas pistas emocionales respecto a la historia y los personajes. Estos símbolos suelen estar conectados a la mitología y la cultura nacional y, de esta manera, pueden ser importantes tanto para explicar la intención de un personaje o la importancia del lugar en el que sucede la escena o historia. El sintoísmo (religión originaria de Japón relacionada esencialmente a la naturaleza), además del budismo chino, forman las tradiciones, ceremonias, ideales y el comportamiento dentro de las obras. Entre estos simbolismos tradicionales de la literatura que se utilizan en el *anime* se pueden encontrar, por ejemplo, los símbolos estacionales. Una flor de cerezo representa la primavera, la corta duración de la vida y el comienzo de un nuevo semestre en el colegio. El sonido de una cigarra representa

el calor del verano. Los festivales, como el *Obon* que se celebra a mitad de agosto, proveen señales de la estación (Brenner, 2007).

Otro símbolo encontrado en el *anime* son los ojos, que suelen ser muy grandes y evidentes. Si un personaje va a llorar, parpadea rápidamente mientras las lágrimas comienzan a salir; si está perdiendo la consciencia o está muriendo, los ojos comienzan a perder brillo. Estos también pueden indicar, por ejemplo, inocencia. Si un personaje tiene ojos grandes suele ser más joven e inocente (Poitras, 2008). El diseño de personaje explica visualmente su personalidad, refiriéndose a su color de cabello, ropa o rostro. Si el personaje tiene un cambio de apariencia, significa una progresión del personaje y la trama. Incluso el tipo de sangre indica personalidad en el personaje y se utiliza frecuentemente en la descripción de este mismo. Existen símbolos visuales como guías de emoción. Por ejemplo, una gota de sudor significa nerviosismo; una vena en el rostro, enojado; una burbuja de moco, dormido; un sangrado de nariz, excitado, entre otros (Brenner, 2007).

Además del simbolismo, el *pacing* (ritmo) de la historia suele ser mucho más lento en la animación japonesa. En 1985, cuando se estrenó *Kaze no Tani no Naushika* en Estados Unidos, los distribuidores americanos decidieron acortar el filme original unos veinte minutos, porque pensaron que la audiencia norteamericana no comprendería las escenas lentas y meditativas de la película. Lo mismo ocurrió con *Steamboy* (Otomo, 2004), de Katsuhiro Otomo, película a la cual se le cortaron veinte minutos en la versión doblada, por lo que la gente que quería ver la película completa tenía que recurrir a la versión subtitulada. Así, los momentos emocionales en las historias japonesas toman más tiempo. Los japoneses se concentran en la emoción y, ciertamente, la emoción incluso puede influenciar el género o el estilo artístico. Se le da al espectador un momento silencioso para apreciar la escena y sus elementos; todo presentado con un propósito (Brenner, 2007).

De modo que la animación japonesa recurre a una serie de elementos que guían al espectador a lo largo de la historia y, además, le permiten comprender emocionalmente a los personajes y adentrarse en un mundo audiovisual distinto del que existe en occidente.

Realismo de Okiura.

Ciertos trabajos de animación japoneses parecen acercarse a la realidad, pero existen razones de por qué son diferentes al *live-action*. En primer lugar, la animación es inherentemente formalista, es decir, calificada específicamente por sus elementos visuales artísticos tal como la forma, el color, la composición, etc., comparado con obras *live-action*. En segundo lugar, la animación conlleva una historia de expresión formalista. Y, en tercer lugar, hay muchas técnicas que se pueden aplicar en el *live-action*, pero se ven limitadas en la animación, tal como, por ejemplo, la luz natural, las ubicaciones de la obra y, por último, la cámara; todo

tiene que ser imitado. Sin embargo, el filme nunca estará completamente separado de la realidad siendo únicamente formalista, sino que siempre incluirá parte de la realidad de una u otra forma (Stey, 2009).

Generalmente, en el *anime* se valoran mucho las escenas de acción muy exageradas, visualmente atractivas y con mucho movimiento cinematográfico o de personaje; luces y colores brillantes, líneas de *motion blur* en los dibujos, etc. (ejemplo en figura 27). Sin embargo, la audiencia no siempre aprecia con atención los movimientos más matizados y sutiles. Animadores con experiencia suelen decir que la expresión de personaje en la animación, con movimientos más lentos, es más desafiante, puesto a que el *timing* indica una mayor cantidad de dibujos y una mayor atención a la consistencia de este mismo y los personajes, mientras que, una animación más rápida y dinámica, tal como una coreografía de acción, tiene maneras de escaparse de esos requerimientos. Aun así, estos últimos deben ser bien pensados y obviamente, por esto, tienen un nivel de dificultad bastante alto (Wimshurst, 2019).

Figura 27.



Nota. Adaptado de *Boku no Hero Academia* (Nagasaki, 2016). Japón: Bones.

Hiroyuki Okiura ha trabajado tanto con Satoshi Kon como con Mamoru Oshii, directores que son particularmente conocidos por su estilo cercano al realismo, diferente a lo encontrado dentro de la industria de la animación japonesa. Okiura trabajó en *Magnetic Rose* y *Paprika*, escrita y dirigida por Satoshi Kon, respectivamente. Y, además, trabajó en *Ghost in the Shell* y *Ghost in the Shell 2: Innocence*, ambos dirigidos por Mamoru Oshii.

El realismo en las obras de estos directores se encuentra en el diseño detallado de los personajes, escenarios elaborados, el uso de los colores, entre otros. Además, se presenta en

el contenido narrativo mediante representaciones de problemas y desafíos del mundo real, expresiones realistas de los personajes y la representación del sufrimiento (Stey, 2009).

En cuanto al diseño de personajes, la imitación de la realidad se aprecia en el detallismo con el que se diseña a los personajes en contraste con la simplificación común en obras japonesas donde se diferencian los personajes solo por sus colores y tipo de cabello. Además, los personajes no son embellecidos (ejemplos en figuras 28 y 29). En cuanto a los escenarios, estos también son increíblemente detallados y propios del personaje, tal como la habitación de Mima en *Perfect Blue* (Kon, 1997). Estos escenarios tampoco son idealizados y hay una intención de acercarlos a la realidad y enfatizar las imperfecciones, tal como, por ejemplo, en *Tokyo Godfathers* (Kon, 2003), en el cual los personajes se sitúan en tiempo de navidad, generalmente asociado a nieve blanca y ornamentaciones, pero, en este caso, se aprecia un ambiente con todos sus desperfectos, tal como basura en la calle y tráfico. Los barrios marginales en *Ghost in the Shell* (Oshii, 1995) se tratan de la misma manera: metales oxidados, edificios abandonados e inundaciones a lo largo de los barrios. La principal diferencia entre ambos directores es que Oshii suele ubicar sus obras en tiempos futurísticos, que logra hacer sentir reales a través del uso de detalles y objetos que el espectador ya conoce (Stey, 2009).

En cuanto a la narrativa, estos directores no dudan en representar problemas de la sociedad moderna. En *Perfect Blue*, se llama la atención sobre la explotación de la mujer en la industria de las *idols* y actuación, llevando al personaje a estar mentalmente inestable. Y, *Tokyo Godfathers*, se centra en el problema de la gente en situación de calle. La representación realista de las circunstancias de los personajes también toma un rol importante. En *Perfect Blue*, Mima, la protagonista, se demuestra amada y popular en el escenario, pero en su vida diaria no es llevada en limosina a todas partes, sino que toma el metro y lo mismo se aplica a su agencia, la cual es pequeña y tiene problemas financieros. En *Tokyo Godfathers*, los personajes protagonistas son un hombre que endeudó a su familia producto de su adicción a las apuestas y ya no puede encararlos, una niña llena de culpa que escapó de su casa tras un ataque a su padre y, por último, un personaje transgénero que perdió a su amor en un accidente y sufre de una enfermedad (Stey, 2009). En *Magnetic Rose*, Heintz, el protagonista, sufre por el recuerdo de su hija muerta y lucha por aceptar la realidad.

Aunque el realismo está presente en sus obras, también los está la fantasía apreciada en sus narrativas, tal como la mezcla de los sueños con la realidad en *Paprika*, la suerte mágica que la bebé que encuentran los protagonistas de *Tokyo Godfathers* les entrega y la manera en que se visualiza la inestabilidad mental de Mima en *Perfect Blue*. En el caso de Oshii, se muestran problemas con la tecnología, economía e instituciones de la sociedad a través de su notable estilo *cyberpunk*. La relación entre la tecnología y el humano está muy presente dentro de sus obras (Stey, 2009).

Okiura concentra una atención tan elevada en lo que respecta a los micro movimientos y a las expresiones de los personajes que, incluso, ha sido acusado de rotoscopiar su animación. Al lograr ese nivel de manejo sobre el realismo, Okiura también saca a relucir aspectos o movimientos que se encuentran en lo natural para cambiar el mensaje u objetivo de la escena. Por ejemplo, si un personaje está siendo atacado y está rodeado de polvo, en la realidad probablemente se desequilibraría mucho o llevaría sus manos a sus ojos por la molestia, pero si se le quita esas sutilezas a la escena y el personaje simplemente sigue su camino, sin perder contacto visual y aun manteniendo aspectos de la realidad como el peso y una caminata bien hecha, el personaje se ve mucho más poderoso (Wimshurst, 2019).

Cuando una obra es rotoscopiada, por lo general, se vuelve poco realista. Al calcar los dibujos *frame por frame* de la cámara, el proceso no es capaz de captar el peso de los personajes y todo se puede ver menos consistente y más o menos “flotando”. A diferencia de la rotoscopía, la animación de Okiura se ve real y los movimientos se aprecian mucho mejor planificados y realizados con el *pose to pose*, con el objetivo de enfatizar la emoción y las acciones. La dirección de los movimientos tiene un sentido al ser dibujada; está planeada (Bires, 2013).

Figura 28.



Nota. Adaptado de *Digimon Adventure* (Kakudo, 1999). Japón: Toei Animation.

Figura 29.



Nota. Adaptado de *Jin-Roh* (Okiura, 1999). Japón: Bandai., Production I.G.

Ciertamente, Okiura tiene un estilo personal mucho más cercano al realismo, sin embargo, esta sigue siendo una caricatura. Lo que se destaca es su arte y animación mucho más natural a diferencia de, por ejemplo, la caricatura antropomórfica (que tiene forma o apariencia humana) encontrada en las obras de Disney (figura 30); algunos ejemplos de este tipo de película son: *A Goofy Movie* (Lima, 1995), *Robin Hood* (Reitherman, 1973) y *Zootopia* (Howard, Moore, 2016). Los personajes dentro del mundo de estas obras suelen ser mucho más estilizados y su *character acting* es más exagerado y lejano a la realidad, puesto que tienen muchas características animalísticas y toman en cuenta otros elementos como la cola u orejas para expresar personalidad. Sin embargo, funciona perfectamente; muchos animadores tales como algunos de los autores de las referencias bibliográficas encontrados en esta investigación (Frank Ollie, Thomas Johnston, Andrew Loomis, entre otros) son altamente reconocidos por su habilidad y éxito dentro de la industria.

Figura 30.



Nota. Adaptado de *A Goofy Movie* (Lima, 1995). Estados Unidos: The Walt Disney Company.

Como se ha señalado más arriba, el *character acting* sigue ciertas reglas y elementos para poder entregar el mensaje a la audiencia, siendo este el principal objetivo de la obra audiovisual en primer lugar. Así, se busca afirmar que el realismo no es necesario para un buen *character acting*. Una forma de hiperrealismo puede incluso resultar negativa en el proceso de crear y hacer mover a un personaje, pues como plantea Eric Goldberg: “diseña tus personajes con la intención de posarlos vigorosamente – mientras más quisquilloso el detalle, te inclinarás menos a animarlos de forma dinámica, y menos una audiencia leerá tus actitudes.” (Goldberg, E.: 2008, pg. 49). Precisamente, el realismo mal empleado tiene la capacidad de convertir al personaje en algo poco atractivo. No obstante, sí existen animaciones hiperrealistas que han funcionado, como *Avatar* de James Cameron (2009); pero esta película contó con un presupuesto mucho mayor y de un equipo de animadores 3D. Esta clase de realismo es muy difícil y caro de alcanzar en una obra 2D.

Okiura, por otro lado, a pesar de tener un estilo mucho más realista comparado con lo que se encuentra comúnmente en este medio audiovisual tradicional, ha sido aclamado por la manera en que entrega emoción, peso y vida a sus dibujos. Su arte no es hiperrealista, pero sí contiene movimientos y estructuras anatómicas mucho más cercanos a la realidad. El *character acting* puede ser construido en base a muchos estilos, pero su nivel de riqueza recae en la transparencia e inteligibilidad de las emociones y pensamientos del personaje dirigidos a la audiencia.

La personalidad de los personajes está muy presente en las animaciones de Okiura. El *opening* de la película de *Cowboy Bebop*, una serie animada de televisión dirigida por Shinichiro Watanabe, fue dirigida y animada por Hiroyuki Okiura. Esta introducción de créditos a la película es memorable y cada personaje que aparece en su propia escena de unos pocos segundos parece tener una personalidad. “En cuanto al movimiento, es una clase de

realismo idealizado; cada acción es usada para mostrar la personalidad del personaje” (Bires, 2013, 1m03s). (Figura 30).

Figura 31.



Nota. Adaptado de *Cowboy Bebop: Knockin' on Heaven's Door* (Watanabe, 2001). Japón: Sunrise.

Dado lo anterior, la estética de Okiura resalta en su animación como increíblemente atenta a los movimientos más sutiles y reales en las expresiones de los personajes que trabaja. Cada personaje tiene su propia personalidad y siente su propia emoción o sensación y, a través de estos pequeños movimientos corporales y/o faciales, Okiura es capaz de demostrarle al espectador la interioridad del personaje en pantalla a través de gestos orgánicos y naturales a diferencia de la industria en la que existe; una llena de exageraciones.

5. Conclusión.

El objetivo principal de la investigación fue analizar cómo Okiura llevaba a cabo su *character acting* con una aproximación que analizó el uso de los principios de la animación y el dibujo gestual y la anatomía. Desde esta perspectiva, el *character acting* de Hiroyuki Okiura destaca por el movimiento que involucra todo el cuerpo de sus personajes en sus animaciones y que, al ser generalmente más lentas, muestran un muy buen *timing*. En cuanto a la anatomía, el gran manejo de la estructura, volumen y consistencia aportan en la solidificación de sus personajes, que puede dibujar desde cualquier ángulo y en cualquier posición. Y, por último, sus poses y rostros reflejan la emoción y sensación del personaje en todo momento, lo que sería la base del dibujo gestual dentro de la animación.

Sin embargo, a lo largo de este trabajo se ha llegado a la conclusión de que este acercamiento que aísla escenas y técnicas no da cuenta a cabalidad de lo que es propio de la obra de Okiura, es decir, su habilidad para transferir emociones y personalidad a los personajes. Para ello es necesario asumir una perspectiva más amplia y entender al artista dentro de su contexto. En otras palabras, entender las condiciones y tradiciones dentro de la cual se enmarca su concepción de la animación.

A diferencia de la tradición de la animación occidental, destinada principalmente a un público infantil o masivo, obras como las de Satoshi Kon, Katsuhiro Otomo, Mamoru Oshii, Shinichiro Watanabe y una serie de directores de animación japonesa con un contenido más adulto, optan por una representación más realista, matizada y detallada de las emociones y sensaciones de los personajes. Okiura, entonces, destaca como un animador particularmente talentoso que encaja en este estilo y es capaz de darles vida a los personajes de estas historias. Entre otros animadores igualmente reconocidos dentro de la industria por su gran talento como artista y su capacidad de acercar su trabajo al realismo dentro de la animación -además de trabajar en las mismas obras que Okiura- están: Toshiyuki Inoue (animador en *Paprika*, *A letter to Momo*, *Ghost in the Shell*) y Takeshi Honda (animador en *Ghost in the Shell 2: Innocence*, *Magnetic Rose*). Ambos animadores presentan trabajos con una gran calidad de animación y trabajan en las mismas obras con el mismo tipo de estética.

Esta estética es la forma en la que estos animadores y directores representan sus puntos de vista, emociones y demás elementos propios de su cultura, que vienen ya enraizados desde los principios del arte, la literatura, el *manga* y la animación japonesa. Se diferencian de la animación occidental por su forma de narrar y expresar los sentimientos de sus personajes y, en efecto, el *character acting* de Okiura puede resultar distinto, nuevo e, incluso, extraño para la audiencia y espectadores occidentales. Por otra parte, se trata de una etapa de la animación japonesa que no era tan comercial ni *mainstream* (que apela a un público más grande), sino más cercana a lo que se conoce como cine-arte. Las obras de animación podían tomar más tiempo en producirse y, por lo tanto, la animación tiene un nivel de detalle más

elevado que lo que se produce hoy en día. Ejemplo de esto es el género *mecha* en el *anime*, que actualmente se desarrolla mayoritariamente a través del 3D, cuando antiguamente era todo dibujado de manera tradicional. La popularidad de los géneros y tramas dentro del *anime* también ha cambiado: si antiguamente la ciencia ficción era el género predominante, hoy en día prevalece la comedia romántica, con diseños más exagerados y estilizados.

Si Hiroyuki Okiura fuese un animador estadounidense, contraparte principal dentro del desarrollo y con el cuál se observa el mayor contraste tanto dentro de la narración como en lo visual, probablemente el uso de sus elementos de dibujo y animación serían distintos y, por ende, su visión como artista también. Aun cuando se observa un gran contraste entre las obras en las que ha participado Okiura y los anime de hoy en día o algunos de esa misma época, existirán elementos comunes dentro del diseño visual o la narración, puesto a que surgen del mismo contexto. Esto último se puede apreciar tanto en el *pacings* y el simbolismo, como se explicó anteriormente en la investigación. En Japón existe cierta manera de actuar y expresarse dentro de las distintas situaciones que se le puedan presentar a una persona y esta parte de la realidad se refleja en el *character acting* encontrado dentro de las obras audiovisuales creadas por distintos autores.

Finalmente, esta investigación ha revelado la importancia de considerar el contexto en el cual se desenvuelve el artista para evaluar y valorar su obra. En este caso, no solo se trata de que Okiura sea un animador japonés, con todas las tradiciones y maneras de entender el mundo que comprende esa cultura, sino que su obra la desarrolló en un momento en que los animadores y directores tenían más libertad y tiempo para desarrollar sus obras. De esta manera, el *character acting* y las técnicas que se necesitan para llevarlo a cabo se trataban de manera más minuciosa.

Bibliografía.

- Andy Hanley. (2017). *Hiroyuki Okiura: The Story so Far*. Recuperado de: All The Anime Sitio web: <https://blog.alltheanime.com/hiroyuki-okura-the-story-so-far/> Consultado el 3 de mayo, 2021.
- Alviz, M. J. A. (2020). La forma de las emociones: morfología del texto improvisado. [Tesis Doctoral] Instituto tecnológico Metropolitano.
- Au, K. (2014). *Animation: 2D Versus 3D and Their Combined Effect*. [Tesis de pregrado]. Massachusetts Institute of Technology, Department of Architecture. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/1721.1/92640> Consultado el 19 de abril, 2021.
- Bota, A. (2020). *Stylistic Comparison: Western and Japanese Animation* [Tesis de posgrado]. Recuperado de: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:162:576409> Consultado el 2 de mayo, 2021.
- Brenner, R.E. (2007) *Understanding Manga and Anime*. Libraries Unlimited, Westport.
- Calvillo Cortés, A. B. (2010). *Luz y emociones: estudio sobre la influencia de la iluminación urbana en las emociones; tomando como base el diseño emocional*. [Tesis doctoral]. UPC, Departament de Construccions Arquitectòniques I. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/2117/93450> Consultado el 18 de abril, 2021.
- Condry, I. (2013). *The Soul of Anime*. Durham and London: Duke University Press.
- Dumitresco, I., Dijk, J. V., Jedruszek, T., Smit, D., Dahlig, M. (s.f.). *Art Fundamentals*. 3dTotal.
- Goldberg, E. (2008). *Character Animation Crash Course!*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Hampton, M. (2009). *Figure Drawing: Design and Invention*. Michael Hampton.
- Ito, K. (2008) Manga in Japanese History en M. W. MacWilliams (Ed.), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, M. E. Sharpe, New York (pp. 26-47).
- Loomis, A. (1971). *Figure drawing for all it's worth*. Estados Unidos: Viking Adult.

- MacWilliams, M. W. (2008). *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*. Routledge.
- Matteu-Mestre, M. (2016). *Framed Perspective Vol. 2: Technical Drawing for Shadows, Volume, and Characters*. Design Studio Press.
- Mattesi, M. D. (2006). *Force: Dynamic life drawing for animators*. Estados Unidos: Focal Press.
- Maza Pérez, M., Godínez Garza, F. A. (2019). Paisajes cinematográficos como metáforas de las emociones. Análisis de los modos de representación filmica y espacialidad en Her de Spike Jonze. *Luciérnaga Comunicación*, 11(21), 40 - 59. <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v11n21a2>
- Montero Plata, L. (2014). Los pioneros olvidados del anime: el caso de Kenzo Masaoka. *Con A de animación*, 0(4), 126-142. <https://doi.org/10.4995/caa.2014.2167>
- Muñoz, N. (2012). *La música para cine como herramienta de la emoción*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10554/11690>. Consultado el 18 de abril, 2021.
- Norling, E. R. (1999). *Perspective made easy*. Mineola, New York: Dover Publications.
- Peláez Becerra, S. M., Gómez Gómez, P., Becerra, M. A. (2016). Emociones cromáticas: análisis de la percepción de color basado en emociones y su relación con el consumo de moda. *Anagramas -Rumbos y sentidos de la comunicación-*, 14(28), 83-96. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-25222016000100005&lng=en&tlng=es Consultado el 18 de abril, 2021.
- Poitras, G. (2008) Contemporary Anime in Japanese Pop Culture en M.W. MacWilliams (Ed.), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, M. E. Sharpe, New York (pp. 48-113).
- Production I.G. (2012). *Overview: A Letter to Momo*. Recuperado de: http://www.productionig.com/contents/works_sp/86/_s01_/index.html Consultado el 7 de abril, 2021.
- Santiago Martin De Madrid, P. (2011). *Análisis de la obra de arte: El método formalista y Heinrich Wölfflin*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10251/12992> Consultado el 7 de abril, 2021.

Sean Bires. [Sean Bires] (2013). *Sakuga pt.10 - Hiroyuki Okiura and the Anime Realists* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=RVR0tmInRyI>

Stanchfield, W. (2007). *Gesture drawing for animation*. Washington: Leo Brodie, 1.

Stey, G. (2009). *Elements of Realism in Japanese Animation* [tesis electrónica]. Recuperado de <https://etd.ohiolink.edu/>

Tejedor, C. (s.f.) *Clase 1: raccord & Découpage Final Cut: Hölgyeim és uraim (2012: György Pálfi)*. Recuperado de: <http://bit.ly/37gVjt7> Consultado el 19 de abril, 2021.

Thomas, F., Johnston, O. (1995). *The illusion of life: Disney animation*. New York: Hyperion.

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Estados Unidos: Faber and Faber.

Wimshurst, H. [Howard Wimshurst] (2019). *Japan's Greatest Character Animator – Sakuga Analysis of Hiroyuki Okiura* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=BvY76ETeGIE&t=1s>

Filmografía.

- Anno, H., Ohtsuki, T. (productor) y Anno, H. (director). (2012). *Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo* [cinta cinematográfica]. Japón: Studio Khara.
- Arnold, B., Guggenheim, R., Jobs, S., Catmull, E. (productor) y Lasseter, J. (director). (1995). *Toy Story* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.
- Cameron, J., Landau, J., Sanchini, R. (productor) y Cameron, J. (director). (2009). *Avatar* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: 20th Century Fox.
- Chou, J., Cuenca, A., Kashima, S., Takenaka, N. (productor) y Watanabe, S. (director). (2017). *Blade Runner Black Out 2022* [cinta cinematográfica]. Japón: CygamesPictures., Alcon Entertainment.
- Disney, W (productor) y Hand, D. (director). (1942). *Bambi* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Lundy, D. (director). (1940) *The Riveter* [cortometraje animado]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Reitherman, W. (director). (1967). *The Jungle Book* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Hahn, D. (productor) y Minkoff, R., Allers, R. (director). (1994). *The Lion King* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Pictures.
- Imaishi, H. (director). (2013). *Kill la Kill* [serie de televisión]. Japón: Trigger.
- Ishikawa, Mitsuhsa., Unozawa, Shin., Hamawatari, Tsuyoshi. (productor) y Oshii, Mamoru (director). (1993). *Patlabor: The Movie 2* [cinta cinematográfica]. Japón: Production I.G.
- Ising, R (productor) y Hanna, W., Barbera, J. (director). (1940). *Tom and Jerry* [serie de television]. Estados Unidos: MGM Cartoons.
- Iohara, K. (productor) y Watanabe, Y. (director). (1963). *Gigantor* [serie de televisión]. Japón: TCJ.

- Jungo, M., Takiyama, M. (productor) y Kon, S. (director). (2006). *Paprika* [cinta cinematográfica]. Japón: Madhouse.
- Kakudo, H. (director). (1999). *Digimon Adventure* [serie de televisión]. Japón: Toei Animation.
- Katsumata, T. (director). (1972) *Devilman* [serie de televisión]. Japón: Toei Animation.
- Kobayashi, N., Sugiyama, Y. (productor) y Anno, H. (director). (1995). *Neon Genesis Evangelion* [serie de televisión]. Japón: Gainax.
- Komori, S., Tomioka, H. (productor) y Otomo, K. (director). (2004). *Steamboy* [cinta cinematográfica]. Japón: Sunrise.
- Kubo, Makoto., Unozawa, Shin., Maki, Taro. (productor) y Oshii, Mamoru (director). (1989). *Patlabor: The Movie* [cinta cinematográfica]. Japón: Studio Deen.
- Maruyama, M., Takiyama, M., Kobayashi, S., Maki, T. (productor) y Kon, S. (director). (2003). *Tokyo Godfathers* [cinta cinematográfica]. Japón: Madhouse.
- Maruyama, M., Tanaka, E., Inoue, H., Mizuo, Y., Sameshima, F., Sugita, A. (productor) y Morimoto, K., Okamura, T., Otomo, K. (director). (1995). *Memories* [cinta cinematográfica]. Japón: Studio 4°C., Madhouse.
- McCay, W. (director). (1911) *Little Nemo* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos.
- McCay, W. (productor) y McCay, W (director). (1914). *Gertie The Dinosaur* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos.
- Nagasaki, K. (director). (2016). *Boku no Hero Academia* [serie de televisión]. Japón: Bones.
- Nakagaki, H., Ishihara, Y., Tōgō, Y., Maruyama, M., Inoue, H. (productor) y Kon, S. (director). (1998). *Perfect Blue* [cinta cinematográfica]. Japón: Madhouse.
- Nishimura, Y. (productor) y Yonebayashi, H. (director). (2014). *When Marnie was There* [cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.
- Nomura, Y., Kazama, Y., Motoya, Y. (productor) y Kitakubo, H. (director). (1991). *Roujin Z* [cinta cinematográfica]. Japón: Tokyo Theaters Co., The Television Inc., Movic Co., TV Asahi., Sony Music Entertainment., A. P. P. P.

- Okada, A., Matsushita, K., Noguchi, M., Mukaichi, M. (productor) y Okiura, H. (director). (2011). *A Letter to Momo* [cinta cinematográfica]. Japón: Production I.G.
- Okawa, H. (productor) y Yabushita, T., Okabe, K. (director). (1958). *Panda and the Magic Serpent* [cinta cinematográfica]. Japón: Toei Animation.
- Oshii, M. (director). (2004). *Ghost in the Shell 2: Innocence* [cinta cinematográfica]. Japón: Production I.G.
- Reitherman, W. (productor) y Reitherman, W. (director). (1976). *Robin Hood* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Rounds, D. (productor) y Lima, K. (director). (1995). *A Goofy Movie* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Disney.
- Serikawa, Y., Katsuda, T., Katsumata, T. (director). (1972). *Mazinger Z* [serie de televisión]. Japón: Toei Animation.
- Spencer, C. (productor) y Moore, R., Howard, B. (director). (2016). *Zootopia* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures., Walt Disney Animation Studios.
- Sugita, T., Terakawa, H. (productor) y Okiura, H. (director). (1999). *Jin-Roh* [cinta cinematográfica]. Japón: Bandai., Production I.G.
- Suzuki, Ryouhei., Katou Shunzou. (productor) y Otomo, Katsuhiro. (director). (1988). *Akira* [cinta cinematográfica]. Japón: Tokyo Movie Shinsha.
- Suzuki, Toshio. (productor) y Miyazaki, Hayao. (director). (2001). *Spirited Away* [cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.
- Takahashi, Nozomu., Ito, Takuya., Watanabe, Takafumi., Saito, Yuichiro. (productor) y Hosoda, Mamoru. (director). (2009). *Summer Wars* [cinta cinematográfica]. Japón: Madhouse.
- Takahata, I., Hará, T. (productor) y Miyazaki, H. (director). (1982). *Kaze no Tani no Naushika* [cinta cinematográfica]. Japón: Topcraft.
- Terashima-Furuta, M., Sakamoto, K., Sherman, E. P., Kanuma, S. (productor) y Mashimo, K. (director). (2003). *Immortal Grand Prix* [serie de televisión]. Japón: Production I.G., Bee Train.

- Tezuka, Osamu. (director). (1963). *Astroboy* [serie de televisión]. Japón: Mushi Production.
- Tomino, Y. (director). (1979). *Mobile Suit Gundam* [serie de televisión]. Japón: Nippon Sunrise.
- Ueda, Masuo., Minami, Masahiko., Takanashi, Minoru. (producer) y Watanabe, Shinichirou. (director). (2001). *Cowboy Bebop The Movie: Knochin' on Heaven's Door* [cinta cinematográfica]. Japón: Sunrise., Bones., Bandai Visual.
- Yamaga, H. (director). (1987). *Royal Space Force –Wings of Honneamise* [cinta cinematográfica]. Japón: Gainax.
- Yoshimasa, Mizuo., Matsumoto, Ken., Iyadomi, Ken., Mitsuhsa, Ishikawa. (producer) y Oshii, Mamoru. (director). (1995). *Ghost in the Shell* [cinta cinematográfica]. Japón: Production I.G., Bandai Visual., Manga Entertainment.
- Yuyama, Kunihiko. (director). (1997). *Pokémon* [serie de televisión]. Japón: OLM, Inc.