



**UNIVERSIDAD MAYOR**  
para espíritus emprendedores

# **LA SIMPLIFICACIÓN DE LOS DISEÑOS DE PERSONAJES 2D EN SERIES ANIMADAS DE ESTA ÚLTIMA DÉCADA**

**Alumnos:**

Michelle Alborno

Jess Fuentes

**Profesor guía:**

Salomón Balut Bugeño

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

**Santiago, Chile**

**2023**

# La simplificación de los diseños de personajes 2D en series animadas de esta última década

Michelle Albornoz, Jess Fuentes

Escuela de Animación Digital, Universidad Mayor, 2023

## Resumen

Las series animadas en 2D dejaron una huella indeleble en la cultura popular durante los inicios del 2000. Sin embargo, a medida que los años han transcurrido, esos estilos distintivos han ido desapareciendo gradualmente, reemplazados por estilos que comparten una marcada similitud entre sí. El motivo de este ensayo es analizar y reflexionar por qué la simplificación con la que se contaba en esa época se fue perdiendo a través del tiempo, por ello en primera instancia investigaremos dónde se origina la simplificación.

Luego comprenderemos el motivo por el cual se realizan las series con los estilos actuales. Seguido de ello, explicaremos cómo funciona el proceso de diseño de personajes, junto a la jerarquía en los distintos estilos en base a la tesina de Chantal Tae y el libro *Creating Character with personality* de Tom Bancroft. Siguiendo la misma línea describiremos y analizaremos distintas series, algunas de ellas con sus respectivas remasterizaciones para comparar su evolución, terminaremos las comparaciones con series provenientes de internet las cuales destacan por sus estilos más originales.

Finalmente, concluimos que, si bien la repetición de un estilo en distintas series no es algo novedoso ni necesariamente problemático, se mantiene que la originalidad siempre será más apreciada por el público, quienes, en última instancia, son los consumidores de dichos productos.

**Palabras Claves:** *Diseño de personajes, Series animadas, Personajes 2D, Simplificación, Estilo CalArts, Estilización, Cartoon, Tom Bancroft, David Coleman.*

## Abstract

2D animated shows left an indelible mark on popular culture during the early 2000s. However, over the years, those distinctive styles have gradually disappeared, replaced by styles that share strong similarities with one another. The purpose of this essay is to analyze and reflect on why the simplicity that characterized this era has been lost over time. Therefore, in the first instance, we will investigate where this simplification originated.

Next, we will understand the reasons behind the current styles used in animated shows. Following that, we will explain how the character design process works, as well as the hierarchy in different styles, based on Chantal Tae's thesis and Tom Bancroft's book 'Creating Character with Personality.' Along the same lines, we will describe and analyze various series, some of them with their respective remastered versions, to compare their evolution, concluding with internet-originating series that stand out because of their more original styles.

Ultimately, while the repetition of a style in different shows is not necessarily new nor problematic, it can be concluded that originality will always be more appreciated by the audience, who are, at the end of the day, the consumers of these products.

**Keywords:** *Character design, Animation series, Character 2D, Simplification, CalArts Style, Stylized, Cartoon, Tom Bancroft, David Coleman.*

## **Introducción**

Las series animadas 2D a principios de los 2000 marcaron una época con personajes memorables que acompañaron nuestra infancia. Cada una brillaba por sus diseños únicos y originales en sus personajes, volviéndose reconocibles incluso al día de hoy. Sin embargo, en la actualidad, los diseños de personajes han devenido más simples en cuanto a su estructura y diseño, haciendo que las series de animación 2D presenten un estándar con diseños redondos, minimalistas y en algunos casos repetitivos.

Como se explica en el artículo titulado “CARTOON NETWORK: El ayer de una familia y los universos del presente”: “... las caricaturas ya han cambiado, llegan nuevos shows con diseños minimalistas ...” (BOFOFET, 2016, párr. 5). Una clara muestra de ello lo constituye el fenómeno que está ocurriendo en las series animadas de hoy en día, denominado por el internet como “CalArts Style”, que hace referencia de forma despectiva al California Institute of the Arts, apuntando en parte, al uso del “thin-line” (aludiendo a la línea delgada utilizada en los diseños) aunque va más allá:

Rebecca Sugar worked on Adventure Time as a storyboard artist before breaking away to create Steven Universe. Similarly, both Matt Burnett and Ben Levin worked on Steven Universe before co-creating Craig of the Creek, which premiered this past winter. All three shows have a similar art style, which some may call repetitive and

lazy, but that art style is mostly due to these creators working closely together on the same projects<sup>1</sup>. (Bursley, 2018, párr. 6)

En cuanto a las animaciones 2D del siglo XX, en comparación a las del XXI, se puede observar, a simple vista, que hay muchas diferencias entre ellas. Cabe destacar el cambio en los diseños de personajes, donde podemos identificar que tanto las siluetas como los colores siguen otra estética. Aquello podría deberse a la influencia de la animación de la industria asiática a occidente, puesto que cada vez podemos encontrar más inspiraciones de los diseños japoneses, tanto en Estados Unidos como en Latinoamérica.

Con esta investigación pretendemos describir y analizar las series de los 2000 junto a las de la época actual, comparando las metodologías utilizadas para crear personajes, reflexionar el porqué del cambio en la estética y el appeal de los diseños actualmente. Por lo tanto, en este ensayo responderemos la siguiente pregunta: durante la última década, ¿qué características presenta el desarrollo de los diseños simplificados de personajes 2D en series animadas y por qué se siguen realizando?

En este sentido, el objetivo general del ensayo consiste en analizar y reflexionar acerca del cambio en los diseños de personajes 2D en series animadas, que se ha generado en la última década. Luego, analizaremos las metodologías aplicadas para simplificar los diseños en dichas series y, por último, se reflexionará sobre la función que cumple dicha simplificación.

A base de lo anterior, resulta necesario aclarar algunos conceptos claves en esta investigación:

1.- Entenderemos por *simplificación* en el diseño de personajes a la presentación de la silueta como una forma básica, los detalles son escasos y los rostros se conforman por pocos elementos; además, muchos estilos repiten estas estructuras en sus personajes.

2.- Cuando hablamos del término *estilizado* nos referimos a la simplificación de características en un personaje a fin de conseguir un diseño más básico, buscando lograr un enfoque más estético y atractivo hacia el espectador.

Por otro lado, en la animación de occidente ha aumentado la influencia del anime, "... llegando incluso a establecerse un híbrido en los dibujos animados conocido como animetoon, una unión entre los modelos de animación japonés y norteamericano." (Horno, 2014, p. 339). No obstante, la animación asiática también ha adoptado cierta influencia del cartoon.

Ahora bien, para poder realizar este ensayo se requerirá de la información recolectada de distintas fuentes de datos vía internet, que serán Asimilación de la estética del "anime" en

---

<sup>1</sup>Rebecca Sugar trabajó en Adventure Time como artista de Storyboard antes de separarse del proyecto para crear Steven Universe. Similarmente ambos, Math Burnett y Ben Levin, trabajaron en Craig of the Creek, la cual se estrenó el invierno pasado. Estos tres shows tienen un estilo de arte similar, el cual algunos podrían llamar repetitivo y flojo, pero ese estilo es debido principalmente a que estos creadores han trabajado juntos cercanamente en los mismos proyectos: Traducción Propia

la animación occidental, de Antonio Horno López, donde se mencionan las similitudes de la animación occidental y del mundo asiático por su influencia. Al igual que en el ensayo *American-Anime: How Japanese Anime Influenced American Cartoons* de Daniel C. Castro, en el cual se ahonda el mismo tema.

Los textos que utilizaremos serán: *Creating characters with personality* de Tom Bancroft, que explica cómo crear personajes y los pasos a seguir durante todo el proceso, *The art of animal character design*, de David Coleman, en el que se explica el estudio que realiza el autor acerca de los animales, buscando características con las cuales jugar a fin de poder crear un diseño estilizado. Del mismo modo analizaremos *El dibujo animado*, de Sergi Cámara, donde se explica cómo crear personajes a base del guion y cómo construir en torno a figuras geométricas diseños simples destinados a todo tipo de formato.

Por otra parte, utilizaremos la tesina *Fundamentos técnicos para un diseño de personajes consciente y eficaz*, de Chantal Tae López, en la que se habla acerca de la simplificación y estilización de los personajes.

En cuanto a la metodología, vamos a investigar sobre la simplificación en los diseños de personajes en animación 2D, es decir. dónde partió y por qué se usa, analizando las técnicas aplicadas con el objetivo de simplificar los diseños de personajes en series animadas 2D en los 2000 y en la última década. A fin de cumplir con este propósito compararemos series reconocidas de la televisión, tales como: *ThunderCats* (1985), *ThunderCats* (2011), *ThunderCats Roar* (2020), *Los jóvenes titanes* (2003), *Los Jóvenes Titanes en acción* (2013), *Naruto* (2002), *Avatar: la leyenda de Aang* (2005) y *Gravity falls* (2012). Asimismo, reflexionar sobre la función de la simplificación en el diseño de personajes 2D en series animadas en la actualidad, el estilo *CalArts* y la influencia del estilo del anime. Analizando la información recopilada podremos realizar la conclusión en cuanto a los pros y contras que traen los métodos del diseño de personajes actualmente.

## **Origen e historia de la simplificación en el diseño 2D para animación**

A lo largo de los años, la animación se fue desarrollando y mejorando en búsqueda de un resultado que cautive al espectador, partiendo desde el teatro óptico de Émile Reynaud en 1892, y llegando a las animaciones de nuestros tiempos, en las que debido a los avances tecnológicos consiguieron crear diversas técnicas de animación, siendo esta una de las razones por las cuales el público ha ido creciendo. Volviendo a la antigüedad, podemos encontrar cortometrajes como *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) en el que se dibujaron dos bustos de personajes con vestimentas típicas de esa época interactuando entre ellos. Otro ejemplo que podemos considerar es el cortometraje animado *Fantasmagorie* (1908) en el cual se muestran personajes simples dibujados con figuras geométricas. Por último, se encuentra *Gertie el dinosaurio* (1914) conocido como el primer largometraje animado, en el cual se nos presenta un dinosaurio en un diseño estilizado de lo que sería la criatura. Hoy, lo que conocemos como animación y diseño de personajes fue evolucionando hasta obtener estilos que se adaptan a lo que más se venda, tomando las estructuras simples con las que se

experimentó antaño con el fin de conseguir resultados agradables al ojo del consumidor, y que resultan más fáciles a la hora de animar.

La simplificación proviene de la búsqueda de una estilización de la propia anatomía de un personaje, consiguiendo así reducir su estructura a figuras geométricas. Dependiendo de cada personaje se pueden usar las figuras a fin de representar sus características, en base a la impresión que nos dan las formas utilizadas. Por ejemplo, el círculo representa suavidad, gentileza y algo amable, por el contrario, una figura como el triángulo podría aparentar algo agresivo, peligroso y/o dañino. Existe una correlación en cuanto a las figuras y las sensaciones que percibe nuestro cerebro con respecto a ellas:

Si nos preguntamos por el resultado del experimento, quizás hayamos entrado en el 98% de personas que asoció la palabra Takete o Kiki a la forma puntiaguda y Bouba o Maluma para la figura redondeada. Si ha sido así, hemos caído en un sesgo sensorial a la hora de relacionar los sonidos lingüísticos y la forma visual. (Flores, 2020, párr. 6)

Paralelamente, la simplificación se puede ver en el estilo Rubber Hose, que fue el primero en la animación estadounidense, donde predominan las extremidades sin codos ni rodillas que funcionen tal como ángulos, o sea, que se asimilan a tubos elásticos. En particular, en la animación *Steamboat Willie* (1928) se utiliza ese estilo. Es considerada el debut de Mickey y Minnie Mouse; sumado a eso en los cortometrajes de *Félix el gato*, aunque este igualmente ha cambiado su diseño a través de los años, sigue manteniendo sus características propias.

En las películas de Disney como *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) y *Alicia en el país de las maravillas* (1951), podemos apreciar cómo pasan de ser animales estilizados a animales cuadrúpedos estilizados. En el caso de *Robin Hood* (1973) inicialmente tienen solo ojos de caricatura, y adoptan características más humanas que hacen que se transformen en animales bípedos. A continuación, en las películas *Watership down* (1978) y *Los perros de la plaga* (1982) (*Figura 01*) los animales, quienes son los protagonistas de la historia, presentan un estilo más cercano a uno real, sobre todo en la de perros, donde el estilo que usaron mantiene los ojos, pelaje y estructura; no exageran las expresiones faciales ni se les aplica *lip-sync* con las bocas que usan para los fonemas, ya que solo las abren con el fin de simular que hablan.



Figura 01. De *Los perros de la Plaga*, por M. Rosen (director y productor), 1982, Reino Unido: Nephthe United Artists Corporation.

En cuanto a los diseños de personajes en la película de *Alicia en el país de las maravillas* (1951), podemos apreciar cómo todos los diseños están estilizados, pero los animales no cuentan con su estructura propiamente tal, por ejemplo, el Conejo Blanco, posee una forma simple hecha en base a dos círculos, al igual que los gemelos Tweedledum y Tweedledee, sumado al personaje de la Morsa, que comparte la misma estructura. Igualmente, si vemos más en detalle el diseño de la Morsa podemos apreciar cómo su figura llega a ser bastante humanoide, dado que la única característica que la resalta como tal, es la falta de orejas y gracias a la ayuda de la trama se puede visualizar como una morsa. En el largometraje *Robin Hood* los protagonistas se presentan con una estructura similar a la humana, solamente sus cabezas y colas, además de otras pocas características, son de animales.

En el estilo CalArts, las series animadas como *Hora de aventura* (2010), los animales no cuentan con articulaciones, ni codos ni rodillas, y en algunos casos no poseen hocico o patas. En la serie *Steven Universe* (2013) existe un personaje quien es un león llamado, a su vez, León, el cual, a pesar de contar con codos y rodillas, en su vista de frente no presenta la forma del hocico ni puente de la nariz, pero se puede identificar el hocico en la vista tres cuartos, y presenta otro rasgo importante del estilo CalArts, la silueta de la cabeza, que se asemeja a un haba.

Otra serie donde se presentan animales y de igual manera son protagonistas corresponde a *El increíble mundo de Gumball* (2011), empezando por los personajes principales: Gumball y Darwin, un cuadrúpedo hecho bípedo y un pez con extremidades,

ambos cuentan con la misma forma de la cabeza, solo que con unas ligeras modificaciones: ojos grandes y piernas de cilindro. Los demás personajes también están compuestos de manera similar a las descritas anteriormente, salvo algunas excepciones, ya que esta serie mezcla distintos medios, es decir, toma elementos 3D, *stop motion*, vídeos actuados y otros. Según el director de arte y escritor estadounidense, David Coleman, en su libro *The art of animal character design*:

Through your own studies from life you'll learn exactly what to streamline --what extraneous details you can lose and what necessary elements you need. Ask yourself, what must be present to make the animal character work in terms of animation mechanics? I'm not talking about the four legs of a horse, but rather the importance of drawing the point where the head of the humerus meets the scapula, allowing the character to animate as a horse. Notice how feature studio designs are appealing as characters while still possessing the necessary landmarks natural to that animal. Designs that encompass both appeal and believability are pure genius.<sup>2</sup> (Colman, 2007, p. 129)

Por otra parte, resulta necesario que los diseños de personajes animales cuenten con los puntos de anclaje según su funcionalidad, a fin de poder darles vida conforme a su naturaleza, ya que así se facilita el trabajo de los animadores. Por esta razón, cuando los diseños no cuentan con estas características, el trabajo de animación se vuelve ligero y se abaratan costos de producción.

### **CalArts y su impacto en el diseño actual de personajes**

El denominado estilo CalArts se comenzó a emplear en diversas producciones, debido a la recesión económica en el 2010, año en el que se buscó una opción más asequible para poder producir series animadas. Por eso se consideró que una buena opción sería usar dicho estilo.

---

<sup>2</sup> A través de tus propios estudios de la vida, aprenderás exactamente qué optimizar --qué detalles extraños puedes perder y qué elementos necesitas. Pregunta a ti mismo, ¿qué debe estar presente para que un personaje animal funcione en las mecánicas de animación? No estoy hablando sobre las cuatro patas de un caballo, sino más bien, la importancia de dibujar el punto donde la cabeza del húmero se encuentra con la escápula, permitiendo que el personaje se anime al igual que un caballo. Observe cómo los diseños de personajes de los estudios de largometrajes son atractivos, mientras siguen teniendo los puntos de anclaje naturales necesarios como animal. Diseños que acompañan ambas características, atractivo y credibilidad son pura genialidad. Traducción propia.



Por otro lado, esto ocurre debido a que los artistas trabajaron en más de un proyecto y luego crearon el suyo propio dentro del mismo estudio de animación, tal como es el caso de Cartoon Network con Rebecca Sugar, quien trabajó como artista de *storyboard* en *Hora de Aventura* (2010) y que al tiempo después creó *Steven Universe* (2013). En el artículo *What is 'CalArts' style?* (Crombar, B., 2023) se comenta que dichos artistas fueron estudiantes del California Institute of Arts.

En relación a lo recién comentado, podemos destacar cómo se presenta el estilo en algunas series, tales como *Clarence*, *Steven Universe*, *El increíble mundo de Gumball*, *Gravity falls*, *Escandalosos* (*We bare bears*, en su nombre original en inglés), *Star versus las fuerzas del mal*, entre otras, donde lo que más se puede apreciar del estilo corresponde a la forma de las cabezas, ya que en su mayoría los personajes principales portan estructuras similares.

Tomando en cuenta lo establecido hasta ahora, cabe preguntarse: ¿Cómo influye el estilo CalArts en las series animadas hoy en día? Luego de una década en la que se destacó este estilo por su marcada presencia en series de televisión, los espectadores comenzaron a cansarse de él, mostrando su disgusto en redes sociales. Así es como en la página web de noticias Polygon, se publicó el artículo *Outrage over Cartoon Network's ThunderCats reboot resorted to a strange, old insult: 'CalArts style'*:

They kept doing the same things over and over again — and that's what all the animators copy today — the decadent stuff, rather than the skills. Unfortunately the people who grow up inspired by copies of copies of '60s Disney animation learn to accept these few superficial stylistic things and don't realize they are doing it. They unconsciously absorb it and regurgitate it in their films until the next generation comes along.<sup>3</sup> (Kricfalusi como citado por Maher, 2020, párr. 9)

Sumado a ello, gran parte de los espectadores y de la misma comunidad compartieron en su momento dicha opinión. Podemos observar en la imagen anterior (*Figura 02*) el *meme* en el que se comparan personajes que presentan estilo CalArts, en el que, si bien no se trata literalmente de la misma silueta base, es prácticamente idéntica la estructura. Algunos consideran que son diseños diferentes solo porque no son calcados, pero, si analizamos por qué dicho estilo fue llamado de esa forma, se puede concluir que hay características que se repiten, por ejemplo, el uso de línea fina, ojos redondos con pupilas negras y la misma

---

<sup>3</sup> Seguían haciendo las mismas cosas una y otra vez, y eso es lo que copian todos los animadores hoy en día: las cosas decadentes, en lugar de las habilidades. Desafortunadamente, las personas que crecen inspiradas por copias de copias de la animación de Disney de los años 60 aprenden a aceptar estos diseños estilizados superficiales y no se dan cuenta de que lo están haciendo. Inconscientemente lo absorben y lo regurgitan en sus películas hasta que llega la próxima generación.  
Traducción propia

estructura de la cabeza del protagonista. Todos estos elementos son muy similares, aunque correspondan a diferentes series.



Figura 02. De Meme sobre estilo CalArts, por Samuel Souled (Creador), 2019, Colombia.

Se podría decir que la fórmula del estilo está presente en series muy exitosas y que tal vez eso se relaciona con la popularidad, sin embargo, en los últimos años se ha visto un cambio en los diseños de personajes, siendo ahora influenciados por el estilo anime. Se trata de una mezcla de ambos estilos, ya que aún se adoptan características del estilo CalArts y las mezclan con algunas del anime. Un ejemplo que podemos apreciar de esta mezcla consiste en las proporciones de los personajes humanos en *The Owl House* (2020), quienes comparten similitud con las utilizadas en series de anime, al igual que los brillos en los ojos y las formas de las cabezas. Por otro lado, los efectos utilizados en ciertos momentos de la serie provienen del anime. Otro ejemplo lo encontramos en *Velma* (2023), donde se aprecian en los ojos, los detalles de brillo en el pelo y la iluminación de algunas escenas. Como último referente podemos encontrar *Infinity Train* (2019), con una marcada influencia en el diseño de la estructura del personaje y los ojos.

Asimismo, en las series animadas dirigidas a público adulto observamos un mayor impacto de la influencia del estilo anime. Como ejemplos encontramos *Q-Force* (2021), donde se aprecia una estructura de cuerpos similar al anime, al igual que los ojos. Del mismo modo, en *Harley Quinn* (2019) se adoptan estructuras similares a las utilizadas en el anime, y los ojos de los personajes se asimilan a la utilizada en algunos de éstos. En el caso de *Invencible* (2021), además de la estructura del cuerpo y la forma de los ojos, la línea aplicada en el diseño se asimila a la que se ve en el anime dado que destacan por ser delgadas, sin texturas ni deformaciones. Por otro lado, al igual que en las series infantiles o de adolescentes, en las de adultos también se aprecia un estilo que se repite, tal como ocurre con el ya mencionado estilo CalArts. Este estilo está caracterizado por tomar ciertos detalles, ya sean arrugas, imperfecciones, vello corporal y otros con los que se consigue un aspecto grotesco en algunos diseños, estableciendo una diferencia con las series dirigidas a un público más joven o infantil. De lo mencionado, encontramos algunos ejemplos, tales como *Mr. Pickles* (2013), en la cual se pueden apreciar personajes que presentan características más humanas,

como ancianos con arrugas que crean una sensación de piel flácida por el pasar de los años, incluso los adultos no tan mayores poseen algunas marcas de expresión. En la serie *BoJack Horseman* (2020), los personajes humanos cuentan con vello corporal y marcas de expresión. Otro ejemplo de serie que identificamos consiste en *Bob's Burgers* (2011), donde se presentan personajes con vello corporal y marcas de expresión. Como último caso es posible mencionar la serie *Ugly Americans* (2010), en la cual observamos personajes con facciones marcadas por líneas, al igual que las arrugas.

## Diseños de personajes 2D simplificados en series

En primer lugar, los diseños de personajes 2D pasan por un gran proceso creativo y a veces se debe retroceder en algún punto del proceso, porque el diseño final o el estilo no es lo que se necesita, aunque esto signifique sacrificar tiempo y presupuesto, se corre el riesgo. Por este motivo hay que seguir cautelosamente cada paso, y por sobre todo aplicar el feedback del director.

Empezamos por conocer el guion para crear al personaje, la trama en que se sitúa y las tres dimensiones, es decir: físico, psicológico y social. Con estos elementos se puede definir su estructura y cómo actuaría según el contexto de la escena. Luego empieza la etapa más creativa: producir los *concepts*, con el fin de llegar a un diseño que cuente con el appeal y cumpla con la función que se requiere. Por eso, el equipo creativo deberá realizar un trabajo de investigación importante y llevar a cabo un estudio específico con todas las opciones, para llegar al actor más acertado, logrando comunicar y dar vida al personaje. El grupo de arte expondrá al director los bosquejos y en conjunto decidirán qué características den con la forma ideal (Cámara, 2003).

Cuando se quiere diseñar un personaje, un error común que se suele cometer es empezar por un detalle, como el rostro, esto puede ocasionar fallas en la estructura y la pose, ya que no se quiere perder el diseño realizado. La manera de evitar esto es primero construyendo en base a la estructura completa -la silueta que resulte es lo más importante junto con el appeal- luego añadir detalles si es lo que se busca. El concepto *Layer caking* que menciona Chantal (2020), se caracteriza por el diseño de un personaje partiendo desde una gran estructura base hasta pequeños detalles. Si lo asociamos a una torta de bodas, por ejemplo, tenemos el bizcocho base, el de al medio y el de arriba, el más pequeño, finalmente estarían los detalles como unas figuritas de los novios. Ahora si lo pasamos a un personaje, la base de éste sería el torso y las extremidades las formas medias. Después estaría la cabeza, manos y pies como las formas más pequeñas y, finalmente, cuando toda la figura esté definida, los elementos que se añadan después serían los detalles. Es probable que el personaje sufra de mala proporción o la posea no esté bien equilibrada si dibuja la cabeza con el rostro y en seguida el resto del cuerpo. Otro punto muy importante es evitar generar simetría cuando se añaden los detalles.

El siguiente aspecto es el significado que le pueden dar las figuras al personaje, es decir, si es un villano quizás sea más adecuado usar triángulos y terminaciones en puntas, por

otro lado, si el personaje es bueno e inocente, usar círculos y evitar las puntas es la mejor opción.

Además, otro fundamento que no podemos dejar pasar es la línea de acción, una línea imaginaria que expresa la acción o emoción de un personaje, a la vez que nos muestra su actitud. En la vida cotidiana si observamos detenidamente podremos encontrar estas líneas imaginarias siempre. Este principio se utiliza tanto en el dibujo gestual como en la animación, logrando poses más dinámicas y eliminando las tiasas.

La silueta hace referencia a la figura que resalta sobre un fondo, sirve a fin de comprobar si está bien el diseño en su pose o si presenta fallas.

Destacamos de igual modo, el libro *Creating characters with personality* de Tom Bancroft, donde se refiere al diseño de personajes y todo el desarrollo de la producción. En esta publicación el autor habla sobre la jerarquía del personaje, la cual se divide en: icónico, simple, *broad*, que se podría traducir como: cartoon exagerado, *comedy relief*, traducido como acompañante cómico, personaje principal, y realista.

En el ensayo académico *Fundamentos técnicos para un diseño de personaje consciente y eficaz*, escrito por Chantal Tae López, se categorizan cuatro estilos diferentes: Estilo minimalista que se centra en la proporción, con el objetivo de conseguir una figura atractiva para el consumidor. El estilo cartoon que lo define como figuras geométricas y anatomía simplificada, más expresivo que el minimalista. El estilo cartoon estilizado que presenta anatomía menos simplificada pero no llega a ser realista. Y el estilo realista que se basa completamente en la anatomía humana o animal, y no se distinguen formas geométricas. La expresividad depende de la actuación del personaje. Sumado a eso, los subdivide dependiendo del grado de simplificación: icónico, simple, y exagerado; desde el más sobrio al más detallado. Con esto la autora declara que en los diseños icónicos se emplean estructuras totalmente geométricas y rostros muy simplificados, llamados *flat design* o diseño plano, usado más en publicidad y animación en *Motion Graphics*. En los diseños que categoriza como simples hay más expresividad en los rostros, los ojos ya no son solo puntos, por lo tanto, pueden expresarse mejor en una escena. Los diseños exagerados, según Chantal, son parecidos a lo que Bancroft define como estilo *broad*, esto es un estilo que exagera las proporciones de la estructura, esto es; rostro, manos, pies o patas, y hocico en el caso de los personajes antropomorfos.

Lo que debería buscarse es que el diseño sea simple, con la intención de facilitar el trabajo durante la producción, acelerar los procesos, o más bien, que el proceso sea corto originalmente. Tomando en cuenta estas circunstancias, analizaremos la construcción de los diseños de algunas series animadas. En primera instancia, compararemos los diseños de dos series en las que se han hecho cambios tanto en el estilo como en el diseño de personajes y analizaremos cuáles han sido los más notorios. En segunda instancia, analizaremos series que fueron parte del cambio en los estilos de animación de la época.

La primera serie a comparar es *ThunderCats*, en sus tres versiones. La versión original *ThunderCats* (1985), como podemos apreciar en la *Figura 03*, presenta al personaje principal, Leono, basado en un león, como indica su propio nombre. Su estructura sigue en el canon de

ocho cabezas, posee una estructura facial con pómulos pronunciados y mandíbula marcada; sumado a ello, el personaje posee una melena que busca asimilarse a la de un león, como su paleta de colores. Al igual que el protagonista, el resto de los personajes comparten las mismas reglas en la construcción de sus diseños, estando estructurados con el canon de las ocho cabezas y siendo su característica distintiva el animal al que representan: Cheetara, quien posee su cabello con manchas como una chita; Pantro, el cual cuenta con un tono de piel similar al de una pantera y Tigro, quien tiene los colores y rayas de un tigre. Según la jerarquía de Chantal Tae la serie presenta el estilo realista, dado que la estructura de los personajes son las que más se asimilan a la vida real. Aunque el personaje snarf se encuentra en la categoría de cartoon mezclado con realismo, dado que, al ser una criatura inexistente, su anatomía está fusionada entre un humano y una especie de gato con cola de dragón, el cual se encontraría categorizado como acompañante cómico según Tom Bancroft.



*Figura 03.* De *ThunderCats*, por K. Akiyama, A. Rankin, Jr. J. Bass (Directores), T. Giovanniello, M. Malach, C. Long, H. Winters(Productores), 1985, Estados Unidos: Rankin/Bass Animated Entertainment.

En la siguiente versión, *ThunderCats* (2011), como se puede observar en la *Figura 04*, la forma de los ojos, la estructura facial, el cabello y el cuerpo comparten similitud con lo que se acostumbra a ver en el estilo usado en el anime y tanto los colores como los animales siguen siendo la característica distintiva que los representa. Según la jerarquía que presenta Chantal Tae, esta versión de la serie se encuentra en la categoría de cartoon estilizado, dado que, si bien comparte características del realismo, sigue más un curso estético que busca un mayor appeal.





Figura 04. De *ThunderCats*, por T. Wolf (Director) M. Jelenic, E. Spaulding (Productores), 2011, Estados Unidos, Japón: Studio 4 °C.

Por último, tenemos *ThunderCats Roar* (2020) *Figura 05*, en éste se aprecia la influencia del antes mencionado estilo CalArts, la cabeza de los personajes y los ojos redondos con pupilas negras son iguales a lo que suele presentarnos dicho estilo; la estructura del cuerpo cambia a una más pequeña y estilizada, con una cabeza más grande; los personajes dejan de tener las garras del diseño original y pasan a tener dedos redondeados. El cabello de Leono pasa de ser una melena a ser un cabello de corte más irregular, aunque sigue manteniendo su color y el personaje Tigro, en esta versión, es quien más se separa de la original, dado que su cabeza ya no cuenta con la distintiva forma basada en la estructura de la cabeza de un tigre y es reemplazada por una más rectangular, redondeada en los bordes.

Según la jerarquía de Chantal Tae, tomando en consideración a las características que presentan los diseños, éstos se posicionan, primeramente, en el cartoon simple, dado que su estructura está simplificada al punto de ser una estructura basada en rectángulos. Se puede observar que en esta versión de los *ThunderCats* no solo el estilo es diferente, sino también los diseños cambiaron bastante, así como el diseño de Snarf que originalmente era con un rostro, patas y manos antropomorfas. En cambio, en su versión de *ThunderCats* (2011) posee un rostro más cercano a lo que un animal tendría y patas como cualquier felino, y, finalmente, en la serie *ThunderCats Roar* (2020) es más similar a un felino con orejas alargadas. Se puede inferir que el personaje Snarf fue transformado a un diseño más amigable y tierno para el espectador.



Figura 05. De *ThunderCats Roar*, por V. Courtright (Director), M. Halpern-Graser, S. Register, V. Courtright (Productores), 2020, Estados Unidos: Warner Bros. Animation.

Otra serie que podemos analizar consiste en *Los jóvenes titanes*, en sus dos versiones. En la versión de *Los jóvenes titanes* (2003) como se muestra en la *Figura 06*, los personajes comparten características con los diseños que se ven en el anime de esa época, tales como los ojos, el cabello y los detalles de brillo en el mismo. La estructura del cuerpo está un poco más estilizada que la del anime y se mezcla un poco con las exageraciones en las articulaciones de las caricaturas americanas. Según la jerarquía de Chantal Tae la serie estaría categorizada en el cartoon estilizado, dado que es una versión más simplificada de la realista. Adicionalmente, presenta las formas recurrentes en las extremidades con el fin de generar volúmenes en los músculos como se menciona en el libro del autor Tom Bancroft.



Figura 06. *Los jóvenes titanes*.

Sin embargo, en la versión de Los jóvenes titanes en acción (2013) Figura 07, la estructura es más estilizada y caricaturesca, ahora con la cabeza más grande y adaptando la proporción del cuerpo de los personajes, así que sienten que son más pequeños; los ojos son más redondeados y ya no tienen el detalle del brillo en el cabello. Basándose en la jerarquía de Chantal Tae, la serie se encontraría categorizada en el estilo cartoon simple, dado que es una versión más simplificada del cartoon estilizado y no llega a ser minimalista, ya que las estructuras se acercan más a una semi realista. Asimismo, presenta elementos recurrentes, puesto que son diseños hechos en *puppet* y se reutilizan elementos como las bocas o algunas estructuras levemente modificadas, por ejemplo, la cabeza de Starfire y la de Robin.



Figura 07. De Los Jóvenes Titanes en acción, por P. Michail, L. Cormican, S. O'Brien, A. Horvath, M. Jelenic(Directores)A. Horvath, M. Jelenic(Productores), 2013, Estados Unidos: Warner Bros. Animation.

De la misma manera, habiendo descrito y analizado estas series que cambiaron sus estilos a lo largo de los años, comenzaremos con la descripción y análisis de las demás series animadas que formaron parte del cambio. Una de ellas fue *Naruto* (2002), que al ser una de las animaciones japonesas más populares dio paso a que el anime se masificara en América y que las series de animación en esta zona la tomaran de inspiración. La serie se caracteriza por sus personajes, los cuales se diseñaron con la estructura típica de los animes: ojos grandes con detalles de brillo y cabellos en punta. Su característica más distintiva son sus vestimentas, diseñadas en relación a sus habilidades; aire, fuego, tierra y agua. Adicionalmente, representan sus aldeas; aldea de la hoja, aldea de la arena, aldea de la nube, aldea de la roca, etc. Una de las series influenciada directamente es *Avatar: la leyenda de Aang* (2005), ya que los personajes tienen estructuras similares de cuerpo, como los ojos, que portan la pupila y tienen el color del iris y el detalle del brillo. Como ya mencionamos con anterioridad las características de ambas series pertenecen, según la jerarquía de Chantal Tae, al cartoon estilizado, dado que está más simplificado que el realista.

Por otro lado, destacamos igualmente una de las series que fue influenciada por el estilo CalArts: *Gravity falls* (2012), creada en la época en la que ocurrió la ya mencionada recesión económica, por lo cual se buscó un diseño más simplificado. La influencia de dicho estilo lo podemos notar en las estructuras de los personajes con cuerpos pequeños y cabezas grandes, ojos circulares con pupila negra y líneas redondeadas. Tomando en cuenta las



características de la serie podemos categorizarla de acuerdo con la jerarquía de Chantal Tae en el cartoon simple.

En cuanto a las plataformas alternativas, hemos encontrado algunos animadores *freelance*, quienes comenzaron a crear sus propias series en compañía de equipos pequeños de animadores. En dichas series, al no estar creadas para su venta en masa, el diseño de personajes es más libre, consiguiendo así un resultado más similar a lo que se veía hace unos años. Un ejemplo de ello es el canal de YouTube Vivziepop donde se presentan dos series animadas, una de ellas es *Hazbin Hotel*, la que al día de hoy solo posee disponible un episodio piloto y el teaser del primer episodio. La otra serie llamada *Helluva Boss* cuenta con dos temporadas, siendo la primera de siete episodios y la segunda aún en emisión con cinco episodios publicados hasta la fecha. Ambas comparten estilo al estar basadas principalmente en el infierno, y el diseño de los personajes se divide entre kiki y bouba, siendo kiki los que provienen del infierno y bouba los del cielo. Los personajes denominados kiki, como ya se mencionó anteriormente, cuentan con líneas más puntiagudas, sumado a ello los colores que se utilizan se rigen en su mayoría por una gama cálida. Los personajes bouba tienen líneas redondeadas, sus colores son más desaturados y pertenecen a una gama más fría. Analizando cada diseño se pueden observar distintas variaciones en las estructuras, generando un amplio repertorio de ellas. Cada personaje se ciñe a un diseño distintivo del resto, compartiendo únicamente lo ya antes mencionado.

Uno de los personajes kiki que analizaremos es Blitzo, como podemos apreciar en la *Figura 08*, dicho personaje cuenta con una estructura triangular con cuernos largos, puntiagudos, dientes afilados, cola con punta de flecha y los dedos de las manos terminadas en punta, esto a fin de dar la sensación de peligro que se busca al emplear estas figuras, los ojos redondeados nos dan a entender que a pesar de ser una criatura del infierno tiene su lado tierno. Por otro lado, el personaje bouba que podemos analizar es Rachel, un cordero con estructura semi humanoide, quien posee un pelaje esponjoso, ojos ovalados, pezuñas redondeadas, y al ser una criatura proveniente del cielo cuenta con una aureola y alas. Esto nos da a entender que el personaje es amable y bueno, sin embargo, a pesar de ser parte del lado celestial mantienen una disonancia al comportarse cruel con sus propios pares. En general el estilo utilizado pertenece al cartoon simple sobre la base del ya antes mencionado Layer caking de Chantal Tae, aunque también se mezcla un poco con el cartoon exagerado, dado que, si bien su estructura es simple, los personajes están decorados con múltiples accesorios que enriquecen el diseño. Yendo más a detalle, según el autor Tom Bancroft de igual manera existen las formas recurrentes que generan un dinamismo, ya sea con curvas o rectas en las extremidades, consiguiendo así generar volumen, otra opción es utilizar este mismo efecto en mechones de cabello, dichas características se presentan en los diseños de *Helluva Boss*. Con ello podemos comprender por qué dicha serie es tan aclamada por el internet gracias al modo en la que están construidos los diseños, recordándonos los aclamados de los años 2000.



Figura 08. Blitzo

Otra web serie que podemos analizar es Metal Family, proveniente de Rusia del canal de YouTube llamado del mismo modo, MetalFamily, la cual se ha esparcido por distintos lados del mundo, llegando incluso a traducirse para el público hispanohablante. En la serie podemos encontrar un diseño característico de personajes con líneas gruesas, estructuras diversas, ojos redondos y cabellos poco convencionales, como los que podemos encontrar en las series de los 2000. Algunos personajes tienen marcas de expresión, detalles en la piel como pecas y los dedos cuadrados.

Más específicamente, describiremos y analizaremos al personaje principal apodado “Glam” el cual podemos visualizar en la *Figura 09*, tiene una cabeza rectangular, cuerpo delgado de proporciones finas en comparación al tamaño de su cabeza, su delgadez hace alusión a la familia de la que proviene, dado que solía pertenecer a una con dinero, todos en su entorno mantienen una figura y un porte similar por su estatus, sus ojos son circulares y permanecen la mayoría del tiempo abiertos decorados con ojeras, esto es debido a su pasado en el que era maltratado por su padre, que al llegar a un punto de no retorno se le produjo una desconexión emocional, en la cual generó que mantuviese su sonrisa y ojos abiertos casi permanentemente. A pesar de aún seguir viviendo con aquellos problemas dentro de su mente, prefiere ignorarlos ya que se encuentra libre de ese entorno abusivo, su cabello consta de una melena al estilo *glam rock*, debido a su gusto por ese tipo de música, al igual que su nuevo nombre, sumado a ello porta piercings en sus orejas y su vestimenta varía a lo largo de la serie, siempre guardando el toque de elegancia que proviene de su familia, pero mezclado con su vida actual. Analizando todos los detalles podemos determinar que según la jerarquía de Chantal Tae, el estilo utilizado se encuentra en la categoría de cartoon exagerado, esto debido a sus líneas gruesas e irregulares.

Como podemos apreciar existe una amplia variedad de personajes, con diseños distintivos y estructuras variadas. Sumado a eso, gracias al apoyo que se mostró en el internet podemos notar que una de las razones por la que dichas series llamaron la atención del público fue por sus propios diseños, dado que se salen de lo convencional que se consume hoy en día en las series de televisión y se asimilan más a los antiguos.



Figura 09. De Metal Family, por A.Kovaleva (Director) A. Kovaleva (Productor), 2018, Rusia: MetalFamily

Retomando todo lo analizado previamente, podemos notar cómo durante la última década el estilo CalArts se volvió un molde replicable a distintas series, debido al appeal que se logra al aplicar las características que nos presenta y, al ser un estilo que funciona se vuelve factible reproducirlo con el propósito de abaratar costes.

Como podemos deducir, no resulta realmente un problema que se replique en distintas series animadas el ya mencionado estilo CalArts, porque tanto en el anime como en las series dirigidas a adultos, y algunas series de superhéroes, se replican distintas características que funcionan según el target al que está destinado. No obstante, si bien no presenta un problema real el crear series con estos diseños, los más explorados artísticamente son mejor recibidos por la audiencia, dado que el espectador aprecia más un producto novedoso a uno repetitivo.

Siguiendo con todo lo anterior, podemos decir que uno de los motivos por el que se siguen utilizando los estilos simplificados, se debe a que los costes de producción se reducen al momento de animar, y por consiguiente los episodios de las series salen más rápido, ayudando a que sea posible trabajar en más de un proyecto a la vez.

Otra motivación relevante para mantener el uso de estilos simplificados es la adaptación del público que consume series animadas a este tipo de estética, tal como ocurre con el fenómeno del anime.

## Conclusión

Luego de haber recopilado información, descrito sobre las series animadas 2D y analizado los distintos diseños y estilos presentes, procederemos a dar cierre con la conclusión de este ensayo. Entonces somos capaces de discernir entre las series animadas 2D, los libros recopilados, la tesina de Chantal Tae y artículos de internet a fines de esta investigación, que la simplificación y la estilización en el diseño de personajes 2D se generó debido a la búsqueda de personajes sencillos de animar que contarán con un appeal que atraiga al público. Esto lo

conseguimos visualizando en las técnicas de diseño, el estilo sigue ciertas reglas que resultan más sencillas de ejecutar por animadores nuevos en la industria. Aparte de eso sigue una estética que puede ser fascinante hacia los niños, aunque podría presentar un problema a cierto público.

El proceso de diseño de personajes, más que extenso, es complejo, dado que se busca conseguir un diseño atractivo para llamar la atención de los espectadores, más aún cuando se busca un diseño original que pueda destacar sobre otras creaciones. Sin embargo, se suele seguir una tendencia en la búsqueda de referentes populares evitando caer en el plagio.

Después de haber expuesto toda la información anterior, podemos responder a la problemática que plantea la hipótesis, los diseños en las animaciones 2D de la actualidad caen en lo repetitivo y simple. Esto se debe a que el estilo CalArts se generó a causa de una necesidad de abaratar costes en la producción de animación en el año 2010 y al ser un estilo que funciona se siguió realizando en diversas producciones. Es un hecho que el haber estudiado en la misma escuela, California Institute of the Arts influyó en la definición del estilo, no obstante, lo que más afectó en su fundación fue que estos animadores y creadores de series trabajaron en conjunto en las mismas producciones, de este modo empezaron a utilizar esta estética como un estándar, esto lo podemos ver representado en los episodios piloto de algunas series, dado que sus diseños pasaron de ser más originales a adaptarse al estilo.

Prosiguiendo con el proceso de creación de personajes, cabe mencionar que hay ciertos pasos que no se deberían omitir, los cuales son: entendimiento del personaje, búsqueda de referencias, moodboard, primeros concept, elección de los mejores concept y crear diseño final a partir de los concepts seleccionados. Es necesario resaltar que, a fin de llevar a cabo una búsqueda de referencias de manera efectiva es importante el target al que está dirigida la serie. Se podría decir que, siempre se toma de referencia otras series o películas con la finalidad de crear un estilo que defina a los diseños.

Ahora bien, en las series más recientes logramos observar que se mezcla entre el estilo CalArts con el anime, como por ejemplo en *Star vs the forces of evil* (2015) y *The Owl House* (2020). Al mismo tiempo podemos encontrarnos con series pertenecientes a otras plataformas que se escapan de estos estándares, y aun así consiguieron ser bien recibidas por el público, incluso los propios fans apoyaron el desarrollo de las series con donaciones por la plataforma Patreon, al mismo tiempo a través de YouTube reciben una ganancia por la publicidad, y en otros casos sustentaron la serie por la venta de *merchandising*, entre ellas tenemos *Helluva Boss* (2020) y *Metal Family* (2018), en las cuales se destacan sus diseños experimentales.

Considerando lo mencionado, podemos apreciar que, si bien, las series actuales que se producen con la intención de ir a la televisión cuentan con un público que está conforme con los estilos reutilizados, que suelen ser simplificados, existe una parte del público que aprecia el trabajo realizado en las producciones de otras plataformas debido a la libertad de la exploración en sus diseños. Además, influye el género y el target de la serie en el estilo a emplear, tal como, en las series dirigidas a adultos cuentan con un margen en sus diseños apartándose de los estilos utilizados en series infantiles con el objetivo de así evitar confusiones a los espectadores.

En síntesis, hay que recalcar que, si bien el proceso de diseño de personajes es extenso, es necesario realizarlo para conseguir un buen resultado que cautive al espectador. El estilo simple, su uso y referencia no es negativo, pero puede ocasionar que las producciones, tal como series, no tengan un estilo que los caracteriza, aunque la simplificación en los diseños ha surgido por una necesidad económica, se pueden buscar otras opciones para generar estilos simples sin caer en lo repetitivo. A partir de este ensayo podemos abrir nuevas líneas de investigación respecto al diseño. Podríamos preguntarnos ¿cómo afecta el diseño de personajes en la animación? O también entender la evolución del estilo de arte en las series animadas para público adulto, de la misma forma, preguntarse sobre, cómo los diseños de personajes de Cartoon Network han evolucionado a través del tiempo. En contraste a lo mencionado anteriormente, ¿Por qué en nuestros días existe una tendencia por diseños minimalistas y simples en los logos de marcas?

SOLO USO ACADÉMICO

## LISTA DE REFERENCIAS

Animación influenciada por el anime. (s.f.). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de

[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animaci%C3%B3n\\_influenciada\\_por\\_el\\_anime&direction=prev&oldid=150998860](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animaci%C3%B3n_influenciada_por_el_anime&direction=prev&oldid=150998860)

Animación rubber hose. (s.f.). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de

[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animaci%C3%B3n\\_rubber\\_hose&direction=prev&oldid=151800315](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animaci%C3%B3n_rubber_hose&direction=prev&oldid=151800315)

Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality*. Watson-Guption.

BOFOFET. (5 de abril de 2016). *CARTOON NETWORK: El ayer de una familia y los universos del presente*. El Vortex. Recuperado de <https://elvortex.com/cartoon-network-ayer-familia-y-universos-presente/>

Bursley, J. (5 de septiembre de 2018). *What is 'CalArts' style?*. Byte. Recuperado de <https://www.ballstatedaily.com/byte/article/2018/09/what-is-calarts-style>

Cámara, S. (2004). *El dibujo animado*. Parramón Edición.

Castro, D. (2020). *American-Anime: How Japanese Anime Influenced American Cartoons* [Ensayo académico]. California State University. Recuperado de <https://dspace.calstate.edu/bitstream/handle/10211.3/223575/URA2022WinnerA.pdf?sequence=2>

Coleman, D. (2007). *The art of animal character design*. David's Doodles.

Crombar, B. (10 de marzo de 2023). *CalArts Style Is Here To Stay*. Featured Animation.

Recuperado de <https://featuredanimation.com/calarts-style/>

Era dorada de la animación estadounidense. (s.f.). *Wikipedia, La enciclopedia libre*.

Recuperado de

[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Era\\_dorada\\_de\\_la\\_animaci%C3%B3n\\_estadounidense&oldid=149899397](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Era_dorada_de_la_animaci%C3%B3n_estadounidense&oldid=149899397)

Flores, E. (s.f.). *Efecto Bouba Kiki: Más que formas y sonidos*. NeuroClass. Recuperado de

<https://neuro-class.com/efecto-bouba-kiki-mas-que-formas-y-sonidos/>

Historia de la animación: los años 30 y los inicios de Disney. (24 de marzo de 2022).

ESDIP. Recuperado de <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/historia-de-la-animacion-el-imperio-disney/#:~:text=La%20d%C3%A9cada%20de%20los%2030,hoy%20siguen%20despertando%20nuestra%20admiraci%C3%B3n>

Horno, A. (2014). *Asimilación de la estética del "anime" en la animación occidental*.

Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5407866>

LOTTE REINIGER: THE FAIRY TALE FILMS - DISC 1. (s.f.). *Into Film*. Recuperado de

<https://www.intofilm.org/films/16381>

Maher, J. (13 de enero de 2020). *Outrage over Cartoon Network's Thundercats reboot*

*resorted to a strange, old insult: 'CalArts style'*. Polygon. Recuperado de

<https://www.polygon.com/2018/5/22/17381380/thundercats-roar-cartoon-network-style-steven-universe>

Mickey Mouse. (s.f.). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de

[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Mickey\\_Mouse&direction=prev&oldid=150864304](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Mickey_Mouse&direction=prev&oldid=150864304)

Nour, S. (14 de febrero de 2023). *The Oldest Surviving Animated Films: Part 1 (1892–*

*1909)*. Reel Rundown. Recuperado de <https://reelrundown.com/animation/The-10-Oldest-Surviving-Animated-Films>

Tae, C. (2020). *FUNDAMENTOS TÉCNICOS PARA UN DISEÑO DE PERSONAJE*

*CONSCIENTE Y EFICAZ* [Tesina]. Universidad Mayor, Chile. Recuperado de

<https://chilemonos.cl/tesinas/Fundamentos%20T%C3%A9cnicos%20para%20un%20Dise%C3%B1o%20de%20Personaje%20Consciente%20y%20Eficaz.pdf>

SOLO USO ACADÉMICO