

De los dibujos animados al
cine de animación:
*Claves para la adultización de
la animación occidental*



UNIVERSITAT
JAUME·I

Grado en Comunicación Audiovisual
TRABAJO FIN DE GRADO

Autor/a: Inés Marzal Atkinson
DNI: 21009953-M

Tutor/a: Shaila García Catalán

Mayo, 2023

De los dibujos animados al cine de animación:

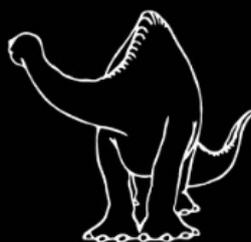
claves para la adultización
de la animación occidental

Modalidad A: Iniciación a la Investigación

Autora: Inés Marzal Atkinson

DNI: 21009953M

Tutora: Shaila García Catalán



RESUMEN

Con la reivindicación de que 'la animación es un medio, no un género', los profesionales y aficionados de este tipo de formatos, defienden que su sistema de representación no la desvincula precisamente de ser un medio, un medio que, como cualquier otro, proporciona las herramientas para contar historias de todo tipo. El propósito fundamental de este trabajo es el de analizar la evolución de la animación y cómo ha pasado de ser considerada algo casi exclusivamente infantil, a utilizarse progresivamente para contar historias con contenidos y temáticas mucho más maduros. Para comprender este fenómeno se abordan, desde un enfoque expositivo y reflexivo, cuestiones concretas como las características propias del medio, sus principales tipos de público o la forma en que se consume. Partiendo de los orígenes y su evolución histórica, se hace especial hincapié en las particularidades de la animación o cómo se utiliza y entrelaza con otros medios. Además, para entender cómo la situación actual del medio y el contexto en el que participa han ayudado a cambiar la visión hegemónica de la animación, se describen y analizan las principales circunstancias sociales, culturales o tecnológicas implicadas en el denominado como "proceso de adultización".

Palabras clave: *cine; animación occidental; anime; plataformas streaming; adultización.*

ABSTRACT

Claiming that 'animation is a medium, not a genre', professionals and enthusiasts of this type of format defend that its representation system does not disassociate it from being a medium, a medium that, like any other, provides the tools to tell stories of all types. The main purpose of this paper is to analyze the evolution of animation and how it has gone from being considered something almost exclusively for children to being used progressively to tell stories with much more mature contents and themes. In order to understand this phenomenon, specific issues such as the characteristics of the medium, its main types of audience or the way in which it is consumed, are addressed from an expository and reflexive approach. Starting from the origins and its historical evolution, special emphasis is placed on the particularities of animation or how it is used and intertwined with other media. Furthermore, to understand how the current situation of the medium and the context in which it participates have helped to change the hegemonic vision of animation, the main social, cultural or technological circumstances involved in the so-called "adultization process" are described and analyzed.

Key words: *film; western animation; anime; streaming platforms; adultization.*

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. HIPÓTESIS Y OBJETIVOS	9
3. METODOLOGÍA Y ESTRUCTURA	10
4. MARCO TEÓRICO	11
4.1. Orígenes de la animación.....	11
4.2. Diferencias entre animación occidental y oriental.....	14
4.2.1 Distinciones.....	16
4.2.1.1. Diferencias técnicas.....	16
4.2.1.2. Diferencias narrativas.....	21
4.3. La adultización de la animación.....	26
5. FACTORES QUE HAN FAVORECIDO LA ADULTIZACIÓN DE LA ANIMACIÓN	30
5.1. Innovaciones técnicas.....	30
5.1.1. Animación 2D.....	32
5.1.1.1. Animación 2D tradicional (o cel animation).....	32
5.1.1.2. Animación 2D digital.....	33
5.1.2. Animación 3D.....	35
5.1.2. Stop Motion.....	37
5.1.3. Motion Capture.....	40
5.2. Ventajas de producción y distribución.....	43
5.2.1. Bajos costes de producción.....	44
5.2.2. Diferenciación de contenido.....	45
5.2.3. Experiencia inmersiva.....	47
5.2.4. Libertad temática.....	48
5.2.5. Adaptaciones.....	53
5.3. Interactividad y uso transmedia.....	55
5.4. Cambio generacional.....	62
6. CONCLUSIONES	69
7. FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	73
8. TRADUCCIONES REQUERIDAS	74
8.1 Introduction.....	74
8.2 Theorical framework.....	75

8.2.1. Origins of animation.....	75
8.2.2. Differences between Western and Eastern animation	77
8.2.2.1. Distinctions.....	79
8.2.3. The adultization of animation	87
8.3 Conclusions.....	90
9. REFERENCIAS	94
9.1. Bibliográficas	94
9.2. Mediáticas.....	96
9.3. Audiovisuales.....	97
10. ANEXO: ÍNDICE DE FIGURAS	101

1. Introducción

Con la excusa de que grandes clásicos o películas que en su momento ya fueron taquilleras cumplen años, son muchas las salas de cine que aprovechan para reestrenarlas de nuevo. Se establece así un sistema perfecto para que las películas tengan más vida en la taquilla y las salas sigan llenándose de fans deseosos de volver a ver en pantalla grande sus films favoritos.

Habiendo sido en 2021 el 20 aniversario de *El viaje de Chihiro* (Sen to Chihiro no kamikakushi, 2001) y en 2022 el 25 de *La princesa Mononoke* (Mononoke-hime, 1997), fuimos muchos los que tuvimos la suerte de ver en la gran pantalla obras que se estrenaron cuando éramos muy pequeños o ni quiera habíamos nacido. Al tratarse de films tan visualmente impactantes, fue un absoluto placer poder verlo en una sala de cine, pero el verdadero privilegio fue la experiencia. Desde adolescentes a adultos o padres con sus hijos, los asientos estaban ocupados por un grupo muy heterogéneo, sin embargo, sí tenían una cosa en común: el hecho de tener un espacio muy especial reservado en su corazón para el universo de Studio Ghibli. Durante dos horas pudimos volver a ese lugar. Algunos incluso pudimos volver a ser niños.

La concepción tradicional que se ha tenido respecto al mundo de la animación, especialmente en occidente, ha experimentado un cambio significativo, hasta el punto de que en la actualidad no solo está más presente que nunca, sino que también se valora y aplaude cada vez más su uso. Pero ¿qué ha motivado que la animación se tenga cada vez más en consideración por un público cada vez más amplio?

La intención del presente trabajo es proporcionar una visión más amplia a la hora de entender el contexto actual de la animación. Más allá de definir sus características o las ventajas narrativas y formales que ofrece respecto a otros medios, se propone analizar algunos aspectos específicos con propósito de identificar los factores contextuales que han influido en la creciente popularidad y diversidad de la audiencia de este medio en occidente.

A pesar de sus particularidades y la diversidad de sus formatos, es fundamental comprender la animación no como un género, sino como un medio. Un medio que, según las decisiones de su autor, puede adoptar distintos formatos, es decir, variar en su conjunto de características técnicas y visuales. Como afirma Luderitz: "el género se refiere a las convenciones narrativas que adopta una obra de arte, y el hecho de estar animada no implica convenciones narrativas inherentes. La animación es un medio, la forma que adquiere una obra de arte" (2023).

Al reconocer la animación como un medio artístico en lugar de un género, no "se niega su valor intrínseco respecto a otras formas de medios visuales, tratarla como un medio implica explorar todo su potencial creativo" (Hubin, 2015). Desde esta perspectiva, que quedará reflejada a lo largo del documento, es de gran importancia considerar los distintos formatos que adopta este medio según su origen y las implicaciones narrativas y estilísticas que esto conlleva, así como también las diferencias en cuanto a la recepción por parte de las audiencias.

Debido a sus diferencias, resulta conveniente realizar una comparativa entre los modelos dominantes y examinar cómo interactúan o dialogan entre sí, especialmente porque el contexto global del que es partícipe la animación ha contribuido significativamente a cambiar su concepción hegemónica. La presente investigación se centra en entender el cambio de paradigma que han tenido tanto el público, como la propia animación, en occidente y cómo esto ha modificado la producción, distribución o recepción del medio.

2. Hipótesis y objetivos

Partiendo de una reflexión donde se incide en cómo la animación ha ido evolucionando desde sus orígenes hasta convertirse en el medio que conocemos hoy en día, surge la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué factores han contribuido a la adultización del cine de animación en occidente?

Se quiere dar respuesta de este modo a cómo y debido a qué, la animación, medio que por excelencia se ha considerado en el consumo mainstream como algo casi exclusivamente infantil, se utiliza cada vez más para contar historias de temática y contenidos adultos. Para dar respuesta a esta pregunta se han planteado los siguientes objetivos:

1. Realizar un análisis y comparativa de la animación desde sus orígenes para entender cómo las diferencias, por ejemplo, geográficas (occidente y oriente), inciden en la recepción de este medio por parte del público.
2. Haciendo alusión a algunos de sus formatos y técnicas más utilizadas, comprender cómo la animación se usa, adapta o interactúa con otros medios.
3. Constatar qué fenómenos globales, industriales, sociales o culturales, han favorecido un cambio en la visión hegemónica de la animación, especialmente en occidente.

3. Metodología y estructura

Para la elaboración de esta investigación se ha realizado una revisión bibliográfica y de análisis audiovisual (aspectos técnicos y temáticos) con la intención de incidir en las cuestiones culturales, tecnológicas e incluso las correspondientes a la propia industria audiovisual. Recopilando conceptos teóricos recogidos y plasmados en materiales tan variados como libros, manuales, ensayos o artículos científicos, pero también a través de tweets o páginas webs especializadas, se ha llevado a cabo una aproximación que incide particularmente en la evolución de aspectos de la animación como pueden ser sus recursos expresivos y narrativos. Se ha llevado a cabo una aproximación que ahonda especialmente en la creciente popularización de este medio/estilo narrativo y en su apertura a públicos más adultos.

Para esto se ha realizado en el marco teórico en primer lugar un estudio de los orígenes y rasgos particulares de la animación en distintos momentos de la historia y en diferentes zonas geográficas. Además, la flexibilidad o particularidades del medio han servido como eje vertebral para defender la hipótesis a lo largo de todo el análisis.

Tras este análisis que explica la concepción hegemónica de la animación o relaciona entre sí algunas de las características propias de los modelos analizados, se puede entender cómo estas concepciones de este medio (en cuanto a sus usos, características o públicos) se han subvertido al atender al llamado proceso de adultización de la animación.

Para estudiar la complejidad de esta situación, se profundizará en sus principales causas y consecuencias. Además, para darle un mayor grado de claridad, no se recurrirá al análisis de casos particulares (por existir incontables contenidos pertenecientes a cada categoría), sino al uso de ejemplos que estén asentados dentro del imaginario del público por su popularidad u originalidad. Al tratarse de ejemplos que no están explícitamente relacionados entre sí, se ha considerado que esta selección es mucho más enriquecedora para los lectores a la hora de transmitir los conceptos propuestos.

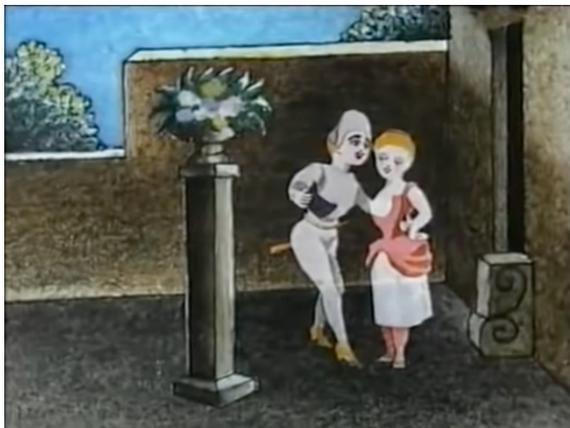
4. Marco teórico

4.1. Orígenes de la animación

Cuando pensamos en los orígenes de la animación, es necesario considerar que, para considerarla en su globalidad, estos se remontan a las pinturas rupestres o a los jeroglíficos egipcios. A pesar de ser ejemplos muy tempranos, existía una clara intención de contar de manera secuencial e intentando transmitir movimiento, una historia (Orellana, 2017), además, al narrar escenas cotidianas o mitológicas, podemos claramente apreciar cómo, por ejemplo, desde la dinastía Han (206 AC – 220 DC), las sombras chinescas introducen valores o conceptos moralizadores.

Estos ejemplos son absolutamente lejanos teniendo en cuenta que vamos a tratar la animación actual desde sus múltiples vertientes, pero nos sirven perfectamente para entender qué implicó para los espectadores pasar de esta falsa ilusión de movimiento a poder ver cómo las secuencias se suceden de manera real.

No es hasta la invención de la cámara en el siglo XIX que la animación como la conocemos empieza a tomar forma. Los artistas empezaron a experimentar creando imágenes en movimiento usando muchos frames, técnica conocida como stop-motion animation (Bendazzi, 2016). A pesar de que existían aparatos anteriores como la linterna mágica, uno de los pioneros de la animación que



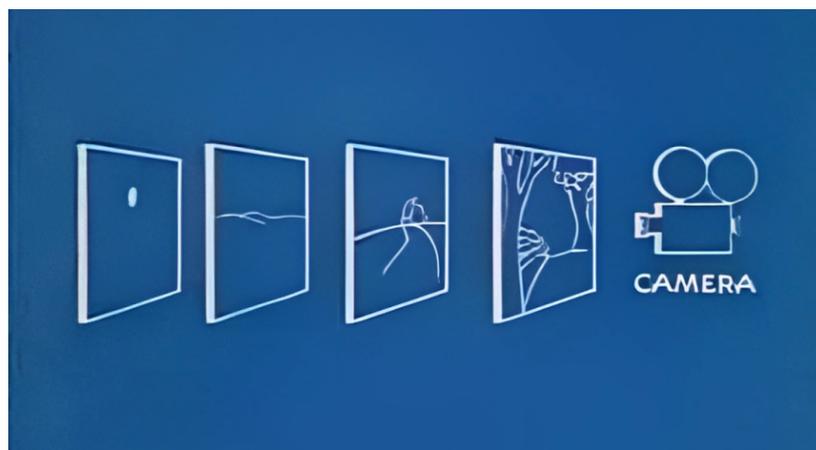
1. Fotograma *¡Pobre Pierrot!*, 1892.

consiguió mejorar el visionado de estas, fue el artista francés Emile Reynaud. En el año 1892, utilizando un aparato con espejos conocido como praxinoscopio, generó una de las reconocidas como primeras películas animadas, *¡Pobre Pierrot!* (*Pauvre Pierrot!*, 1892) (figura 1).

Como suele suceder con las invenciones, de manera paralela, eran muchos los que desarrollaban técnicas que exploraban las nuevas corrientes de la animación. Aunque los estadounidenses le atribuyen de forma errónea a Winsor McCay el título de “padre de la animación”, no se puede negar que su manera de producir, ejemplificada a la perfección con *Gertie el Dinosaurio* (*Gertie the Dinosaur*, 1914), implicó un cambio en la concepción de este medio.

Este clásico de la animación tiene como protagonista, como es fácil de intuir, a un dinosaurio, sin embargo, lejos de comportarse de manera neutral, este interactúa con su creador y rompe la cuarta pared para conectar con el público. Esta obra sirvió de inspiración a muchos animadores para romper las barreras de lo que se consideraba posible, cuestión que también desarrolló nuevas técnicas que posibilitaban animaciones y personajes mucho más complejos y detallados (Bendazzi, 2016).

Dicho creador sirvió sin duda como referencia para que se diera la verdadera revolución de la animación, la cual llegó de la mano de Walt Disney y sus Disney Studios fundados en 1923. La presentación de Mickey Mouse en *Willie y el barco de vapor* (*Steamboat Willie*, 1928), dio pie a que Disney y sus animadores desarrollaran técnicas tan novedosas como la “cámara multiplano” (figura 2) (Thomas y Johnston, 1981). Este gran avance técnico, no sólo implicó una revolución tecnológica sino mucho más.



2. Cámara multiplano utilizada para generar profundidad.¹

¹ Cámara multiplano explicada por Walt Disney, 1957 <https://www.youtube.com/watch?v=YdHTIUGN1zw>

Como destacan los autores citados anteriormente, “la animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino el arte de los movimientos que se dibujan” y para ello, el desarrollo tecnológico en las décadas de 1920 y 1930 fue indispensable a la hora de conseguir que la animación se popularizara y se convirtiera en una forma generalizada de entretenimiento. Especialmente en la década de 1930, considerada por muchos la “época dorada de la animación”, ésta experimentó una transformación marcada especialmente por la introducción del sonido y el color, que dio lugar a un estilo que se convirtió en sinónimo de su tiempo. Además, este desarrollo también permitía mucha más profundidad y detalle en las animaciones, cuestión que sumada a la sincronización de la música y el sonido, aportaba un nivel mucho más inmersivo a los metrajes animados. La inclusión de estos dos elementos consiguió que los metrajes fueran mucho más inmersivos y cautivadores para el público (Business Animation, 2022).

Fondos y personajes con animaciones mucho más intrincadas o efectos especiales más realistas, allanaron el camino para ver todo el potencial que este medio tenía. Con el primer largometraje animado y a technicolor, *Blancanieves y los siete enanitos* (Snow White and the Seven Dwarfs, 1937) (figura 3), Disney marcaría el camino para que los largometrajes animados empezaran a consolidarse como productos de entretenimiento de masas.



3. Blancanieves con los animales del bosque.

El modelo de Walt Disney, que además tuvo un gran éxito en crítica y taquilla, rápidamente se consolidó como la fuerza dominante y estableció la pauta de cómo sería la industria de la animación durante las siguientes décadas.

4.2. Diferencias entre animación occidental y oriental

La animación puede ser una forma de contar historias que son difíciles o imposibles de contar con el cine de acción real, y puede ofrecer oportunidades únicas para la experimentación y la innovación (Bendazzi, 2016).

Ver cómo los horizontes de este medio se extendían implicó que muchos estudios y artistas se interesaran por explorar sus posibilidades. Especialmente debido a sus innovaciones técnicas y narrativas, pero también por su modelo de negocio, Disney ha influenciado a la industria hasta moldear la forma en la que se produce y visualiza la animación hoy en día. A lo largo de los años, todos los grandes estudios de animación han tenido en el punto de mira a aquel que revolucionó el sector. Ejemplos extremadamente populares y poderosos en el sector actualmente como pueden ser Pixar o Dreamworks (The Animation Academy, 2018), son tal vez los más evidentes, sin embargo, desde bien temprano, su presencia traspasó las fronteras originales.

La influencia de Disney en la animación oriental, especialmente la japonesa, ha sido muy significativa y ha dejado una marca indeleble en su cultura popular. Desde los primeros días de la animación en Japón, sus animadores se inspiraron en los personajes y técnicas de animación de Disney, creando su propio estilo a partir de esa base.

En particular, la obra de Osamu Tezuka, “dios del manga”, es un claro ejemplo del peso de Disney en la animación nipona. El japonés, gran admirador de Disney, reconocía estar fascinado por el uso de los movimientos exagerados o expresiones faciales para transmitir emociones. Sus series o películas se vieron tan influenciados por la sombra de Walt Disney, que muchos de sus personajes más famosos, como pueden ser *Astro Boy* (Tetsuwan Atom, 1963-

1966) o *Kimba el león blanco* (Janguru taitei, 1965-1966) (figura 4), se parecen de manera bastante explícita en su diseño y estilo de animación a los del estadounidense (Clements y McCarthy, 2006).



4. Comparación de diseño de personajes en *Kimba el león blanco* y *El Rey León* (1994).

Hayao Miyazaki, cofundador de los estudios Ghibli junto a Isao Takahata, reconoce y cita abiertamente la influencia que películas como la ya nombrada *Blancanives y los siete enanitos*, *Pinocchio* (Disney's *Pinocchio*, 1940) o *Bambi* (1942), tuvieron sobre su obra. Sin embargo, distanciando sus creaciones de las del pionero, dice lo siguiente:

Lo que el señor Tezuka enfatizó era erróneo. Creo que esto puede verse ya en sus primeras obras manga ya que su punto de partida fue Disney. (...) Como resultado, siempre tuvo un complejo de inferioridad, el miedo de que nunca sería capaz de superar al 'gran maestro' (Miyazaki, citado en Montero Plata, 2012, p. 77).

Miyazaki defiende que lo que él y otros animadores han desarrollado es un estilo único y distintivo, que aún con obvias influencias occidentales, puede pertenecer perfectamente a una categoría propia. ¿Qué es entonces lo que diferencia a la animación occidental del conocido como *anime*?

4.2.1 Distinciones

A pesar de que la industria de la animación es cada vez más global, si nos ceñimos al estilo original más puro y a su impacto en la industria, la animación occidental y oriental pueden distinguirse de manera bastante clara como dos estilos de animación distintos, presentando cada uno con sus propias características.

Sus diferencias son el resultado de una combinación de factores, incluyendo los antecedentes culturales, las tradiciones artísticas y los avances técnicos en cada región. Estos elementos influyeron e influyen en la forma en que se crea, se presenta y se consume la animación en ambas partes del mundo, dando lugar a una industria global heterogénea.

Para responder a esta cuestión, se explorarán algunas de sus diferencias técnicas y narrativas.

4.2.1.1. *Diferencias técnicas*

1. Técnicas de animación

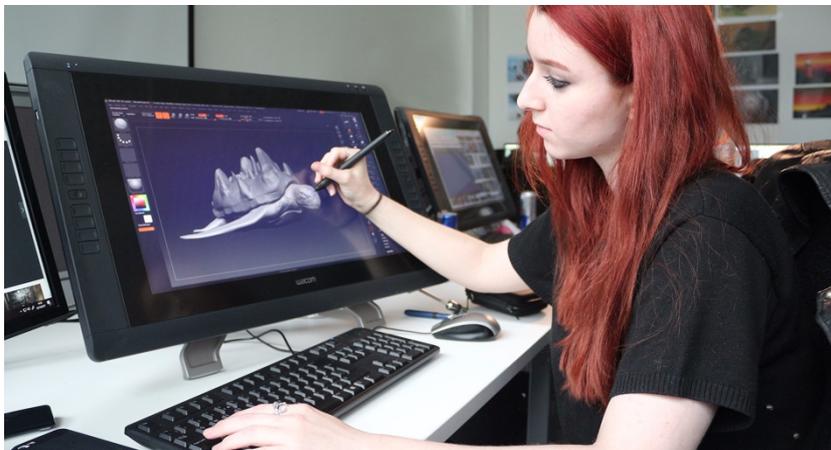
La animación occidental tiende a utilizar principalmente técnicas tradicionales como el dibujo a mano, la pintura en celdas o el *stop-motion* (figura 5). Estas técnicas involucran la creación de una secuencia de imágenes dibujadas a mano en papel, que luego son fotografiadas cuadro por cuadro para crear la ilusión de movimiento (Williams, 2001).



5. Walt Disney en el diseño y storyboard de *Bambi*, 1941.

Este proceso, que también es conocido como animación en 2D, requiere un alto nivel de habilidad y precisión por parte de los animadores, ya que en un laborioso proceso, deben dibujar cada cuadro de la animación y asegurarse de que los movimientos y gestos de los personajes sean fluidos y realistas.

Por otro lado, la animación oriental, como el ya mencionado *anime* japonés, combina dichas técnicas tradicionales (en este caso el dibujo a mano) con imágenes generadas por ordenador (CGI o *Computer-Generated Imagery*). Aunque actualmente la animación en 2D sigue siendo muy predominante en el *anime* (especialmente en las producciones enfocadas a televisión), cada vez es más común ver el uso de CGI para ciertas escenas o efectos visuales (figura 6). Introducido de manera sutil y armoniosa e integrándolo armoniosamente con su estilo distintivo, la animación generada por ordenador permite a los animadores japoneses crear movimientos más suaves y detallados, además de ofrecer la posibilidad de crear escenas de acción y efectos especiales más complejos (Koyama-Richard, 2014).



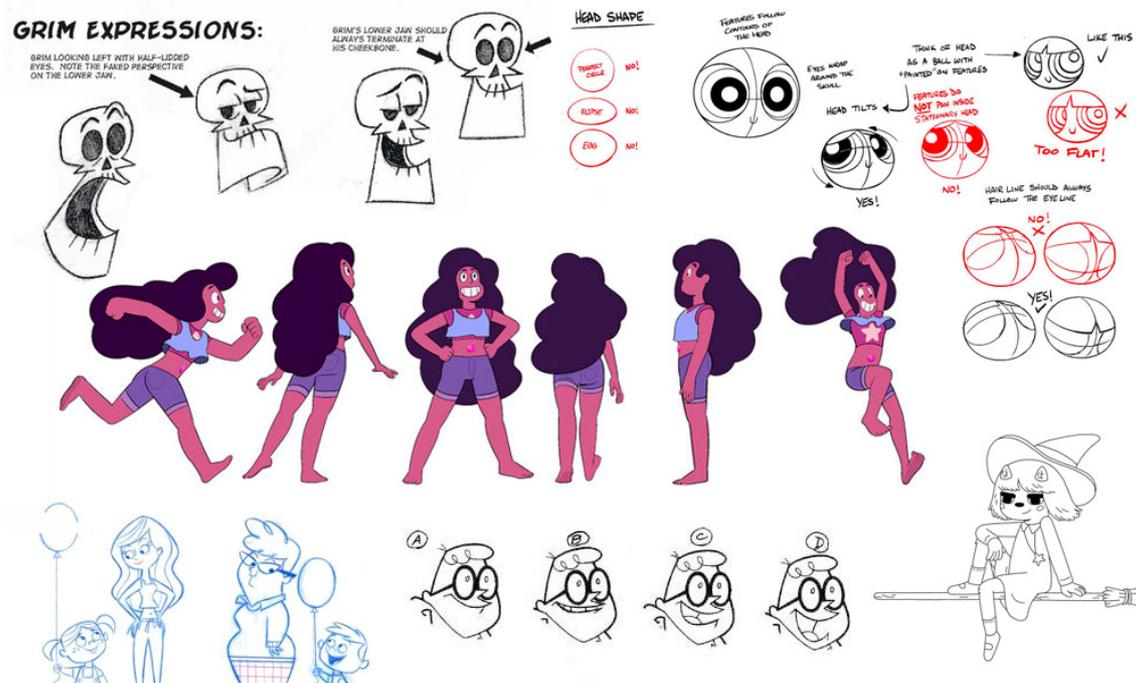
6. Animadora utilizando una tableta gráfica.

2. Diseño de personajes

Es importante destacar que a la hora de comentar el diseño de personajes, se hará a través de generalizaciones ya que no todas las animaciones occidentales u orientales se ajustan necesariamente a estos patrones. Cada vez con más frecuencia, se desarrollan diversas subculturas y

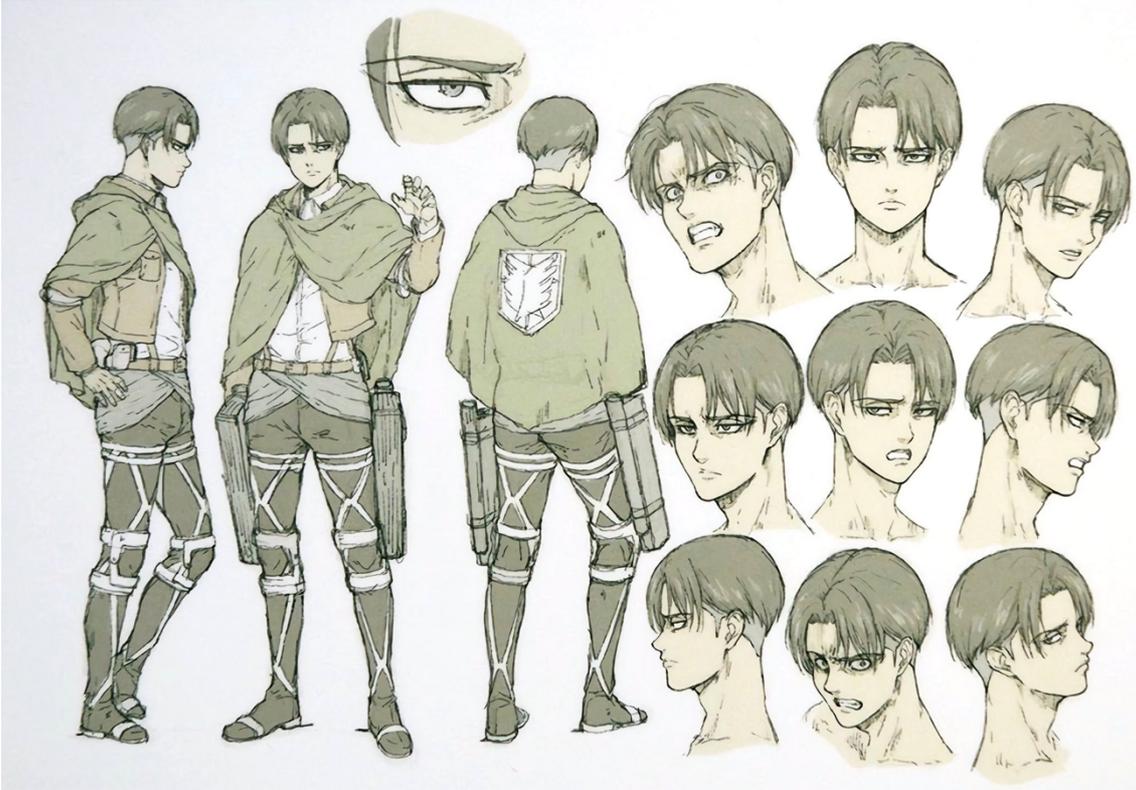
estilos dentro de la animación en ambas regiones, y hay una constante evolución en el diseño de personajes en la animación en general. Sin embargo, estas diferencias en el enfoque del diseño de personajes son notables y contribuyen a la distinción visual entre la animación occidental y la oriental.

En la animación occidental, se tiende a dar un enfoque en la creación de personajes visualmente atractivos y con rasgos exagerados. Como ya se vio con el modelo de Disney y su emblemático Mickey Mouse, los personajes suelen tener proporciones y características físicas exageradas, con formas caricaturescas y colores vivos. Sus rasgos faciales suelen ser expresivos, con grandes ojos y bocas. Los colores utilizados suelen ser brillantes y llamativos, con una amplia gama de tonos y contrastes (figura 7).



7. Diseños de personajes de Cartoon Network.

Por otro lado, en la animación oriental, los personajes son diseñados con la intención de ser un poco más realistas. Los personajes suelen tener fisionomías más proporcionadas con rasgos faciales más sutiles y menos exagerados en comparación con la animación occidental. Sus ojos y bocas más pequeñas están enmarcados dentro de una paleta de colores más limitada y con un menor contraste (figura 8).



8. Diseño de Levi Ackerman, personaje de *Shingeki no Kyojin*, por Estudios Mappa.

A pesar de la importancia que se le da en Japón a la necesidad de mantener la conexión con las tradiciones artísticas y culturales, no se puede perder de vista que muchas veces los personajes tienden a no representar visualmente a su población al crear figuras estilísticamente occidentalizadas.

En términos generales, mientras la animación occidental, se ha enfocado muchas veces en la creación personajes icónicos y memorables, el *anime* ha tendido a buscar una representación más cercana a la realidad y matizada de los personajes, con un enfoque en la profundidad emocional y la narración de historias más complejas (Condry, 2013). Es relevante destacar que hoy en día esto es más variado y que estas diferencias son más perceptibles cuando hablamos de *cartoons* (conocidos en España como dibujos animados) y *animés* distribuidos a través de televisión, pero tal vez no tanto en largometrajes. De hecho, muchas películas occidentales están incrementando el uso de personajes que encajan mucho más dentro del diseño oriental.

3. Diseño de fondos

El arte de fondo o diseño de escenarios es otro aspecto donde se pueden observar distinciones palpables. Debido en parte a la influencia del diseño de escenario en cómics o ilustraciones occidentales, en animación, el arte de fondo tiende a ser más simplista y estilizado (Williams, 2001). Se busca un estilo que complemente la narrativa y los personajes y que paralelamente no compita con ellos en términos de atención visual. Para ello, los fondos suelen tener colores planos, formas geométricas simples o detalles minimalistas para ayudar a poner el foco de atención en los personajes y la narrativa.

Por otro lado, en la animación oriental, el arte de fondo tiende a ser más intrincado y detallado. Los escenarios son a menudo muy elaborados, con una gran cantidad de detalles, texturas y perspectivas, lo que crea un mundo visualmente rico y envolvente. Los fondos en el *anime* suelen tener una gran atención al detalle y a menudo son utilizados como un elemento narrativo importante para establecer la ambientación y el estado de ánimo de la historia. Una de las referencias claves para esto es sin duda la influencia del arte tradicional japonés, como la pintura y la caligrafía, que valoran la atención meticulosa a los detalles y la riqueza visual (Clements y McCarthy, 2006).

4. Velocidad de fotogramas

Por último, la velocidad de fotogramas es otro aspecto en el que se pueden observar diferencias entre la animación occidental y oriental. La velocidad de fotogramas se refiere a la cantidad de imágenes individuales o fotogramas que se muestran por segundo en una animación.

En la animación occidental, es común utilizar una velocidad de fotogramas de 24 por segundo. Al mostrar 24 imágenes distintas en un segundo, se crea una sensación de movimiento suave y realista. Esta velocidad de fotogramas es similar a la que se utiliza en la mayoría de las películas y programas de televisión occidentales, lo que le confiere un estilo de animación que se asemeja a la fluidez del cine en acción real (Webster, 2010).

Mientras tanto, en la animación oriental, la velocidad de fotogramas tiende a ser menor, generalmente alrededor de 12 por segundo. Esto resulta en una animación con una apariencia más "tradicional" o "clásica", con un estilo de movimiento menos fluido en comparación con la animación occidental (Napier, 2001). Sin embargo, esto no necesariamente debe considerarse como una limitación, sino que puede concebirse como elemento central a la hora de establecer un estilo distintivo.

Esta diferencia no se atribuye solo a las raíces o tradiciones estéticas y artísticas de cada territorio sino también al hecho de que los presupuestos de producción en cada una de las áreas son distintos (Condry, 2013). Al producir de manera más industrial, en ocasiones el *anime* debe ajustar su coste eligiendo de manera voluntaria la cantidad de fotogramas por segundo.

4.2.1.2. Diferencias narrativas

1. Narratividad

Más allá de los aspectos técnicos ya comentados, tal vez una de las diferencias más palpables entre estos dos tipos de animación es la manera en la que se narran las historias. En la animación occidental, se tiende a seguir una estructura narrativa más tradicional y lineal, mucho más cinematográfica y similar a la que se encuentra en muchas películas o programas de televisión (Bendazzi, 2016). Por lo general, se establece una premisa clara al principio de la historia, se desarrolla un conflicto o nudo en el centro de la trama y finalmente se llega a una resolución o desenlace al final de la historia. Esta estructura narrativa suele ser fácil de seguir y entender, con una progresión lógica y una conclusión clara. Ejemplo de esto puede ser prácticamente cualquier película del universo Disney.

Sin embargo, la animación oriental, especialmente el *anime* japonés, a menudo presenta un "acercamiento a la narración compleja" (Loriguillo, 2022) mediante, por ejemplo, el uso de estructuras narrativas no lineales. Las tramas pueden ser más intrincadas y los personajes pueden tener motivos y objetivos más complejos. Las historias a menudo se desarrollan de una manera más abstracta, episódica o fragmentada, con subtramas y giros inesperados.

Además, el *anime* japonés a menudo explora temas más profundos y complejos, como la moralidad, la filosofía y la psicología, lo que puede resultar en una narración más enrevesada y a capas (Koyama-Richard, 2014). Algunos ejemplos muy contemporáneos que explican a la perfección esta mecánica los encontramos en la serie de *anime Attack on Titan*, (*Shingeki no Kyojin*, 2013-) o la película *Your Name* (*Kimi no Na Wa.*, 2016), las cuales utilizan saltos temporales para dejar entrever motivaciones imposibles de deducir por parte del espectador, ya que éstas van desplegándose mientras avanza la trama.

No obstante, en una entrevista con *The Guardian* en 2005, el ya citado Miyazaki declaraba que:

Disney tiene una gran tradición de contar historias, y nosotros, los japoneses, no. Ahora estamos intentando crear esa tradición, así que tenemos que aprender de Disney, y en el proceso, nos estamos acercando a ellos.

Esto deja claro, una vez más, cómo las características de un modelo sirven al otro de inspiración. Con el objetivo de aprender unos de otros, el resultado final es que la industria de la animación es una amalgama de matices a analizar.

2. Temática

En la animación occidental, a pesar de que encontramos cierta diversidad, la comedia y la aventura son los géneros dominantes. Las comedias animadas suelen estar dirigidas a un público más joven y se centran en el humor y la diversión, con un enfoque en personajes y situaciones cómicas (Ward, 2000). Como ya se ha comentado, estos géneros suelen tener una estructura narrativa más lineal y un tono más ligero y humorístico en términos generales.

Por otro lado, la animación oriental, y en particular el *anime* japonés, aborda una amplia gama de temas más allá de la comedia y la aventura. Por ejemplo, dicho contenido a menudo trata la mayoría de edad y los desafíos y conflictos que enfrentan los adolescentes en su transición a la vida adulta, la

identidad, la amistad, el amor, la autoaceptación o la toma de decisiones, en un contexto tanto realista como fantástico. Otro gran tema del *anime* es la exploración de las relaciones familiares, las cuales pueden tener tintes más profundos y emocionales al hablar de sus dinámicas o desafíos.

En general, la animación japonesa tiende a ser más versátil en cuanto a sus enfoques narrativos (cuestión ya mencionada) y términos temáticos. Es común ver cómo se abordan relatos de terror, romance o drama, comentarios sociales e incluso la historia del país poniendo el foco en eventos o conflictos políticos y sociales destacados (Noh, 2017).

Para conectarlo con la siguiente característica, esto está directamente relacionado con el público al que va dirigido.

3. Público objetivo

Como se ha dejado claro, el público objetivo, especialmente en su planteamiento inicial, es un aspecto verdaderamente distintivo entre estos dos tipos de animación.

La animación occidental, como se mencionaba previamente, suele estar dirigida principalmente a un público más joven. Los programas de animación como las caricaturas o *cartoons* (conocidos como dibujos animados en España), a menudo se transmiten en horarios matutinos o vespertinos en canales dirigidos a niños y jóvenes centrándose en contenidos apropiados para su edad, con un enfoque en la comedia, la aventura y el entretenimiento ligero (Williams, 2001).

Por otro lado, la animación oriental, y en particular el *anime* japonés, tiene un enfoque más amplio en términos de público objetivo. Aunque es cierto que el *anime* también tiene una base de fanáticos jóvenes, su alcance se extiende mucho más allá de los niños y jóvenes, llegando a un público diverso de adolescentes y adultos. Como se ha comentado anteriormente, su variedad temática es más atractiva para un público más maduro que busca contenidos complejos y emocionalmente profundos.

"El *anime* es más que un género; es un medio para contar historias en un lenguaje visual que ha cautivado la imaginación de millones de personas en todo el mundo" (Clements y McCarthy, 2006). Como comentan estos autores, en comparación a cómo se puede concebir en occidente, el *anime* se entiende como un medio visual, por ello, se llega a categorizar no solo por temática, sino por los segmentos demográficos a los que va dirigido (*kodomo*: público infantil, *shonen*: varones jóvenes, *shoujo*: mujeres jóvenes, *seinen*: varones adultos, *josei*: mujeres adultas, etc.) (Napier, 2001).

Es importante tener en cuenta que, si bien la animación occidental y oriental tienen públicos distintos, esto no significa que no haya superposición en términos de audiencia. Por supuesto existen muchos programas de animación occidental que son populares entre adolescentes y adultos, pero generalizando, el *anime* tiende a dirigirse a un público más amplio que también incluye a los adultos.

4. Desarrollo de personajes

Aunque como se ha visto en los puntos anteriores, existen interconexiones entre occidente y oriente, es tal vez en el desarrollo de personajes donde residen las diferencias más significativas. A partir de lo expuesto por el Dr. Xin Wang en su artículo *Cultural Hybridization through Animated Short Films: Narrative Strategies and Intercultural Communication* (2022), se ha podido extraer la siguiente clasificación, reflejada en la Tabla 1.

	Animación Occidental	Animación Oriental
1. Relevancia de los personajes	El protagonista principal a menudo es el personaje central de la historia y su desarrollo es el foco que motiva que la acción se desarrolle. La trama suele girar en torno a sus desafíos, aventuras y transformaciones personales.	Es común que la trama involucre a varios personajes y sus relaciones interpersonales. Puede haber múltiples protagonistas con arcos de personajes entrelazados, y el desarrollo puede perfectamente estar distribuido en varios personajes a lo largo de la historia.
2. Arcos de personajes	Los arcos de personajes en la animación occidental suelen ser más lineales y seguir una progresión más clara. El protagonista suele enfrentar conflictos, superar desafíos y experimentar un crecimiento y desarrollo a lo largo de la historia.	Normalmente son más complejos y no tienen por qué seguir una progresión lineal. Los personajes pueden tener conflictos internos, enfrentar desafíos emocionales y experimentar cambios profundos a nivel de personalidad y motivaciones a lo largo de la historia.
3. Desarrollo de personajes	Aunque los personajes secundarios también pueden tener cierto desarrollo en la animación occidental, a menudo suelen tener roles de apoyo y su desarrollo puede ser menos prominente en comparación con el protagonista principal.	Los personajes secundarios a menudo pueden tener un desarrollo profundo y significativo. Pueden tener sus propias tramas y arcos de personajes, lo que agrega complejidad y profundidad a la narrativa en general.

Tabla 1. Fuente: Elaboración propia.

A pesar de estas diferencias, ambos estilos tienen sus propias fortalezas y ofrecen enfoques muy interesantes en el desarrollo de personajes en animación.

4.3. La adultización de la animación

Gracias al análisis anterior, podemos categorizar en pocas palabras estos dos tipos de animación. Si tuviéramos que resumirlo de manera esquemática podría hacerse del siguiente modo:

- **Animación occidental:** estilos tradicionales, tramas lineales, personajes caricaturescos, desarrollo del protagonista, comedia y aventura para público infantil.

- **Animación oriental:** estilo tradicional combinando CGI, tramas complejas, personajes más realistas, desarrollo de múltiples personajes e importancia de las relaciones interpersonales, todo tipo de temática para adaptarse a diversos públicos.

Si analizamos estas características, tal vez la que más llame la atención sea el público al que van dirigidos, y es que, ¿podemos seguir afirmando que la animación occidental se produce exclusivamente para niños?

A partir de la lectura del texto escrito por Mahiri en el año 2000 se pueden extraer las principales intenciones que establecieron a la animación como el medio infantil por excelencia. Si tuviéramos que nombrar las más relevantes, serían los siguientes:

1. **Entretenimiento educativo:** La animación se creó como una forma de entretenimiento educativo para los niños, brindándoles una experiencia visualmente atractiva y agradable mientras aprenden sobre diversos temas, como historia, ciencia, matemáticas, y valores culturales y sociales.

2. **Fomento la imaginación y la creatividad:** Al posibilitar la creación de mundos ficticios y personajes fantásticos, este estilo visual se utiliza como una herramienta para fomentar la imaginación y la creatividad de los niños inspirándoles a crear sus propias historias y aventuras.

3. **Estimulación del aprendizaje temprano:** La animación se utilizó como una herramienta didáctica en los niños al poder presentar conceptos educativos de manera lúdica y atractiva. Este medio podía ayudar a los niños a aprender sobre colores, formas, letras, números y otros conceptos básicos de una manera entretenida y visualmente atractiva.
4. **Entretenimiento y diversión:** Como ya pasaba con medios anteriores, desde sus inicios, una de las principales intenciones de la animación es la de ofrecer a los niños una forma de escapismo y recreo con historias y personajes interesantes que los transportaban a mundos imaginarios y les permitían disfrutar de aventuras emocionantes y entretenidas.
5. **Transmisión de valores:** La animación se utilizó y utiliza como una forma de transmitir valores y lecciones morales a los niños de una manera accesible y comprensible. A través de personajes y tramas, la animación buscaba enseñar a los niños sobre la importancia de la amistad, la honestidad, la bondad y otros valores positivos.

Si bien es cierto que todo lo mencionado anteriormente ha sido y sigue siendo en mayor medida la norma, conforme han avanzado los tiempos, la animación ha evolucionado y se ha expandido para incluir una amplia variedad de géneros y temáticas dirigidas a diferentes audiencias, incluyendo a los adultos.

Podemos afirmar pues de manera contundente que la animación ha sufrido un proceso de adultización ya que este medio tradicionalmente dirigido a niños y adolescentes en occidente, ha evolucionado para captar también a un público adulto.

Sería incorrecto afirmar que en occidente no han existido espacios dedicados a la animación que estuvieran dirigidos específicamente a los adultos. En el siglo XX, “las vanguardias artísticas aportaron para la animación nuevas posibilidades artísticas, con narraciones diferentes a las lineales, inclinaciones de pensamiento más profundo y radical y formatos distintos a los dibujos” (Ipiál Villamil, 2021). Aunque es cierto que estos movimientos generaron un cambio

notable en la perspectiva narrativa y formal (figura 9) que la animación en occidente tenía por entonces, es importante destacar que su influencia no transformó por completo el modelo de producción existente, es decir, aunque podían apreciarse cambios, la mayoría de los contenidos de animación producidos, aunque más complejos, seguían orientados al público infantil. A la hora de llegar al público general sí se debe destacar un contraste entre un modelo de animación y otro porque mientras el *anime* desde sus inicios ha tenido un modelo industrial que apelaba a públicos más maduros, en cuanto a la difusión masiva se refiere, la animación occidental se ha visto en la necesidad de crear un espacio para conectar con este tipo de público.



9. Animación abstracta de Walther Ruttmann, *Opus I*, 1921.

Como se verá a continuación, aunque aspectos estilísticos o técnicos coinciden con las particularidades propias de la animación occidental, sí que existen características que varían cuando se tiene en cuenta el público al que va dirigido. A grandes rasgos, pueden ser las siguientes:

- a) **Temáticas maduras y complejas:** Existe un mayor interés por incluir temas como política, historia, relaciones interpersonales, conflictos emocionales, cuestiones sociales y culturales, y otros temas profundos que requieren un nivel de madurez y comprensión más avanzado.
- b) **Narrativas sofisticadas:** La animación para adultos a menudo presenta narrativas más sofisticadas y elaboradas que pueden tener múltiples tramas, subtramas y personajes complejos. Las historias pueden ser más

intrincadas y menos lineales, con giros inesperados y tramas que exploran la psicología de los personajes y sus relaciones de manera más profunda.

- c) **Humor adulto:** La animación para adultos a menudo presenta un humor más sofisticado y dirigido a un público adulto. Puede incluir referencias culturales, sátira social, humor negro o humor inteligente que requiere un nivel de comprensión y madurez por parte del espectador.
- d) **Contenido explícito:** A diferencia de la animación dirigida a niños, la animación para adultos puede incluir contenido explícito, como violencia gráfica, lenguaje fuerte, desnudez, temas sexuales y otros elementos que no son apropiados para audiencias más jóvenes.

“La animación ha sido históricamente el terreno para diálogos narrativos contruidos exclusivamente sobre la imagen” (Sánchez Navarro, 2020) pero aunque son modelos en constante comunicación, a la hora de acercarse al público adulto, la animación occidental no ha replicado los patrones del *anime*, sino que ha evolucionado a su manera. El modelo actual refleja una clara selección de los elementos que le han resultado más atractivos e interesantes para adaptarlos a su tipo de público.

Debido a todo lo mencionado anteriormente, queda claro que este nicho de mercado tiene cada vez más oferta y demanda, pero ¿cómo y por qué ha sucedido esto?

5. Factores que han favorecido la adultización de la animación

Para entender mejor esta situación se analizarán las principales tendencias y factores que han generado y favorecido que se dé este proceso dentro de la industria y consumo de animación. Más allá de que existan otras causas, el presente trabajo se centrará en desarrollar cuatro elementos que se han considerado como determinantes, y que como se irá viendo, están intrínsecamente ligadas entre sí. Éstas son las siguientes: innovaciones técnicas, ventajas de producción y distribución, interactividad y uso transmedia y, finalmente, el cambio generacional.

5.1. Innovaciones técnicas

Como hemos visto el desarrollo tecnológico ha sido un factor clave dentro de este proceso. Existe una correlación evidente entre la posibilidad de que los estudios de animación creen contenido con unos niveles de calidad estética y técnica nunca vistos y el interés que esto ha despertado en cierto tipo de público.

Aunque ya las vanguardias demostraron que se puede ser original o impactante sin contar con tecnologías muy avanzadas, sí es cierto que la existencia de software y herramientas innovadoras han permitido que los animadores tengan más opciones y flexibilidad en cuanto a sus estilos artísticos y sus técnicas o efectos se refiere. Es solo lógico ver cómo este aumento de calidad en cuanto a la experiencia visual o auditiva ha contribuido e impulsado a que los estudios experimenten para satisfacer a un público que busca, cada vez más, un contenido sofisticado y estéticamente atractivo.

Para explicar esto, se ha elegido una serie de animación cuyo contenido violento, explícito y salvaje no deja lugar a dudas de quién es el verdadero, y único, público objetivo.

Creada por los reconocidos cineastas Tim Miller y David Fincher, *Love, Death + Robots* (2019-) es una serie antológica de animación para adultos producida por Netflix y emitida en streaming en su propia plataforma. Contando actualmente con tres temporadas, este formato que explora los géneros de ciencia ficción, fantasía, horror y acción, está compuesta por episodios cortos, de entre 5-20 minutos de duración cada uno.

Con historias oscuras, provocadoras e impactantes, cada episodio es una historia independiente con su propio estilo de animación, trama y personajes. Usando tonos humorísticos, filosóficos o mucho más oscuros, *Love, Death + Robots* genera “una radiografía contemporánea acerca de las preguntas fundamentales por lo humano, lo real y social” (Rodríguez, 2020).

Cada uno de los capítulos emana la esencia de los diversos estudios de animación que han participado, y éstos, a pesar de su disparidad, siguen formando parte de un todo. No es de extrañar que esta apuesta tan innovadora y arriesgada haya sido aclamada por su creatividad, originalidad y calidad técnica; y es que el visionado, completo o por separado, es una experiencia única y emocionante.

Como se ha comentado, la serie utiliza una amplia gama de técnicas de animación, por esto mismo se utilizarán algunos de sus títulos para ejemplificar los principales estilos que existen actualmente. Se debe destacar no obstante que como se ha dejado intuir, precisamente por el formato tan de esta serie, en muchos casos es difícil categorizar las técnicas. Existe la posibilidad de que se utilice una que visualmente recree otra o una combinación de varias, por ello aunque el foco principal es conocer mejor la mecánica de cómo se lleva a cabo, también se tendrán en consideración distintos estilos (aunque éstos son tantos y tan variados como sus creadores).

Cabe remarcar que además de elegirse las técnicas troncales o más destacables, esta selección está especialmente enfocada a la industria del entretenimiento y no tanto la educativa. Técnicas como la animación tipográfica, los *motion graphics* o la animación de pizarra son muy utilizadas en niños y

adultos de manera explicativa o para facilitar el aprendizaje, precisamente por ello, en este caso se dejarán fuera del análisis.

Toda la teoría a partir de la cual se extraen estas cuatro categorías principales y sobre las cuales se aplican los ejemplos, se han extraído de tres fuentes: *Animation: The Mechanics of Motion*, *The Animator's survival kit* y *Animation Techniques*.

5.1.1. Animación 2D

La animación 2D engloba aquella que se realiza en dos dimensiones: altura y anchura, es decir, sin tener en cuenta la tercera dimensión: la profundidad. Los objetos, personajes o entornos en una animación 2D no tienen volumen, son bidimensionales y creados en un plano, sin embargo, existen muchas maneras para lograr perspectivas más tridimensionales. Haciendo alusión a esto, es cierto que existen dos posibilidades técnicas para desarrollar la animación 2D.

5.1.1.1. Animación 2D tradicional (o cel animation)

La animación 2D tradicional, también conocida como cel animation, se realiza mediante dibujos hechos a mano en papel. Cada dibujo representa un fotograma de la animación y se crea en un papel transparente, conocido como cel, el cual se coloca sobre fondos pintados o fotografiados (figura 10). Los personajes, objetos y fondos se dibujan por separado en diferentes cels superponiéndose para crear la animación final. Los dibujos se realizan en secuencia y son fotografiados uno por uno para conseguir crear la ilusión de movimiento cuando se reproducen en secuencia.

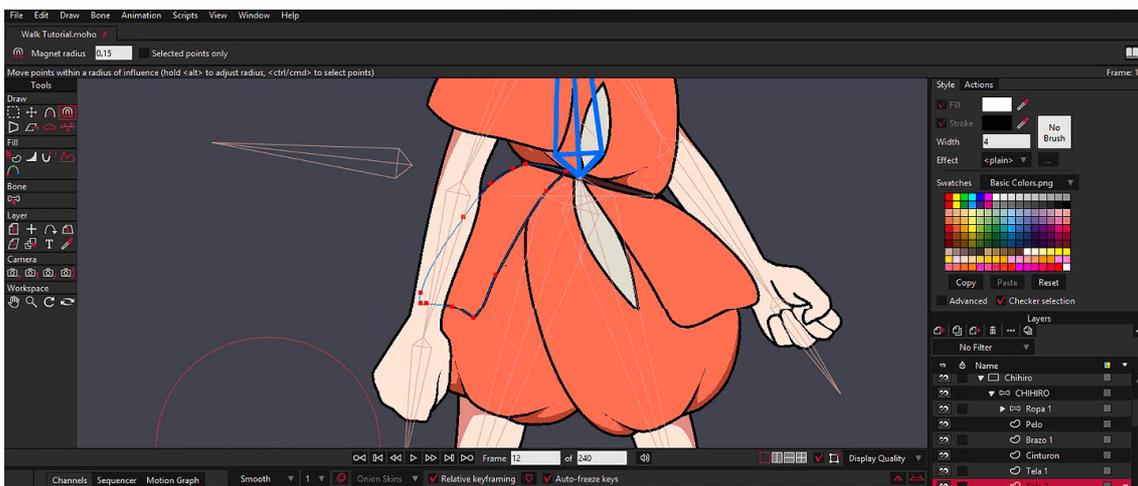


10. Explicación de cómo funciona la animación con superposición de celoides.

La animación 2D tradicional requiere habilidades de dibujo a mano, ya que los animadores deben crear cada cuadro de la animación con lápices, tinta y colores. Esta es una forma de animación artesanal que ha sido utilizada en películas clásicas de Disney como la ya citada *Blancanieves y los Siete Enanitos* o *Mi vecino Totoro* (Tonari no Totoro, 1988). Y es que como dijo el director de ésta última: "el dibujo a mano sobre papel es algo fundamental en la animación" (Miyazaki, s.f.).

5.1.1.2. Animación 2D digital

La animación 2D digital se realiza utilizando un ordenador. Los dibujos son creados con una tableta gráfica o con herramientas de software de dibujo, y los elementos de la animación se manipulan y se organizan por capas (figura 11).



11. Proceso de animación digital para generar modelos y manejar sus movimientos.

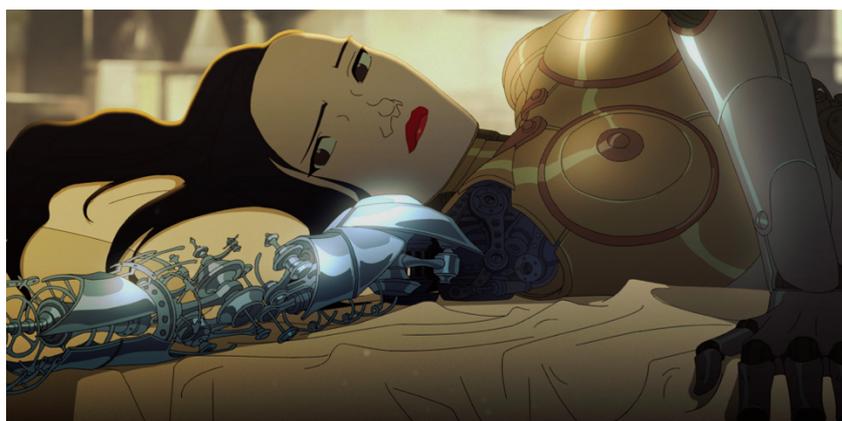
Este tipo de método permite una mayor flexibilidad en cuanto a la edición o la reutilización de elementos animados se refiere, por las ventajas en cuanto a tiempo y coste de producción que ofrece, es el método 2D más utilizado. Además, como se comentaba anteriormente, está en las manos de los animadores experimentar para conseguir todo tipo de efectos visuales o estilos de dibujo. Por ejemplo, centrándonos en la serie elegida, se puede conseguir:

Desde un efecto que potencia bidimensionalidad y la técnica plana (figura 12):



12. Episodio 14 de la temporada 1, *Zima Blue*, 2019.

Pasando por el estilo característico del *anime* (figura 13):



13. Episodio 8 de la temporada 1, *Good Hunting*, 2019.

O la estética más característica de los cómics o novelas gráficas (figura 14):



14. Episodio 3 de la temporada 3, *The Very Pulse of the Machine*, 2022.

Hasta llegar al juego de luces y sombras que consigue el ya comentado “efecto 3D” (figura 15).



15. Episodio 5 de la temporada 2, *The Tall Grass*, 2021.

Y lo cierto es que estos dos últimos ejemplos utilizan el conocido como cel o toon shading precisamente para darle a animaciones digitales (que en ocasiones pueden incluso ser un 3D real), un efecto que imite los dibujos hechos a mano.

5.1.2. Animación 3D

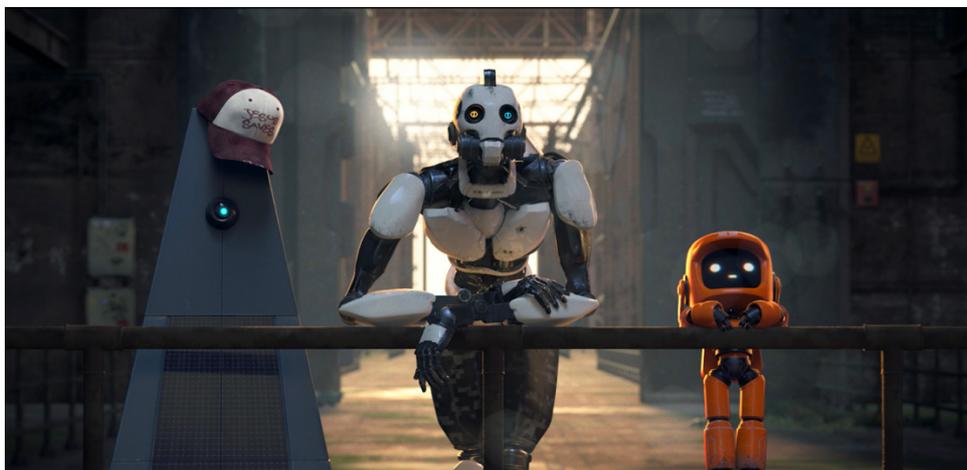
La conocida como animación tridimensional o 3D, es un tipo de animación que utiliza modelos digitales en tres dimensiones para crear la ilusión de movimiento. A diferencia de la ya comentada animación 2D, basada en imágenes bidimensionales, la animación 3D es creada utilizando modelos digitales que tienen altura, anchura y profundidad, lo que les permite tener una apariencia más cercana a nuestro plano físico.

Este tipo de animación se lleva a cabo mediante software de modelado y animación en un ordenador. Los modelos se crean utilizando herramientas digitales y se pueden manipular y animar en un espacio tridimensional virtual. Los animadores pueden crear personajes, objetos y escenarios en 3D, y luego aplicarles movimientos, expresiones y efectos visuales para generar la animación.

La animación 3D se utiliza en una amplia variedad de contenidos, desde películas y series de televisión de animación que usan CGI, hasta videojuegos, publicidad, renders arquitectónicos o simulaciones. Esta técnica ofrece una gran flexibilidad en cuanto a perspectivas, movimientos de cámara, efectos visuales o iluminación se refiere, esto permite crear mundos virtuales y personajes más realistas con un alto nivel de detalle y precisión.

Se considera que *Toy Story* (1995), creada por Pixar Animation Studios, marca un hito en la historia de la animación al ser la primera película completamente animada en 3D. Mediante el desarrollo de las herramientas y el software necesarios para producirla, Pixar establecería nuevos estándares en términos de calidad visual o fluidez en la animación que otros muchos integrarían o adaptarían a su propio estilo.

Desde entonces, esta técnica de animación tan utilizada en la animación contemporánea ha revolucionado la industria y ha abierto nuevas posibilidades creativas y narrativas. Películas tan conocidas como *Shrek* (2001) o *Soul* (2020) han sido producidas con animación 3D, pero ciñéndonos al contenido elegido encontramos ejemplos como *Three Robots* (figura 16) que reproduce un estilo más clásico, *The Witness* (figura 17), con su estética tremendamente particular, o algunos episodios que se inclinan por el fotorealismo como puede ser *The Drowned Giant* (figura 18).



16. Episodio 2 de la temporada 1, *Three Robots*, 2019.



17. Episodio 3 de la temporada 1, *The Witness*, 2019.



18. Episodio 8 de la temporada 2, *The Drowned Giant*, 2021.

5.1.2. Stop Motion

El *stop motion* es una técnica de animación que implica la manipulación de objetos o escenarios reales para crear la ilusión de movimiento. El proceso consiste en mover los objetos en pequeños incrementos capturando en este proceso una serie de imágenes fijas que reflejan cada paso del movimiento. Una vez se ha realizado este proceso, las imágenes se reproducen en secuencia a una velocidad determinada para crear la ilusión de movimiento en una animación.

Existen diferentes formas de realizar animación stop motion, las más comunes incluyen:

- a) **Stop Motion con objetos:** Se utilizan objetos físicos, como muñecos, figuras de acción, marionetas, objetos cotidianos u otros elementos. Cada objeto se mueve cuidadosamente en pequeños incrementos para lograr una ilusión de movimiento fluido en la animación.

- b) **Stop Motion con plastilina o modelado (*claymation*):** Se utilizan figuras de plastilina o modelos de arcilla para conseguir crear los personajes y escenarios de la animación. Los modelos mueven sus articulaciones y se fotografían en pequeños pasos ajustándose para lograr el movimiento deseado en la animación.

- c) **Stop Motion con animación de objetos reales (*cutout*):** Se utilizan objetos reales, como papel, recortes, fotografías o cualquier otro elemento, que son movidos y fotografiados en sucesión para crear la animación. Esta técnica puede incluir también el uso de animación en cuadro por cuadro, donde se mueven y fotografían los objetos en cada cuadro para crear la animación.

Una de las características más distintivas de este tipo de animación, es su aspecto visual y estético. Debido a que se utilizan objetos físicos en lugar de gráficos generados por ordenador, la animación stop motion suele tener un aspecto artesanal y muy único. Cuestiones como los detalles o texturas de los objetos físicos son conservados en la animación, lo que consigue lograr un estilo visual distintivo y muy particular que varía dependiendo del enfoque artístico que el animador quiera darle.

Este tipo de animación es una técnica muy laboriosa que requiere de mucha precisión, planificación y, sobre todo, paciencia. Cada movimiento de los objetos o modelos debe ser cuidadosamente planteado y ejecutado, y cada fotograma debe ser capturado con la máxima precisión para que el resultado sea fluido. Algunos de los beneficios de esta técnica son la gran libertad creativa y estética, tanto es así, que directores como Tim Burton (figura 19) o Wes Anderson (figura

20) se han aprovechado de ello para extrapolar su esencia también a la animación.



19 y 20. Tim Burton con las figuras utilizadas en *Frankenweenie*, 2012 y Wes Anderson en el set de *Fantastic Mr. Fox*, 2009.

Aunque ejemplos como *Los mundos de Coraline* (*Coraline*, 2009), *Pinocchio de Guillermo del Toro* (*Guillermo del Toro's Pinocchio*, 2022) o *La Casa* (*The House*, 2022) son más visualmente representativos de esta técnica, en *Love Death + Robots*, existen un par de capítulos que exploran sus usos. En *Night of the mini dead* (figura 21) o *Ice Age*, aprovechan los pequeños movimientos necesarios en esta técnica para que en el resultado final se perciba casi a cámara rápida.



21. Episodio 4 de la temporada 3, *Night of the Mini Dead*, 2022.

5.1.3. Motion Capture

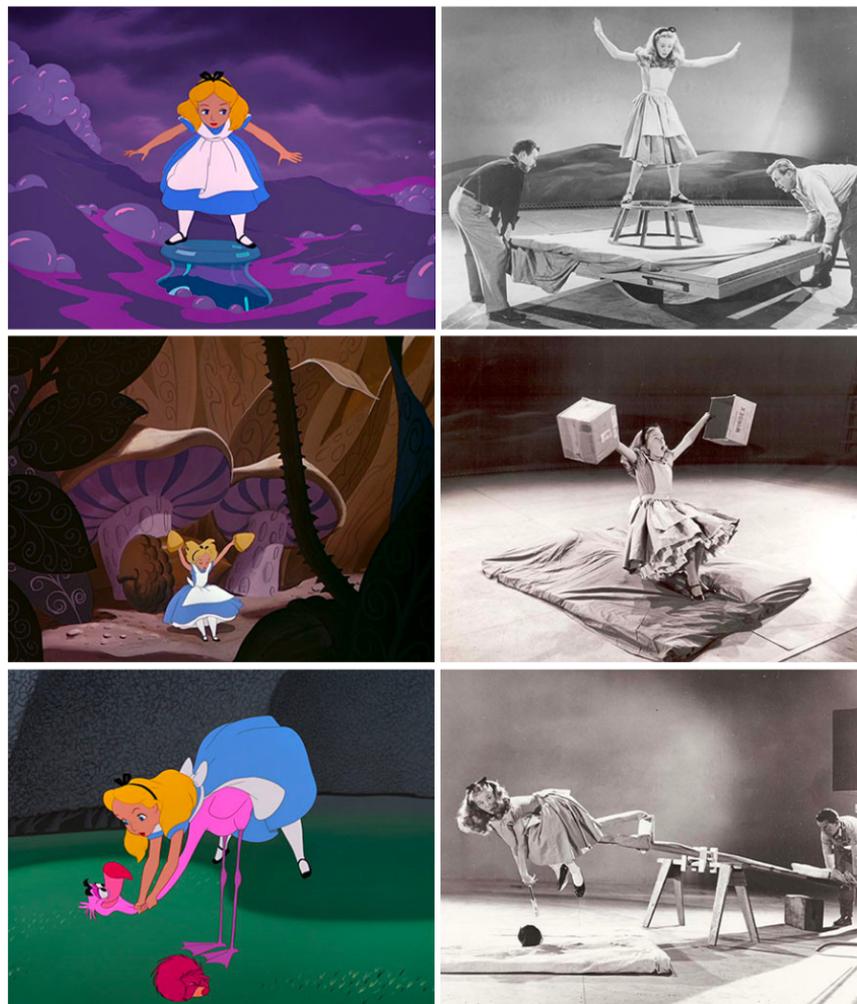
La captura de movimiento, conocida generalmente como *motion capture* o *mocap*, es una técnica de animación en la que los movimientos se extraen a partir de ser grabados primero en objetos o actores reales. Una vez esto se ha conseguido, estos movimientos son digitalizados con el fin de poder aplicarlos a personajes o elementos animados en una película, videojuego u otra producción audiovisual. El proceso de captura de movimiento empieza colocando sensores o marcadores en el cuerpo de, por ejemplo, un actor o actriz, para registrar mediante los mismos los movimientos en tiempo real. Estos sensores pueden ser desde dispositivos electrónicos a reflectores o letreros pintados en puntos estratégicos del cuerpo. Con cada movimiento del actor, los sensores registran el movimiento y posteriormente transmiten los datos al sistema informático.

Dicho sistema informático procesa los datos capturados y los aplica a un modelo digital tridimensional (3D) de personajes u objetos animados. Es el traslado de este movimiento a los modelos digitales lo que permite que los personajes o elementos se animen de forma realista y natural al ya no replicar, sino reproducir, los movimientos reales en la animación.

La técnica del *motion capture* es ampliamente utilizada en la industria audiovisual precisamente por las ventajas que presenta a la hora de crear animaciones realistas y detalladas de movimientos animales o humanos. Además, capturando el movimiento, la actuación o expresiones del actor son

trasladadas a la animación, lo que puede resultar en un contenido más emocional y realista en comparación con otras técnicas.

A pesar de lo avanzada que puede resultar esta técnica, si excluimos su componente más tecnológico, esto es algo que la animación lleva haciendo desde sus orígenes con la intención de captar el mayor nivel de realismo posible. En muchas ocasiones las películas eran actuadas antes de ser animadas para que los especialistas tuvieran referencias directas en las que basarse (figura 22), ya que la técnica conocida como rotoscopia, pintaba o dibujaba directamente encima utilizando este contenido directamente como una base.

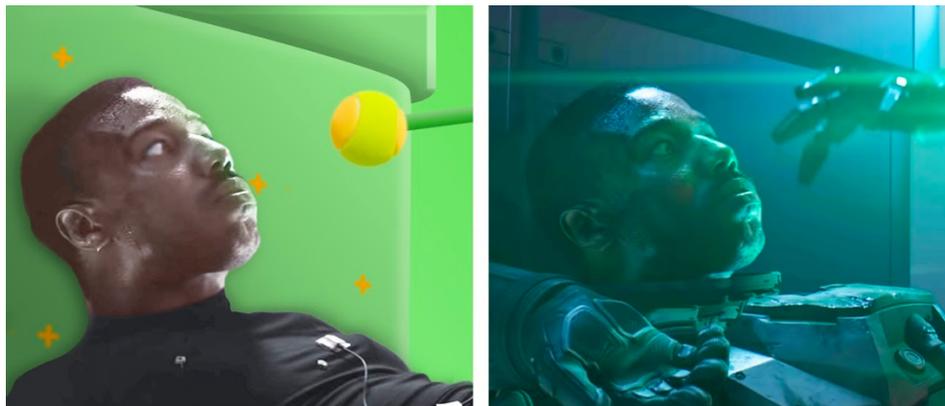


22. Fotogramas de *Alicia en el País de las Maravillas*, 1951, y sus imágenes de referencia.

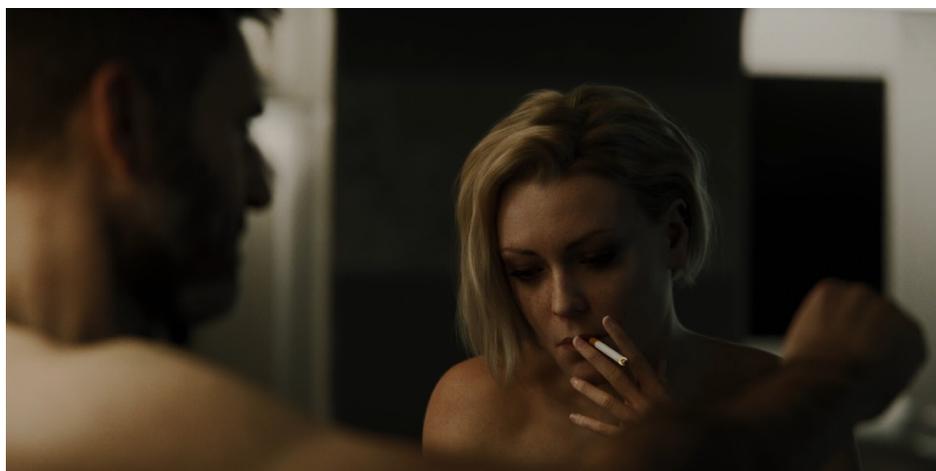
A pesar de que el *mocap* se ciñe y capta el seguimiento del movimiento real, este sistema no reemplaza por completo la animación dibujada a mano. Una vez este primer paso se ha llevado a cabo, suele requerirse un trabajo

adicional por parte del animador para refinar y ajustar los movimientos o para agregar elementos que no han podido ser capturados por su nivel de detalle o complejidad. Este tipo de técnica es muy poderosa pero aun así necesita grandes cantidades de habilidad y creatividad por parte de los animadores.

A pesar de que esta técnica puede haberse usado como base o apoyo en otros capítulos, dos de los más destacables son *Life Hutch* (figura 23) o *Beyond the Aquila Rift* (figura 24). El primero sí que utiliza las caras reales del actor, pero en términos generales, puede percibirse que este mecanismo ha sido utilizado por el extremo nivel de detalle y precisión conseguido en las facciones. Sin embargo, como se ha comentado, es la alta calidad de la animación hiperrealista la que hizo dudar a los espectadores de si se trataba de una película rodada con actores; esta técnica se centra en captar el movimiento, el efecto visual final sigue estando en manos de los animadores.



23. *Behind the scenes* y fotograma final del episodio 7 de la temporada 2, *Life Hutch*, 2021.



24. Episodio 7 de la temporada 1, *Beyond the Aquila Rift*, 2019.

Existen otras técnicas como, por ejemplo, la pintura animada, pero como se ha dicho antes, por el uso tan poco frecuente de las mismas no se analizarán en detalle.

5.2. Ventajas de producción y distribución

Cuando Jeff Ulin comentó en una audiencia sobre el “futuro del audiovisual” en el Comité de Comercio del Senado de EE.UU. en 2012 “que habría más cambios en el panorama televisivo en los próximos 18 meses que los últimos cinco años” (2014), no se equivocaba. En su libro *The Business of Media Distribution*, comenta bajo la frase “el consumidor está al mando”, cómo los hábitos de consumo de las audiencias cambian a velocidad de vértigo. Aun escribiendo esto hace casi diez años, se trata de una afirmación que es tan o más cierta ahora que lo era entonces.

Cuestiones contextuales como el confinamiento durante la pandemia, consiguieron que estos servicios vieran su demanda aumentar entre un 20-40% mundialmente (Labelium, 2020) tan solo durante los primeros meses de confinamiento. Con el asentamiento de los servicios de entretenimiento en línea y debido a la naturaleza propia de los mismos, la forma que tenemos de consumir contenido ha cambiado por completo. En general se trata de un proceso bidireccional o de escucha activa donde muchas veces son las propias plataformas las que escuchan a las audiencias para adaptarse lo mejor posible a sus necesidades o deseos, pero esto es algo que veremos en más detalle en el punto 5.4.

Recientemente es muy frecuente ver cómo la mayoría de plataformas incluyen este tipo de contenidos dentro de su cartera de productos, pero ¿cuál es el verdadero interés para tomar esta decisión? Desde novedosas producciones originales a la adaptación de contenidos ya existentes pasando también por la compra de temporadas enteras de series que existen desde hace años, no cabe duda de que es una estrategia a la que todas se han sumado. A continuación, se analizarán los principales factores que influyen y potencian este hecho.

5.2.1. Bajos costes de producción

A diferencia de esto, la producción de contenido animado puede llevarse a cabo con menos personas y recursos. Aunque esta afirmación suele ser cierta, se trata de una generalización ya que existen equipos de animación de muchísimas personas y especialistas que compiten fácilmente en coste con el rodaje de muchas películas. Sin embargo, la diferencia se está estableciendo en base al tipo de tratamiento que recibirá el contenido una vez esté finalizado (visionado en salas de cine o plataformas de *streaming*, publicidad y promoción, etc.). Sumado a esto, sí que se debe tener en cuenta que al crear escenas y personajes en entornos virtuales y no en escenarios físicos, puede ser más fácil, pero especialmente será más barato que reproducirlos en la vida real.

Además, como es bien sabido, en la industria audiovisual todo se intenta optimizar lo máximo posible, precisamente la animación permite la reutilización de elementos de producción, reduciendo los costes a largo plazo. Por ejemplo, los personajes y escenarios que han sido creados para una serie animada pueden reutilizarse en episodios futuros u otras producciones; de hecho, esto es algo que lleva haciéndose desde los orígenes de la animación tradicional (figura 25).



25. Reutilización de ilustraciones en películas de Disney.

Las cuestiones destacadas, contribuyen a que las series o películas animadas sean, en términos generales, más baratas de producir que los

contenidos de acción en vivo, especialmente cuando hablamos de grandes producciones. Si es más barato producir, las plataformas pueden permitirse producir más contenido lo que nos lleva al siguiente punto: les permite ofrecer una variedad más amplia de contenido.

5.2.2. Diferenciación de contenido

Siendo la competencia dentro del mercado del *streaming* cada vez más intensa y feroz, las plataformas necesitan ofrecer un catálogo de contenido que sea lo más amplio y diverso posible, ya no solo para atraer a sus suscriptores sino para fidelizarlos en la plataforma. Las audiencias tienen un sinfín de ofertas cuando se trata de elegir una plataforma de video bajo demanda, un factor importante y determinante para que tomen una decisión u otra es definitivamente la cantidad y variedad de contenido disponible en cada una de ellas.

Teniendo los consumidores preferencias tan variadas, las plataformas deben poder sofisticar sus productos, es decir, alcanzar gustos e intereses de todo tipo. Es cierto que existen plataformas mucho más concretas y especializadas que reclaman un nicho de mercado muy específico, pero hasta cierto punto, su mecanismo de supervivencia sigue siendo tener cuantos más suscriptores mejor, así que esto es un lujo que no todos pueden permitirse. Además, sostener y aumentar esta diversidad de contenido es vital especialmente teniendo en cuenta que los suscriptores quieren tener acceso a contenido nuevo y fresco de manera regular. Las plataformas deben invertir en una producción o compra constante de contenido original o novedoso para así mantener a los usuarios comprometidos, pero sobre todo para asegurar una fidelidad a largo plazo (Arditi, 2021).

En último lugar, esta oferta diversa es tan importante porque utilizan la producción y distribución de contenido audiovisual como un mecanismo que les permite adaptarse a las tendencias cambiantes en la industria del entretenimiento, lo cual es algo casi diario. Es relevante para gran parte de las audiencias ver contenido que refleje las tendencias actuales.

Pero, otro aspecto que se explorará es el hecho de que las series de animación tienen cierto carácter atemporal que resiste muy bien al paso del tiempo. A diferencia de las películas o series rodadas en vivo que en unos pocos años pueden verse desactualizadas o anticuadas, la animación consigue mantener fácilmente su calidad visual y su capacidad para narrar historias a largo plazo.

Usando estas técnicas, que en muchos casos son las mismas que cuando se originó esta tecnología, los creadores de contenido tienen un control mayor sobre el aspecto visual de las obras que producen. Los estilos únicos, especialmente aquellos no tan supeditados al desarrollo tecnológico soportan muy bien el paso del tiempo resultando interesantes a los espectadores de ahora o de entonces.

Más allá de que las series o películas de animación por supuesto atraen a más audiencias que tienen interés por las mismas, ciñéndonos a la elección de producir este tipo de contenido, es precisamente su facilidad a la hora de definir un estilo, tono o técnicas originales lo que permite asociarlos claramente a la imagen particular de cada plataforma.

Por otro lado, como ya se vio en el punto 5.1. “Innovaciones técnicas”, otra de las ventajas de la animación es precisamente el hecho de que en ocasiones puede resultar más adecuada para ciertos tipos de historias o temas ya que su adaptación a una producción en vivo sería muy complicada. No es de extrañar, como ya se ha comentado mediante el ejemplo de *Love, Death + Robots*, que para narrar relatos de ciencia ficción, fantasía o aventura, muchas veces sea más sencillo construir estos mundos y personajes imaginarios mediante técnicas de animación.

5.2.3. Experiencia inmersiva

Otro motivo por el que las plataformas invierten en contenido diverso, incluyendo el animado, es para ofrecer una experiencia más inmersiva de visualización a los espectadores.

Como se ha comentado anteriormente, este formato permite a los creadores de contenido tener más control en cuanto a la estética o el estilo visual de la obra se refiere. Al disminuir las limitaciones que tiene filmar en vivo, los animadores tienen la posibilidad de construir esos mundos y personajes ficticios con mayor coherencia y siguiendo una línea visual mucho más constante.

Además, se facilita enormemente el hecho de que la animación puede utilizarse para crear un ambiente visual que complemente a la perfección la trama o tema de la obra. El ejemplo utilizado y analizado a lo largo de este punto, no conseguiría el mismo efecto sin poder incluir tintes futuristas tan variados en los que el espectador puede sumergirse.

La animación puede explicar cualquier cosa que la mente del hombre pueda concebir. Esta facilidad la convierte en el medio de comunicación más versátil y explícito que se ha ideado hasta ahora para una rápida apreciación masiva (Thomas y Johnston, 1981).

Todos somos conocedores de que muchísimas películas grabadas con actores utilizan efectos especiales para complementar la actuación de estos, en algunos casos por facilidad, en otros puramente porque sin CGI serían escenas imposibles (Webster, 2010). A pesar de que, en algunos casos, estos equipos de profesionales consiguen resultados impresionantes, suele ser más barato y genera un resultado más fluido cuando esto no se debe planear la logística a priori con los actores y adaptar a posteriori una vez ya ha sido filmado. Pudiendo hacerlo todo desde cero suele tratarse de un proceso más directo y donde la decisión de los animadores puede tener más peso.

Aunque como veremos más adelante esto puede ser completamente opuesto, la creación de atmósferas muy concretas puede aumentar la inmersión del espectador consiguiendo que se sienta más conectado con los personajes o la historia.

5.2.4. Libertad temática

A pesar de lo que se ha leído en el marco teórico, aunque desde bien temprano la animación fue principalmente dirigida a los niños, estos contenidos sí incluían con relativa frecuencia cuestiones más oscuras como la muerte o la maldad humana (figura 26). De hecho, esto es algo que se puede ver incluso en las primeras películas de Disney, donde los cuentos infantiles tradicionales se adaptaban más fielmente a los relatos originales. Conforme las generaciones de niños fueron avanzando y los padres presentaron unos roles más sobreprotectores que antes, ciertos temas se eufemizaron o pasaron a ser tabú (Rajadell, 2005) y la animación en términos generales, sufrió una dulcificación temática.



26. Betty Boop en el infierno, Red Hot Mama, 1934.

A pesar de ese foco en la infancia, ya en la década de los 60 se introducen ciertos contenidos más maduros como pueden ser *Los Picapiedra* (*The Flintstones*, 1960-1966), que no se aleja de ser una adaptación animada de una sitcom doméstica. Pero la industria de la animación se vería revolucionada con

la llegada de *Los Simpson* (*The Simpsons*, 1989). Esta internacionalmente conocida serie que marcaría a generaciones enteras de niños y adultos con sus referencias, personajes y gags, seguiría el formato de la sitcom pero introduciendo algunas diferencias notables para la época. Cuando John Ortved dice en *The Simpsons: An Uncensored, Unauthorized History* (2009) que ver esta serie, especialmente en sus primeros años, es obtener “una historia completa de la cultura pop estadounidense de finales de los 80 y principios de los 90”, no se equivoca en lo más mínimo.

Tener la posibilidad de que personajes que el público conoce y adora no caduquen y que además puedan vivir las tendencias o eventos históricos y sociales, produce una fidelización con la audiencia muy difícil de conseguir con cualquier otro formato. Este seguimiento donde los personajes y público viven o han vivido lo mismo, acentúa un evidente acercamiento. Pero por si no fuera poco con esto, su aspecto más rompedor fue sin duda la introducción de la sátira y la crítica social. En una época mucho más conservadora, *Los Simpson* abordaban grandes temas controvertidos, pero ahondaban especialmente en los pequeños problemas familiares, sociales, religiosos, sexuales o políticos que afectaban al ciudadano de a pie estadounidense; en un panorama global donde predomina la cultura yanqui, todos podemos sentirnos en mayor o menor medida reflejados.

De igual manera que sucede en el cine, en la animación, todos los elementos están elegidos al milímetro. Cuestiones que están exageradas en la animación más infantil para transmitir ideas o valores, no dejan de utilizarse a la hora de generar contenidos para otro tipo de públicos. Las facilidades creativas permiten a los creativos simplificar o exagerar elementos con el fin de que los espectadores sepan instantáneamente qué lecciones o valores son las que se quieren transmitir. A la hora de crear universos nuevos, la libertad de elección que presenta este medio genera un sinnúmero de clasificaciones en base a:

- La naturaleza de los personajes: humanos, objetos, animales...
- Sus características físicas: fortaleza, belleza, vejez...

- Sus aspectos morales: bondad, maldad, astucia...
- Su estado social y económico: riqueza, poder...
- La función que desarrollan: héroe, villano...

Esta elección y configuración al milímetro, permite generar personajes completamente adaptados para encapsular todo aquello que se quiere transmitir (Rajadell, 2005). De nuevo, este fue uno de los grandes triunfos de *Los Simpson*. Más allá de que desde el principio aprovechan la facilidad de creación de personajes complejos y multifacéticos, es el formato extendido en un largo plazo de tiempo lo que potencia y asienta estos personajes modelo. Como sucede en cualquier historia, el recurso de los arquetipos es especialmente útil ya que es mediante el uso de ciertos símbolos, situaciones o personajes que representan valores o ideas fundamentales, cuando el sujeto puede conectar o entender experiencias o comportamientos humanos de carácter universal. Como se ha dejado claro previamente, la flexibilidad de la animación consigue que ésta se convierta en toda una experta.

Como indica el académico y dibujante Paul Wells, los personajes animados tienen cierta universalidad inherente, todos podemos sentirnos más o menos reflejados, y es que “la figura animada funciona como un ‘símbolo’ que trasciende la materialidad pero consigue un impacto material” (2002). Los personajes animados pueden ser caricaturizados para exagerar sus rasgos corporales o faciales, pueden ni siquiera ser humanos y tan solo puramente actuar como los recipientes mejor diseñados para expresar una serie de ideas o valores. Que los personajes sean construcciones en sí mismas implica, más allá de lo previamente explicado, una serie de cuestiones a tener en consideración.

Más allá de por el hecho de que, técnicamente, pueden hacer cosas imposibles en nuestro mundo físico al poder moldear y distorsionar a voluntad tanto a los personajes como a su entorno, existe un planteamiento de carácter moral que les confiere una libertad impensable en las series rodadas en vivo.

El hecho de que estos personajes sean dibujados especialmente para determinados productos audiovisuales, les confiere la autonomía para poder hacer, prácticamente, lo que quieran. Vayamos por ejemplo a *South Park* (1997-), una serie cuya intención parece ser ofender a absolutamente todo el mundo. Partiendo de la premisa que los protagonistas son niños que, “en su inocencia”, dicen y hacen cosas que muchos adultos no serían capaces de hacer, la combinación de vulgaridad y humor negro solo es disfrutable por sus espectadores, sabiendo que existe una distancia palpable con el mundo real. Esta dualidad que puede resultar llamativa o graciosa no podría funcionar jamás si fuese interpretada por actores reales, especialmente teniendo en cuenta que serían chicos jóvenes los que tendrían que protagonizar gags y escenas completamente salvajes.

Considerando que no es necesario el uso de actores reales para que el espectador pueda conectar emocionalmente, pero con la intención de sumar capas a esta idea, cuando vemos a un actor o actriz aparecer en cualquier contenido audiovisual, muchas veces, no podemos evitar reconocerlos en un papel que interpretaron previamente. Es este recorrido actoral lo que en ocasiones no nos deja ver a los personajes creíbles, en cambio, cuando creamos un personaje desde cero, contamos, literalmente, con un lienzo en blanco. Por esto mismo, a pesar de no ser representados por seres humanos reales, la intensidad o profundidad de lo representado no debe desmerecerse.

Se ha hablado previamente de series más críticas o subversivas, pero éstas siguen ciñéndose o bien al molde original de sitcom donde las cosas siempre tienen un “happy ending” o a una aproximación al caos. En ambos casos, por mucho que se traten temas más maduros, la aproximación de los personajes a estas experiencias sigue siendo superficial. Centrados más en el entretenimiento, aunque con un alto grado de reflexión, estas series distan mucho de otros ejemplos que, progresivamente, nos exigen una mayor inversión emocional.

Si la animación se ha concebido anteriormente como una maniobra de escapismo, actualmente podemos observar cómo existe una tendencia creciente

a que estos personajes que podían ser más lejanos reflejen temas mucho más reales como las adicciones o los problemas mentales de manera explícita (Lamela Toro, 2018). Decir “de manera explícita” en este caso es particularmente relevante, porque precisamente usar técnicas animadas permite evocar sentimientos o estados mentales y representarlos visualmente. Es el hecho de que estén menos sujetos a la realidad lo que permite de manera tan efectiva hacer visible la vida interior.

Por ejemplo, en *BoJack Horseman* (2014-2020), apuesta de Netflix aclamada por público y crítica, resulta muy interesante poder utilizar situaciones irreales para explicar cosas reales. Mezclar animales y personas es un recurso muy eficaz a la hora de justificar los instintos más primarios de los seres humanos, construir y deconstruir estereotipos o adentrarnos en la psique más profunda de los personajes (figura 28). A pesar de lo lejano que pudiera parecer inicialmente empatizar con este universo absolutamente inverosímil, proyectarse en sus personajes acaba siendo un proceso muy rápido cuando se tratan de manera tan brillante cuestiones como el abandono, la ansiedad o la depresión. Y es que “que la animación siempre sea artificio visual, que siempre sea, de hecho, fantasía no implica que no haya de acercarse a lo ‘real’” (Sánchez Navarro, 2013).



27. BoJack Horseman siendo perseguido por sus miedos.

Las interesantes ventajas que ofrece este medio para conectar con la audiencia la predisponen como un formato por el que apostar, especialmente ya

que como veremos, una parte significativa de la audiencia adulta busca consumir contenido de esta forma. Aunque producir animación de este tipo es una estrategia adoptada por muchas plataformas, como viene intuyéndose, es Netflix la que está en cabeza. *Big Mouth* (2017-), *F de Familia* (*F Is for Family*, 2015-201), *(Des)Encanto* (*Disenchantment*, 2018-) o *Cortar por la línea de puntos* (*Strappare lungo i bordi*, 2021-) entre otras, son grandes favoritas de adolescentes y adultos.

5.2.5. Adaptaciones

Cuando se hablaba de un crecimiento palpable en la animación dentro de todo tipo de plataformas, se puede aludir a tres planteamientos principales:

- Creación de contenido original.
- Adaptaciones.
- Compra de series y películas ya existentes.

La primera de ellas ya ha sido explicada, centrémonos en la segunda.

La adaptación de libros (clásicos o no) o cómics y mangas a la animación es una práctica muy común dentro de la industria del entretenimiento por varios motivos.

Independientemente del formato elegido, las historias que ya están escritas y han podido circular entre el público, normalmente ya tienen una base de fans establecida, esto quiere decir que ya hay existe cierta cantidad de público interesado en ver una adaptación visual que incluya los personajes y escenarios que ya adoran. Mediante este mecanismo se atrae a una audiencia más amplia al garantizar el consumo de aquellos que ya lo conocen y acercar este mundo, que ya se sabe que es interesante y funciona bien, a los espectadores que no lo conocen todavía.

Además, relacionándolo con la experiencia inmersiva que se comentaba anteriormente, especialmente cuando se trata de historias de fantasía o superhéroes, al no verse limitados por la filmación en vivo, los animadores tienen una mayor facilidad a la hora de dar vida a estas historias tan particulares de maneras impensables.

En último lugar, pero no menos importante, cuando nos basamos en un contenido que ya incluye cierta identidad visual, esto presenta unas condiciones especialmente interesantes. Los animadores pueden utilizar el cómic o manga ya no solo como referencia, sino como base, para crear una adaptación que sea lo más fiel posible al contenido original. Esto puede hacerse de varias formas, ya que mientras en oriente es muy habitual adaptar el *anime* desde el manga prácticamente calcando cada panel (figura 28), en occidente esto puede centrarse más en captar el estilo o esencia del medio original para adaptarlo a la pantalla.



28. Comparación de los paneles originales del manga *Chainsaw Man*, 2018, y su adaptación al anime de mismo nombre, 2022.

Este último ejemplo se ve a la perfección con la aclamada película *Spider-Man: un nuevo universo* (*Spider-Man: Into the Spider-Verse*, 2018), que presentó un estilo muy particular al combinar técnicas en 2D y 3D que sumado al ritmo elegido (Pérez Chávez, 2021), creaba un visionado único que por momentos parecía haber sido extraída directamente de las páginas de un cómic (figura 29).



29. Fotograma de Miles Morales con sus pensamientos escritos en los clásicos bocadillos de los cómics.

Más allá de por lo interesante que resultaba a nivel experiencial esta película, el hecho de que replicase la técnica utilizada para narrar esta historia (intentando ser lo más fiel posible al consumo original de la misma), supone una transición visual más sencilla de asimilar de un medio a otro, cosa que como veremos, puede no suceder del mismo modo si se trata de algo filmado en vivo. Este acercamiento de estilos puede llegar a ser muy importante y valorado por los fans de la historia original.

5.3. Interactividad y uso transmedia

En el último apartado, “Adaptaciones”, se ha explicado el por qué es interesante o efectivo adaptar contenido escrito o ilustrado previamente al medio de la animación audiovisual, pero como tal vez podía anticiparse, las adaptaciones no se limitan solo a estos medios.

En paralelo a la creación de historias o universos originales como los ya comentados, son varias las plataformas que quieren acercar a las audiencias el mundo de los videojuegos desde otros canales y formatos. Para entender la efectividad de estas distintas adaptaciones o cómo son recibidas por el público (jugadores del juego, o no), es necesario entender primero un par de cuestiones básicas.

Tras haber leído las distintas técnicas de animación o los beneficios que tiene usarlas, se puede comprender con facilidad que emplearla en los videojuegos es una parte crucial de los mismos. Los avances tecnológicos de este medio, que ha evolucionado mucho desde sus orígenes en las salas de recreativos con los primeros juegos de “arcade” (Picard, 2008), permiten a día de hoy una mayor calidad visual y posibilitan la creación de mundos mucho más detallados y complejos.

Se debe tener en consideración un doble uso de la animación en este medio. En primer lugar, a pesar de ser relativamente obvio, facilita que los videojuegos más narrativos puedan transmitir mediante escenas con tintes cinematográficos cuestiones sobre la trama o los personajes. Pero es que, además, independientemente de su uso a la hora de crear atmósferas específicas, en los videojuegos actuales, la animación es una parte fundamental del diseño y jugabilidad de los mismos. Animadores trabajan de la mano de programadores y diseñadores para contribuir a crear mundos realistas y convincentes plagados de personajes con movimientos naturales y fluidos. Todo con un fin: crear una experiencia realista e inmersiva para el jugador.

La cuestión de la inmersividad relacionada a la animación es ahora más relevante que nunca porque cuando hablamos de videojuegos, debemos necesariamente entenderlos como animación interactiva.

Cuando el ya citado Bendazzi exponía que “la animación es la más sincrética de todas las artes: un poco de literatura, un poco de teatro, un poco de pintura, un poco de escultura, un poco de música y mucha imaginación” (2016), no estaba teniendo en cuenta que podía ser incluso más. La interactividad es tal vez el punto más determinante a la hora de diferenciar a este medio de otras formas de entretenimiento, es el hecho de tomar decisiones o controlar el desarrollo de la historia lo que consigue crear una experiencia completamente personalizada para cada jugador. Teniendo en cuenta que, como ya se ha comentado, se trata de un medio animado, comprobamos que se crea una dualidad entre este formato y precisamente la característica más inherente de este medio.

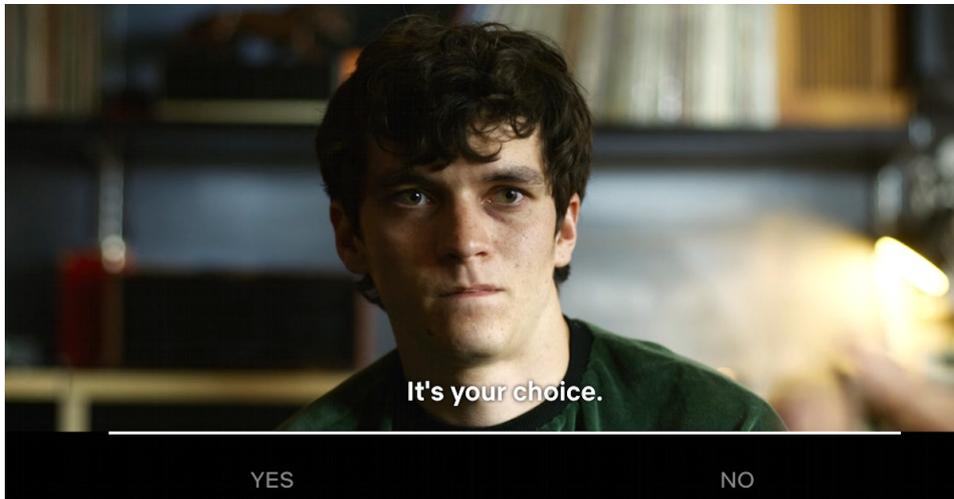
A lo largo de este texto, se han explicado distintas características propias de la animación, y como ya podrá sospecharse, dependiendo de cómo decida usarse, algunas de ellas pueden ser muy contradictorias. En el apartado 5.2.4. “Libertad temática”, se leía una serie de reflexiones antagónicas, ya que mientras cierta animación consigue provocar una distancia entre lo que se ve y el espectador, emplearla de otros modos consigue una cercanía de la que no muchos medios son capaces. Para poder entender que puede tratarse de cuestiones dicotómicas, es necesario introducir en este punto un concepto muy ligado a los videojuegos: la fantasía de poder.

Dentro del medio de los videojuegos, esta cuestión hace alusión a la sensación de poder y control que los usuarios experimentan al jugar debido a cosas como: la capacidad de toma de decisiones, el control del desarrollo de la historia, la capacidad de personalización o creación de personajes propios o la habilidad de manejarlos (Bailes, 2018). Aplicado a deportes, peleas o desafíos más intelectuales, los jugadores son capaces de sumergirse en mundos virtuales, más cercanos o lejanos a su realidad, para experimentar por sí mismos situaciones o desafíos que no existen en su vida diaria.

Sin embargo, debe tenerse en cuenta que la fantasía de poder no tiene por qué ser siempre positiva. Como dicen Jessica Hammer y Meguey Baker en su artículo *Problematizing Power Fantasy* (2014), existe una diferencia sustancial entre ‘tener poder’ y ‘tener poder para... decidir, reflexionar, conseguir, etc.’. Mientras la segunda implica una sensación de empoderamiento, la primera puede caer en fomentar que “los videojuegos funcionen como una sofisticada mercancía que juega con el deseo de los individuos de experimentar ‘al otro’, rompiendo las fronteras reales” (Leonard, 2003). La fragmentación de esta delicada barrera, se consigue gracias a la combinación de las mecánicas de control o proyección personal que este medio proporciona y la expresión visual animada. Se posibilita así que los jugadores tengan la facultad de tomar cierta distancia y simultáneamente ejecuten acciones de manera consciente que, en frío, serían impensables. Dicho esto, sería erróneo englobar la capacidad interactiva de este medio como algo negativo ya que, evidentemente, no tiene

por qué serlo. Esta situación se ha explicado para ejemplificar hasta qué extremo puede llegar este medio, pero lo cierto es, que independientemente de la temática a la que se haga alusión, esta mecánica puede verse traducida en una implicación e identificación con el contenido mucho mayor por parte de los usuarios.

Este aparentemente tan deseable “engagement” no se traduce tan bien en otro tipo de medios. Series literarias como *Elige tu propia aventura* (1979-1998) adaptaban esta interacción o toma de decisiones de manera muy rudimentaria pero efectiva, en el medio audiovisual, por ahora, no ha funcionado tan bien. *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) es tal vez el ejemplo más cercano a buscar y conseguir la interactividad en un contenido rodado con actores (figura 30), pero a pesar de su intento y más allá del hecho que podía resultar algo curioso, no consigue con demasiado éxito lo que se proponía. Entonces, ¿por qué adaptar videojuegos al medio audiovisual si precisamente eso les arrebató la cualidad interactiva?



30. Ejemplo de una de las decisiones que se podían tomar en esta película.
Según la elección, el desenlace de la historia cambiaría.

Que un contenido o medio posea esta cualidad no lo convierte en mejor o peor que uno que no, se trata simplemente de formas de consumo distintas, por ende es muy lógico que también se lleven a cabo adaptaciones de videojuegos, especialmente cuando lo que muchos usuarios buscan ahora es el consumo transmedia.

Cuando hablamos de una estrategia o contenido transmedia se hace referencia a la expansión de una historia y, normalmente su universo narrativo, a otros medios o plataformas. Esta cada vez más popular práctica es especialmente atractiva en los videojuegos porque mediante la ampliación del universo del juego, la experiencia global del jugador es más completa y enriquecedora (Fullerton, 2014). La probabilidad de que los usuarios tengan un compromiso mayor con el juego original puede llegar a ser directamente proporcional al alcance o expansión de esta realidad ficticia al concebir a personajes y trama desde múltiples prismas.

Tal como sucede en las series o películas, muchos videojuegos, más allá de su jugabilidad, poseen historias con múltiples capas y mundos únicos que habitan personajes cada vez menos planos o unidimensionales. Está claro que, debido a la inversión de tiempo que implica, quienes disfrutan de jugar a videojuegos componen la base de fans idónea a la hora de apoyar distintas adaptaciones. Es tan solo una decisión natural tratar que esto llegue también de algún modo a las personas menos aficionadas a este medio.

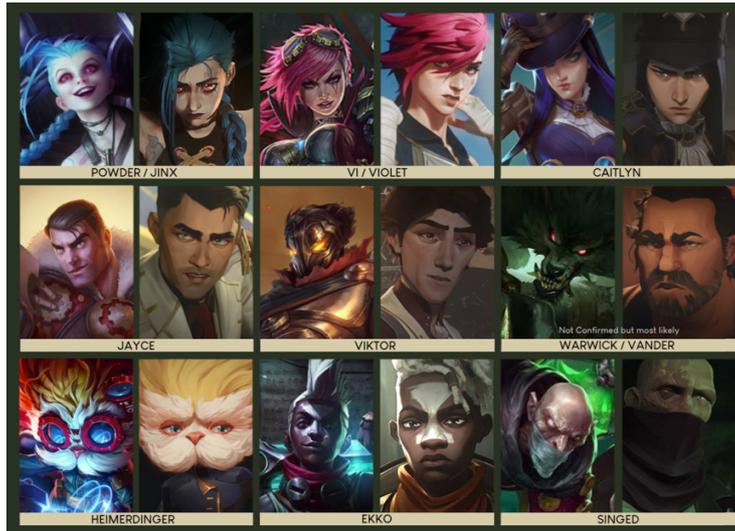
Como se ha visto en otros apartados, debido a la alta competencia dentro de la industria audiovisual, las plataformas deben optar por nuevos mecanismos para atraer y fidelizar a las audiencias. Adaptando videojuegos están acercándose a varios tipos de públicos simultáneamente: a los jugadores más leales que seguro estarán interesados en ver su juego favorito en otro tipo medio y a aquellos que, pese a no haber jugado, pueden verse atraídos por la trama o personajes. Las probabilidades de éxito siguiendo esta estrategia, son en términos generales, muy elevadas.

Por supuesto, es imposible tener garantías absolutas de cómo serán los resultados finales, especialmente teniendo en cuenta que los fans suelen ser muy exigentes con las adaptaciones de sus contenidos favoritos. Aludiendo al concepto de cultura participativa, en muchas ocasiones el propio público no actúa solo como consumidor sino que contribuye en la creación de contenidos, convirtiéndose en *prosumer* (Ruíz Martín y Alcalá Mellado, 2016); una de las principales intenciones de las productoras es estar a la altura y no decepcionar

a los seguidores, los cuales ya han demostrado por sus propios medios qué es lo que quieren.

Anteriormente se hablaba de la adaptación del cómic o el manga al medio que concierne este análisis para concretar la idea de que cuando se pasa de ilustración a animación se habla de una transición más orgánica. Como puede preverse, sucede similar cuando se pasa de animación interactiva a animación per se, pero ya en aquel apartado se anticipaba que cuando implicamos un rodaje con actores el resultado puede ser distinto. Existe una diferencia notable entre *Arcane: League of Legends* (2021-) o *Cyberpunk: Edgerunners* (2022) y *The Last of Us* (2023-). Estos ejemplos no se han elegido de manera aleatoria y es que primero de todo cabe decir que, independientemente de su formato o del hecho que sean adaptaciones, son series de gran calidad. De hecho, *Cyberpunk: Edgerunners* se antepuso en los Anime Awards 2023 a cualquier otra serie de este formato (normalmente adaptadas a partir de mangas) ganando el premio a mejor anime del año, mientras, la BBC ha declarado a *The Last of Us* como “la mejor adaptación de un videojuego de todos los tiempos” (Kelly, 2023).

Sean animadas o no, las opciones seleccionadas funcionan por sí mismas. Contrario a lo que podría parecer, gracias al tratamiento que le ha dado HBO, la adaptación del conocido juego postapocalíptico también ha sido muy bien recibida por la audiencia, sin embargo, especialmente a ojos de los jugadores, existen algunas discrepancias. Más allá del enfoque elegido, al contar con la ventaja de pertenecer también al formato de la animación, las dos primeras pueden permitirse la libertad de explorar posibilidades creativas o narrativas ya que pueden respaldarse en cierta base al emplear a su antojo la estética, atmósfera o personajes del videojuego original (figura 31); mientras tanto, la segunda intenta conectar con los jugadores replicando planos o diálogos de la manera más exacta posible (figura 32). *Arcane*, por ejemplo, tan solo aprovecha algunos huecos dejados por *League of Legends*, pero más allá de ello, se centra principalmente en que la narrativa sea efectiva y funcione, gustando a jugadores y no jugadores por igual.



31. Comparativa de personajes en el juego y en la serie de *League of Legends* (primero un medio y luego el otro respectivamente).

En cambio, *The Last of Us* ha sido mucho mejor recibido por quienes no han consumido el medio original que por quienes sí, el principal motivo: sentían el ritmo demasiado rápido. Aunque como ya se ha remarcado se trata de una buena adaptación, intentar condensar un juego de 30 o 40 horas con un carácter tan narrativo a un metraje de 10 implica realizar muchos cambios.



32. Comparativa de Joel y su hija en el principio de *The Last of Us*, primero la serie, 2023, y luego el videojuego, 2013.

Independientemente del formato elegido, se trata de una estrategia muy inteligente no solo para llegar a la audiencia sino también para atraer talento; son muchos los animadores, guionistas, cámaras o directores deseosos de trabajar en este tipo de proyectos.

5.4. Cambio generacional

Llegados a este punto, se han explorado ya los dos primeros planteamientos mediante los cuales las plataformas están haciendo crecer su cartera de productos audiovisuales y los motivos para ello. Tanto produciendo contenido desde cero como adaptando universos existentes, se trata de dos estrategias con algo en común: la creación de contenidos lo suficientemente llamativos y novedosos como para mantener el interés a largo plazo. ¿Qué ganan entonces incluyendo capítulos y capítulos de series de hace años o películas de animación visiblemente infantiles que muy probablemente no sean atractivas para los niños de ahora? La respuesta es más sencilla de lo que parece porque el público objetivo no son tanto los niños, sino los adultos.

De manera abierta, son muchos adultos los que vuelven a las animaciones de su infancia, y es que la influencia que tiene la cultura pop pero especialmente el peso nostálgico que tienen, fomentan una conexión difícilmente comparable a cualquier otro tipo de experiencia.

Con frecuencia es durante la infancia cuando establecemos algunas de las conexiones o relaciones emocionales más significativas de nuestra vida. Es natural añorar este período idealizado de descubrimiento y aprendizaje, cargado de experiencias inocentes donde se nos relegaba de las preocupaciones y complejidades de la vida adulta. Como bien dice Wilberto González Muñoz, “revisitar imágenes del pasado, o bien recordar alguna instancia que aleje al individuo de la realidad actual, resulta en un gran disuasivo al momento de manejar crisis” (2022). Por supuesto no hace falta llegar al extremo de una crisis, en ocasiones simplemente es agradable volver a sentir que las cosas son más fáciles.

De este modo, comprando contenidos aparentemente obsoletos, las plataformas también hacen negocio. Más allá de la compra de productos de hace años, vivimos en la era de los *remakes*, son muchas productoras las que aprovechan esta conexión emocional para generar versiones actualizadas de grandes éxitos del pasado o *live actions* de películas animadas.

Los medios de comunicación infantiles -películas, televisión, cómics, libros, juegos- forman parte de este fenómeno, en el que los adultos reciclan, reimaginan y se apropian de nuevo de los textos populares de la infancia cuando redescubren sus dibujos animados, series y películas favoritos. Los recuerdos de una infancia pasada reviven gracias a la mediación estratégica de la nostalgia por parte de los estudios de Hollywood, las cadenas de televisión y los fabricantes de juguetes, deseosos de explotar viejos y nuevos mercados (Wesseling, 2016).

Para tratar de entender mejor este fenómeno, debemos pararnos a contrastar el concepto de lo que significa ser un adulto ahora y lo que implicaba este mismo concepto hace algunas décadas, ya que es radicalmente distinto.

En el pasado, “hacerse mayor” era una transición muy distinta a lo que es ahora. Antiguamente se concebía a los niños como pequeños adultos, incluso planteándoles actividades y responsabilidades que hoy en día podrían resultarnos completamente inapropiadas. Con mayor vehemencia, la adolescencia se veía incluso como una etapa de paso en la cual la sociedad no podía esperar a que esos niños crecieran y dejaran de ser adultos incompletos. Esta ansia por hacerse mayor existe por supuesto también en la actualidad (incluso podríamos decir que en algunos aspectos se ha acrecentado por el uso temprano de la tecnología), sin embargo, adolescentes, jóvenes e incluso personas más mayores, parecen querer detener el tiempo.

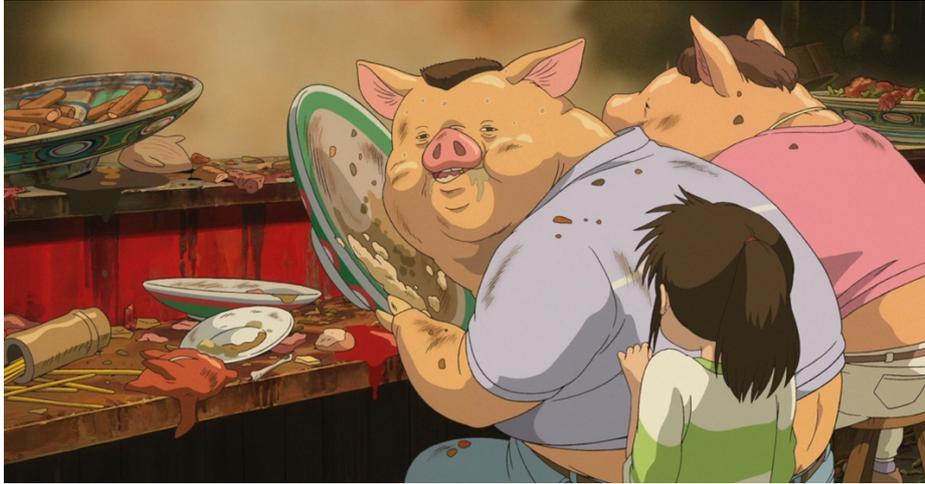
Existe una palabra proveniente del mundo del marketing que condensa estas ideas: los *kidults*. Este extranjerismo que rápidamente puede desglosarse como la combinación de “*kid*” (niño) + “*adult*” (adulto), categoriza a aquellas personas que huyen de su edad biológica y que son en palabras de Maryna Dvornyk una figura “generada por la realidad posmoderna” (2016).

Vestirse como un adolescente o mostrar interés por juguetes o videojuegos, son algunas de las características más frecuentes en este grupo, y

las propias marcas o empresas han sabido reconocer esta necesidad. Los *kidults* tienen cada vez más oferta de productos de edición limitada con los que aumentar sus colecciones, o un acceso a eventos temáticos donde poder vivir experiencias con las que siguen estableciendo una fuerte conexión emocional. Aunque por supuesto existen grados, es innegable que en mayor o menor medida, son muchos los adultos que siguen aferrándose a aquello que amaban en el pasado.

Siguiendo una asociación lógica, es de esperar que siendo la animación uno de los emblemas de la infancia, los *kidults* sientan un fuerte apego por este tipo de contenidos y formatos. Relacionándolo directamente con el apartado en el que se trataba la libertad temática, la animación adulta se constituye pues como un espacio muy particular donde conviven las memorias infantiles que nos recuerda este formato junto a las realidades adultas reflejadas en esta representación moderna del medio. El ya citado autor Paul Wells resume esta idea diciendo que cuando vemos animación adulta este tipo de contenidos provocan una "noción ficcionalizada de la conciencia, que, si se imagina 'real', recuerda a la vez el aparato lúdico y liberal de la infancia y concreta la ironía y la contradicción de la sensibilidad adulta" (2002).

A la hora de plantear el análisis se explicaba cómo la diferencia de producción y recepción de este tipo de formatos puede ser distinta en occidente de lo que lo es en oriente. *El viaje de Chihiro* (figura 33) es un caso disruptivo al consagrarse como la única película de *anime* que ha ganado una estatuilla de la Academia, recibiendo el Óscar a mejor película de animación. Tal vez sea el ejemplo más claro, pero desde luego no es el único. Películas como la citada o *La tumba de las luciérnagas* (*Hotaru no Haka*, 1988) de Isao Takahata, son claros casos de cómo en occidente, al no estar tan normalizada la animación como un formato que recoge todo tipo de géneros o temáticas, nos adentramos en los contenidos con ojos de niño para vernos sorprendidos por miserias humanas.



33. Los padres de Chihiro transformados en cerdos por sucumbir a la gula; simbolismo, en palabras del autor, de la avaricia que tuvo lugar durante la recesión japonesa de los años 80.

Habiéndonos centrado ya en cómo el sector de la animación refleja la evolución personal de los adultos al adaptar este formato a contenidos más adecuados para su edad, no podemos pasar por alto otro tipo de tendencias. Muchos *kidults* declaran sentir también un profundo interés en animación que, lejos de ser adulta, entraría en la categoría infantil.

Hace tiempo que los dibujos animados ya no son sólo para niños. La línea que divide la animación infantil de la adulta es cada vez más delgada. Muchas series que, aparentemente, tienen como público objetivo a los pequeños de la casa terminan convirtiéndose en el placer culpable secreto de padres, hermanos mayores u otros adultos. Igual que ha sucedido en el cine gracias a Pixar, las series infantiles buscan extender su campo de acción atrayendo a espectadores de otras edades (Marcos, 2012).

Esta delgada línea que comenta la autora en su artículo *Para niños y mayores* (2012) opera de varios modos.

Para entrar en una de las cuestiones usaremos en primer lugar el caso de la serie *Bluey* (2018-). Esta serie australiana de apariencia infantil consiguió un rápido reconocimiento mundial con sus cortos episodios cargados de matices, pero su impacto va más allá de la propia pantalla. Lo más interesante de este

fenómeno es que, a pesar de su claro público objetivo, resultaba genuinamente casi más adictivo para los padres que para sus propios hijos. Las dinámicas familiares, la metodología para resolver problemas o el tono divertido y natural de los personajes, hacen reflexionar sobre “lo que supone la paternidad en el siglo XXI” (Benedicto Borges, 2022). Con un diseño immaculado e historias cercanas (figura 34), madres y padres explican cómo empatizan con historias que hablan de las cosas buenas, y no tan buenas, de tener hijos y cómo tras ver cualquier episodio sienten una verdadera sensación de calma.



34. Familia protagonista en *Bluey*.

Pero recurrir a contenidos de carácter tan claramente infantil no es el único ejemplo de cómo las líneas de la animación tienden de forma progresiva en muchos casos a difuminarse. En un plano distinto, la segunda cuestión a tratar puede verse fácilmente al seleccionar, por ejemplo, *Hora de aventuras* (Adventure Time: Come Along With Me, 2010-2018) o *El Asombroso mundo de Gumball* (The Amazing World of Gumball, 2011-2019). Estos contenidos audiovisuales representan a la perfección cómo series que, supuestamente, se dirigen a un público infantil que podrá seguir la trama sin dificultad, simultáneamente esconden temáticas veladas o cuestiones tabú que tan solo un adulto podría entender en su totalidad (Rodríguez Martínez y Serandi Manuel, 2020). El primer ejemplo trata con gran complejidad, sensibilidad y sentido del humor una trama postapocalíptica (figura 35).



35. El Rey Hielo y Marceline de niña como unos de los pocos supervivientes del holocausto nuclear en la “Guerra de los Champiñones”, *Hora de Aventuras*.

El segundo, un poco más cercano a la realidad, se centra en resolver claras referencias a problemas de la vida adulta que han sido transformados en obstáculos que suceden en las dinámicas habituales de la adolescencia (figura 36-38).



36-38. Richard de niño viendo como su padre, Frankie Watterson, les abandona a él y a su madre, *El Asombroso mundo de Gumball*.

Queda claro que la animación y su público han sufrido un cambio de paradigma que va más allá del hecho de que la industria audiovisual utilice la nostalgia como un recurso fácil a la hora de captar y entretener a las audiencias. Ya no solo el tipo de público es distinto, sino que la forma de concebir y producir

la animación ha cambiado por completo. Los niveles de creatividad, el tono empleado o el tipo de mensajes transmitidos, tienen una intención clara: alcanzar a todos aquellos que valoren la calidad por encima del formato.

6. Conclusiones

La animación puede explicar cualquier cosa que la mente del hombre pueda concebir. Esta facilidad la convierte en el medio de comunicación más versátil y explícito que se ha ideado hasta ahora para una rápida apreciación masiva.

Acercándonos al final del análisis, esta frase dicha en 1881 por dos animadores que trabajaron con el propio Walt Disney, Frank Thomas y Ollie Johnston, sintetiza de manera contundente muchas de las ideas tratadas a lo largo de este texto.

En primer lugar, como se ha demostrado a lo largo del análisis, la gran flexibilidad de la animación permite una amplia variedad de posibilidades expresivas y narrativas. Como dice Sánchez Navarro en su libro publicado en 2020:

La tensión puede emerger de estrategias de diseño, asociaciones representacionales y redefiniciones del espacio que desafían las ortodoxias dominantes de la percepción visual. Incluso en la animación más hiperreal y estilizada, la traducción de lo físicamente no tangible en una forma material es una manera de ilustrar significados en principio no articulables y que son extraordinariamente difíciles de expresar de cualquier otra.

Como se ha dejado claro con las vanguardias, los avances tecnológicos del sector audiovisual no están directamente relacionados con la creatividad o impacto visual del medio, sin embargo, sí que han facilitado la creación de animaciones cada vez más complejas y detalladas. Pero una de las cuestiones más destacables del panorama tecnológico actual es que además de representar una gran ventaja para los estudios, la verdadera revolución de la industria ha sido la accesibilidad que se ha conseguido. Antes, las visiones y perspectivas

plasmadas en las producciones animadas estaban limitadas por el monopolio de unas pocas grandes productoras. Sin embargo, con el acceso a información y las propias herramientas, son muchos los creadores independientes que han podido desarrollar su creatividad en este medio.

De nuevo medio, no género. A pesar de que en ocasiones se sigue categorizando de este modo, como ya se ha remarcado a lo largo del texto citando a múltiples autores y como también dijo Guillermo del Toro “la animación es un medio, no un género - ni un interés exclusivo para niños y familias” (2018). A lo largo del trabajo, se ha mantenido una postura concreta al no considerar la animación como un género, sino como un formato para representar cuestiones estéticas en pantalla o como un medio a través del cual narrar historias de diversa índole. Esta perspectiva, más cercana a la mentalidad oriental, ha llevado a una creciente aceptación de la animación como un recurso para satisfacer necesidades específicas o como una elección técnica.

La globalización es uno de los principales fenómenos que han contribuido a este cambio de paradigma. Gracias a una red de comunicación mundial, hoy en día tenemos acceso a una amplia variedad de contenido de diferentes países o culturas, cuestión que ha potenciado una diversificación en las preferencias o gustos de las audiencias; las plataformas son tal vez uno de los mayores detonantes de esta situación.

El peso que los servicios de vídeo bajo demanda tienen ha sido objeto de especial atención a lo largo de este análisis, y esto es porque su estilo de gestión ha alterado por completo nuestra forma de consumir contenidos audiovisuales. Las estrategias adoptadas por estas empresas han sido cruciales a la hora de potenciar la animación, no sólo como una forma de entretenimiento, sino también como una oportunidad para explorar los límites temáticos, estilísticos o técnicos del medio e incluso como formato mediante el que ampliar los universos propios de contenidos que originalmente pertenecían a otro tipo de medios. Esta importante inversión en lograr una expansión sin fin de sus catálogos mediante la creación y distribución de animación no es más que, como se ha señalado anteriormente, una estrategia de fidelización muy eficaz.

Pero independientemente de con qué fin se haya desarrollado esto, las circunstancias actuales han fortalecido un panorama audiovisual en el que florecen todo tipo de contenidos. La exploración de distintas temáticas e incluso la iniciativa de producir cortometrajes o largometrajes independientes son algunos de los resultados de apostar por este medio y todo su potencial.

Gracias al hecho de que estos servicios en línea han eliminado ciertas barreras que existían tradicionalmente, actualmente es un público mucho más amplio el que puede acceder a contenidos con todo tipo de formatos. Por ejemplo, que las sugerencias o recomendaciones se hagan en función de productos que ya se han visto y disfrutado, o el hecho de que todo se encuentre en el mismo lugar, dan visibilidad a contenidos que de otro modo el usuario podría haber pasado por alto inicialmente. Y no solo eso, ya que este tipo de distribución influye en algunas cuestiones relacionadas con la propia recepción del medio ya que, a pesar de cómo éste se lleve a cabo en tu lugar de origen, existe la posibilidad de ver que en otras culturas es muy distinto. La cuestión de la apreciación masiva es ahora más pertinente que nunca.

Entender -o querer entender- que, por ejemplo, el *anime* tiene planteamientos muy diferentes a las de los dibujos animados implica, naturalmente, salir de la zona de confort. Aunque es cierto que las generaciones futuras estarán más acostumbradas a recibir cierto tipo de estímulos con formatos que podrían no ser tan convencionales, sigue tratándose de una cuestión cultural relativamente asentada. Sin embargo, este modelo puede resultar interesante precisamente porque incita a combinar estilos muy infantiles con temas muy adultos, o viceversa. Estos juegos audiovisuales que invitan al despiste y se divierten con la generación de expectativas, son sólo un ejemplo más de cómo el lenguaje de la animación se renueva constantemente.

Para niños y mayores o directamente desdibujando estas categorías, esta diversificación del medio ha permitido conectar con todo tipo de públicos. Poniendo el foco en su calidad o en el efecto que producen, muchos adultos demandan contenidos que utilicen estos formatos, demostrando que no son sólo

para el público más joven y que pueden ser una forma muy eficaz de mantener conversaciones más profundas y complejas.

En base al tipo de producción y consumo que las audiencias están demandando, por ejemplo, a las plataformas, el público es tal vez ahora más receptivo a aceptar historias con formatos o temáticas más variadas. Como se ha explicado anteriormente, el cambio generacional sin duda influye en ello y es que, el hecho de que las generaciones más jóvenes hayan crecido en un mundo digital influye, sin duda, en que sus gustos y preferencias sean diferentes a los de sus predecesores. Utilizando una idea que ya se ha mencionado a lo largo del análisis, puede decirse que los *kidults* han contribuido especialmente a la hora de que la animación viva actualmente una nueva edad dorada.

La nostalgia y la familiaridad que estas generaciones tienen con la animación, han permitido la producción y buena acogida de contenidos que antes no hubieran sido posibles. Además de la ya tratada consolidación de la animación para adultos, también se debe tener en cuenta, como se ha dicho, que la distinción entre contenidos para niños y adultos es cada vez más difusa. Esto plantea una última reflexión, no sólo sobre los nuevos lenguajes de la animación y el cine, sino también sobre los conceptos actuales que la adultez y la infancia tienen (Picard, 2008). Gracias a que la animación ha evolucionado hacia caminos que la han convertido y consagrado como un medio capaz de abordar temas trascendentales y complejos, pero también por su gran atractivo e interés visual, el éxito de la animación radica precisamente en su facilidad de conectar con audiencias de todas las edades.

7. Futuras líneas de investigación

Este análisis general proporciona las herramientas y el contexto básico necesario para analizar en mayor detalle productos audiovisuales concretos. A pesar de que se han nombrado multitud de contenidos a lo largo del trabajo, todos han sido para ejemplificar aquellas cuestiones o características que se estaban nombrando. Se podría proponer un análisis a la inversa donde a partir de todo lo nombrado, se explore en detalle el porqué de las decisiones narrativas, estilísticas o técnicas de un producto audiovisual concreto.

También, a pesar de haber hablado de otros medios como los cómics y mangas o los videojuegos, se podría extrapolar esta investigación a otros medios de comunicación como la publicidad para entender cómo funciona en los mismos.

8. Traducciones requeridas

8.1 Introduction

With the excuse that great classics or films that were already blockbusters in their day are celebrating their birthday, many cinemas are taking advantage of the occasion to re-release them again. This establishes a perfect system so that the films have more life at the box office and the cinemas continue to fill up with fans eager to see their favourite films again on the big screen.

With 2021 being the 20th anniversary of *Spirited Away* (Sen to Chihiro no kamikakushi, 2001) and 2022 being the 25th anniversary of *Princess Mononoke* (Mononoke-hime, 1997), many of us were lucky enough to see films that were released when we were very young or not even born. Being such visually stunning films, it was an absolute pleasure to be able to see it in a cinema, but the real privilege was the experience. From teenagers to adults to parents with their children, the seats were occupied by a very heterogeneous group, however, they did have one thing in common: the fact that they had a very special space reserved in their hearts for the Studio Ghibli universe. For two hours we were able to return to that place. Some of us were even able to be children again.

The traditional conception of the world of animation, especially in the West, has undergone a significant change, to the point that nowadays it is not only more present than ever, but also increasingly valued and applauded. But what is it that has led to animation being increasingly taken into consideration by a wider and wider public?

The intention of this paper is to provide a broader vision when it comes to understanding the current context of animation. Beyond defining its characteristics or the narrative and formal advantages it offers over other media, it is proposed to analyse some specific aspects in order to identify the contextual factors that have influenced the growing popularity and diversity of the audience of this medium in the West.

Despite its particularities and the diversity of its formats, it is essential to understand animation not as a genre, but as a medium. A medium that, depending on its author's choices, can adopt different formats, i.e. vary in its set of technical and visual characteristics. As Luderitz states: "Genre refers to the narrative conventions that a work of art adopts, and the fact that it is animated does not imply inherent narrative conventions. Animation is a medium, the form that a work of art takes" (2023).

Recognising animation as an artistic medium rather than a genre does not "deny its intrinsic value in relation to other forms of visual media, treating it as a medium implies exploring its full creative potential" (Hubin, 2015). From this perspective, which will be reflected throughout the document, it is of great importance to consider the different formats that this medium adopts according to its origin and the narrative and stylistic implications that this entails, as well as the differences in terms of audience reception.

Because of their differences, it is useful to make a comparison between the dominant models and examine how they interact or dialogue with each other, especially as the global context in which animation is involved has contributed significantly to changing its hegemonic conception. This research focuses on understanding the paradigm shift that both audiences and animation itself have undergone in the West and how this has changed the production, distribution or reception of the medium.

8.2 Theoretical framework

8.2.1. Origins of animation

When we think about the origins of animation, it is necessary to consider that, in order to consider it as a whole, these date back to cave paintings or Egyptian hieroglyphs. Despite being very early examples, there was a clear intention to tell a story in a sequential way and trying to transmit movement (Orellana, 2017), in addition, when narrating everyday or mythological scenes, we can clearly appreciate how, for example, from the Han dynasty (206 BC - 220 AD), Chinese shadows introduce moralising values or concepts.

These examples are absolutely distant considering that we are going to deal with current animation from its multiple aspects, but they are perfectly useful for us to understand what it meant for the spectators to go from this false illusion of movement to being able to see how the sequences follow one another in a real way.

It was not until the invention of the camera in the 19th century that animation as we know it began to take shape. Artists began to experiment with creating moving images using many frames, a technique known as stop-motion animation (Bendazzi, 2016). Although earlier devices such as the magic lantern existed, one of the pioneers of animation who managed to improve the viewing of animation was the French artist Emile Reynaud. In 1892, using a mirrored apparatus known as a praxinoscope, he created one of the first animated films, *Pauvre Pierrot!* (1892) (figure 1).

As is often the case with inventions, in parallel, many were developing techniques that explored new trends in animation. Although Americans erroneously attribute to Winsor McCay the title of "father of animation", it cannot be denied that his way of producing, exemplified to perfection in *Gertie the Dinosaur* (1914), implied a change in the conception of this medium.

This animation classic features, as is easy to guess, a dinosaur as the main character; however, far from behaving neutrally, the dinosaur interacts with its creator and breaks the fourth wall to connect with the audience. This work inspired many animators to break the barriers of what was considered possible, and also developed new techniques that enabled much more complex and detailed animations and characters (Bendazzi, 2016).

This creator undoubtedly served as a reference for the true revolution in animation, which came with Walt Disney and his Disney Studios founded in 1923. The introduction of Mickey Mouse in *Steamboat Willie* (1928) led Disney and his animators to develop such innovative techniques as the "multi-plane camera" (figure 2) (Thomas and Johnston, 1981). This technical breakthrough involved not only a technological revolution but much more.

As the above-mentioned authors emphasise, "animation is not the art of drawings that move, but the art of movements that are drawn" and to this end, technological development in the 1920s and 1930s was indispensable in making animation popular and making it a widespread form of entertainment. Especially in the 1930s, considered by many to be the "golden age of animation", animation underwent a transformation marked especially by the introduction of sound and colour, which gave rise to a style that became synonymous with its time. In addition, this development also allowed for much more depth and detail in the animations, which, together with the synchronisation of music and sound, brought a much more immersive level to animated footage. The inclusion of these two elements made the footage much more immersive and captivating for the audience (Business Animation, 2022).

Much more intricately animated backgrounds and characters, or more realistic special effects, paved the way for the full potential of the medium to be realised. With the first technicolour animated feature film, *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) (figure 3), Disney would pave the way for animated feature films to begin to establish themselves as mass entertainment products.

Walt Disney's model, which was also a huge critical and box-office success, quickly established itself as the dominant force and set the tone for what the animation industry would look like for decades to come.

8.2.2. Differences between Western and Eastern animation

Animation can be a way to tell stories that are difficult or impossible to tell with live-action film, and can offer unique opportunities for experimentation and innovation (Bendazzi, 2016).

Seeing the horizons of this medium expand meant that many studios and artists became interested in exploring its possibilities. Especially because of its technical and narrative innovations, but also because of its business model, Disney has influenced the industry to the point of shaping the way animation is

produced and visualised today. Over the years, all the major animation studios have had their sights set on the one that revolutionised the industry. Extremely popular and powerful examples in the industry today, such as Pixar or Dreamworks (The Animation Academy, 2018), are perhaps the most obvious, but from very early on, their presence crossed the original boundaries.

Disney's influence on Eastern animation, especially Japanese animation, has been significant and has left an indelible mark on its popular culture. From the earliest days of animation in Japan, its animators were inspired by Disney characters and animation techniques, creating their own style from that base.

In particular, the work of Osamu Tezuka, the "god of manga", is a clear example of Disney's influence on Japanese animation. The Japanese, a great admirer of Disney, recognised that he was fascinated by the use of exaggerated movements or facial expressions to convey emotions. His series or films were so influenced by Walt Disney's shadow that many of his most famous characters, such as *Astro Boy* (Tetsuwan Atom, 1963-1966) or *Kimba the White Lion* (Janguru taitei, 1965-1966) (figure 4), are quite explicitly similar in their design and animation style to those of the American (Clements and McCarthy, 2006).

Hayao Miyazaki, co-founder of Ghibli Studios with Isao Takahata, openly acknowledges and cites the influence that films such as the aforementioned *Snow White and the Seven Dwarfs*, *Disney's Pinocchio* (1940) and *Bambi* (1942) had on his work. However, distancing his creations from those of the pioneer, he says the following:

What Mr. Tezuka emphasised was wrong. I think this can already be seen in his early manga works as his starting point was Disney (...) As a result, he always had an inferiority complex, the fear that he would never be able to surpass the 'great master' (Miyazaki, quoted in Montero Plata, 2012, p. 77).

Miyazaki argues that what he and other animators have developed is a unique and distinctive style, which even with obvious Western influences, can

very well belong to a category of its own. What is it then that differentiates Western animation from what is known as anime?

8.2.2.1. Distinctions

Although the animation industry is increasingly global, if we stick to the purest original style and its impact on the industry, Western and Eastern animation can be quite clearly distinguished as two distinct animation styles, each presenting its own characteristics.

Their differences are the result of a combination of factors, including cultural backgrounds, artistic traditions and technical developments in each region. These elements influenced and influence the way animation is created, presented and consumed in both parts of the world, resulting in a heterogeneous global industry.

To answer this question, some of their technical and narrative differences will be explored.

8.2.2.1.1 Technical differences

1. Animation techniques

Western animation tends to use mainly traditional techniques such as hand-drawing, cell painting or stop-motion (figure 5). These techniques involve creating a sequence of hand-drawn images on paper, which are then photographed frame by frame to create the illusion of movement (Williams, 2001).

This process, which is also known as 2D animation, requires a high level of skill and precision on the part of the animators, as in a laborious process, they must draw each frame of the animation and ensure that the movements and gestures of the characters are fluid and realistic.

On the other hand, oriental animation, such as the aforementioned Japanese anime, combines such traditional techniques (in this case hand-drawing) with computer-generated imagery (CGI or Computer-Generated

Imagery). Although 2D animation is still very predominant in anime today (especially in TV-focused productions), it is increasingly common to see the use of CGI for certain scenes or visual effects (figure 6). Introduced in a subtle and harmonious way and integrating it harmoniously with their distinctive style, computer-generated animation allows Japanese animators to create smoother and more detailed movements, as well as offering the possibility to create more complex action scenes and special effects (Koyama-Richard, 2014).

2. Character design

It is important to note that when discussing character design, this will be done through generalisations as not all Western or Eastern animation necessarily conforms to these patterns. Increasingly, diverse subcultures and styles are developing within animation in both regions, and there is a constant evolution in character design in animation in general. However, these differences in approach to character design are notable and contribute to the visual distinction between Western and Eastern animation.

In Western animation, there tends to be a focus on creating visually appealing characters with exaggerated features. As seen with the Disney model and its iconic Mickey Mouse, characters tend to have exaggerated proportions and physical features, with cartoonish shapes and vivid colours. Their facial features are often expressive, with large eyes and mouths. The colours used are usually bright and striking, with a wide range of tones and contrasts (figure 7).

On the other hand, in Eastern animation, characters are designed with the intention of being a little more realistic. Characters tend to have more proportionate physiognomies with more subtle and less exaggerated facial features compared to Western animation. Their smaller eyes and mouths are framed within a more limited colour palette with less contrast (figure 8).

Despite the importance given in Japan to the need to maintain a connection with artistic and cultural traditions, one cannot lose sight of the fact

that characters often tend not to visually represent their people by creating stylistically westernised figures.

Generally speaking, while Western animation has often focused on creating iconic and memorable characters, anime has tended to seek a more realistic and nuanced representation of the characters, with a focus on emotional depth and more complex storytelling (Condry, 2013). It is relevant to note that today this is more varied and that these differences are more noticeable in cartoons (known in Spain as dibujos animados) and anime distributed through television, but perhaps less so in feature films. In fact, many Western films are increasing the use of characters that fit much more into the Eastern design.

3. Background design

Background art or set design is another aspect where palpable distinctions can be observed. Partly due to the influence of set design in Western comics or illustrations, in animation, background art tends to be more simplistic and stylised (Williams, 2001). A style is sought that complements the narrative and characters and at the same time does not compete with them in terms of visual attention. To this end, backgrounds often have flat colours, simple geometric shapes or minimalist details to help focus attention on the characters and the narrative.

On the other hand, in oriental animation, background art tends to be more intricate and detailed. The settings are often very elaborate, with a great deal of detail, textures and perspectives, creating a visually rich and immersive world. Backgrounds in anime tend to have great attention to detail and are often used as an important narrative element to establish the setting and mood of the story. One of the key references for this is undoubtedly the influence of traditional Japanese art, such as painting and calligraphy, which value meticulous attention to detail and visual richness (Clements and McCarthy, 2006).

4. Frame rate

Finally, frame rate is another aspect where differences between Western and Eastern animation can be observed. Frame rate refers to the number of individual images or frames that are displayed per second in an animation.

In Western animation, it is common to use a frame rate of 24 frames per second. By displaying 24 distinct images in one second, a smooth and realistic sense of movement is created. This frame rate is similar to that used in most Western films and television programmes, giving it a style of animation that resembles the fluidity of live-action cinema (Webster, 2010).

Meanwhile, in Eastern animation, the frame rate tends to be slower, usually around 12 frames per second. This results in a more 'traditional' or 'classical' looking animation, with a less fluid style of movement compared to Western animation (Napier, 2001). However, this should not necessarily be seen as a limitation, but can be seen as a central element in establishing a distinctive style.

This difference is not only attributed to the aesthetic and artistic roots or traditions of each territory but also to the fact that the production budgets in each of the areas are different (Condry, 2013). By producing in a more industrial way, anime sometimes has to adjust its cost by voluntarily choosing the number of frames per second.

8.2.2.1.2 Narrative differences

1. Narrativity

Beyond the technical aspects already discussed, perhaps one of the most palpable differences between these two types of animation is the way in which the stories are told. Western animation tends to follow a more traditional and linear narrative structure, much more cinematic and similar to that found in many films or television programmes (Bendazzi, 2016). Generally, a clear premise is established at the beginning of the story, a conflict or knot is developed at the

centre of the plot, and finally a resolution or denouement is reached at the end of the story. This narrative structure is usually easy to follow and understand, with a logical progression and a clear conclusion. An example of this can be almost any film in the Disney universe.

However, Eastern animation, especially Japanese anime, often features a "complex storytelling approach" (Loriguillo, 2022) through, for example, the use of non-linear narrative structures. Plots may be more intricate and characters may have more complex motives and goals. Stories often develop in a more abstract, episodic or fragmented manner, with unexpected subplots and twists. In addition, Japanese anime often explores deeper and more complex themes, such as morality, philosophy and psychology, which can result in more convoluted and layered storytelling (Koyama-Richard, 2014). Some very contemporary examples that perfectly explain this mechanic can be found in the anime series *Attack on Titan*, (Shingeki no Kyojin, 2013-) or the film *Your Name* (Kimi no Na Wa., 2016), both of which use time jumps to hint at motivations that are impossible for the viewer to deduce, as they unfold as the plot progresses.

However, in an interview with *The Guardian* in 2005, the aforementioned Miyazaki stated that:

Disney has a great tradition of storytelling, and we Japanese do not. Now we are trying to create that tradition, so we have to learn from Disney, and in the process, we are getting closer to them.

This makes it clear, once again, how the characteristics of one model serve as inspiration for the other. With the goal of learning from each other, the bottom line is that the animation industry is an amalgam of nuances to be analysed.

2. Topic

In Western animation, although there is some diversity, comedy and adventure are the dominant genres. Animated comedies tend to be aimed at younger audiences and focus on humour and fun, with a focus on comic characters and situations (Ward, 2000). As mentioned above, these genres tend

to have a more linear narrative structure and a generally lighter and more humorous tone.

On the other hand, oriental animation, and in particular Japanese anime, deals with a wide range of themes beyond comedy and adventure. For example, such content often deals with coming of age and the challenges and conflicts faced by teenagers in their transition to adulthood, identity, friendship, love, self-acceptance or decision-making, in both realistic and fantastical contexts. Another major theme of anime is the exploration of family relationships, which can have deeper and more emotional overtones when discussing their dynamics or challenges.

In general, Japanese animation tends to be more versatile in terms of its narrative approaches (mentioned above) and thematic terms. It is common to see horror stories, romance or drama, social commentary and even the country's history being addressed by focusing on prominent political and social events or conflicts (Noh, 2017).

To connect this to the next feature, this is directly related to the target audience.

3. Target audience

As has been made clear, the target audience, especially in its initial approach, is a truly distinctive aspect between these two types of animation.

Western animation, as previously mentioned, tends to be aimed primarily at a younger audience. Animated programmes such as cartoons (known as caricaturas or cartoons in Spain), are often broadcast in the morning or afternoon on channels aimed at children and young people with a focus on age-appropriate content, with a focus on comedy, adventure and light entertainment (Williams, 2001).

On the other hand, oriental animation, and in particular Japanese anime, has a broader focus in terms of target audience. While it is true that anime also has a young fan base, its reach extends far beyond children and young adults, reaching a diverse audience of teenagers and adults. As discussed above, its thematic variety is more appealing to a more mature audience looking for complex and emotionally deep content.

"Anime is more than a genre; it is a storytelling medium in a visual language that has captured the imagination of millions of people around the world" (Clements and McCarthy, 2006). As these authors comment, in comparison to how it may be conceived in the West, anime is understood as a visual medium, which is why it is categorised not only by subject matter, but also by the demographic segments at which it is aimed (kodomo: children's audiences, shonen: young men, shoujo: young women, seinen: adult men, josei: adult women, etc.) (Napier, 2001) (Napier, 2001).

It is important to note that while Western and Eastern animation have different audiences, this does not mean that there is no overlap in terms of audience. There are of course many western animation programmes that are popular with teenagers and adults, but in general, anime tends to target a wider audience that also includes adults.

4. Character development

Although, as we have seen in the previous points, there are interconnections between the West and the East, it is perhaps in the development of characters that the most significant differences lie. Based on Dr. Xin Wang's article Cultural Hybridization through Animated Short Films: Narrative Strategies and Intercultural Communication (2022), the following classification has been extracted, as shown in Table 1.

	Western animation	Eastern animation
1. Character relevance	The main protagonist is often the central character of the story and his or her development is the focus that motivates the action to unfold. The plot usually revolves around his or her personal challenges, adventures and transformations.	It is common for the plot to involve several characters and their interpersonal relationships. There may be multiple protagonists with interwoven character arcs, and the development may well be spread over several characters throughout the story.
2. Characters arcs	Character arcs in Western animation tend to be more linear and follow a clearer progression. The protagonist usually faces conflicts, overcomes challenges and undergoes growth and development throughout the story.	They are usually more complex and do not necessarily follow a linear progression. Characters may have internal conflicts, face emotional challenges and undergo profound changes in personality and motivations throughout the story.
3. Character development	Although secondary characters may also have some development in Western animation, they often have supporting roles and their development may be less prominent compared to the main protagonist.	Secondary characters can often have deep and meaningful development. They may have their own plots and character arcs, adding complexity and depth to the overall narrative.

Despite these differences, both styles have their own strengths and offer very interesting approaches to character development in animation.

8.2.3. The adultization of animation

Thanks to the above analysis, we can categorise these two types of animation in a nutshell. If we were to summarise it in a schematic way, it could be summarised as follows:

- **Western animation:** traditional styles, linear plots, cartoonish characters, development of the protagonist, comedy and adventure for children's audiences.

- **Eastern animation:** traditional style combining CGI, complex plots, more realistic characters, multiple character development and importance of interpersonal relationships, all kinds of themes to suit different audiences.

If we analyse these characteristics, perhaps the most striking one is the target audience: can we still say that Western animation is produced exclusively for children?

From reading the text written by Mahiri in 2000, we can extract the main intentions that established animation as the children's medium par excellence. If we were to name the most relevant ones, they would be the following:

1. **Educational entertainment:** Animation was created as a form of edutainment for children, providing them with a visually appealing and enjoyable experience while learning about various subjects, such as history, science, mathematics, cultural and social values.
2. **Encouraging imagination and creativity:** By enabling the creation of fictional worlds and fantastical characters, this visual style is used as a tool to encourage children's imagination and creativity by inspiring them to create their own stories and adventures.
3. **Stimulation of early learning:** Animation was used as a didactic tool for children by presenting educational concepts in a playful and engaging

way. This medium could help children learn about colours, shapes, letters, numbers and other basic concepts in an entertaining and visually appealing way.

4. **Entertainment and fun:** As with previous media, from the very beginning, one of the main intentions of animation was to offer children a form of escapism and recreation with interesting stories and characters that transported them to imaginary worlds and allowed them to enjoy exciting and entertaining adventures.

5. **Transmission of values:** Animation was and is used as a way of transmitting values and moral lessons to children in an accessible and understandable way. Through characters and plots, animation sought to teach children about the importance of friendship, honesty, kindness and other positive values.

While it is true that all of the above has been and still is to a greater extent the norm, as times have moved on, animation has evolved and expanded to include a wide variety of genres and themes aimed at different audiences, including adults.

It can therefore be stated conclusively that animation has undergone a process of adultization as this medium, traditionally aimed at children and teenagers in the West, has evolved to appeal to adult audiences as well.

It would be incorrect to state that in the West there have been no spaces dedicated to animation that were specifically aimed at adults. In the 20th century, "the artistic avant-gardes brought new artistic possibilities to animation, with narratives different from linear ones, inclinations of deeper and more radical thought and formats other than drawings" (Ipial Villamil, 2021). Although it is true that these movements generated a notable change in the narrative and formal perspective (figure 9) that animation in the West had at the time, it is important to highlight that their influence did not completely transform the existing production model, that is, although changes could be seen, most of the animation content

produced, although more complex, was still oriented towards children's audiences. When it came to reaching the general public, a contrast between one animation model and another should be highlighted, because while anime from its beginnings has had an industrial model that appealed to more mature audiences, in terms of mass distribution, Western animation has had to create a space to connect with this type of audience.

As will be seen below, although stylistic and technical aspects coincide with the particularities of Western animation, there are characteristics that vary when the target audience is taken into account. Broadly speaking, these may be the following:

a) Mature and complex themes: There is a greater interest in including themes such as politics, history, interpersonal relationships, emotional conflicts, social and cultural issues, and other deep themes that require a more advanced level of maturity and understanding.

b) Sophisticated narratives: Adult animation often features more sophisticated and elaborate narratives that may have multiple plots, subplots and complex characters. Stories can be more intricate and less linear, with unexpected twists and turns and plots that explore the psychology of characters and their relationships in a deeper way.

c) Adult humour: Adult animation often features more sophisticated humour aimed at an adult audience. It may include cultural references, social satire, dark humour or intelligent humour that requires a level of understanding and maturity on the part of the viewer.

d) Explicit content: Unlike animation aimed at children, adult animation may include explicit content, such as graphic violence, strong language, nudity, sexual themes and other elements that are not appropriate for younger audiences.

"Animation has historically been the terrain for narrative dialogues built exclusively on the image" (Sánchez Navarro, 2020) but although they are models in constant communication, when it comes to approaching adult audiences, Western animation has not replicated the patterns of anime, but has evolved in its own way. The current model reflects a clear selection of the elements that have been most appealing and interesting to adapt to their type of audience.

Given all of the above, it is clear that this niche market has an increasing supply and demand, but how and why has this happened?

8.3 Conclusions

Animation can explain anything that the mind of man can conceive. This facility makes it the most versatile and explicit medium of communication yet devised for rapid mass appreciation.

Nearing the end of the analysis, this phrase spoken in 1881 by two animators who worked with Walt Disney himself, Frank Thomas and Ollie Johnston, powerfully summarises many of the ideas discussed throughout this text.

Firstly, as has been demonstrated throughout the analysis, the great flexibility of animation allows for a wide variety of expressive and narrative possibilities. As Sánchez Navarro says in his book published in 2020:

Tension can emerge from design strategies, representational associations and redefinitions of space that challenge the dominant orthodoxies of visual perception. Even in the most hyperreal and stylised animation, the translation of the physically non-tangible into material form is a way of illustrating meanings that are in principle unarticulable and extraordinarily difficult to express in any other way.

As has been made clear with the avant-garde, technological advances in the audiovisual sector are not directly related to the creativity or visual impact of the medium, however, they have facilitated the creation of increasingly complex and detailed animations. But one of the most remarkable aspects of the current technological landscape is that in addition to representing a great advantage for studios, the real revolution in the industry has been the accessibility that has been achieved. Previously, the visions and perspectives embodied in animated productions were limited by the monopoly of a few large production companies. However, with access to information and the tools themselves, many independent creators have been able to develop their creativity in this medium.

Again, medium, not genre. Despite the fact that sometimes it is still categorised in this way, as has already been remarked throughout the text quoting multiple authors and as Guillermo del Toro also said "animation is a medium, not a genre - nor an exclusive interest for children and families" (2018). Throughout the work, a specific stance has been maintained by not considering animation as a genre, but rather as a format to represent aesthetic issues on screen or as a medium through which to narrate stories of various kinds. This perspective, closer to the Eastern mentality, has led to a growing acceptance of animation as a resource to satisfy specific needs or as a technical choice.

Globalisation is one of the main phenomena that have contributed to this paradigm shift. Thanks to a global communication network, we now have access to a wide variety of content from different countries or cultures, which has led to a diversification in the preferences or tastes of audiences; platforms are perhaps one of the biggest drivers of this situation.

The importance of video-on-demand services has received special attention throughout this analysis, and this is because their management style has completely altered the way we consume audiovisual content. The strategies adopted by these companies have been crucial in promoting animation, not only as a form of entertainment, but also as an opportunity to explore the thematic, stylistic or technical limits of the medium, and even as a format through which to expand the universes of content that originally belonged to other types of media.

This significant investment in achieving an endless expansion of their catalogues through the creation and distribution of animation is, as noted above, nothing more than a very effective loyalty strategy.

But regardless of the purpose for which this has been developed, the current circumstances have strengthened an audiovisual panorama in which all kinds of content flourish. The exploration of different themes and even the initiative to produce short or feature-length independent films are some of the results of betting on this medium and all its potential.

Thanks to the fact that these online services have eliminated certain barriers that traditionally existed, a much wider audience can now access content in all kinds of formats. For example, the fact that suggestions or recommendations are made on the basis of products that have already been seen and enjoyed, or the fact that everything is in the same place, gives visibility to content that the user might otherwise have initially overlooked. Not only that, but this type of distribution influences some issues related to the reception of the medium itself, because, despite how it is carried out in your place of origin, there is the possibility of seeing that in other cultures it is very different. The question of mass appreciation is now more pertinent than ever.

Understanding - or wanting to understand - that, for example, anime has very different approaches to cartoons naturally means stepping out of one's comfort zone. While it is true that future generations will be more accustomed to receiving certain types of stimuli in formats that might not be as conventional, it is still a relatively established cultural issue. However, this model can be interesting precisely because it encourages the combination of very childish styles with very adult themes, or vice versa. These audiovisual games that invite misdirection and have fun with the generation of expectations are just one more example of how the language of animation is constantly renewing itself.

For children and adults, or by blurring these categories, this diversification of the medium has made it possible to connect with all kinds of audiences. Focusing on their quality or the effect they produce, many adults are demanding

content that uses these formats, demonstrating that they are not just for younger audiences and that they can be a very effective way to have deeper and more complex conversations.

Based on the type of production and consumption that audiences are demanding, for example, from platforms, audiences are perhaps now more receptive to accepting stories with more varied formats or subject matter. As explained above, generational change undoubtedly influences this, and the fact that younger generations have grown up in a digital world undoubtedly influences their tastes and preferences to be different from those of their predecessors. To use an idea that has already been mentioned throughout the analysis, it can be said that kidults have especially contributed to the fact that animation is currently experiencing a new golden age.

The nostalgia and familiarity that these generations have with animation have allowed the production and good reception of content that would not have been possible before. In addition to the aforementioned consolidation of adult animation, it should also be noted that the distinction between children's and adult content is becoming increasingly blurred. This raises a final reflection, not only on the new languages of animation and film, but also on current concepts of adulthood and childhood (Picard, 2008). Because animation has evolved in ways that have made and established it as a medium capable of addressing transcendental and complex issues, but also because of its great visual appeal and interest, the success of animation lies precisely in its ability to connect with audiences of all ages.

9. Referencias

9.1. Bibliográficas

Arditi, D. (2021). *Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture*. Emerald Publishing Limited.

Bailes, J. (2019). *Ideology and the virtual city: Videogames, power fantasies and neoliberalism*. John Hunt Publishing.

Bendazzi, G. (2016). *Animation: A World History*. CRC Press.

Clements, J., y McCarthy, H. (2006). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*. Stone Bridge Press.

Condry, I. (2013). *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*. Duke University Press.

Dvornyk, M. (2016). *Rejuvenation of Grown-Ups: Who kidults are?* Institute of Social and Political. Psychology of NAPS of Ukraine.

Fullerton, T. (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. CRC Press.

González Muñoz, W. J. (2022). *Nostalgia televisiva y streaming audiovisual durante la cuarentena por la pandemia de COVID-19 en Puerto Rico: JuniorAlvarezTV y Ellas al mediodía, estudio de caso*. Universidad de Puerto Rico.

Hammer, J., y Baker, M. (2014). *Problematizing power fantasy*. The Enemy, 1.

Hubin, J. (2015). *Potential and Profitability: Animation as a Medium Instead of a Genre*. University of Northwestern-St. Paul.

Ipiál Villamil, A. (2021). *Animación y Vanguardias*. Pontificia Universidad Javeriana.

Kirchheimer, M. S. (2011). *Problemas de lectura: lo infantil y lo adulto en la animación comercial contemporánea*. | Oficios Terrestres.

Koyama-Richard, B. (2014). *Japanese Animation: From Painted Scrolls to Pokemon*. Stone Bridge Press.

Lamela Toro, T. (2018). *La animación para personas adultas: del humor absurdo al nihilismo : origen, evolución y perspectivas*. Universidad de Sevilla.

Leonard, D. (2003). *Live in your world, play in ours: Race, video games, and consuming the other*. *Studies in media & information literacy education*, 3(4), 1-9.

Loriguillo-López, A. (2022). *Anime Complejo*. Universitat de Valencia, Servei de Publicacions.

Marihi, J. (2000). *Pop culture pedagogy and the end(s) of school*. *Journal of Adolescent & Adult Literacy* (Vol. 44, Issue 4). International Literacy Association.

Montero Plata, L. (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Dolmen Editorial.

Napier, S. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York, NY: Palgrave.

Noh, S. N. (2017). *Nostalgia in Anime: Redefining Japanese Cultural Identity in Global Media Texts*. ProQuest.

Ortved, J. (2009). *The Simpsons: An Uncensored, Unauthorized History*. Faber and Faber.

Pérez Chávez, S. (2021). *El lenguaje visual de Spider-man: into the Spider-verse*. Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga.

Picard, M. (2008). *Video Games and Their Relationship with Other Media*. Mark J.P. (Ed.) *Video Game History: From Bouncing Blocks to a Global Industry* (p. 1-7). Greenwood Press, Westport, Conn.

Rajadell, N. (2005). *Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales* | Comunicar.

Roberts, S. (2021). *Animation Techniques*. Crowood Press.

Rodríguez Martínez, M. C., y Serandi Manuel, R. (2020). *El trasvase de la funcionalidad de los referentes sexuales en la animación para adultos*. UCO Press. Editorial de la Universidad de Córdoba.

Rodríguez Rodríguez, D. (2020). *Love, death and philosophy: un itinerario filosófico a partir de la ficción cosmológica*. Martínez Fabre, M., Mateu, F. y Herrero Herrero, M.(Coord.). *Space fiction. Visiones de lo cósmico en la ciencia-ficción* (pp. 84-94). Madrid: Cinestesia.

Ruiz Martín, J. M., y Alcalá Mellado, J. R. (2016). *Los cuatro ejes de la cultura participativa actual. De las plataformas virtuales al medialab*. Universidad de Castilla-La Mancha.

Sánchez Navarro, J. (2020). *La imaginación tangible. Una historia esencial del cine de animación*. Editorial UOC.

Sánchez Navarro, J. (2013). *Fanáticos. La cultura fan*. Editorial UOC.

Thomas, F., y Johnston O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions.

Ulin, J. C. (2014). *The Business of Media Distribution: Monetizing Film, TV and Video Content in an Online World*. Focal Press, Taylor and Francis Group.

Wang, X. (2022). *Cultural Hybridization through Animated Short Films: Narrative Strategies and Intercultural Communication*. Fonseca, Journal of Communication, 24, 2022, pp. 183-199.

Ward, P. (2000). *Defining "Animation": The Animated Film and the Emergence of the Film Bill*. Brunel University.

Webster, C. (2010). *Animation: The Mechanics of Motion*. Focal Press.

Wells, P. (2002). *Animation: genre and authorship*. Wallflower Press.

Wesseling, E. (2016). *"Back to That Special Time": Nostalgia and the Remediation of Children's Media in the Adult World*. Routledge.

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

9.2. Mediáticas

Benedicto Borges, L. (2022). *Bluey, la serie de apariencia infantil que engancha a los adultos*. El Mundo. Recuperado el 27 de abril de <https://www.elmundo.es/metropoli/series/2022/07/14/62cea5fe21efa044588b45a2.html>

Bizofan. (2022). *How 1930s Animations Shaped Animations Today*. Business of Animation. Recuperado el 16 de mayo de 2023 de <https://businessofanimation.com/how-1930s-animations-have-shaped-modern-animation/>

Del Toro, G. [@RealGDT]. (2018, 16 de noviembre). *Animation is a medium, not a genre- nor an interest for kids & families only*. [Tweet]. Twitter. Recuperado el 16 de abril de <https://twitter.com/RealGDT/status/1063527483524423680?lang=es>

Kelly, S. (2023). *The Last of Us review: «The best video game adaptation ever»*. BBC, Culture. Recuperado el 24 de mayo de 2023, de <https://www.bbc.com/culture/article/20230109-the-last-of-us-review-the-best-video-game-adaptation-ever>

Labelium. (2020). *New Post-COVID Audiovisual Consumption Habits. The consumption of digital audiovisual content has grown during the coronavirus confinement. What will happen in the post-COVID-19 era?* Labelium Group. Recuperado el 7 de abril de <https://www.labelium.com/blog/post-covid-digital-audiovisual-consumption/>

Luderitz, C. (2023). *Animation is a medium, not a genre*. The Montclarion. Recuperado el 22 de mayo de 2023 de <https://themonclarion.org/opinion/animation-is-a-medium-not-a-genre/#:~:text=The%20major%20misconception%20is%20the,a%20piece%20of%20art%20takes.>

Marcos, N. (2012). *Para niños y mayores*. El País. Recuperado el 30 de mayo de https://elpais.com/cultura/2012/07/23/television/1343023320_134302.html

Orellana, J. P. (2017). *Como nuestros antepasados prehistóricos inventaron la animación*. Hipertextual. Recuperado el 16 de mayo de 2023 de <https://hipertextual.com/2017/03/prehistoricos-inventaron-animacion>

The Guardian. (2005). *Ghibli's Grown-up World*. Recuperado el 12 de abril de <https://www.theguardian.com/film/2005/may/08/japan.awardsandprizes>

9.3. Audiovisuales

Adamson, A. y Jenson, V.(Directores). (2001). *Shrek* [Film]. DreamWorks Animation, DreamWorks SKG, Pacific Data Images (PDI).

Bocquelet, B., Carrington, M. y Lennard, D. (Productores). (2011-2019). *The Amazing World of Gumball* [Serie]. HBO. <https://www.hbomax.com/es/es>

Chatman, V. y Stough, E. (Productores). (1977-). *South Park* [Serie]. Paramount +. <https://www.paramountplus.com/intl/>

Cowa, B. y Kenny, H. (Productores). (2015-2021). *F Is for Family* [Serie]. Netflix. <https://www.netflix.com/es/>

Csupó, G., Wolodarsky, W., Swartzwelder, J., Kogen, J y Gunther, S. (Productores). (1989-). *The Simpsons* [Serie]. Fox Television. <https://www.foxtv.es/>

De Swaef, E. et al. (Directores). (2022). *The House* [Film]. Nexus Productions.

Del Toro, G. y Gustafson, M. (Directores). (2022). *Guillermo del Toro's Pinocchio* [Film]. Coproducción Estados Unidos-México-Francia; ShadowMachine Films, Jim Henson Company, Netflix, Necropia Entertainment, Pathé, Double Dare You, Netflix Animation.

Disney, W. y Iwerks, U. (Directores). (1928). *Steamboat Willie* [Film]. Walt Disney Productions.

Docter, P. y Powers, K. (Directores). (2020). *Soul* [Film]. Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Fincher, D. y Miller, T. (Productores). (2019-). *Love, Death + Robots* [Serie]. Netflix. <https://www.netflix.com/es/>

Groening, M. y Weinstein, J. (Productores). (2018-). *Disenchantment* [Serie]. Netflix. <https://www.netflix.com/es/>

Hanawalt, L., Purdy, K. y Campodonico, C. (Productores). (2014-2020). *BoJack Horseman* [Serie]. Netflix. <https://www.netflix.com/es/>

Hand, D. (Director). (1942). *Bambi* [Film]. Walt Disney Productions.

Hand, D. (Director). (1937). *Snow White and the Seven Dwarfs* [Film]. Walt Disney Productions.

Hanna, W., Lovy, A. y Barbera, J. (Productores). (1960-1966). *The Flintstones* [Serie]. HBO. <https://www.hbomax.com/es/es>

Kroll, N., Goldberg, A., Levin, M. y Flackeett, J. (Productores). (2017-). *Big Mouth* [Serie]. Netflix. <https://www.netflix.com/es/>

Lasseter, J. (Director). (1995). *Toy Story* [Film]. Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Linke, C., Merill, B. y Chung, J. (Productores). (2021-). *Arcane: League of Legends* [Serie]. Netflix. <https://www.netflix.com/es/>

McCay, W. (Director). (1914). *Gertie the Dinosaur* [Film].

Miyazaki, H. (Director). (1988). *Tonari no Totoro* [Film]. Studio Ghibli.

Miyazaki, H. (Director). (1997). *Mononoke-hime* [Film]. Studio Ghibli.

Miyazaki, H. (Director). (2001). *Sen to Chihiro no kamikakushi* [Film]. Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Dentsu Inc.

Moor, S. y Pearson, D. (Productores). (2018-). *Bluey* [Serie]. Disney +. <https://www.disneyplus.com/es-es>

Persichetti, B. et al. (Directores). (2018). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* [Film]. Sony Pictures Animation, Marvel Animation, Marvel Entertainment, Columbia Pictures, Pascal Pictures, Sony Pictures Entertainment (SPE), Lord Miller, Avi Arad Productions.

Reynaud. E. (Director). (1892). *Pauvre Pierrot* [Film].

Selick, H. (Director). (2009). *Coraline* [Film]. Focus Features, Laika Entertainment, Pandemonium.

Sharpsteen, B. y Luske, H. (Directores). (1940). *Disney's Pinocchio* [Film]. Walt Disney Productions.

Shinkai, M. (Director). (2016). *Kimi no Na Wa.* [Film]. CoMix Wave Films.

Slade, D. (Director). (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Film]. Netflix, House of Tomorrow.

Spence, G. (Producer). (2023-). *The Last of Us* [Serie]. HBO. <https://www.hbomax.com/es/es>

Sztybor, B. (Producer). (2022). *Cyberpunk: Edgerunners* [Serie]. Netflix. <https://www.netflix.com/es/>

Takahata. I. (Director). (1988). *Hotaru no Haka* [Film]. Studio Ghibli.

Tezuka, O. et al. (Director). (1963-1966). *Tetsuwan Atom* [Serie]. Mushi Productions, Fuji TV.

Wada, G. y Kinoshita, T. (Productores). (2013-). *Shingeki no Kyojin* [Serie]. Crunchyroll. <https://www.crunchyroll.com/es-es/>

Yamamoto, E. (Director). (1965-1966). *Janguru taitei* [Serie]. Mushi Productions, NBC.

Ward, P. y Yuasa, Masaaki (Productores). (2010-2018). *Adventure Time: Come Along With Me* [Serie]. HBO. <https://www.hbomax.com/es/es>

Rosio, D. y Scorza, G. (Productores). (2021-). *Strappare lungo i bordi* [Serie]. Netflix. <https://www.netflix.com/es/>

10. ANEXO: Índice de figuras

1. Fotograma de *Pauvre Pierrot!*. Recuperado el 3 de abril de 2023 de <https://www.youtube.com/watch?v=zDKWNOeN5CQ>
2. Infografía de la cámara multiplano y su funcionamiento. Recuperado el 4 de abril de 2023 de <https://www.youtube.com/watch?v=YdHTIUGN1zw>
3. Imagen extraída de la página web The Official Disney Fan Club. Recuperado el 5 de abril de 2023 de <https://d23.com/a-to-z/snow-white-and-the-seven-dwarfs-film/>
4. Imagen extraída del artículo *Kimba vs Simba: The great Lion King controversy*. Recuperado el 7 de abril de 2023 de <https://www.animationforadults.com/2019/07/kimba-vs-simba-great-lion-king.html>
5. Imagen extraída de The animation Experience at Conservation Station. Recuperado el 8 de abril de 2023. de <https://www.disneyworld.eu/attractions/animal-kingdom/animation-experience/>
6. Imagen extraída de Computer Careers: 3D animator. Recuperado el 8 de abril de 2023 de <https://www.computercareers.org/3d-animator/>
7. Imagen de diseños de personajes de series de Cartoon Network. Recuperado el 9 de abril de 2023 de <https://www.industriaanimacion.com/2020/10/cartoon-character-design/>
8. Imagen de diseño de Levi Ackerman, personaje de *Shingeki no Kyojin* por estudios de anime Mappa. Recuperado el 9 de abril de 2023 de <https://twitter.com/aninewsandfacts/status/1332303069426532355?lang=ga>
9. Animación abstracta de Walther Ruttmann, *Opus I*, 1921. Recuperado el 24 de mayo de <https://lamadraza.ugr.es/cine-y-audiovisual/el-cine-de-animacion-de-walther-ruttman-1921-1927/>
10. Imagen de explicación de cómo funciona la animación con superposición de celuloides. Recuperada el 11 de abril de 2023 de <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-cel-animation-definition/>

11. Imagen del proceso de animación digital en 2D. Recuperada el 11 de abril de 2023 de <https://www.industriaanimacion.com/2021/01/moho-animation-programa-de-animacion-2d/>
12. Captura de pantalla de episodio 14 de la temporada 1 de *Love, Death + Robots*, *Zima Blue*, 2019.
13. Captura de pantalla de episodio 8 de la temporada 1 de *Love, Death + Robots*, *Good Hunting*, 2019.
14. Captura de pantalla de episodio 3 de la temporada 3 de *Love, Death + Robots*, *The Very Pulse of the Machine*, 2022.
15. Captura de pantalla de episodio 5 de la temporada 2 de *Love, Death + Robots*, *The Tall Grass*, 2021.
16. Captura de pantalla de episodio 2 de la temporada 1 de *Love, Death + Robots*, *Three Robots*, 2019.
17. Captura de pantalla de episodio 3 de la temporada 1 de *Love, Death + Robots*, *The Witness*, 2019.
18. Captura de pantalla de episodio 8 de la temporada 2 de *Love, Death + Robots*, *The Drowned Giant*, 2021.
19. Imágenes de Tim Burton con las figuras utilizadas en *Frankenweenie*, 2012. Recuperado el 20 de abril de 2023 <https://www.pinterest.es/pin/633387440542628/>
20. Imágenes de Wes Anderson en el set de *Fantastic Mr. Fox*, 2009. Recuperado el 20 de abril de 2023 de <https://www.pinterest.es/pin/43980533841592216/>
21. Captura de pantalla de episodio 4 de la temporada 3 de *Love, Death + Robots*, *Night of the Mini Dead*, 2022.
22. Mosaico de fotogramas de *Alicia en el País de las Maravillas*, 1951, y sus imágenes de referencia. Recuperado el 24 de abril de 2023 de <https://www.xataka.com/magnet/la-historia-de-como-crearon-a-alicia-a-partir-de-una-nina-real-y-animacion-a-lapiz>
23. *Behind the scenes* con Michael B. Jordan y fotograma final animado con motion capture para episodio 7 de la temporada 2 de *Love, Death +*

- Robots*, 2021. Recuperado el 28 de abril de 2023 de <https://www.youtube.com/watch?v=NeGiDuwFL1w>
24. Captura de pantalla de episodio 7 de la temporada 1 de *Love, Death + Robots, Beyond the Aquila Rift*, 2019.
25. Mosaico de imágenes de cómo los Estudios Disney han reutilizado ilustraciones en distintas películas. Recuperado el 1 de mayo de 2023 de <https://www.buzzfun.me/articles/Disney/7-times-disney-recycled-its-classic-animation-scenes/>
26. Fotograma de *Red Hot Mamma*, 1934 donde se muestra a Betty Boop con demonios en el infierno. Recuperado el 3 de mayo de 2023 de <https://www.facebook.com/entrepelas/videos/betty-boop-red-hot-mamma/709696029646360/>
27. Captura de pantalla de *BoJack Horseman* episodio 15 de la temporada 6, *The View from Halfway Down*, 2020.
28. Comparación de los paneles originales del manga *Chainsaw Man*, 2018, y su adaptación al anime de mismo nombre, 2022. Recuperado el 5 de mayo de 2023 de https://twitter.com/chain_saw_man/status/1409515532886237195
29. Captura de pantalla de la película *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, 2018.
30. Captura de pantalla de la película *Black Mirror: Bandersnatch*, 2018.
31. Comparativa de personajes en el juego y en la serie de *League of Legends*. Imagen recuperada el 7 de mayo de 2023 de https://www.reddit.com/r/arcane/comments/sa07eo/lore_spoilers_lol_vs_arcane_which_changes_do_you/
32. Comparativa de Joel y su hija en el principio de *The Last of Us*, primero la serie, 2023, y luego el videojuego, 2013. Imagen recuperada el 7 de mayo de 2023 de <https://www.culturaocio.com/tv/noticia-the-last-of-us-grandes-diferencias-videojuego-serie-hbo-20230120161501.html>
33. Captura de pantalla de la película *Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001.
34. Captura de pantalla de canción de apertura en *Bluey*, 2018.

35. Imagen con el Rey Hielo y Marceline de niña en *Hora de Aventuras*. Recuperada el 13 de mayo de 2023 de <https://unwinnable.com/2021/03/23/post-post-apocalyptic-come-along-with-me/>
36. Fotogramas de Richard de niño y su padre Frankie en *El Asombroso mundo de Gumball*. Recuperado el 13 de mayo de 2023 de <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/TearJerker/TheAmazingWorldOfGumball>