

La estructura de las imágenes del cine animado

UP: Una Aventura de Altura, Coraline y la Puerta Secreta, Toy Story 3,
Frankenweenie y Hotel Transylvania

Mariana Valencia Giraldo - Ximena López Ríos
UNIVERSIDAD DE MANIZALES 2015

Tabla de contenido

1. Antecedentes	4
2. Objetivos de Investigación	6
3. Justificación	7
4. Preguntas de Investigación	8
5. Marco Teórico	8
5.1 Estructura de la imagen en las películas de cine animado	8
5.2 Las Estructuras de la Imagen.....	12
5.2.1 Función de la Cámara.....	12
5.2.2 Planos	13
5.2.3 Composición de la Imagen.....	14
5.2.4 Centros de Interés.....	15
5.2.5 Organización del Cuadro.....	15
5.2.6 El Contraste	16
5.3 Imagen en Movimiento	16
5.3.1 Movimiento Realista	16
5.3.2 Movimiento Irrealista.....	17
5.3.3 Imagen Real	18
5.3.4 Movimiento Real.....	18
5.4 Lenguaje Visual	19
5.4.1 El Montaje.....	21
5.4.2 El Espacio.....	22
5.4.3 El Plano	22
5.4.4 La Elipsis.....	23
5.4.5 El Sonido.....	23
5.4.6 El Tiempo.....	24
5.4.7 Las Transiciones.....	24
5.5 Animación.....	24

5.5.1 Formato	25
5.5.2 Fotogramas	26
5.5.3 Creación	26
5.5.4 Caricatura	26
5.5.5 Anime	27
5.5.6 Comics.....	28
6. Diseño Metodológico.....	28
7. Resultados.....	32
7.1 Las Estructuras de la Imagen	32
7.1.1 Función de la Cámara.....	32
7.1.2 Composición de la Imagen.....	36
7.1.3 Organización del Cuadro.....	39
7.2 Imagen en Movimiento	41
7.2.1 Imagen Real	41
7.2.2 Movimiento Real.....	44
7.2.3 Movimiento Realista	48
7.3 Lenguaje Visual	52
7.3.1 Los Planos	52
7.3.2 El Espacio.....	53
7.3.3 El Tiempo.....	53
7.3.4 El Sonido.....	54
7.3.5 Las Elipsis	55
7.3.6 El Montaje	55
7.3.7 Las Transiciones.....	56
7.4 Animación.....	57
7.4.1 Formato – Fotograma.....	57
7.4.2 Creación	61
7.4.3 Caricatura – Anime – Comic.....	62
8. Conclusiones.....	63
8.1 Las Estructuras de la Imagen	63

8.1.1 Función de la Cámara: Planos	64
8.1.2 Composición de la Imagen: Centros de Interés.....	64
8.1.3 Organización del Cuadro: Contrastes.....	65
8.2 Imagen en Movimiento	66
8.2.1 Imagen Real	66
8.2.2 Movimiento Real.....	67
8.2.3 Movimiento Realista.....	67
8.3 Lenguaje Visual.....	68
8.4 Animación.....	70
8.4.1 Formato – Fotograma.....	70
8.4.2 Creación	71
8.4.3 Caricatura – Anime – Comic.....	72
8.5 Respuesta a la Pregunta de Investigación	72
9. Anexos (ver en soporte digital)	73
10. Referencias	73

1. Antecedentes

Para la realización de esta investigación sobre la estructura del cine animado de las películas *Up: Una Aventura de Altura*, *Coraline y la Puerta Secreta*, *Toy Story 3*, *Hotel Transylvania*, y *Frankenweenie*, se indagó en diferentes tesis, investigaciones, y artículos científicos de personas conocedoras del tema, para tener referentes y bases sólidas que permita fundamentar la problemática que da origen a la investigación.

Para Miguel Vidal Ortega & Carmen Lloret Ferrándiz (2008), autores del estudio *Contribución de la animación cinematográfica, al desarrollo del trucaje cinematográfico y los efectos especiales en el cine contemporáneo* realizada en el 2008 en España; el cine es un arte joven que toma herramientas de las artes mayores y de las más tradicionales. Sin embargo, éste logró una importante unión entre luces, sombras, tonos, colores y personajes, que a su vez se mezclan con la música, voces y efectos, manejando con ellos el tiempo y el espacio.

“Esta tesis doctoral examina cuidadosamente la valiosa contribución de la animación cinematográfica, aplicada al desarrollo de los efectos especiales y el trucaje cinematográfico en el cine” (Vidal Ortega., Lloret Ferrándiz., 2008, p. 501). En el trabajo del 2008, Vidal Ortega & Lloret Ferrándiz dicen que a partir del uso y la utilización de las técnicas cinematográficas y su uso de los efectos especiales, se puede hablar del cine como un fenómeno mágico que permite sobrepasar la realidad con la intervención de la imagen visual.

La tesis *“Diseño de animación: análisis de la animación en nuevos medios de comunicación desde la perspectiva del diseño”* realizada por Andrés Agredo Ramos, Magíster en Diseño y Creación Interactiva en el 2010 en Cali Colombia, propone varios objetivos a estudiar: El instrumento de análisis para piezas de animación, la acotación para una definición coherente de animación desde la perspectiva del diseño, el establecimiento de los parámetros de análisis de la animación en los nuevos medios de comunicación, y la selección de una muestra significativa de animación en Internet (Agredo, 2010). La metodología utilizada en la investigación de Agredo Ramos es basada en libros y documentos referidos a la importancia de los films, la animación y el campo audiovisual.

Las conclusiones planteadas por Agredo (2010) en primera instancia señalan que pasado más de un siglo desde su consolidación, la definición de animación aún se encuentra en acrecentamiento y más aún con los nuevos desafíos que proponen las recientes tecnologías de la información y la comunicación (Agredo, 2010). En tal trabajo realizado por Andrés Agredo Ramos en el 2010, González expresa (citado en Agredo 2010) que el objetivo de la investigación en diseño se centra en la ciencia de lo artificial. En este sentido es propicio enmarcar la investigación en animación desde el diseño, aunque el estudio de esta disciplina se encuentre en gestación, inclusive es importante tener presente su relación con otras ciencias. La metodología de este cineasta sigue siendo sobre bases documentadas por otros autores y su propio pensamiento. Agredo (2010) llegó a la conclusión que las posibilidades de abordar la investigación en animación desde la perspectiva del diseño, permiten avanzar significativamente en el reconocimiento e interpretación de este recurso,

en donde también son necesarios los análisis desde la forma y la función; sin descartar las relaciones que tiene con numerables ciencias.

En el 2011, Manuel Armenteros Gallardo realiza el artículo científico llamado Técnicas Audiovisuales: El 3D estereoscópico ha vuelto para quedarse, para la revista Telos en el país de España. Armenteros (2011) se basó en un enfoque cualitativo, en donde implementó una bibliografía sobre la historia del cine, su lazo con la tecnología y la percepción del ojo humano; también en experiencias de las audiencias al ver este tipo de largometrajes tanto en la pantalla grande, como en la pequeña. Estos tres puntos son los referentes del artículo científico desde los inicios del cine, los experimentos con nuevas tecnologías que mejoraron la captura y la representación de la realidad que han generado un ‘continuum’ de patentes en todo el mundo (Armenteros 2011).

Algunos de los objetivos centrales de este artículo son destacar la tecnología, el modelo 3D estereoscópico (efecto tercera dimensión) que se había creado a principios de los años 60 y que volvió para quedarse; la implantación del 3D en televisores hogareños en el medio económico, el éxito de las películas que han tenido este modelo y el cambio que trae en el lenguaje audiovisual de los productos. En las principales conclusiones se encuentran la aceptación del cine 3D pues según el autor, es mejor la experiencia visual y hace que el espectador tenga una mejor inmersión; la aceptación del ojo humano al efecto de la tercera dimensión a mediano plazo, y el concurrente lanzamiento de las nuevas películas en el antiguo formato y en el 3D.

Según Estefanía Martínez González (2011), la investigación Los mundos [teóricos] de Coraline: Psicoanálisis, Postfeminismo y Postmodernismo en el cine de animación, realizada en España, contribuye a hallar la importancia de la teoría en temas visuales, y los movimientos históricos que convergen en el desarrollo del relato. La continuidad a su vez, está orientado por tres motores: Psicoanálisis, postfeminismo y postmodernismo.

La autora para ello busca analizar las narrativas profundas que en la película se tratan, y así darle un aporte a la creación de los personajes, sus identidades, o el desarrollo cognitivo de los mismos; mediante varias metodologías basadas en el feminismo, la identidad y la semiótica. “Coraline desarrolla una narrativa extremadamente compleja que aborda con éxito teorías relacionadas con cuestiones de identidad, género, sexualidad, entre otras” (Martínez G, 2011, p. 92).

Juan Carlos Arias (2006), en la tesis de maestría en Historia y Teoría del Arte y la Arquitectura de la Universidad Nacional de Colombia, analiza la relación entre cine y vida, con la intención de indagar la estética del medio cinematográfico y definir sus particularidades, con base en autores como Rancière (2005), quien sostiene que el recurso estético propio del cine mantiene un equilibrio de dos poéticas contradictorias; por un lado la de la “representación”, la cual se basa en las formas de identificación y por otro, una práctica estética que es una poética en la que se realiza una puesta en escena a través de la fragmentación de sus elementos.

Según la tesis que Arias trae a colación, elaborada por Arthur Danto (2011); con la transición del arte moderno al arte contemporáneo, se puede saber el lugar que ocupa el cine según las discusiones generadas en sus comienzos; si puede ser considerado como arte

o no, empleando este postulado con un carácter conceptual de la estética del arte y su relación con el cine. Se concluye por medio de autores como Rancière que “en el cine nunca se producirá una pureza de las otras artes en la modernidad, una negación de lo exterior, de lo impuro, una absoluta autonomía”. (Rancière, 2005)

Al iniciar el 2012, Rafael Suárez Gómez expone su tesis doctoral Captación de la imagen cinematográfica: Soporte fotoquímico y digital, en la Universidad de Barcelona, España. Suárez Gómez (2012), realiza su trabajo investigativo con base al enfoque cualitativo, pues el autor desarrolló un análisis bibliográfico académico y técnico en cinematografía; además de una serie de 10 entrevistas a 10 directores de fotografía y la observación de 8 expertos ante material audiovisual.

Uno de los principales objetivos de esta investigación es descubrir y analizar las características técnicas y estéticas de los soportes de captación de la imagen fotoquímica y digital, además de conocer los puntos de vista de los expertos en creación de imagen cinematográfica en el cine digital, y describir las diferencias entre ambas imágenes. En cuanto a las principales conclusiones Suárez (2010) afirma que la cámara digital ofrece herramientas novedosas en el ámbito audiovisual y cinematográfico, y que aunque se pensaba que la imagen fotoquímica tenía más calidad; la digital según las entrevistas es superior; además la importancia de tener en constante estudio al medio cinematográfico, por estos métodos de la entrevista y la observaciones pues es un medio cambiante por estar sujeto a la tecnología.

En el artículo de la página de internet Paradigmas de la ciudad de México, titulado “Deleuze pensando al cine. Tres tesis sobre movimiento recuperadas desde Henri Bergson” por Arqueles Estrada (2013), se exponen tres críticas realizadas a la concepción de la imagen en movimiento y las transformaciones que ha sufrido. En primera instancia se establece la diferenciación entre la imagen y los instantes; de este modo se exalta a su vez al montaje como uno de los factores que permitió la evolución cinematográfica.

Deleuze, según el pensamiento bergsoniano asegura que uno de los problemas del movimiento, es no diferenciarlo con la concepción del espacio recorrido, pues él considera que el espacio recorrido es una conciencia de un suceso pasado y expone la naturaleza del movimiento mediante la inserción de instantes en el tiempo; construyendo de este modo un movimiento real. Estrada (2013) concluye que un instante cualquiera permite la comprensión del fenómeno del movimiento según la noción estática del mismo. Además asegura: “ el cine nos ofrece entonces, ya no imágenes separadas entre sí que son expuestas dentro de un tiempo abstracto, sino más bien la imagen-movimiento en su forma más explícita, ya que es movimiento puro en sí misma”(Estrada, 2013).

2. Objetivos de investigación

a. Objetivo general

Identificar la estructura de las imágenes en las películas de cine animado *Up: Una Aventura de Altura, Toy Story 3, Frankenweenie, Coraline y la Puerta Secreta, y Hotel Transylvania.*

b. Objetivos específicos

i. Estructuras de la imagen

Reconocer las características de la estructura de la imagen en las películas de cine animado *Up: Una Aventura de Altura, Toy Story 3, Frankenweenie, Coraline y la Puerta Secreta, y Hotel Transylvania.*

ii. Imagen en movimiento

Analizar la construcción de las imágenes en movimiento en las películas de cine animado *Up: Una Aventura de Altura, Toy Story 3, Frankenweenie, Coraline y la Puerta Secreta, y Hotel Transylvania.*

iii. Lenguaje visual

Explorar la narratología audiovisual del lenguaje visual empleado en las películas de cine animado *Up: Una Aventura de Altura, Toy Story 3, Frankenweenie, Coraline y la Puerta Secreta, y Hotel Transylvania.*

iv. Animación

Indagar sobre la generación del formato en el proceso de animación en las películas de cine animado *Up: Una Aventura de Altura, Toy Story 3, Frankenweenie, Coraline y la Puerta Secreta, y Hotel Transylvania.*

3. Justificación

Esta investigación que se basa en un interés teórico-conceptual y también en la novedad del enfoque, pretende ampliar de manera descriptiva la construcción de las imágenes en el cine animado, a través de las diferentes técnicas de animación que facilitan la creación de diversos espacios y tiempos visuales, que serán el objeto de estudio.

Desde comienzos del siglo XX cuando se emplearon las primeras técnicas de animación, este tipo de cine ha cambiado la manera de estructurar sus imágenes, debido a la tecnología que se tenía a la mano en cada época. Hoy estas técnicas son visiblemente diferentes a las anteriores, pues se emplean métodos como el 3D y sus siguientes dimensiones, que cambia la concepción de la imagen y por tanto su nivel de expresión se hace diferente.

Se busca también identificar los diferentes elementos que componen la imagen, los cuales caracterizan determinada película a estudiar, reconociendo tales elementos e interpretándolos desde los aspectos fundamentales de la creación de la imagen cinematográfica de este tipo de cine como lo son la estructura, el movimiento, el lenguaje y la animación. Es importante y necesario identificar estos aspectos pues el cine es un fenómeno de la actualidad, al igual que el formato animado, que consta de un proceso de evolución y desarrollo complejo que va desde la concepción de la idea, hasta el diseño de la misma con su historia y secuencia.

Cabe resaltar que la presente investigación contribuirá al conocimiento y desarrollo de nuevos trabajos de indagación que tengan que ver con el cine, sus formatos y el género animado.

4. Preguntas de investigación

¿Cómo se estructuran las imágenes del cine animado en las películas *Up: Una Aventura de Altura*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie*, *Coraline* y *la Puerta Secreta*, y *Hotel Transylvania*?

a. Estructuras de la imagen

¿Cómo son la función de la cámara, la composición de la imagen y la organización del cuadro en las características de la estructura de la imagen en las películas de cine animado *Up: Una Aventura de Altura*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie*, *Coraline* y *la Puerta Secreta*, y *Hotel Transylvania*?

b. Imagen en movimiento

¿Cómo se construyen las imágenes en movimiento realistas e irrealistas en las películas de cine animado *Up: Una Aventura de Altura*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie*, *Coraline* y *la Puerta Secreta*, y *Hotel Transylvania*?

c. Lenguaje visual

¿Cómo es la narratología audiovisual en el lenguaje visual empleado en las películas de cine animado *Up: Una Aventura de Altura*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie*, *Coraline* y *la Puerta Secreta*, y *Hotel Transylvania*?

d. Animación

¿Cómo se genera el formato en el proceso de animación en las películas de cine animado *Up: Una Aventura de Altura*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie*, *Coraline* y *la Puerta Secreta*, y *Hotel Transylvania*?

5. Marco Teórico

En el marco teórico se sustentarán teóricamente la problemática general de la investigación, y sus categorías de análisis, bajo la mirada estructuralista basándose en autores precursores de tal y en investigaciones que fortalezcan la construcción de las imágenes en el cine de animación.

5.1 Estructura de la imagen en las películas de cine animado: *Up: Una Aventura de Altura*, *ToyStory 3*, *Frankenweenie*, *Hotel Transylvania* y *Coraline* y *la Puerta Secreta*.

Para dar inicio al desarrollo de la problemática, que se basará en la mirada general de las estructuras de las imágenes empleadas en el cine animado; se debe profundizar en cada uno de los términos que componen la misma. La visión general del planteamiento teórico

permitirá un acercamiento a la composición de las imágenes en las películas *Toy Story 3*, *Frankenweenie*, *Hotel Transylvania*, *Up: una aventura de altura* y *Coraline y la Puerta Secreta*.

La estructura en la lingüística nace como base del Estructuralismo, que tuvo sus orígenes en el siglo XX, en manos del lingüista Ferdinand de Saussure, el cual llevó un análisis condensado en la lingüística, como herramienta de investigación. En su obra *Curso de Lingüística General* (1916), Saussure identifica el Estructuralismo como el estudio de la relación entre diferentes elementos, que siempre a su vez se caracterizan por la oposición entre cada uno de estos. Es a través de estas unidades que se conforma todo un compilado de información que le da forma a la estructura como tal. Sin embargo, estas unidades poseen independencia las unas con las otras, en este caso; la estructura del lenguaje. “No hay pues, nada de colectivo en el habla; sus manifestaciones son individuales y momentáneas. En ella no hay más que la suma de los casos particulares según la fórmula: (1+1’+1’’+1’’’...).” (Tonos Digital, 2002, marzo, número 3).

Con el cine entonces, pasa lo mismo que con el lenguaje. El cine no es sólo una composición de imágenes, definidas como fotografías –imágenes estáticas – El cine a su vez, se compone de implementos incorporados a la secuencia fílmica, y de aparatos que proporcionan dicha secuencia.

Como dice Victor F. Perkins (1997) en su libro *El Lenguaje del Cine*, la rapidez con que se presenta una secuencia de imágenes cinematográficas, es la que engaña la vista del espectador. Sin embargo, dicha asociación de fotografías no pasarían de ser tan sólo una serie de imágenes inmóviles, a menos que a estas se le involucraran materiales como las cámaras o el proyector, lo cual permite admitir a la tecnología como fuente fundamental para hacer cine.

“El desarrollo de la tecnología cinematográfica demuestra la interdependencia entre realismo e ilusión. Un invento que anima imágenes tanto puede hacerlo si éstas son monocromáticas como en color.” (Perkins, 1997, p. 51).

En esta parte se empieza a desarrollar un análisis que constituye la estructura de cine como tal, que se compone a su vez no sólo de lo que las imágenes pueden llegar a introducir en un film, sino de los mecanismos que permiten tal introducción. Y como en el Estructuralismo, se identifican los elementos independientes (cámara, proyector, fotografía, imagen a color, imagen monocromática, secuencia, etc.), que tienen un significado propio y no dependen de otro para su permanencia. Pero al unirse, forman un nuevo significado (cine) a partir de la oposición entre los mismos.

Es a partir de allí, donde surgen las transformaciones. Como sugirió Saussure (1916), hay dos conceptos que suponen al objeto estático en un determinado tiempo, y a los cambios que surgen con los mismos cambios temporales y espaciales. Saussure los llamó sincronía y diacronía, respectivamente. Sincrónicamente, están los objetos que hacen referencia a los componentes independientes que conforman la estructura del cine, y el análisis de los mismos en un espacio y un tiempo determinado, es decir la no alteración del movimiento en cada uno de estos, como si se tratase de una fotografía, que como lo decía F. Perkins “es literalmente una continuidad detenida que no puede más que sugerir los hechos producidos

antes o después de la exposición de la película, o fuera del campo de la cámara”.(Perkins, 1997, p. 47).

Por otro lado, está la parte Diacrónica que remite a esos cambios espacios – temporales, que le añaden al objeto, transformaciones en sí y en la manera de exteriorizarse. En este caso, el cine es ese objeto y las transformaciones hacen parte de la manera de hacer cine, y la manera de observarlo, siendo éste, un constante símbolo de experimentación mecánica, y a su vez de experimentación audiovisual con respecto a la manera de elaborarlo.

La generación de cine se da a través de la correcta elaboración secuencial de imágenes. Según Elisa March Leuba (2011) cuando se habla de composición de la imagen se refiere a la colocación de elementos en un orden lógico; pues la información, y la expresividad del mensaje que se desea transmitir, se ven influidas por la composición. “Componer significa agrupar y ordenar los elementos visuales de la imagen, para obtener un efecto estético, informativo y narrativo.”(Leuba, 2011, p. 44).

Las imágenes entonces, tienen una correspondencia de acción y reacción entre ellas mismas y para con otras, según lo define Gilles Deleuze (1984) en su libro *La Imagen en Movimiento*, en el cual expresa que esta correlación se puede dar, siempre y cuando cada una por su parte tenga un significado y una independencia. Como en el Estructuralismo, cada partícula que compone, desarrolla a su vez su propia significación, para ya adquirir una forma en común con las demás partículas existentes.

Además, Deleuze (1984) especifica cómo los planos hacen parte del movimiento que puede generarse con cada imagen o fotografía, y de la perspectiva que estos pueden generar en el espectador. Y dice que en los puntos de los planos, aparecerá un intervalo entre la acción y reacción, que permitirá la identificación de la unidad (imagen) en el movimiento. “La desviación, el intervalo, bastará para definir un tipo de imágenes entre las otras pero con una particularidad: la de ser imágenes o materias vivas” (Deleuze, 1984, p. 95).

Las imágenes, entonces, además de denotación particular, contienen una serie de signos que la componen. Entre ellos se encuentran los planos y los usos de los mismos. Gilles Deleuze (1984), ejemplifica el uso de los planos como recurso visual de intenciones emocionales. Para ello, primero incorpora la utilización de diferentes elementos de estructuración de una imagen como lo son los personajes, las luces, los objetos, el sonido; y luego recurre al uso del primer plano, que constituye lo que llamaría la imagen-afección, es decir, la interacción directa con las emociones.

Los afectos harían parte de un tipo de narración, que permite remitirse al recurso emocional con que se cuenta. Sin embargo Deleuze sostiene que el primer plano no logra hacer una identificación plena de los personajes, puesto que todos estos puestos en primer plano, tendrán una expresión universal de miedo, angustia, felicidad o dolor. Pero que para ello es necesario que se definan los rasgos de los roles, para así apropiarse a cada personaje, una expresión que vaya conforme sus especificaciones físicas y materiales como lo serían sus facciones, la luz, el brillo, la oscuridad o las curvas y así lograr una singularidad en la actuación que se atribuyó al primer plano.

“El primer plano hace del rostro el puro material del afecto. De ahí aquellas extrañas nupcias cinematográficas en las que la actriz presta su rostro y la capacidad material de sus partes, mientras el director inventa el afecto y la forma de lo expresable, que los adoptan y moldean.”(Deleuze, 1984, p. 153).

En el uso del primer plano se destaca el dominio de este sobre los demás, o la subordinación del mismo con respecto a los otros; también afirma Deleuze (1984) que existen dos tipos de composición, una exterior y otra interior.

Lo que se puede llamar composición externa, es la relación del primer plano con otros planos y con otros tipos de imágenes. Pero la composición interna es la relación del primer plano, ya sea con otros primeros planos, ya sea consigo mismo, sus elementos y dimensiones. Además, entre los dos casos no hay gran diferencia: puede haber una sucesión de primeros planos, compacta o por intervalos; pero también un único primer plano puede destacar sucesivamente tales o cuales rasgos o partes del rostro, y desplegar ante nosotros sus cambios y relaciones. Y un solo primer plano puede reunir simultáneamente varios rostros o partes de rostros diferentes. (Deleuze, 1984, p.153)

Para el autor esto trae consigo una incorporación de elementos tales como el espacio-tiempo, la profundidad y la superficie. Es decir, si se tiene un primer plano o un primerísimo primer plano en cámara, se denotará a su vez la profundidad en el marco del personaje que está en primer plano, y la superficie del mismo; todo bajo un mismo parámetro de singularidad, que como lo diría Peirce (citado en Deleuze, 1984) “un color como el rojo, un valor como el brillante, una potencia como lo afilado, una cualidad como lo duro o lo blando son, ante todo, posibilidades positivas que no remiten más que a sí mismas.”(Deleuze, 1984, p. 156).

En el libro *La Imagen Tiempo*, también del autor Gilles Deleuze (1987), hace un análisis sobre la transformación del cine y las implicaciones que trae consigo las diferentes elaboraciones de largometrajes. Deleuze menciona que la imagen muda y la imagen parlante se componen de objetos y materiales diferentes. La imagen muda se estructura por una imagen vista y por el título intermedio que se lee, que equivale a la segunda función del ojo; es decir, el título intermedio se refiere el discurso interno, entre esos, los actos del habla. Por otro lado la imagen vista conservaba el orden natural, manteniendo un aspecto cotidiano de las cosas y de los seres.

En el cine sonoro e imagen sonora, por el contrario ya se remite al oído como principal órgano de consumo cinematográfico; pero lo sonoro, sigue siendo una nueva dimensión de la imagen visual. Dice Deleuze (1987) que en cuanto a la imagen, se genera un cambio importante con respecto a la imagen muda, pues ésta hace ver libremente algo que no aparecía en el cine mudo, porque son desnaturalizadas, ya que son condiciones o consecuencias del acto del habla.

La sonoridad, según el autor, también hace parte fundamental de la construcción en una imagen. Esta banda sonora se constituye por las palabras, el ruido, las fonaciones, y la música. Estos elementos en ocasiones, tienen a contraponerse aunque también adquieren el papel de personaje dentro del film. Sin embargo, y finalmente, todos estos pasan a formar

lo que Deleuze denominó ‘continuo sonoro’, en cuyo caso los elementos no se separan sino en función de un significado eventual, pero no de un significante; es decir que a través del Estructuralismo se podría hacer un análisis de un contenido, en este caso el del paisaje sonoro, para la elaboración de un significado que se constituye en su contexto o sistema determinado sin necesidad de ahondar la forma material de ese sonido, es decir su significante.

En la imagen visual, dichos elementos forman un solo componente que a la vez forman con la independencia de la imagen, un componente más sólido.

Jaume Durán (2008), en su libro *El Cine de Animación Norteamericano*, le da un significado a la animación cinematográfica “Tradicionalmente entendemos que agrupa los filmes creados gracias a la técnica de grabación de imagen por imagen, y que su esencia se sitúa dentro de la capacidad de dar vida a cualquier cosa que esté inanimada, en definitiva, todo aquello que fijado en el tiempo no puede ser considerado como vivo.” (Durán, 2008, p. 8).

Para Jaume Durán, todo cine que se crea tanto en convencional, como el comercial; el independiente, y el animado, hacen parte de un compilado que finalmente termina por llamarlo también, cine animado ya que las composiciones del mismo, generan un estado de alteración de lo estático, en busca de los movimientos. Dicha composición se basa en la sucesión de imágenes inmóviles que al proyectarse a un cierto ritmo, dan una ilusión de movimiento, sin embargo este movimiento no existe.

En la siguiente categoría se analizarán las estructuras de la imagen y sus características principales: La totalidad, la transformación y la autorregulación, como categoría de análisis dentro del diseño del problema de la investigación.

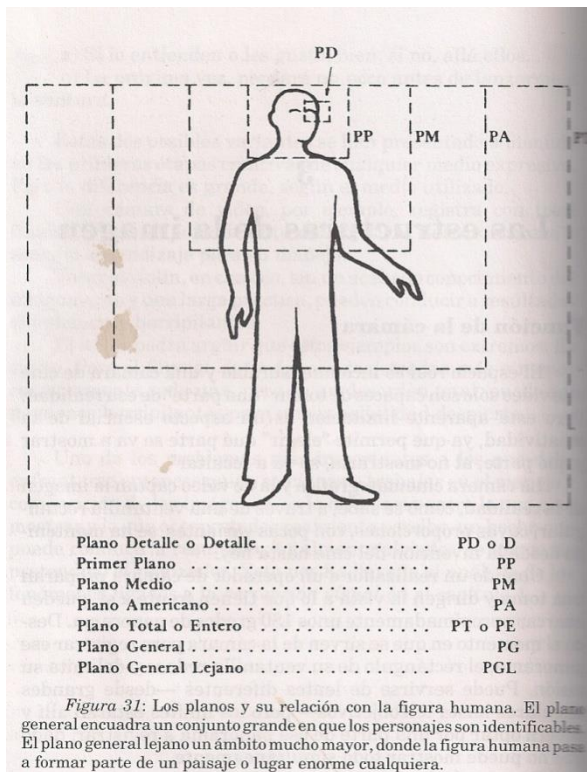
5.2 Las estructuras de la imagen

Al tener en cuenta al crítico y director de cine Simón Feldman y su libro “*La composición de la imagen en movimiento*” de 1997, se expondrá entonces el tercer capítulo de este ejemplar “*Las estructuras de la imagen*” en donde Feldman (1997) divide tal en: *Función de la cámara*, que habla del espacio real, que se extrae de la realidad por medio de la cámara; los planos y su función en la expresión de la imagen. *Toda superficie de la imagen es válida*, que en la tabla del diseño del problema se abordará como –Composición de la imagen- pues resume mejor el contenido del subcapítulo, que trata de una totalidad entre el cuadro y el movimiento; los elementos dentro de esta totalidad, la selección del centro de interés y cómo establecerlos en la imagen audiovisual. *Organización del cuadro* es el último subtema del capítulo de este libro, el cual se compone de las proporciones de los elementos, su relación, el centro de interés y los contrastes. A continuación se desarrollarán los subtemas *Función de la cámara*, *toda superficie de la imagen es válida* y la *organización del cuadro* del capítulo “Las estructuras de la imagen” de Feldman (1997) los cuales serán complementados, en algunos aspectos con otros autores.

5.2.1 Función de la Cámara

“El espacio real es inconmensurable y una cámara de cine o de vídeo solo son capaces de tomar “una parte” de esa realidad” (Feldman, 1997, p. 49) Según Feldman (1997) esta supuesta limitación es una potencia creativa ya que se puede elegir qué se va a mostrar y que no. En el libro de 1997, este autor deja claro que cuando un operador va a realizar una toma, solo puede abarcar 180 grados de panorama; así que es necesario optar por cierta parte de tal para mostrar pero esto permite decidir cómo ordenar la sucesión de tomas y la distribución de la información. Según Feldman (1997) este pedazo de realidad tomada por la cámara se llama plano y sus diferentes denominaciones van de acuerdo a las proporciones del cuerpo humano:

5.2.2 Planos



(Feldman, 1997, p. 50).

El Primer Plano y el Plano Detalle en la época del 20, fueron considerados por los grandes teóricos del cine como uno de los elementos sustanciales del lenguaje cinematográfico; al primer plano se le llegó a considerar el único aspecto que diferenciaba al cine de cualquier expresión artística, por primera vez el rostro humano aparecía aislado en una pantalla poniendo en evidencia gestos y estremecimientos (Feldman, 1997) Feldman (1997) asegura que los primeros planos tienen grandes posibilidades expresivas.

Respecto a los planos Martin (2002) en su libro *El Lenguaje del Cine* coincide con Feldman (1997) en que “el tamaño del plano (y por consiguiente su nombre y su lugar en la

nomenclatura técnica) está determinado por la distancia entre la cámara y el sujeto y por la longitud focal del objetivo empleado” (Martin, 2002, p. 43).

Según Martin (2002) el tamaño del plano está condicionado por la obligación de dejarle al espectador determinado tiempo para percibir el contenido plasmado en tal, por eso “un plano general suele ser más largo que un primer plano; pero es evidente que este último puede ser largo o muy largo si el realizador quiere expresar una idea precisa: el valor dramático, entonces, gana por la mano a la simple descripción”. (Marcel, 2002, p. 43).

En el libro *El Lenguaje del Cine* de 2002, Martin sostiene que la mayoría de los tipos de planos tienen su razón en la comodidad de la percepción y la claridad de la narración; solo el gran plano y el primer plano en su mayoría de veces tienen un significado psicológico preciso, y no solamente uno descriptivo.

Martin (2002) asegura que el gran plano hace del hombre una silueta minúscula que lo reintegra al mundo y lo “objetiviza”, por eso se dice que crea una atmósfera pesimista; pero a veces una dominante, dramática y hasta épica. En cuanto al primer plano, que en Feldman (1997) puede verse también como el plano detalle, Epstein (Citado en Martin, 2002) dice “... Es el milagro de la presencia real, la vida manifiesta, abierta como una hermosa granada sin su cáscara, asimilable y bárbara. Teatro de la piel... un primer plano de un ojo, ya no es el ojo: es UN ojo, es decir, la apariencia mimética en la que de repente aparece el personaje de la mirada.” Según Martin (2002) salvo cuando lleva un valor descriptivo, amplificación y/o explicativo, el primer plano corresponde a una invasión del campo de la conciencia, a una tensión mental considerable y a un modo de pensar obsesivo; es decir que asume un papel metafísico.

5.2.3 Composición de la imagen

Como se había dicho anteriormente, el intertítulo del libro de Feldman (1997) lleva como nombre *Toda la superficie de la imagen es válida*, pero en el diseño del problema de investigación y en su desarrollo se trabajará como la Composición de la imagen, ya que estos términos abarcan mejor lo desarrollado en tal subtema.

Feldman (1997) plantea que al hablar de la composición de la imagen, se habla del cuadro, que está sujeto al movimiento general de la totalidad de las imágenes, que son un conjunto y solo cobran valor al serlo “Ambos aspectos son complementarios: una imagen importa por su posición dentro de la totalidad, pero esa totalidad adquiere su valor por la suma de cada una de las imágenes que la componen” (Feldman, 1997, p. 54).

También es importante destacar que el cine y el vídeo están hechos para verse en continuidad, de forma unidireccional, pues es una sucesión de imágenes en donde cada una cumple un rol; entonces no se puede olvidar que todo lo que figura en una imagen pesa en la visión del espectador y se debe estructurar para que la atención de éste se vaya hacia donde el realizador quiere, y no a donde lo disponga al azar (Feldman, 1997).

En el libro de 1997, Feldman realiza una comparación del cuadro cinematográfico con el cuadro pictórico, en donde la mirada del espectador en la pintura, va recorriendo una y otra vez, mientras que en el cine o en el vídeo la serie de imágenes se van desarrollando según

el ritmo que se impone. Según Feldman (1997) en términos gráficos; una pintura, una fotografía o una imagen cinematográfica son superficies limitadas cubiertas por determinadas formas, ya que terminan en el espacio definido por sus lados. En el caso del cine o del vídeo, son superficies rectangulares con proporciones que establecen los formatos del material a registrar según las ventanillas de la cámara.

5.2.4 Centros de interés

Feldman (1997) describe las diferentes formas que se pueden distribuir en la superficie del cuadro; éstas pueden ser figurativas: Seres humanos, paisajes, y objetos reales; o abstractas: formas geométricas o imaginarias sin relación con lo figurativo. El autor deja claro que lo importante de estos anteriores conceptos es que en cualquier caso estas formas determinan espacios, direcciones, líneas o contrastes que deben manejarse para expresar de una forma adecuada el contenido de una escena. Feldman (1997) propone establecer un centro de interés, teniendo claro qué elemento es el más importante para ponerlo en evidencia al espectador; este acento en tal elemento que es el punto de interés, puede lograrse según Feldman (1997) con los factores de aumentar la importancia del centro principal de interés, disminuir la presencia de los elementos secundarios y suprimir o indicar apenas los detalles superfluos.

Según Feldman (1997) los anteriores factores ayudarán a la expresión creativa de la imagen. Éstas son las maneras que plantea Feldman, en su libro de 1997 para rastrear estos elementos, y establecer los centros de interés de forma adecuada (según el autor solo se indicaron algunos): La posición de cámara respecto al sujeto. Arnheim (Citado en Feldman, 1997) asegura que “al reproducir al objeto desde un ángulo inusitado y sorprendente, el artista obliga al espectador a interesarse más vivamente, con un interés que excede la simple observación o aceptación. El objeto fotografiado así gana a veces en realidad y la impresión que causa es más vívida y profunda”. La relación con el fondo, pues la ubicación de objetos y personajes respecto a éste permite la importancia de cada uno de estos. La iluminación, pues la graduación de los efectos de luz y/o sombra consiguen los climas adecuados para el contenido, al igual que en la pintura. Existen tres tipos de lentes, los normales que reproducen aproximadamente el ángulo de visión del ser humano; los grandes angulares que ensanchan la visión de éste; y los pequeños angulares que lo estrechan. Estos están comprendidos en el zoom, y aparte de variar el ángulo de visión, modifican contrastes, velocidad de desplazamiento, perspectivas, etc.

Otras maneras son los movimientos internos en la imagen, que cuando algo se mueve en un contexto estático, genera interés en el observador; pues los desplazamientos permiten articular la atención. Los contrastes, ya que tienden a poner en evidencia las diferencias que caracterizan los elementos que están en el cuadro. Pueden ser de forma, color o claroscuro; y el encuadre que determina la porción del espacio tomada por la cámara.

5.2.5 Organización del cuadro

Según Feldman (1997) para organizar el cuadro, es necesario tener en cuenta las proporciones de los elementos gráficos que componen éste, o sea “Espacios de diferentes dimensiones que, necesariamente, se relacionan entre sí estableciendo armonía o incoherencia” (Feldman, 1997, p. 69).

La respuesta a cómo ordenar, dividir o relacionar la imagen; Feldman (1997) la responde por medio del concepto de la sección aurea, denominada por Leonardo da Vinci como “La divina proporción” y definida por el arquitecto romano del siglo I Vitruvio como “Para que un todo, dividido en partes desiguales, parezca hermoso, es preciso que exista, entre la parte pequeña y la mayor, la misma relación que entre la grande y el todo”.

5.2.6 Los contrastes

Ya mencionado anteriormente, según Feldman (1997) los contrastes tienden a poner en evidencia las diferencias que caracterizan los elementos en el cuadro. Estos pueden ser de líneas, formas, tonos o colores; y ayudan a climas expresivos o caracteres de personajes.

Feldman (1997) indica los tipos de contrastes: El de líneas rectas y curvas, horizontales, verticales y oblicuas; los contrastes de formas, circulares, triangulares, cuadradas y rectangulares; los contrastes de dimensiones grandes, medianas y pequeñas; los de tonalidades claras u oscuras, en grises o sus equivalencias cromáticas, los del color, entre fríos (azules, violetas, verdes) y cálidos (rojos amarillos, anaranjados) teniendo en cuenta que los cálidos parecen más cercanos al ojo del observador y los fríos más lejanos; los contrastes entre zonas ornamentadas y zonas calmas, que se valorizan mutuamente y los de la luz entre zonas iluminadas y oscuras, teniendo en cuenta que no necesariamente las más iluminadas aparecerán más cercanas.

A continuación se tratará la categoría de análisis Imagen en Movimiento, en la cual se amplía significados y elementos que convergen en la imagen del cine animado.

5.3 Imagen en movimiento

En esta etapa se hará un análisis sobre la Imagen en Movimiento y sus especificaciones: movimiento realista, movimiento irrealista, imagen real y movimiento real, desde la tradición teórica del estructuralismo y los diversos autores que aportarán sus posturas según los aspectos anteriormente mencionados; todo con la intención de entender la imagen en movimiento en el cine como una totalidad compuesta por elementos separados que conforman el conjunto audiovisual. Además se dará a comprender que es posible creer en una realidad distinta a la conocida, a través de los recursos estilísticos y de la técnica que plantea el cine para dar importancia a elementos que convergen en la construcción de películas como lo son, la duración, el tiempo, el espacio y por supuesto el movimiento en la construcción de las imágenes como una estructura compleja y a la vez divisoria.

5.3.1 Movimiento realista

En el ámbito cinematográfico, tanto en el momento de la construcción del film como cuando el producto audiovisual está terminado, debe existir un código simbólico que permita que el intérprete, o sea la persona que se enfrenta a la pieza audiovisual pueda sentirse identificado con lo que en ella se expone, o por lo menos entender la lógica que el autor le está planteando y establecer la realidad a la que se quiere enfrentar.

Según Bergson, leído en una publicación de Shvoong (2005), la transformación del movimiento en el cine, se da en la sucesión de tiempos espaciales, a partir de elementos materiales propios de él.

Según Einstein (citado en Shvoong, 2005) en el artículo, *La imagen movimiento. Tesis del movimiento*, el instante señalado o singular es un instante cualquiera entre los demás, pues supone lo orgánico como conjunto organizable de instantes cualesquiera en donde se ha de efectuar los cortes de transformación, la evolución creadora, el cambio en la duración o en el todo. La duración en cambio forma parte de su propia evolución, ella cambia y no deja de cambiar. La materia se mueve pero no cambia, el movimiento expresa un cambio en la duración o en el todo; el movimiento es una traslación en el espacio y siempre remite a un cambio. La libertad de éste debe fundirse en uno con la libertad de creación que en él puede hallar, esto se aplica en la construcción de las estructuras de la imagen que gesta un director de cine, al pensar en qué forma va a narrar el movimiento inmerso en sus fotogramas.

En el cine, no hay solo imágenes instantáneas, es decir cortes inmóviles de movimiento; hay imágenes móviles de movimiento que son cortes móviles de la duración, dando como resultado imágenes tiempo, imágenes cambio, imágenes relación, más allá del movimiento mismo. Tal tiene dos caras, por un lado lo que acontece entre objetos o partes y por otro lo que expresa la duración o el todo. En la transformación, la duración al cambiar la naturaleza, el todo se divide en los objetos y por el movimiento, los objetos se reúnen en el todo, y entre ambos cambian todo y éste se transforma.

La tradición teórica del Estructuralismo, puede ser aplicable en la especificación del análisis del movimiento realista, uniendo la postura anteriormente mencionada de Einstein (citado en Shvoong, 2005), en donde afirma que “el movimiento es una traslación en el espacio y siempre remite a un cambio” (Shvoong, 2005). Con el significado de Estructuralismo que ofrece Agustín Rico Ortega (1996) en su libro *El Estructuralismo*, en el cual se refiere a esta corriente cultural como al objeto de estudio de un todo, en donde el elemento que compone al movimiento sufre una modificación, y por tal motivo su estructura.

El Movimiento Realista, puede percibirse como un código impuesto mediante una estructura que es cambiante a medida que los elementos que lo conforman como la duración, el tiempo y los cortes durante la realización de un movimiento, van transformando la materia que conforma el todo. En esta especificación, se necesita que los intérpretes lean las estructuras de las imágenes, según las leyes del movimiento realista que se expresen en una película determinada para encontrar el significante que el autor quiere establecer. Por el contrario, cuando el movimiento no es creíble para el espectador se da paso entonces a la siguiente especificación denominada movimiento irrealista, que como su nombre infiere carece de verosimilitud por pertenecer a un universo diferente del que se conoce como el verdadero.

5.3.2 Movimiento irrealista

Héctor Bentolila (2008), expresó en la III Jornadas "Peirce en Argentina" que si se relaciona la lectura semiótica de Pierce con su idea de inferencia sintética se puede obtener una visión más completa de su pensamiento, el cual permite interpretar los siguientes

aspectos:

El sentido de una lógica semiótica de la experiencia, cuya particularidad es la de "romper" con las concepciones objetivistas e idealistas del conocimiento y ver toda *acción o práctica* de producción de creencias desde una *lógica del movimiento inmanente* a la experiencia misma. En este sentido, podemos decir que cada "actualización" de la experiencia expresada por la relación sígnica o semiótica y representada en el *juicio de percepción* constituye solo un *modo posible* (y por tanto, también *fallible*) de captar un aspecto del movimiento de la experiencia, deteniéndolo en alguna de las articulaciones simbólicas que ella misma potencialmente contiene.

5.3.3 Imagen real

En cuanto a la impresión de la realidad entre la fotografía y el cine Barthes, (citado por Metz 1972, en la tesis de Agredo 2010), asume que contemplar una fotografía, no es un apuntar a estar allí, sino a un haber estado allí, refiriéndose a una nueva categoría del espacio-tiempo: local inmediato y temporal anterior. De este modo se origina una construcción ilógica del aquí y del antes. Esto explica la irrealidad real de la fotografía, y por esta razón la realidad debe buscarse en la anterioridad temporal, en otras palabras; lo que muestra la fotografía es un día, ante el objetivo del sujeto y su cámara fotográfica – ponderación temporal-. La fotografía en el cine es entonces considerada como una ilusión verdadera; esto hace que el poder de su proyección sea débil y que el espectador solo pueda contemplarla desde la exterioridad.

Para Agredo (2010), en su tesis de *Diseño de Animación: Análisis de la Animación en Nuevos Medios de Comunicación Desde la Perspectiva del Diseño (2010)*, en el cine animado convergen formas y movimientos irreales que invitan al espectador a un juego cognitivo, lleno de emociones debido al "ilusorio" estar allí; para esto es necesario que el intérprete decida que es real o irreal según su percepción, haciendo de esto un proceso de significación más íntimo.

En cuanto a la impresión de la realidad, Metz en un artículo de 1972 propone dos enfoques, el primero lo define como el objeto percibido, que es una duplicación próxima de las cosas que existen inmersa en parámetros de la realidad; el segundo se conoce como lo percibido, que permanece en la construcción activa de elementos irreales, con la posibilidad de que sean realizables. Lo importante es que los enfoques anteriormente expuestos permanezcan en constante interacción para que al momento de reproducirse la imagen, el espectador se haga partícipe con su interpretación, según las diferentes técnicas que se expongan en cuanto a la animación, como las basadas en el tipo de captura de movimiento y en las actuaciones de los personajes que toman la realidad misma.

Como dice Agustín Rico Ortega (1996), en su libro titulado *El Estructuralismo*, la metodología estructuralista está empeñada en considerar el objeto de su estudio en términos de estructura autónoma y ahistórica, para lo cual se tienen en cuenta dos corrientes divergentes del pensamiento estructuralista; aquellas que conciben la estructura sólo en términos de modelos y aquellas otras que reconocen la incapacidad de los modelos para representar una realidad concreta. Esta última corriente asegura que en la imagen real se debate la incapacidad de demostrar en términos reales con suficiente fortaleza, la manera de

hacer posible que en un fotograma esté impresa la realidad; debido a que de antemano se entiende que una imagen fija o en movimiento es una representación de la realidad, más no es la realidad misma.

5.3.4 Movimiento real

El movimiento percibido o realizado, debe entenderse no solamente en el sentido de una forma inteligible (idea), sino de una forma sensible (Gestalt), que organiza el campo perceptivo. En el caso del cine, a diferencia de las otras artes que apuntan a lo irreal, hace del mismo mundo un irreal o un relato. “Con el cine el mundo pasa a ser su propia imagen, no es que una imagen se convierta en un mundo”. (Deleuze, 1984, p.88. Citado por Agredo, 2010, p.34)

Según la tesis de *Diseño de Animación: Análisis de la Animación en Nuevos Medios de Comunicación Desde la Perspectiva del Diseño* (2010, p.37) de Andrés Fabián Agredo:

Para Metz (1972), en el cine el movimiento siempre va a ser percibido por el espectador como una acción en presente, aunque esté reproduciendo un movimiento pasado, razón por la cual se diferencia de la fotografía. El cine se hace cada vez más rico debido a que el movimiento le imprime vida a lo proyectado, dándole la apariencia de una realidad objetiva.

De acuerdo con la revista digital Paradigmas (2013), en su artículo *Deleuze pensando al cine. Tres tesis sobre movimiento recuperadas desde Henri Bergson* expuesto por Arqueles Estrada:

El movimiento *real*, -según Deleuze- conforma en sí mismo la existencia, en tanto que es la expresión de los diversos cambios que conforman lo real dentro de un conjunto con múltiples fuerzas accionando sobre él.

Por su parte, el estructuralismo inspirado en Saussure y asentado en la antropología de LéviStrauss, demuestra que los métodos de la lingüística son aplicables al análisis de todos los aspectos de la cultura humana, pues pueden considerarse como sistemas de signos. (Rico, 1996)

Es entonces cuando la especificación del movimiento real, puede ser vista desde el enfoque Estructuralista expuesto anteriormente, pues esta categorización empleada en el cine, puede ser analizada como un sistema completo y ser entendido por medio de los signos que se utilizan a través de la imagen en movimiento, con la esencia de parecer real ante el público.

A continuación, se desarrollará un análisis basado en el lenguaje visual, de acuerdo con los autores consultados que estudian y hablan sobre el tema.

5.4 Lenguaje visual.

El Lenguaje visual “Es el código específico de la comunicación visual, es un sistema también por el cual se pueden enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista”. (Acaso, 2009, p.25). Éste ha funcionado en el cine y en otros medios visuales, como modo de expresión artística y para probar que verdaderamente es un arte, es preciso dotarlo de un código determinado y diferente al de la literatura o el teatro, para que los espectadores lo puedan identificar.

Aumont, Bergala, Marie & Vernet (1996) afirman que para atribuirle un lenguaje al cine, se corre el riesgo de fijar sus estructuras, de pasar del nivel del lenguaje al de la gramática; por eso la utilización de esta palabra a propósito del cine, en razón del carácter tan impreciso de ésta, ha dado lugar a múltiples mal entendidos que jalonan la historia de la teoría del cine, y que hasta hoy encuentran su formulación en los pensamientos de “cine-estilístico”, y “retórica fílmica”.

“Hablamos del lenguaje del cine y no de la lengua cinematográfica, porque el cine se expresa en un lenguaje, no en una lengua” (Metz, 2013, p.3) Tal distinción, introducida por Christian Metz, no es puramente terminológica, sino que engloba varios problemas de fondo”.

Romaguera (1999) afirma que el lenguaje del cine es en primera instancia de carácter visual o mejor dicho, icónico. Procede, en parte de la fotografía y se amplía luego con la incorporación del sonido a partir del momento en que los films llevan una banda de estos incorporados.

Si bien el cine nunca fue mudo del todo, pues era habitual aderezar las exhibiciones con acompañamiento musical o con comentarios de un narrador o explicador, pues así se le denominaba, y poco después con discos sincrónicos, es decir, que lo genuino de arte cinematográfico es la imagen, y su competente icónico. (Romaguera, 1999, p. 19)

Se habla entonces de que existen dos palabras fundamentales que también se relacionan con el cine, éstas son el significado y el significante; y ambas son interdependientes entre ellas pues sirven para una función comunicativa de los lenguajes icónicos, para dar rapidez y poder aplicar una construcción para el mensaje que va dirigido al espectador y lograr que se dé un mismo código. “En el cine cualquier representación (significante) coincide de manera exacta y unívoca con la información conceptual que vincula (significado). En lenguaje audiovisual y del cine existen muchos elementos que significan todo lo que quiere decir a través de él.” (Martín, 2013, p.1).

Para el autor Pere Marqués (1995), el lenguaje audiovisual está integrado por un conjunto de símbolos y unas normas de utilización, éstas son las dimensiones y sus características generales.

Lenguaje audiovisual: Dimensiones.

Morfológica: Elementos visuales, elementos sonoros.

Estructura, Sintáctica, Expresiva: Planos, ángulos, composición, profundidad de campo; ritmo, continuidad, signos de puntuación... Iluminación, colores, intensidad de sonido, textos; movimiento del objetivo físico y óptico.

Semántica: Significado de los elementos morfosintácticos, recursos estilísticos y didácticos.

Lenguaje audiovisual: Características generales.

Según Marqués éste es un sistema de comunicación multisensorial (Visual y auditivo), que promueve un proceso paralelo de la información (Experiencia unificada) y un uso intenso del hemisferio cerebral derecho; además de ser sintético (Encadenamiento de mosaico) y de movilizar la sensibilidad antes que el intelecto (Impacto emotivo).

El lenguaje cinematográfico según Martin (2002) se compone de la narratología audiovisual y se subdivide en unas especificaciones o elementos que dan paso a que éste se pueda desarrollar, mediante el significado y el significante como se hablaba anteriormente: El montaje, la elipsis, el espacio, el tiempo, los planos, el sonido y las transiciones. Para el análisis de cada una de las anteriores, se busca enfocar esta categoría y todo el trabajo desde el Estructuralismo para dar mayor claridad al planteamiento del problema y el proceso teórico en general.

Lévi-Strauss (citado en Pastor, 1998) afirma que "estructura" no equivale a la estructura empírica, se trata de estructuras del orden de lo mental, y tampoco refiere a una suerte de armazón o arquitectónica estática; esta estructura dinámica -aunque estable-, no se da en la realidad observable, sino que es siempre producto de tres elementos, siendo este carácter el que le otorga su dinamismo. Lévi-Strauss, siguiendo a Saussure, considera que este significante flotante (que sería el significante de la significación), es un rasgo estructural del lenguaje en general, un elemento que introduce en él una faceta asimétrica y generativa: La faceta de la contingencia, el devenir, el nivel del habla o *parole*, que hace referencia a la diacronía o irreversibilidad temporal. Pero lo que le interesa investigar al autor no es el flujo del habla, sino las estructuras estables de la lengua. (Pastor, 1998.p.1)

Para Saussure, (citado en Ciapuscio & Kornfeld, 2006) el campo del Estructuralismo y la lingüística está compuesto por todas las manifestaciones del lenguaje humano, todas las formas expresivas, sin discriminar entre "buenos" y "malos" usos y sin considerar el grado de civilización de sus hablantes. La tarea de la lingüística es por tanto realizar la descripción e historia de todas las lenguas, encontrar los principios generales de sus funcionamientos y, fundamentalmente deslindarse y definirse ella misma.

Diversos autores como Saussure y Lévi-Strauss, dan claridad a los significados del Estructuralismo respecto al lenguaje visual que "Consiste en la utilización de los recursos y convenciones para hacer puente entre la realidad natural y este mundo enmarcado" (Liceus, 2004, p.1).

Las especificaciones que se nombrarán a continuación dan paso a un lenguaje particular para dar una claridad total, su significado debe ser evidente y específico puesto que debe comprenderse de tal manera que el espectador se introduzca en el film, y logre visualizar lo que existe en el fondo de éste.

5.4.1 El Montaje.

El montaje es un elemento que permite rodar el film, es decir, es la sucesión de planos, acompañados de sonido y efectos audiovisuales, que se unen para dar ritmo y origen a la postproducción de la película. Es además un trabajo técnico organizado que se hace en la post producción. Hoy el montaje ha creado importancia digital ya que la onda de la tecnología permite que los profesionales en esta área estén haciendo el trabajo desde programas nuevos, también es una de las partes más importantes de un film pues le da una secuencia que permite que la película se entienda, y va de la mano con la edición. “El montaje constituye el fundamento más específico del lenguaje cinematográfico que una definición de cine no puede excluir la palabra “montaje”. Digamos rápidamente que el montaje es la organización de los planos de un film en ciertas condiciones de orden y duración.” (Martin, 2002, p. 144).

Pudovkin, citado en Fernández & Martínez (1999) afirma que existen varios tipos de montaje; el que se da por contraste y se produce por la comparación, el montaje por paralelismo que se refiere a la presentación alternativa mediante tomas aisladas de dos tipos de sucesos diferentes, el que es por sincronismo y se asimila al paralelismo con la salvedad de que en este caso los acontecimientos paralelos están relacionado entre sí y suceden al mismo tiempo, y por último el montaje por tema recurrente o leitmotiv que consiste en una acentuación de la idea central mediante la reiteración a base de repetir determinada escena como un estribillo.

Siendo el cine una de las bellas artes, éste se desarrolla en un espacio para dar contexto a la película, siendo casi una realidad que ofrece una experiencia casi directa con el espectador.

5.4.2 El Espacio.

Toda película necesita un espacio para desarrollarse y estos se dan a través de los planos. Según Martin (2002) el espacio parece la forma general de sensibilidad más propia del cine, en la medida en que éste es un arte visual. “El cine considera el espacio de una manera: Se conforma con reproducirlo y hacerlo sentir mediante movimientos de cámara. Con los movimientos de cámara, escribe Balazs, el espacio mismo se hace notorio.”(Martin, 2002, p. 208).

5.4.3 El Plano.

Según el aporte de Mascelli en 1996 (citado en anónimo) Los planos dan pauta a otro elemento llamado escena, que define el lugar o la locación donde se sitúa la acción. Esta expresión fue tomada de las producciones teatrales, donde un acto se puede dividir en diversas escenas, cada una de las cuales se encuentra en lugares diferentes.

Como se había documentado en la primera categoría “Estructuras de la imagen” existen varias clases de planos, que verían según el concepto del autor. Entre estos existe el gran plano general que según Martínez-Salanova, es una panorámica con mayor acercamiento a objetos y personas; el general (*long shot*) que el autor español lo describe con una función informativa acerca del lugar y de las condiciones en que se desarrolla la acción; el panorámico general que abarca elementos lejanos, el general corto que enmarca la figura

humana con espacios arriba y debajo de ella; el plano americano el cual toma a las personas de la rodilla hacia arriba (Su línea inferior se encuentra por debajo de las rodillas), el plano medio (*medium shot*) que tiene como función limitar ópticamente la acción mediante un encuadre más reducido y dirigir la atención del espectador hacia el objeto; además del medio largo que encuadras la figura humana hasta debajo de la cintura.

Teniendo en cuenta los conocimientos de Martínez-Salanova, también está el plano medio corto (*medium close shot*) cuya línea inferior se encuentra a la altura de las axilas (éste es mucho más subjetivo y emocional); el primer plano (*close up*) que delimita la figura humana por debajo de la clavícula (el rostro del actor llena toda la pantalla) el semi primer plano (*Semi close up shot*) que concentra la atención del espectador en un elemento (si se refiere al cuerpo humano, este tipo de encuadre nos mostrará una cabeza llenando completamente el formato de la imagen); y para finalizar el plano detalle, o sea los primerísimos primeros planos de pequeños objetos o partes del cuerpo.

5.4.4 La Elipsis.

La elipsis permite que el espectador genere un desarrollo de la historia a través de su propia imaginación, es una herramienta que ayuda a no tener que contar toda la historia paso a paso. Permite hacer un resumen y una transición en el film y su narración respectivamente, según Gómez, ésta puede interpretarse como un corte de espacio-tiempo.

Teniendo en cuenta los conceptos de Martin (2002) en su libro *El Lenguaje del cine*, la elipsis puede ser de dos tipos, las de estructura; “Que están motivadas por razones de la construcción del relato, es decir, razones dramáticas, en el sentido etimológico de la palabra. Por eso, en las películas de intriga policial, hay que dejar que el espectador ignore ciertos elementos que condicionan el interés que tomará después de la acción” (Martin, 2002, p. 86). El autor también señala que existen dentro de ésta: La elipsis objetiva en donde al espectador se le oculta algo, las subjetivas en las que recae la elipsis en alguna característica particular del personaje y las simbólicas en donde la ocultación de un elemento de la acción abarca un significado más amplio y profundo.

El otro tipo de elipsis son las de contenido

Están motivadas por razones de censura social. Existen muchos gestos, actitudes o acontecimientos lastimosos o delicados que los tabúes sociales o las reglas de la censura hasta que no hace mucho prohibían mostrar. La muerte, el dolor violento, las heridas horribles y las escenas de tortura o de asesinato se suelen ocultar al espectador y reemplazar o sugerir por distintos medios. (Martin, 2002, p. 88,89).

Según este autor, estos acontecimientos se pueden ocultar o reemplazar con un elemento material, con un plano del rostro del autor o de los testigos, sombras o reflejos; o también por un plano detalle que evidencie lo que sucede o también por una evocación o elementos sonoros.

5.4. 5 El Sonido.

El sonido da vida a un film, y hoy cada sonido es fundamental para dar solidez a lo que se muestra. Prosper (2004) dice que el elemento del sonido está constituido por la palabra, la música y los efectos. Hay que valorar el silencio, es decir, la ausencia de sonido en un momento concreto del relato audiovisual como un recurso básico que ayuda a crear un estado emocional determinado. “El silencio puede responder tanto de la lógica de la diégesis o sea de la narración de la historia. De esta manera el sonido cumple diversas y variadas funciones en un relato filmico.” (Prosper, 2004, p. 37).

El sonido también es una impresión de realidad; utiliza la palabra, libera a la imagen visual de la necesidad de evocar aspectos que pueden ser dichos y, en su momento, de los intertítulos. Ayuda a la formación del espacio diegético, a la creación de espacio fuera de campo, a las rupturas espacio temporales, a la exteriorización de pensamientos, y a crear expectativa en el consumidor.

Tiene Finalidad expresiva, cómo utilizar la música en determinados momentos para subrayar un estado emotivo, dotar de sentido a un plano, mostrar el primer plano de un rostro descompuesto y escucha fuera de campo unos pasos. El sonido desarrolla una función de anclaje, Facilitar la transición entre plano y da coherencia global a la imágenes visuales. (Prosper, 2004, p. 46,47).

5.4.6 El Tiempo.

El tiempo es una fuerza irresistible e irreversible, por lo menos el tiempo objetivo y científico (...). Es importante señalar que el cine o más bien el encuadre o montaje introducen una triple idea del tiempo: el tiempo de la proyección, la duración de la película, el de la acción, la duración diegética de la historia narrada y el de la percepción de la duración intuitivamente notada por el espectador, eminentemente arbitraria y subjetiva así como su consecuencia negativa eventual, la noción de aburrimiento, es decir, el sentimiento de una extensión excesiva surgida de una insoportable impresión de duración. (Martin, 2002, p. 226, 227).

Para finalizar la categoría de lenguaje visual, se expone el significado amplio de las transiciones; formas que han dado al cine una expresión de contar algo o de dar un descanso a lo que se muestra.

5.4.7 Las Transiciones.

Teniendo en cuenta a Martin (2002) los procedimientos técnicos de transición constituyen lo que se puede llamar puntuación por analogía con los procedimientos correspondientes a la escritura: Pero resulta evidente que ésta es puramente formal, pues no se puede hallar ninguna correspondencia significativa entre ambos sistemas. “En una película, las transiciones tienen por objeto asegurar la fluidez del relato y evitar los encadenamientos erróneos (falsos ajustes)”. (Martin, 2002, p.94).

Fernández & Martínez (1999) afirman que existen varias clases de transiciones: La de corte, que hace referencia al ensamblado de una imagen nítida que le sucede otra de las mismas características; la de encadenado que consisten en ver cómo la imagen se desvanece mientras una segunda aparece; la de fundido, en donde la desaparición de una

imagen es gradual hasta dejar el cuadro en un color, también está la transición de desenfocos que pretende realizar esta acción en una imagen hasta pasar a la siguiente con foco; y la de barrido que consta del efecto que se produce en la fase de registro de la imagen después de un giro rápido que en ocasiones no deja ver de qué se trata.

En la siguiente categoría se abordarán los orígenes de los dibujos animados, siendo estos la base de la animación y lo que se conoce como cine animado.

5.5 Animación.

En esta categoría de análisis de la estructura de las imágenes en el cine, se profundizará la animación como técnica de realización cinematográfica, desarrollando los diferentes formatos de composición y las maneras de elaborarla.

La animación como término, y no como representación del cine; se remonta a años atrás, naciendo en formatos tales como la caricatura y las tiras cómicas. Ésta como la conocemos, nace en el año de 1895 junto con sus técnicas de desarrollo. Fue entonces como la imagen tomó gran auge con la elaboración de historietas y fotografías.

El cine junto a la historieta y la fotografía, consolidan la presencia de la imagen y de su lenguaje. No es que antes del siglo XX no existiera la imagen. Desde las pinturas rupestres en adelante, la humanidad había dejado como huella, sus representaciones icónicas en frescos, murales, óleos, acuarelas y estatuas. Sin embargo, su mayor legitimación llegará con el cine y la televisión. (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2004, p. 6).

La función principal de la animación no es simplemente la generación de determinados elementos fijados en un ordenador con el fin de crear a su vez acciones en determinado espacio o tiempo; también cumple funciones de hipérbole, o exageración, como se expresa en el libro *Fundamentos de la Animación* de Paul Wells. “Con su capacidad para la exageración, la invención cómica, la provocación y la distorsión, la animación siempre ha sido un buen vehículo para la sátira.” (Wells, 2007, p. 9).

Como cada categoría de análisis, la animación parte de sus características principales, para su completa ejemplificación, las cuales son: Formato, fotogramas, creación, caricatura, anime y cómic.

5.5.1 Formato.

El formato en el cine hace referencia a los tipos de cintas y de cámaras, utilizados para la captura de imágenes.

Sergio F. Romero Chamorro (2010), en su publicación *Historia y Evolución de los Formatos Cinematográficos*, dice que las películas comenzaron a utilizar un formato estándar conocido como 35mm. Fue para los años 20 que la pantalla como transmisor se redujo, convirtiéndose en un cuadrado de 2,5mm menos.

Luego apareció el CinemaScope, el cual se adaptó fácilmente a las salas de cine de todo el mundo. “El nuevo formato no sólo ofrecía una imagen más ancha, sino que también ofrecía

cuatro pistas magnéticas de sonido, todas ellas independientes.” (Romero Chamorro, 2010, p. 6).

Sin embargo, según Paul Wells (2007), los más representativos formatos de animación son el Stop Motion y el 3D. Ambos formatos, tienen una larga trayectoria haciendo historias. El Stop Motion presenta una recorrido en la historia, que se divide en dos: El primero, situado en Europa, en el que era tratado por artistas independientes, encargados de hacer series o películas infantiles. Pero también se encuentra el formato Stop Motion hollywoodense, que es utilizado exclusivamente para los efectos especiales en los largometrajes.

Por otro lado, dice Wells (2007), el 3D, también nace para el año 1899, en manos del realizador británico Arthur Melbourne – Cooper, quien creó por primera vez un anuncio en formato 3D, titulado *Matches: An Appeal*.

5.5.2 Fotogramas.

Los fotogramas en el cine, son las partículas por segundo que se unen para formar una imagen; y a su vez aportan velocidad y ritmo al film, con respecto a la cámara, quién es la encargada de captar todos estos fotogramas por segundos.

Ira Konigsberg (2004), en su libro *Diccionario Técnico Akal de cine*, dice que los fotogramas son los elementos que deben ser agrupados, y almacenados en algún computador, ya que hacen parte de los cuadros y las imágenes que componen el cine en general; y así en secuencia de los mismos, poder construir el ritmo, la velocidad, y finalmente el movimiento.

Los fotogramas en serie, llevados a cuadros completos e imágenes, hacen parte de la función del montaje.

5.5.3 Creación.

Para la creación de cine no sólo animado sino también convencional, comercial o independiente, es necesario tener en cuenta una planificación previa a la elaboración de la película. “La planificación proyecta la organización formal del filme, fragmentando su continuidad en unidades cinematográficas de tiempo-espacio.” (Pinel, 2004, p. 5).

Para Vincent Pinel (2004), esta planificación va estrechamente ligada con la utilización de los diferentes planos en el film, ya que planificar es concebir plano a plano, lo que se verá y se oír, o lo que no se verá ni se oír. Además dice, que la planificación se encarga de diseñar escalas y contenidos, así como la organización de la sucesión.

El montaje, por otro lado aclara Pinel (2004), es una estrategia que recientemente se utiliza es a partir de la terminación de la película, como para proporcionar una adecuada organización y coherencia en la película, con factores tales como los efectos, los sonidos, la música, la iluminación; factores cruciales para la elaboración de una nutrida post-producción.

5.5.4 La Caricatura.

Según Urrero (2007) en el artículo de la revista electrónica The Clut, titulado “Historia de la Caricatura” asegura que la caricatura es la forma satírica que se fundamenta en la representación distorsionada de un personaje, cuyos rasgos son exagerados con una intención basada en el humor. Urreo (2007) en su artículo describe que ésta es un proceso que se basa en la metonimia “Proceso enraizado en una vieja creencia de aspiraciones científicas, la fisiognomía o fisiognómica. Esta ciencia primitiva consideraba que los rasgos faciales traducen la personalidad del individuo” (Urrero, 2007, p. 1).

Urrero (2007) asegura que la caricatura es un privilegiado instrumento tanto para una sátira de tipo político o social, como para el cómic convencional; también es un recurso gráfico más que todo para el humor, y utiliza el disparate como un elemento constitutivo.

El autor en su artículo declara que la sátira gráfica requiere dotes de observación pues “el retrato de las figuras ha de quedar distorsionado con una cierta intención, exagerando hasta la extravagancia ciertos rasgos definidores, en lo que pretende ser una síntesis reconocible que, muchas veces, llega al sarcasmo” (Urreo, 2007. p.1)

En su artículo de 2007, Urrero sostiene que no es extraño que algunos caricaturistas lleguen a usar atributos o características propias de ciertos animales hasta poder llegar a deformarlos.

Ribes (2007) sustenta que el cine de animación en general, y el dibujo animado en particular, cuentan con otros referentes visuales además del teatro, la fotografía y del incipiente cine -Las tiras cómicas- Según el artículo del año 2007, Ribes sostiene que el cine animado consta de dos categorías, la animación realizada mediante dibujos y los trabajos realizados usando la técnica del "paso de manivela", esto es la grabación de imagen real usando una cámara cinematográfica, pero registrando cada fotograma sin solución de continuidad ("fotograma a fotograma"). La primera de las técnicas se conoce como "Animación 2D" o más popularmente como "Dibujos Animados"; la segunda categoría recibe el nombre de "Animación Stop Motion". Bajo este oxímoron se engloban diferentes técnicas: Clay Animation (animación con material moldeable), Cut-Out Animation (animación de recortes), Sand Animation (animación con arena), Puppet Animation (animación de muñecos), pixilation (animación con actores reales)". (Ribes, 2007.p. 2)

5.5.5. Anime

En esta especificación se explicará el origen del anime y su importancia en el estudio del cine animado, con el objetivo de identificar las características de esta técnica japonesa en las producciones actuales del séptimo arte.

“La historia de la animación japonesa comienza a principios del siglo XX, con la creación de una serie de cortometrajes, y se reconoce 1917 como una fecha clave en la que empiezan a florecer los primeros animadores”. (Horno, 2012, p. 111).

En el Anuario de Investigación de la Universidad Autónoma de México, en el apartado titulado “Percepción (posmoderna) y el “Hacer sentido en el anime”; Alicia Poloniato (2008), afirma que con la denominación genérica de anime se reconoce el dibujo de animación aplicado a discursos narrativos más mediáticos de origen japonés e intensa difusión desde hace pocos decenios en el mundo occidental. Su larga historia japonesa comienza y coincide con las primeras exploraciones en torno a la animación y el cine que se hacía en EU y Europa. Ya en la segunda década del siglo XX había alcanzado cierto nivel de producción aunque fuera más de orden individual que corporativo.

Según Horno (2012), la animación japonesa actual es menos limitada que en sus inicios gracias a la implementación de las nuevas tecnologías, permitiendo que sus creadores empleen una línea narrativa compleja, acompañada de referentes históricos y un particular estilo de dibujo; el cual caracteriza a sus personajes con ojos grandes y ovalados, de línea muy definida, colores llamativos y un movimiento reducido de los labios.

Los animadores de anime se enfrentaron a difíciles condiciones durante la segunda guerra mundial, pues solo les era permitido elaborar sus productos para la propaganda de guerra, o simplemente eran censurados al momento en querer expresar sus ideas. Según Rolando José Rodríguez De León (2006), en su artículo Japón y el ‘Poder suave’, manifiesta que:

El anime japonés se transformó en un producto de cultura global en la década de los setenta, cuando era exportado a todo el continente americano y a algunos países de Europa y Asia. Es una exquisita forma de ‘poder suave’ que creó interés en las personas del país de origen y a su vez el país lo utiliza como medio para generar ingresos, promover su imagen y tratar de que su forma de pensar o actuar sean entendidas a nivel internacional. (Rodríguez De León, 2006, p. 73).

5.5.6. Comics

Los comics son narraciones por medio de imágenes que pueden estar acompañadas o no de texto, éstas iniciaron de manera impresa en los periódicos; pero en la actualidad los formatos en principio visuales, se han ido implementando en campos tan amplios como el cine de animación.

Para Ribes (2007), no sería extraño que los animadores que provienen del entorno del dibujo animado del comic recurran a expresiones empleadas en las tiras cómicas; este autor asegura que quienes realizan dibujos animados, adoptan del lenguaje de las viñetas, los llamados signos de apoyo, cuya función es la de enriquecer la expresión de los personajes o la de mostrar sus reacciones emotivas: La sorpresa por ejemplo, se representa con un signo de admiración, o con una serie de rayitas flotando sobre la cabeza del dibujo; también se trazan espirales para significar el atolondramiento tras un golpe.

Xavi Ribes (2007) en el artículo titulado “Los inicios de la animación audiovisual: La creación de un lenguaje” publicado en el Portal de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona, expresa:

“Uno de los recursos que los dibujos animados importan de las tiras cómicas es el texto escrito. Y es que tanto el cine en general, como el dibujo en papel, no disponen de un canal sonoro. Así que la palabra escrita pretende suplir el silencio cinematográfico tal como lo hace en las viñetas. Los textos se insertan en las "animaciones 2D" dentro del propio espacio escénico, ya sea en forma de "bocadillos" de diálogo (representando la locución de los personajes) o en forma de sobreimpresiones onomatopéyicas dibujadas sobre el escenario (golpes, sirenas, disparos...). Por el contrario, tanto en el cine de imagen real como en el cine de animación "stop motion", los textos son elementos externos a la diégesis: en lugar de aparecer directamente en la escena, se insertan en forma de rótulos literarios, interrumpiendo el discurso visual. (Ribes, 2007, p. 12).

6. Diseño Metodológico

Este es el capítulo del diseño metodológico en el que se encontrará el paso a paso de la recolección del trabajo de campo, que contiene las características esenciales sobre el problema de investigación, el tipo de muestra empleado para la misma y el método de observación. Es pertinente precisar que el enfoque de esta investigación es de carácter cualitativo, pues se está indagando la estructura y las técnicas de la imagen a través de la recolección de datos no estandarizados por medio del proceso de interpretación en las películas de cine animado Up: Una Aventura de Altura, Toy Story 3, Frankenweenie, Coraline y la Puerta Secreta, y Hotel Transylvania. Cabe destacar que se analizarán 5 escenas del desenlace de cada película; esta muestra fue escogida debido a que en ella se presenta la resolución de conflictos y las imágenes son completas para la realización del estudio.

La investigación se elaborará bajo un diseño no experimental, que a su vez será de tipo transversal, debido a que se recolectarán datos específicos mediante el estudio de las variables. Se tendrá presente que el enfoque del proceso transversal, será puramente descriptivo y comparativo entre los filmes a analizar.

Por otra parte, el tipo de investigación que se aplicará a la estructura de las imágenes de cine animado en las películas mencionadas anteriormente, será descriptiva; pues se pretende especificar las propiedades del fenómeno del cine animado a través de las variables que en este caso serán las categorías seleccionadas en la investigación (Estructuras de la imagen, imagen en movimiento, lenguaje visual y animación) con el fin de entender cómo son y cómo se manifiestan los anteriores ítems que conforman el tema de estudio. Los anteriores factores a analizar se leen explícitamente en la tabla de diseño metodológico que se presenta a continuación:

Tabla de Diseño Metodológico

Técnicas	Cuerpo de investigación	Muestra
----------	-------------------------	---------

Análisis de la estructura de la imagen en el cine animado.	Películas del cine animado de los últimos siete años: UP: Una Aventura de Altura, Coraline y la Puerta Secreta, Toy Story 3, Frankenweenie y Hotel Transylvania	5 películas.
Observación no participante.	Estructuras de la imagen en las películas UP: Una Aventura de Altura, Coraline y la Puerta Secreta, Toy Story 3, Frankenweenie y Hotel Transylvania.	5 películas.

En el cuerpo de investigación, fueron seleccionadas las películas de cine animado Up: Una Aventura de Altura, Toy Story 3, Frankenweenie, Coraline y la Puerta Secreta, y Hotel Transylvania, debido a que todas fueron realizadas en Estados Unidos, uno de los países pioneros en hacer estas realizaciones cinematográficas.

La técnica de recolección de información por categorías, va a ser Observación No Participante para todas, debido a que el interés de la recolección de datos se centra en el análisis de la estructura de la Imagen en el cine animado. Para ello, no se requiere de la interpretación de públicos, ni el análisis de los mismos, sino de la observación activa de cinco escenas del desenlace de cada una de las cinco películas, para así lograr identificar la construcción y elaboración de la animación como técnica cinematográfica. A continuación se sustentan los objetivos de cada etapa a realizar en la investigación:

Etapa 1

Para la categoría Estructura de la imagen se empleará la Observación no participante, ya que las películas se analizarán de una manera descriptiva, identificando características e interacciones de los elementos de la imagen. Como instrumento, se implementará el “Check List” pues se tendrán en cuenta datos, elementos y aspectos que prevalecerán en la observación y análisis de los films.

Aquí se pretende analizar los siguientes factores:

- **Transcripción de cambio de planos:** Plano detalle o detalle, primer plano, plano medio, plano americano, plano total o entero, plano general y plano general lejano.
- **Composición de la imagen (Centros de interés): Descripción de centros de interés en cada plano:** Figurativas o abstractas: La posición de cámara, la relación con el fondo, la iluminación y los movimientos internos en la imagen.
- **Organización del cuadros (Contrastes): Descripción de contrastes en los planos:** Clasificar en contrastes de líneas, de formas, dimensiones, tonalidades, color, luz y zonas.

Etapa 2

En la segunda categoría, denominada Imagen en movimiento se implementará la técnica de la Observación No Participante para la recolección de información, con el objetivo de describir la construcción de las imágenes en movimiento en las películas, y así lograr el desarrollo de sus especificaciones: Movimiento realista, movimiento irrealista, imagen real y movimiento real. Como instrumento, se implementará el “Check List” pues se tendrán en cuenta datos, elementos y aspectos que prevalecerán en la observación y análisis de los films.

Las especificaciones de esta categoría se demuestran a continuación:

- **Imagen real: Detallar la imagen real:** Fotograma de la escena a analizar, en donde se describirá el elemento de realidad que se puede ver en este
- **Movimiento real: Detallar el movimiento real:** Acciones de la escena a analizar en donde se describirá la situación de realidad que se puede ver en ésta.
- **Movimiento realista: Detallar el movimiento realista:** Acciones de la escena a analizar en donde se describirá lo irreal, imposible o inverosímil en la realidad, pero que el espectador asume las reglas impuestas por el film, y lo cree.

Etapa 3

La siguiente especificación se nombra Lenguaje Visual, en ésta se implementará la Observación No Participante, ya que se hará una exploración y una identificación del lenguaje que se utiliza para la elaboración del cine animado. Como instrumento, se implementará el “Check List” pues se tendrán en cuenta datos, elementos y aspectos que prevalecerán en la observación y análisis de los films.

Etapa 4

La última categoría dedicada a la Animación, pretende indagar mediante la Observación No Participante, el proceso que se utiliza para la elaboración de la animación en el cine. Como instrumento, se implementará el “Check List” pues se tendrán en cuenta datos, elementos y aspectos que prevalecerán en la observación y análisis de los films.

Por otra parte, el método de empleo para esta investigación de tipo cualitativa es la perspectiva histórico-hermenéutica: De interés interpretativo, pues se pretende entender el

cine animado no solo desde una perspectiva experimental sino también analizar el fenómeno de la construcción visual de los filmes, partiendo de que el cine es un proceso social de comunicación.

El objetivo de la investigación y el método anteriormente mencionado es generar conocimiento a través del análisis de las categorías que se relacionan entre sí del objeto de estudio. Es característica de este procedimiento la formulación constante de preguntas, que junto a las interpretaciones enriquecerán la investigación que llegará a conclusiones sólidas.

Recursos

Para la investigación -La estructura de las imágenes de cine animado en las películas UP: Una Aventura de Altura, Coraline y la Puerta Secreta, Toy Story 3, Frankenweenie y Hotel Transylvania- se contará, en cuanto a recursos financieros, con el presupuesto para compra de las 5 películas; en los humanos con la participación de ambas investigadoras y del tutor para lograr el objetivo de este estudio; y en los requerimientos físicos, los diferentes elementos para la proyección de los films (DVD y TV) y las herramientas de investigación como libros y documentos.

7. Resultados.

En este capítulo, se hará un despliegue de todos los resultados encontrados tras el análisis y la sistematización de los hallazgos obtenidos de las 25 escenas que hacen parte del desenlace de las películas *Up: Una Aventura de Altura, Coraline y La Puerta Secreta, Toy Story 3, Frankenweenie y Hotel Transylvania*, en las diferentes categorías de la investigación las cuales son Las Estructuras de la Imagen, Imagen en Movimiento, Lenguaje Visual y Animación, y sus respectivas especificaciones.

7.1 Las Estructuras de la Imagen.

En esta parte se desglosaron los resultados obtenidos en el análisis y la recolección de datos de la categoría de Las Estructuras de la Imagen y sus respectivas especificaciones, en las 25 escenas del desenlace de las películas *Up: Una Aventura de Altura, Coraline y La Puerta Secreta, Toy Story 3, Frankenweenie y Hotel Transylvania*.

7.1.1 Función de la cámara

En la primera especificación de Las Estructuras de la Imagen, Función de la Cámara, se determinaron los planos, la unidad mínima de la estructura fílmica, los cuales se clasificaron en plano detalle, primer plano, plano medio, plano americano, plano total o entero, plano general y plano general lejano. En la primera película *Up: Una Aventura de*

Altura del año 2009, en la primera escena en la que el señor Fredricksen se ve frustrado al no poder deshacerse de sus acompañantes, en el minuto 44':42" al 45': 43", se evidenciaron 0 planos detalle, 2 primeros planos, 4 planos medios, 2 planos americanos, 1 plano total o entero, 4 planos generales, y 1 plano general lejano.

En la segunda escena cuando el Sr. Carl Fredricksen y el niño Ruseel fueron llevados por los caninos a la guarida de su amo en el minuto 52':20" al 54':32" se evidenciaron 0 planos detalle, 1 primer plano, 0 planos medios, 1 plano americano, 0 planos totales o enteros, 4 generales y 1 plano general lejano. En la tercera escena cuando el pájaro Kevin no pudo caminar bien, porque tiene herida su pata en 1:02':52"/ 1:03':57" se vieron 0 planos detalle, 2 primeros planos, 2 planos medios, 1 plano americano, 1 plano total entero, 3 planos generales y 1 plano general lejano.

En la cuarta escena analizada de la película **Up: Una Aventura de Altura**, cuando los canes trataron de destruir la casa del Sr Carl Fredricksen con misiles en 1:02':52" a 1:03':57" se determinó 0 planos detalle, 1 primer plano, 3 planos medios, 0 planos americanos, 1 plano entero o total, 2 planos generales y generales lejanos. En la última escena, en la ceremonia de los Grandes Guías Exploradores en 1:27':04"/ 1:28':21" se determinó 0 planos detalles, 5 primeros planos, 2 planos medios, 1 plano americano, 0 planos enteros o totales, 2 generales y 0 generales lejanos. En total, entonces, se obtuvo en las cinco escenas seleccionadas del final de **Up: Una Aventura de Altura**: 0 planos detalle, 11 primeros planos, 11 planos medios, 5 planos americanos, 3 planos totales o enteros, 13 planos generales y 4 generales lejanos.

Se destacaron los planos generales, los planos medios y primeros; pues en las escenas hay muchas conversaciones del protagonista Carl Fredricksen con los personajes de Russell, Kevin y Dug; además **Up: Una Aventura de Altura** comparada con las otras películas analizadas, tuvo varios planos generales lejanos, los cuales son para el paisaje general o contexto, pues es una película que se basó en la historia de un hombre viajero, quien inspirado por la promesa de su esposa, emprendió un camino hasta llegar a su destino, las Cataratas del Paraíso, en Venezuela.

Coraline y La Puerta Secreta del 2009 fue la segunda película analizada. En la primera escena cuando Coraline busca ayuda en la casa de las vecinas Oráculo para encontrar a sus padres en 1: 04':28" a 1:05:55" se evidenciaron 0 planos detalle, 0 primeros planos, 7 planos medios, 10 planos americanos, 0 plano totales o enteros, 1 plano general, y 0 generales lejanos. En la segunda escena cuando Coraline convenció a su madre sustituta de hacer un trato en 1:11:02" a 1:13:04" se vieron 3 planos detalle, 4 primeros planos, 12 planos medios, 10 planos americanos, 0 planos totales o enteros, 8 planos general, y 0 general lejano. En esta escena, se pudo evidenciar más planos cercanos a la parte física del personaje pues se desenvolvía en una persecución muy emotiva en donde era apropiado mostrar sus emociones, evidenciarlas.

En la tercera escena cuando Coraline recuperó el segundo ojo en el teatro en 1:15:36" a 1: 17':27" se reconocieron 0 planos detalle, 3 primeros planos, 10 planos medios, 5 planos americanos, 4 planos totales o enteros, 20 planos general, y 0 generales lejanos. En esta escena hubo cantidad de plano general, pues era una persecución de enfrentamiento, y como era en un teatro era necesario dar contexto sobre el lugar donde se desarrolló todo.

En la escena número 4 de *Coraline y La Puerta Secreta* cuando sus padres volvieron de nuevo a su casa en 1:25':54" a 1:27':04 se identificaron 0 planos detalle, 2 primeros planos, 13 planos medios, 1 planos americanos, 2 planos totales o enteros, 5 planos general, y 0 generales lejanos. Se destacaron los planos medios pues en ésta se dio mucho la conversación entre Coraline y sus padres. En la última escena seleccionada de esta película, cuando Coraline, los vecinos y sus padres comparten una linda tarde en el jardín en 1:32:57" a 1:34:42" se registraron 0 planos detalle, 0 primeros planos, 7 planos medios, 0 planos americanos, 0 planos totales o enteros, 2 planos general, y 1 general lejano; se destacaron los planos medios pues Coraline conversa con las personas que hay en su jardín.

En total, entonces, se obtuvieron en las cinco escenas seleccionadas del final de *Coraline y La Puerta Secreta*, 3 planos detalle, 9 primeros planos, 49 planos medios, 24 planos americanos, 6 planos totales o enteros, 36 planos general, y 1 general lejano. La cantidad de planos medios, y americanos evidenciaron la gran cantidad de conversación y concentración de los personajes que se vivió en la película. En cuanto a los generales, *Coraline y La Puerta Secreta* es una película de animación y suspenso, donde predominó mucho la acción.

Toy Story 3 del año 2010 fue la tercera película que se analizó. En la primera escena, cuando Woody trató de localizar la casa de Andy en el minuto 48'17" /al 49'40", se identificaron 2 planos detalle, 0 primeros planos, 5 planos medios, 3 planos americanos, 0 planos totales o enteros, 20 planos general, y 0 generales lejanos, la cantidad de planos generales fue porque Woody estaba acompañado de varios muñecos en la nueva casa. En la escena número 2 cuando Woody y sus amigos se encontraron en peligro en el procesador de basura en 1: 19'40" a 1:22'57" se determinaron 22 planos detalle, 0 primeros planos, 11 planos medios, 11 planos americanos, 0 planos totales o enteros, 37 planos general, y 0 generales lejanos. La gran cantidad de planos generales en esta escena fue porque todos los juguetes, Woody, Buz y compañía estaban tratando de escapar juntos de la gran máquina de reciclaje.

En la tercera escena que se analizó, Andy estaba terminando de empacar para irse a la universidad, en 1:24'26" a 1:25'27". En ésta se determinaron 1 plano detalle, 0 primeros planos, 3 planos medios, 0 planos americanos, 0 planos totales o enteros, 3 planos general, y 0 generales lejanos. Predominan los planos generales pues se visualizó en esta pequeña escena, la calle en donde Andy está empacando en el auto sus cosas para irse a la universidad, mientras los juguetes lo observan. En la escena número 4 de *Toy Story 3* en la que Andy se despide de su madre, 1:25'27" a 1:28'11" se observaron 2 planos detalle, 0 primeros planos, 23 planos medios, 1 planos americanos, 0 planos totales o enteros, 16 planos general, y 0 generales lejanos. Hubo gran cantidad de planos medios pues Woody se despide de todos ellos, que ya están dentro de la caja, y solo sale de ella la mitad de sus cuerpos.

En la quinta y última escena analizada, cuando Andy regaló a sus juguetes, pero se percató de dejarlos en buenas manos en 1:28'20" a 1:34'07", se identificaron 14 planos detalle, 0 primeros planos, 36 planos medios, 1 planos americanos, 0 planos totales o enteros, 34 planos general, y 0 generales lejanos; se identificaron muchos planos detalle pues en esta

parte de la película, Andy y Bonnie, juegan con los juguetes, siendo ellos protagonistas de varios planos.

En total, entonces, se obtuvieron en las cinco escenas seleccionadas del final de *Toy Story 3* 40 planos detalle, 0 primeros planos, 78 planos medios, 16 planos americanos, 0 planos totales o enteros, 100 planos general, y 0 generales lejanos. Comparada, con las otras películas analizadas, *Toy Story 3* tiene más planos detalle, pues su película es protagonizada por pequeños juguetes, en cuanto a los generales, Woody en su mayoría de veces estuvo acompañado de juguetes y en diferentes lugares, por tal razón su cantidad. Se debe tener en cuenta que la cantidad de planos en las películas puede variar, según la duración de las escenas seleccionadas.

Frankenweenie de 2012 fue la cuarta película que se analizó. En la primera escena cuando los padres de Víctor se enteraron de que su hijo había revivido a Sparky en 51':04" a 52':18" se evidenciaron 0 planos detalle, 17 primeros planos, 6 planos medios, 3 planos americanos, 10 planos totales o enteros, 0 planos general, y 0 generales lejanos. En esta escena se dio el primer plano y el plano medio pues hubo conversación entre Víctor y sus padres, en cuanto al plano total o entero fue por la llegada de los padres al ático y de cómo trataron de atrapar a Sparky.

En la segunda escena que se analizó, cuando la sobrina del alcalde entonó una canción en la celebración de Nueva Holanda en 55':26" a 56': 23" se identificaron 0 planos detalle, 3 primeros planos, 5 planos medios, 0 planos americanos, 4 planos totales o enteros, 0 planos general, y 0 generales lejanos. En la tercera escena de *Frankenweenie* cuando la 'Chica Rara' intentó realizar su propio experimento en 59:52" a 1:00:00 se identificaron 1 plano detalle, 0 primeros planos, 0 planos medios, 0 planos americanos, 3 planos totales o enteros, 0 planos general, y 0 generales lejanos. Se dieron este total de planos totales o enteros, pues el experimento se desarrolló en la mayoría del espacio de la habitación de la chica.

En la cuarta escena, cuando Sparky fue encontrado por Víctor en el cementerio en 1: 04':02" a 1: 05':23 se observaron 0 planos detalle, 9 primeros planos, 9 planos medios, 0 planos americanos, 13 planos totales o enteros, 0 planos general, y 0 generales lejanos. La cantidad de planos medios y primeros fue porque hubo una conversación entre Sparky y Víctor; y los totales y lejanos; debido a que primero Víctor busca por el cementerio a su perro. En la última escena analizada cuando Sparky murió de nuevo en 1: 16':39" a 1:19':57", se identificaron 4 planos detalle, 9 primeros planos, 12 planos medios, 3 planos americanos, 17 planos totales o enteros, 0 planos general, y 0 generales lejanos.

En total, entonces, se obtuvieron en las cinco escenas seleccionadas del final de *Frankenweenie* 5 planos detalle, 38 primeros planos, 32 planos medios, 6 planos americanos, 47 planos totales o enteros, 0 planos general, y 0 generales lejanos.

Hotel Transylvania de 2012, fue la última película que se analizó, en la primera escena cuando los monstruos disfrutaban su descanso en el sauna del hotel en 44':52" a 45':50", se observaron 1 plano detalle, 2 primeros planos, 4 planos medios, 2 planos americanos, 0 planos totales o enteros, 3 planos general, y 0 generales lejanos. La cantidad de planos medios se dio pues Drac y sus familiares sostuvieron una conversación en el sauna, y en

determinados momentos habían planos generales del sauna, para verlos a todos. En la escena 2, en la carrera de las mesas voladoras entre Drac y Johnny en 46':30" a 48':46" se identificaron 0 planos detalle, 0 primeros planos, 22 planos medios, 4 planos americanos, 0 planos totales o enteros, 22 planos general, y 0 generales lejanos. Los planos generales fueron por el desarrollo de la carrera en el gran salón y los medios, pues se identificaron mediante ellos, las diferentes emociones de Drac y Johnny en tal competencia.

En la escena 3, cuando Cuasimodo atrapó a Johnny e intentó cocinarlo, en 52':40" a 53':45" fue la escena número 3, en donde se identificaron 0 planos detalle, 2 primeros planos, 2 planos medios, 3 planos americanos, 0 planos totales o enteros, 8 planos general, y 3 generales lejanos. La escena número 4, cuando se dio el primero beso entre Mavis y Johnny en 58: 50" a 1:04' 11" se encontraron 1 plano detalle, 30 primeros planos, 31 planos medios, 11 planos americanos, 0 planos totales o enteros, 23 planos general, y 0 generales lejanos. Se dieron mucho los primeros planos, pues en esta escena se mostraron las diferentes emociones de los personajes, por el beso entre la joven pareja y el reconocimiento de Johnny como humano en plena fiesta.

La quinta escena analizada de *Hotel Transylvania* fue cuando Drac y sus amigos llegaron a la fiesta de disfraces de humanos, en el pueblo aledaño al hotel en 1:11" a 1 12' 45" en donde se identificaron 1 planos detalle, 5 primeros planos, 16 planos medios, 4 planos americanos, 0 planos totales o enteros, 15 planos general, y 0 generales lejanos. Se dieron los planos medios pues los monstruos, de camino al pueblo, fueron en auto, y de camino y en él se encuentran con varios acontecimientos y experiencias que los hacen hablar o reaccionar dentro del auto en este plano; en cuanto a los generales, como estaba conociendo un lugar nuevo, el pueblo, hay mucho plano general, pues da contexto de éste.

En total, entonces se obtuvieron en las cinco escenas seleccionadas del final de *Hotel Transylvania* 3 planos detalle, 39 primeros planos, 75 planos medios, 24 planos americanos, 0 planos totales o enteros, 71 planos general, y 0 generales lejanos. Los nulos planos generales lejanos fueron porque las escenas escogidas, en su mayoría se desarrollaron en el interior del castillo.

Es importante dejar claro que pueden haber diferentes planos en uno, por el movimiento que pueda dar la cámara, ya sea para abrir el plano; o darle importancia a lo que vaya a hacer o decir un objeto o personaje. También Los planos pueden variar según los personajes que haya dentro de la escena, pues sus alturas y dimensiones son diferentes; pero se toma más en cuenta el plano del personaje principal o el que resalte en determinado momento de la escena. Por ejemplo, el padre de Coraline es muy alto, y cuando entró a plano en la escena 4 se agacha, pero cuando se endereza hay movimiento de cámara.

A continuación, se desarrollarán los resultados de la segunda especificación de la categoría Las Estructuras de la imagen; Composición de la imagen, y entre ella, los centros de interés.

7.1.2 Composición de la imagen

La segunda especificación constó de la composición de la imagen, que comprendió los centros de interés en cada plano. Estos centros de interés fueron figurativos o abstractos, en

todas las escenas que fueron analizadas estos siempre fueron figurativos pues todas éstas eran contextualizadas, con aspectos de la realidad y fueron comprensibles para el espectador, entonces estos figurativos se dividieron en la posición de cámara, la relación con el fondo, la iluminación y los movimientos internos en la imagen.

En la primera película *Up: Una Aventura de Altura*; en la primera escena cuando el viejo Carl se siente frustrado al no poder desaceres de sus compañeros se evidenciaron como centros de interés en los planos 0 posiciones de cámara, 0 relaciones con el fondo, 0 de iluminación y 14 movimientos internos en la imagen. En la segunda escena cuando el Sr. Carl Fredricksen y Russell son llevados por los caninos a la guarida de su amo se evidenció como centros de interés en los planos 0 posiciones de cámara, 0 relaciones con el fondo, 0 de iluminación y 4 movimientos internos en la imagen. En la tercera escena cuando el pájaro Kevin no puede caminar bien, porque tenía herida su pata, se vieron como centros de interés en los planos 0 posiciones de cámara, 0 relaciones con el fondo, 0 de iluminación y 11 movimientos internos en la imagen.

En la cuarta escena la película *Up: Una Aventura de Altura*, cuando los canes trataron de destruir la casa del Sr. Carl Fredricksen con misiles, se determinaron como centros de interés en los planos 0 posiciones de cámara, 0 relaciones con el fondo, 0 de iluminación y 9 movimientos internos en la imagen. En la última escena analizada de *Up, Una Aventura de altura*, en la ceremonia de los Grandes Guías Exploradores se determinaron en los planos 0 posiciones de cámara, 0 relaciones con el fondo, 0 de iluminación y 10 movimientos internos en la imagen.

En total, entonces se obtuvieron en las cinco escenas seleccionadas del final de *Up, Una Aventura de Altura* 0 posiciones de cámara, 0 relaciones con el fondo, 0 de iluminación y 48 movimientos internos en la imagen. Esto se dio pues, la importancia de cada plano se concentra en la acción que hay dentro del mismo plano. El total de centros de interés en el movimiento interno de la imagen se debió a que las acciones que desarrollaron los personajes y la relación con el mismo entorno fue lo más importante, más que la iluminación, la posición de la cámara o la relación con el fondo.

Coraline y La Puerta Secreta fue la segunda película en analizarse, en la primera escena cuando Coraline buscó ayuda en la casa de las vecinas oráculo para encontrar a sus padres, se evidenciaron como centros de interés en los planos 1 posición de cámara, 2 relaciones con el fondo, 0 de iluminación y 15 movimientos internos en la imagen. En la segunda escena cuando Coraline convenció a su madre sustituta de hacer un trato se identificaron como centros de interés en los planos 1 posición de cámara, 7 relaciones con el fondo, 2 de iluminación y 18 movimientos internos en la imagen.

En la tercera escena cuando Coraline recuperó el segundo ojo en el teatro se identificó 3 posiciones de cámara, 3 relaciones con el fondo, 14 de iluminación y 23 movimientos internos en la imagen. En esta escena se dio mucho centro de interés de iluminación, pues se desarrollaba dentro de un teatro oscuro, en donde Coraline pudo obtener el segundo, cuando despertó a los murciélagos con la luz de su linterna.

En la cuarta escena de *Coraline y La Puerta Secreta* cuando sus padres volvieron de nuevo a su casa, se encontraron 3 posiciones de cámara, 5 relaciones con el fondo, 0 de

iluminación y 13 movimientos internos en la imagen y en la quinta escena cuando Coraline, los vecinos y sus padres compartieron una linda tarde en el jardín se vieron 0 posiciones de cámara, 2 relaciones con el fondo, 0 de iluminación y 8 movimientos internos en la imagen. En total, entonces, se obtuvo en las cinco escenas seleccionadas del final *Coraline y La Puerta Secreta* se evidenciaron como centros de interés en los planos 7 posiciones de cámara, 19 relaciones con el fondo, 16 de iluminación y 77 movimientos internos en la imagen. Como en la película anteriormente analizada, *Up, Una Aventura de Altura*, predominó el movimiento interno de la imagen como centros de interés, pues los integrantes de tal plano se mueven o la acción es relevante.

En la tercera película *Toy Story 3*, en la primera escena cuando Woody trató de localizar la casa de Andy se identificaron como centros de interés en los planos 0 posiciones de cámara, 0 relaciones con el fondo, 0 de iluminación y 20 movimientos internos en la imagen. En la segunda escena cuando Woody y sus amigos se encontraron en peligro en el procesador de basura se identificaron 0 posiciones de cámara, 0 relaciones con el fondo, 0 de iluminación y 81 movimientos internos en la imagen. En la tercera escena cuando Andy estaba terminando de empacar para irse a la universidad, se vieron como centros de interés en los planos 0 posiciones de cámara, 0 relaciones con el fondo, 0 de iluminación y 6 movimientos internos en la imagen.

En la cuarta escena cuando los muñecos llegaron por fin a la casa de Andy para unos irse para la donación y Woody a la universidad con Andy, su dueño, se vieron planos 0 posiciones de cámara, 0 relaciones con el fondo, 0 de iluminación y 42 movimientos internos en la imagen. En la quinta y última escena, cuando Andy regaló sus juguetes, pero se percató de dejarlos en buenas manos; se observó como centros de interés en los planos 0 posiciones de cámara, 0 relaciones con el fondo, 0 de iluminación y 85 movimientos internos en la imagen. En total, entonces, se obtuvo en las cinco escenas seleccionadas del final *Toy Story 3* se evidenció como centros de interés en los planos 0 posiciones de cámara, 0 relaciones con el fondo, 0 de iluminación y 234 movimientos internos en la imagen.

En la cuarta película *Frankenweenie* en la primera escena cuando los padres de Víctor se enteraron de que su hijo había revivido a Sparky, se evidenciaron como centros de interés en los planos 7 posiciones de cámara, 15 relaciones con el fondo, 0 de iluminación y 3 movimientos internos en la imagen. En la segunda escena cuando la sobrina del alcalde entonó una canción en la celebración de Nueva Holanda se vieron 3 posiciones de cámara, 2 relaciones con el fondo, 1 de iluminación y 6 movimientos internos en la imagen. En la tercera escena cuando la 'Chica Rara' intentó realizar su propio experimento se vieron 0 posiciones de cámara, 2 relaciones con el fondo, 1 de iluminación y 1 movimientos internos en la imagen.

En la cuarta escena de *Frankenweenie*, cuando Sparky fue encontrado por Víctor en el cementerio, se identificaron 7 posiciones de cámara, 4 relaciones con el fondo, 10 de iluminación y 10 movimientos internos en la imagen. En esta escena se evidenció el centro de interés de iluminación, pues Víctor buscó a su perro por medio de una linterna en medio de la oscuridad. En la quinta escena cuando murió Sparky otra vez, se identificaron 1 posición de cámara, 12 relaciones con el fondo, 6 de iluminación y 28 movimientos

internos en la imagen. En total, entonces, se obtuvieron en las cinco escenas seleccionadas del final de *Frankenweenie* como centros de interés en los planos 18 posiciones de cámara, 35 relaciones con el fondo, 18 de iluminación y 58 movimientos internos en la imagen.

En la última película analizada, *Hotel Transylvania*, la primera escena cuando los monstruos disfrutaron su descanso en el sauna del hotel, se vieron como centros de interés en los planos 1 posición de cámara, 3 relaciones con el fondo, 3 de iluminación y 4 movimientos internos en la imagen. En la segunda escena cuando se dio la carrera de mesas entre Johnny y Drac se identificaron 5 posiciones de cámara, 12 relaciones con el fondo, 1 de iluminación y 13 movimientos internos en la imagen. En la tercera escena cuando Cuasimodo atrapó al humano, Johnny, e intenta cocinarlo; se vieron 1 posición de cámara, 1 relación con el fondo, 3 de iluminación y 10 movimientos internos en la imagen. En la cuarta escena cuando se dio el primer beso entre Mavis y Johnny, se identificaron 8 posiciones de cámara, 29 relaciones con el fondo, 6 de iluminación y 53 movimientos internos en la imagen. Esta escena tuvo varios de relación con el fondo, pues la joven pareja estaba en una fiesta llena de monstruos y también varios de iluminación ya que la fiesta estaba ambientada con luces que cambiaban frecuentemente.

En la quinta y última escena analizada, cuando Drac y sus amigos fueron a la fiesta de disfraces de humanos, se vieron 7 posiciones de cámara, 7 relaciones con el fondo, 0 de iluminación y 27 movimientos internos en la imagen. En total, entonces, se obtuvo en las cinco escenas seleccionadas del final de *Hotel Transylvania* como centros de interés en los planos 22 posiciones de cámara, 52 relaciones con el fondo, 13 de iluminación y 124 movimientos internos en la imagen.

Las películas que tienen desarrollo de escenas en la noche, tienen más, como centros de interés, la iluminación, en este caso *Coraline Y La Puerta Secreta*, *Hotel Transylvania* y *Frankenweenie*.

A continuación se darán los resultados de la tercera especificación de la categoría Estructuras de la imagen, Organización del cuadro, en donde están los contrastes.

7.1.3 Organización del cuadro

La tercera especificación constó de los contrastes, que se dividieron en contraste por líneas, formas, dimensiones, tonalidades, color, luz y zonas. En la primera película que se analizó, *Up, Una aventura de altura* en la primera escena cuando el viejo Carl se sintió frustrado al no poder deshacerse de sus compañeros se evidenciaron como contrastes en los planos 6 de líneas, 2 de formas, 2 de dimensiones, 0 de tonalidades, 2 de color, 1 de luz y 0 zonas. En la segunda escena cuando el Sr. Carl Fredricksen y el niño Russell fueron llevados por los caninos a la guarida de su amo, se identificaron 2 de líneas, 1 de formas, 0 de dimensiones, 0 de tonalidades, 1 de color, 0 de luz y 0 zonas.

En la tercera escena cuando el pájaro Kevin no pudo caminar bien, porque tiene herida su pata se vieron 1 de líneas, 2 de formas, 1 de dimensiones, 0 de tonalidades, 3 de color, 3 de luz y 0 zonas. En la cuarta escena analizada de la película *Up: Una Aventura de Altura*,

cuando los canes trataron de destruir la casa del Sr. Carl Fredricksen con misiles se identificaron 1 de líneas, 2 de formas, 1 de dimensiones, 0 de tonalidades, 3 de color, 1 de luz y 1 zonas. En la última escena analizada de esta película, en la ceremonia de los Grandes Guías Exploradores se vieron 2 de líneas, 3 de formas, 4 de dimensiones, 0 de tonalidades, 0 de color, 2 de luz y 1 zonas. En total, entonces, se obtuvo en las cinco escenas seleccionadas del final de *Up: Una Aventura de Altura* como contrastes en los planos 12 de líneas, 10 de formas, 8 de dimensiones, 0 de tonalidades, 9 de color, 7 de luz y 2 zonas.

Coraline y La Puerta Secreta fue la segunda película en analizarse, en la primera escena cuando Coraline buscó ayuda en la casa de las vecinas oráculo para encontrar a sus padres, se identificaron como contrastes en los planos 1 de líneas, 3 de formas, 7 de dimensiones, 6 de tonalidades, 1 de color, 0 de luz y 0 zonas. En la segunda escena cuando Coraline convenció a su madre sustituta de hacer un trato se vieron como contrastes en los planos 0 de líneas, 8 de formas, 12 de dimensiones, 3 de tonalidades, 2 de color, 3 de luz y 0 zonas.

En la tercera escena cuando Coraline recuperó el segundo ojo en el teatro, se vieron como contrastes en los planos 0 de líneas, 3 de formas, 9 de dimensiones, 4 de tonalidades, 11 de color, 13 de luz y 2 zonas. En esta escena hubo mucho contraste de color y luz, pues ésta se desarrolló en un teatro oscuro, además de que el color del cabello de Coraline resaltó más por la falta de luz y los colores de las muñecas que custodiaban el ojo, eran un rosa y verde pastel. En la cuarta escena de *Coraline y La Puerta Secreta* cuando sus padres volvieron de nuevo a su casa se identificaron 0 de líneas, 1 de formas, 15 de dimensiones, 0 de tonalidades, 7 de color, 0 de luz y 0 zonas. En esta escena hubo mucho contraste de color, pues la ropa y el cabello de Coraline, anaranjado y azul metálico, contrastaban con el ambiente de la sala de estar; también se dio mucho contraste de dimensiones pues Coraline es más baja que sus padres, y la bola de cristal que se rompió, es muy pequeña comparada con ella.

En la quinta y última escena que se analizó, cuando Coraline, los vecinos y sus padres compartieron una linda tarde en el jardín se vieron 0 de líneas, 2 de formas, 5 de dimensiones, 1 de tonalidades, 2 de color, 0 de luz y 0 zonas. En total, entonces, se obtuvo en las cinco escenas seleccionadas del final *Coraline y La Puerta Secreta* como contrastes en los planos 1 de líneas, 17 de formas, 48 de dimensiones, 14 de tonalidades, 23 de color, 16 de luz y 2 zonas. Se resaltó el contraste de dimensiones, pues Coraline es pequeña comprada con la mayoría de personajes secundarios, además de que la película muestra espacios muy grandes; también se destaca el de color pues su cabello y su ropa, azul metalizado y a veces anaranjado, resaltaron en algunos planos.

Toy Story 3 fue la tercera película que se analizó, en su primera escena cuando Woody trató de localizar la casa de Andy se identificaron como contrastes en los planos 0 de líneas, 0 de formas, 18 de dimensiones, 1 de tonalidades, 0 de color, 1 de luz y 0 de zonas. En la segunda escena cuando Woody y sus amigos se encontraron en peligro en el procesador de basura se vieron 0 de líneas, 0 de formas, 81 de dimensiones, 0 de tonalidades, 0 de color, 0 de luz y 0 de zonas. En la tercera escena cuando Andy estaba terminando de empacar para irse a la universidad, se identificaron 0 de líneas, 0 de formas, 6 de dimensiones, 0 de tonalidades, 0 de color, 0 de luz y 0 de zonas; en la cuarta escena cuando los muñecos

llegaron por fin a la casa de Andy para irse de donación y Woody a la universidad con Andy, su dueño; se identificaron como contrastes en los planos 0 de líneas, 0 de formas, 42 de dimensiones, 0 de tonalidades, 0 de color, 0 de luz y 0 de zonas.

En la quinta y última película que se analizó cuando Andy regaló sus juguetes, pero se percató de dejarlos en buenas manos se evidenciaron 0 de líneas, 0 de formas, 85 de dimensiones, 0 de tonalidades, 0 de color, 0 de luz y 0 de zonas. En total, entonces, se obtuvo en las cinco escenas seleccionadas del final de *Toy Story 3* como contrastes en los planos 0 de líneas, 0 de formas, 232 de dimensiones, 1 de tonalidades, 0 de color, 1 de luz y 0 de zonas. El contraste de dimensiones fue el que más se evidenció, pues Woody y sus amigos son de diferentes tamaños entre ellos, así como los lugares y los humanos.

Frankenweenie fue la cuarta película que se analizó, en la primera escena cuando los padres de Víctor se enteraron de que su hijo había revivido a Sparky, se evidenciaron como contrastes en los planos 13 de líneas, 6 de formas, 2 de dimensiones, 2 de tonalidades, 0 de color, 9 de luz y 3 de zonas. En la segunda escena cuando la sobrina del alcalde entonó una canción en la celebración de Nueva Holanda se vieron 1 de líneas, 0 de formas, 2 de dimensiones, 5 de tonalidades, 0 de color, 1 de luz y 3 de zonas. En la tercera escena cuando la 'Chica Rara' intentó realizar su propio experimento, se identificaron 0 de líneas, 0 de formas, 1 de dimensiones, 5 de tonalidades, 0 de color, 3 de luz y 0 de zonas.

En la cuarta escena cuando Sparky fue encontrado por Víctor en el cementerio, se notaron 0 de líneas, 7 de formas, 0 de dimensiones, 3 de tonalidades, 0 de color, 21 de luz y 0 de zonas. En la quinta y última escena analizada, cuando murió Sparky otra vez se vieron, 3 de líneas, 10 de formas, 4 de dimensiones, 2 de tonalidades, 0 de color, 21 de luz y 7 de zonas. En total, entonces, se obtuvo en las cinco escenas seleccionadas del final de *Frankenweenie* como contrastes en los planos 17 de líneas, 23 de formas, 9 de dimensiones, 12 de tonalidades, 0 de color, 55 de luz y 13 de zonas. En las escenas de esta película predominó el contraste de formas, pues los personajes tuvieron rasgos característicos basados en ellas, como los ojos circulares grandes y una cara ovalada, y el de luz ya que la película es en blanco y negro.

Hotel Transylvania fue la quinta y la última película que se analizó, en su primera escena cuando los monstruos disfrutaron su descanso en el sauna del hotel, se vieron como contrastes en los planos 1 de líneas, 2 de formas, 7 de dimensiones, 0 de tonalidades, 1 de color, 0 de luz y 0 de zonas. En la escena número dos cuando se dio la carrera de mesas entre Johnny y Drac, se identificaron 7 de líneas, 12 de formas, 18 de dimensiones, 10 de tonalidades, 0 de color, 1 de luz y 0 de zonas. Las formas, las dimensiones y las tonalidades fueron las más destacadas pues las mesas fueron circulares, eran grandes y la ropa de Johnny y Drac eran en tonos oscuros, comparada con los claros que tenían las mesas y el salón como tal.

En la escena tres, cuando Cuasimodo atrapó al humano, Johnny, e intenta cocinarlo; se vieron 0 de líneas, 2 de formas, 6 de dimensiones, 0 de tonalidades, 0 de color, 7 de luz y 0 de zonas. Se destacó la luz, pues la escena se llevó a cabo en una cocina donde la iluminación solo dependía de un fogón de leña. En la escena cuatro cuando se dio el primer beso entre Mavis y Johnny, se identificaron como contrastes en los planos 0 de líneas, 14 de formas, 30 de dimensiones, 9 de tonalidades, 34 de color, 7 de luz y 2 de zonas. Se

destacaron las dimensiones y el color, pues en la fiesta hubo una gran diversidad de monstruos, de varios tamaños, y el color pues la fiesta estuvo ambientada con luces de diferentes colores.

En la última escena que se analizó, cuando Drac y sus amigos fueron a la fiesta de disfraces de humanos, se vieron 3 de líneas, 8 de formas, 24 de dimensiones, 2 de tonalidades, 2 de color, 1 de luz y 1 de zonas. En total, entonces, se obtuvo en las cinco escenas seleccionadas del final de *Hotel Transylvania* como contrastes en los planos, 11 de líneas, 38 de formas, 85 de dimensiones, 21 de tonalidades, 37 de color, 16 de luz y 13 de zonas. Los contrastes que más se vieron en las escenas de esta película fueron el de dimensiones y el de formas pues, Drac y el resto de sus monstruos eran de diferentes tamaños, y formas.

En la siguiente parte de los resultados, se expondrán los hallazgos obtenidos a partir de la categoría de análisis de Imagen en Movimiento.

7.2 Imagen en movimiento.

La categoría Imagen en movimiento fue desarrollada tras tres especificaciones, analizadas en veinticinco escenas (cinco escenas por largometraje), del final de las siguientes películas de cine animado: *Up: Una Aventura de Altura*, *Coraline* y *La Puerta Secreta*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie* y *Hotel Transylvania*. Las especificaciones analizadas fueron: Imagen Real, Movimiento Real y movimiento Realista.

Esta categoría será expuesta a partir de los resultados visualizados mediante la observación no participante de las especificaciones anteriormente mencionadas.

7.2.1 Imagen real.

En esta especificación se analizó la necesidad que tiene el cine animado de representar locaciones o elementos reales para contextualizar al espectador sobre las situaciones planteadas, o simplemente para generar una cercanía con él. Las escenas de las películas *Up: Una Aventura de Altura*, *Toy Story 3* y *Hotel Transylvania*, y las de *Coraline* y *La Puerta Secreta* y *Frankenweenie*, en algún momento de las escenas se hizo presente la imagen real como sustento de la veracidad del relato audiovisual.

Up: Una Aventura de Altura recurrió a la representación de varias unidades reales. En la escena 1: El señor Fredricksen se ve frustrado al no poder deshacerse de sus acompañantes, se demuestran elementos que componen distintivos sociales como el uniforme de scout de Rosell, la baba cayendo de la boca del perro, y la naturaleza. Todo esto dando un aspecto de credibilidad.

En la escena 2: El señor Fredricksen y Russell son llevados por los caninos a la guarida de su amo, aquí los animales mencionados demuestran su rabia y atemorizan a ambos personajes, dando alusión a situaciones comunes en donde se da cabida a este tipo de circunstancias.

Para la escena 3: Kevin no puede caminar bien, porque tiene herida su pata, en este fotograma se visualizan materiales para realizar la curación y el maletín del campista de Russell, el niño scout.

La escena 4: Los canes tratan de destruir la casa del señor Fredricksen con misiles, revela en su fotograma una manguera de la cual Russell se sujeta fuertemente en el aire, mientras unos aeroplanos con canes lo atacan con pequeños misiles

Y la escena 5: Ceremonia de los Grandes Guías Exploradores, demuestra efectivamente como los roles o distintivos sociales que nutren la imagen cinematográfica, al brindar información importante; como ocurre en este caso con el uniforme de Russell.

En *Coraline* y *La Puerta Secreta* hay tanto Imagen Real como imagen irreal, pues por su estructura narrativa se propone un mundo paralelo al conocido, dando paso a que el autor creara espacios y elementos únicos. En la escena 1: Coraline busca ayuda en la casa de las oráculos para encontrar a sus padres, se demuestra la cara de frustración de Coraline al no entender el funcionamiento de los dulces que ellas le entregan, pues en verdad no creen que le sean útiles. Por otro lado se observa a los perros de las señoras Myriam y April, quienes apetecen comerse lo que ven. Se debe recordar que todos los elementos puestos en una imagen real, tienen una justificación estética o de contexto que enriquece el producto audiovisual.

Para la escena 2: Coraline convence a su madre sustituta de hacer un trato, se ve a Coraline preocupada, mientras cena en su otra casa. Ella trata de maquinarse un plan para salir a salvo de las manos de la bruja junto a sus amigos y sus padres. En el ambiente se observan accesorios de cocina como frascos, cucharones, un sartén, el comedor, una rica malteada y una tortilla con tocino en el plato de la protagonista.

En la escena 3: Coraline recupera el segundo ojo en el teatro, se demuestra un gesto en Coraline común en las personas cuando ven algo que les aterra; un patrón de reacción natural y de estado de alerta. Se puede presenciar objetos como sillas de teatro y una linterna.

La escena 4: Los padres de Coraline, vuelven de nuevo a su casa, permite visualizar a Coraline, quien abraza fuertemente a sus padres, pues ella los extrañó profundamente durante su ausencia. En esta escena se muestra un sentimiento humano que es el de amar a los seres queridos, pese a las circunstancias vividas.

Y en la escena 5: Coraline, los vecinos y sus padres comparten una linda tarde en el jardín, se aprecian las flores, el paisaje y vasos de plástico. Estos elementos como lugares, la naturaleza, y locaciones significativas que le representen al espectador cercanía, le permiten de igual manera una mayor relación con la historia.

Toy Story 3 al igual que las demás películas analizadas en esta investigación demuestra la relación cercana con implementar en sus imágenes un alto grado de realidad en la puesta en escena. En la escena 1, Woody trata de encontrar la casa de Andy, y para ello emplea aparatos tecnológicos como el computador para cumplir con su objetivo. En realidad, muchas personas logran ubicarse en cualquier parte del mundo con diferentes dispositivos.

Para la escena 2: Woody y sus amigos se encuentran en peligro en el procesador de basura, aquí Lotso un oso que se ha caracterizado por ser malvado se ve angustiado al sentirse en peligro de muerte. Esto sucede en la sociedad actual, en donde una persona que comúnmente tenía poder y lo pierde, se siente vulnerable ante el resto y busca de algún modo su supervivencia.

La escena 3: Los juguetes vuelven de nuevo a casa de Andy, permite visualizar el exterior de la casa de Andy, quien termina de empacar sus maletas en el auto. Su madre y su hermanita también se encuentran con él. Además se pueden ver elementos reales como un bote de basura, un carro, un aro de baloncesto y la naturaleza.

En la escena 4: Andy se despide de su madre, se evidencia la nostalgia que le da a la madre de Andy, la despedida de su hijo. Aquí se muestran sentimientos muy fuertes como el apego a una persona, el amor y la tristeza que pueden ocasionar ciertos cambios en la vida de una persona.

Y en la escena 5: Andy regala a sus juguetes, pero se percata de dejarlos en buenas manos, se expresa mucha emotividad, pues Andy refleja la tristeza que le provoca desprenderse de su gran amigo y juguete favorito, Woody, y le pide el favor a Bonnie, una niña tierna a la que le fascina jugar, que cuide de él.

En *Frankenweenie*, hay unos espacios muy propios, los cuales fueron invenciones del autor, pero sin embargo se hace visible la imagen real en cada una de las escenas analizadas. En la escena 1: Los padres de Víctor se enteran de que su hijo ha revivido a Sparky, el fotograma cuenta con cajas viejas y se observa un piso de madera, que dan contexto al sótano en el que se desarrolla la acción.

Para la escena 2: La sobrina del alcalde entona una canción en la celebración de Nueva Holanda., Elsa se dispone a cantar para celebrar el día de Nueva Holanda, pero en su rostro demuestra la incomodidad que esto le produce. Alrededor de ella se muestra todo un escenario dispuesto para la ocasión, un micrófono, un fondo decorativo, y además de su atuendo de época antigua, en donde resalta su llamativo sombrero con unas cuantas velas encendidas.

En la escena 3: La niña rara intenta realizar su propio experimento. La niña rara se ve asombrada por la fuerza que tiene el rayo al entrar en su cuarto y dirigirse al murciélago. En su entorno se ve un cuarto de niña, decorado con peluches, un armario y lámparas.

La escena 4: Sparky es encontrado por Víctor en el cementerio. Evidencia a Víctor quien demuestra todo su cariño a su mejor amigo Sparky, el perro con el que ha compartido toda su vida. En esta imagen se evidencia como los seres humanos pueden formar lazos tan fuertes, no solo con humanos, sino también con animales.

Y en la escena 5: Sparky muere de nuevo, en la imagen se aprecia a Sparky sin vida en una calle. Víctor lo observa con nostalgia, mientras los vecinos con los carros encendidos para descargar la energía en el canino, se muestran a la expectativa de lo que pueda pasar. La imagen se compone de elementos como los carros con las luces encendidas, cables de luz, el asfalto y los vecinos.

En la película *Hotel Transylvania* la necesidad de recrear espacios reales es evidente, pues la historia es basada en un lugar donde habitan monstruos, y para darle un aspecto creíble era necesario darle un ambiente de naturalidad. En la escena 1: Los monstruos disfrutan su descanso en el sauna del hotel, Hay elementos reales como el lugar en donde se relajan, la levantadora blanca que usa el lobo, las sillas con espaldar de madera y las gafas del hombre invisible que es lo único que lo identifica físicamente.

Para la escena 2: Carrera de mesas entre Johnny y Drác, se evidencia que Johnny y Drac disfrutan de la velocidad de las mesas mágicas. Ambos se ven felices, y por primera vez surge afinidad entre estos dos seres tan diferentes.

En la escena 3: Cuasimodo atrapa al humano e intenta cocinarlo, se ve al chef monstruo, cocinando a Johnny, quien se encuentra atado. El entorno simula una cocina con elementos como un fogón, ollas, baldes y canastas, además el atuendo del chef es una buena forma de representar su oficio. Las actividades humanas realizadas por personajes animados, acercan más al espectador debido a que se siente identificado con ellos.

La escena 4: Primer beso de Mavis y Johnny, emplea las emociones que siente cada uno de los personajes al vivir un momento tan importante para ambos; aunque para Drac, padre de Mavis no es de ningún agrado el hecho.

Y en la escena 5: Drácula y sus amigos en la fiesta de disfraces de humanos, se demuestra en la cara de Drac el asombro que le produce a él y a sus amigos ver que los humanos demuestran su respeto por los monstruos mediante sus fiestas de disfraces. En realidad si existen fiestas llamadas de diferentes maneras alrededor del mundo, que hacen alusión a la existencia de seres sobrenaturales.

En la siguiente parte se ahondará sobre el movimiento real que construye la animación en los films analizados.

7.2.2 Movimiento real.

En la especificación Movimiento Real, se investigó acerca de la precisión en que los productores de cine animado realizan los movimientos de cada uno de los personajes y objetos en la puesta en escena, para crear una representación de la realidad lo más cercana posible y que genere credibilidad en el producto. En las películas *Up: Una Aventura de Altura*, *Coraline* y *La Puerta Secreta*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie* y *Hotel Transylvania*, las cinco escenas a analizar de su fase final, contenían elementos característicos de esta ramificación del cine animado.

Up: Una Aventura de Altura recurrió a la representación de varias unidades reales. En la escena 1: El señor Fredricksen se ve frustrado al no poder deshacerse de sus acompañantes, el Sr Fredicksen trata de deshacerse de sus acompañantes, pues siente que son un limitante para lograr su objetivo, así que le lanza una pelota lejos a Dug, y una barra de chocolate a Kevin para que se vayan. Mientras tanto, el Sr. Fredicksen corre con el niño y su casa flotante a cuestras, hasta subir a una montaña rocosa, en donde cree ha logrado su propósito, pero se da cuenta de que no es así. Aquí se hacen referencia a emociones propias del comportamiento humano, llevado al cine animado.

En la escena 2: El señor Fredricksen y Russell son llevados por los caninos a la guarida de su amo, el Sr Fredricksen y el niño son llevados por los perros malvados a su dueño, y entre todos los caninos los intimidan y allí el viejo reconoce a Charl Moons y le expresa su profunda admiración, y este se porta muy formal con ellos y les dice a los caninos que los consideren como invitados y no como intrusos.

El movimiento de los personajes allí empleados poseen sus propias leyes caracterizadas mediante factores de los sujetos reales; en este caso los canes de Charl Moons, actuaban igual que en perro real aunque con varias innovaciones.

Para la escena 3: Kevin no puede caminar bien, porque tiene herida su pata, el señor Fredricksen, Kevin y el niño logran escapar de la emboscada de los perros, pero el ave no puede sostenerse, porque una de sus patas se encuentra herida. El niño saca de su maletín una venda y se la pone a Kevin.

Las anteriores acciones narradas son propias de la realidad misma y son bien fundamentadas además de ser cuidadosamente elaboradas para no romper con la lógica del universo real.

La escena 4: Los canes tratan de destruir la casa del señor Fredricksen con misiles, muestra a los canes que son enviados por Carl Moon para que lancen misiles desde sus aeroplanos a la casa de Fredricksen. Pero allí se encuentra Russell colgado de una manguera y ante un inminente peligro. En esta escena se relatan acciones que los personajes principales del film deben realizar con el fin de salvarse de una tragedia.

Y en la Escena 5: Ceremonia de los Grandes Guías Exploradores, durante la ceremonia para ascender a grandes guías exploradores, Russell se ve agotado y sucio como resultado de toda su aventura con el Sr Fredricksen, quién le agradece por haberlo ayudado y como recompensa le pone una tapa de gaseosa en forma de prendedor que pertenecía a su amada esposa.

En el movimiento real, se permite todas aquellas acciones del universo real para recrear situaciones mediante personajes novedosos a la imaginación cotidiana.

En la película *Coraline y La Puerta Secreta* se demuestra que hay un equilibrio entre las imágenes con Movimiento real, y otras con movimiento irreal; en este caso se analizó el primer caso. En la escena 1: Coraline busca ayuda en la casa de “las oráculos” para encontrar a sus padres, ella entra en la casa de sus vecinas quienes poseen dones especiales, para que le ayuden a encontrar a sus padres. Myrian tritura unos dulces que dan como resultado a un objeto en forma de triángulo pequeño.

April y Myriam discuten sobre el funcionamiento de dicha cosa, una dice que sirve para cosas malas, y la otra afirma que es para encontrar cosas perdidas. Coraline, sale de la casa confundida pues en realidad siente que no ha sido de gran ayuda.

Para la escena 2: Coraline convence a su madre sustituta de hacer un trato, Coraline sabe que la única forma de salvar a sus verdaderos padres es haciendo un trato con la vieja malvada. La madre sustituta cocina para Coraline, mientras ella idea un posible plan para escapar junto a todas las personas que han sido raptadas.

En la escena 3: Coraline recupera el segundo ojo en el teatro, Coraline ingresa al teatro y se encuentra con dos mujeres monstruos que la atacan para que no les quite el ojo del alma de uno de los niños. La protagonista, incita a los perros vampiros, para que ellas sean atacadas y con esto Coraline logra su objetivo.

La escena 4: Los padres de Coraline, vuelven de nuevo a su casa, Coraline se encuentra a salvo, pero se siente confundida al ver que la bola de cristal está rota. De pronto entran los padres de Coraline a su casa y ella los recibe con gran emotividad, como si nunca los hubiera visto.

Y en la escena 5: Coraline, los vecinos y sus padres comparten una linda tarde en el jardín, Coraline comparte una tarde hermosa con sus vecinos en el jardín, y les brinda limonada. De pronto llega Waybe con su abuela para que ella se entere de lo ocurrido con su gemela perdida.

Todas las escenas de *Toy Story 3* se componen del Movimiento Real, ya que su tema central es tan fantástico al caracterizar a juguetes inanimados y darles vida, se hace necesario a través de factores como la velocidad, brindar rasgos reales que le den un equilibrio al relato audiovisual. En la escena 1, Woody trata de encontrar la casa de Andy utilizando la computadora, y al ver que queda tan cerca del sitio en donde se encuentra, se emociona y alardea frente a los demás juguetes. Pero su expresión cambia cuando se entera de que Sunny Side, la guardería en donde están sus verdaderos amigos es un lugar de terror.

Para la escena 2: Woody y sus amigos se encuentran en peligro en el procesador de basura, los juguetes al ver una luz, creen haber encontrado la salida del procesador de basura, pero se dan cuenta que se trata de una fuerte llamarada que podría destruirlos a todos. Ellos corren con todas sus fuerzas ante la inminente muerte, pero de repente Lotso parece ver un interruptor con el cual se podrían salvar, y de inmediato es ayudado por Buzz y Woody para lograrlo. Pero Lotso al encontrarse a salvo no cumple con su parte, y deja a los demás juguetes en aquella situación angustiante. Las anteriores acciones relatadas, hacen parte de la reacción instintiva del hombre al encontrarse en una situación de peligro, con la diferencia de que esas acciones las realizan los juguetes en este film.

La escena 3: Los juguetes vuelven de nuevo a casa de Andy, permite visualizar que mientras Andy pone en la cajuela del auto sus pertenencias, los juguetes aprovechan para eliminar todo rastro de su aventura en Sunny Side limpiándose.

En la escena 4: Andy se despide de su madre, los juguetes corren rápidamente para meterse dentro de la caja, mientras que Woody le escribe una nota a su dueño. Andy se despide de su hermanita y de su mamá, pero ella se ve un poco perturbada por la ida de su hijo. En esta escena los movimientos de la madre de Andy revelan la difícil situación a la que se enfrenta.

Y en la escena 5: Andy regala a sus juguetes, pero se percató de dejarlos en buenas manos, Andy, decide ir a casa de una amiga de su madre para regalar sus juguetes viejos y así emprender una nueva etapa en su vida. Allí se encuentra con Bonnie, una niña a la que le encantan los juguetes, y por esto Andy decide donárselos a ella.

Al terminar de presentar a cada uno de sus amigos de juguete, Andy se sorprende al ver que Woody también se encontraba en aquella caja, y con tristeza decide despedirse de su juguete favorito, pues comprende que él estará en buenas manos.

En la película *Frankenweenie*, al igual que en las demás películas se hace visible la intencionalidad del autor de brindar realidad a los movimientos de personajes y objetos. En la escena 1: Los padres de Víctor se enteran de que su hijo ha revivido a Sparky, los padres de Víctor descubren que él ha revivido a su perro y a pesar del temor que sienten, tratan de alcanzarlo, pero este se encuentra muy agitado con la situación y termina por escapar por la ventana. Víctor intenta seguirlo, pero su padre lo regaña por su actuar.

Para la escena 2: La sobrina del alcalde entona una canción en la celebración de Nueva Holanda, la sobrina del alcalde de Nueva Holanda, entona una bella canción, haciendo un homenaje a su país. Todos los asistentes al evento la admiran, aunque ella no se siente muy cómoda en aquel sitio.

En la escena 3: La niña rara intenta realizar su propio experimento, La niña rara trata de canalizar la energía de un rayo, atrayéndolo por medio de una cometa, con lo cual sería empleada esa descarga en revivir a un murciélago para percatarse como hizo Víctor para lograr que su experimento funcionara.

La escena 4: Sparky es encontrado por Víctor en el cementerio, Sparky es encontrado por Víctor quién lo abraza fuertemente y se disculpa por todo lo que le está sucediendo, y al parecer Sparky confía de nuevo en su amo.

Al tratar de salir del cementerio, ambos se dan cuenta de que hay dos tumbas que han sido desenterradas.

Y en la escena 5: Sparky muere de nuevo, un bombero saca a Sparky sin vida de las ruinas del molino. Víctor se siente derrotado, pero su padre la anima a que le devuelva la vida con la ayuda de los demás vecinos, quienes se muestran solidarios con el hecho y ofrecen como ayuda la energía de sus carros.

Como se expresó en la especificación anterior, en la película *Hotel Transylvania* la necesidad de recrear espacios reales es evidente, pues la historia es basada en un lugar donde habitan monstruos, y para darle un aspecto creíble era necesario darle un ambiente de naturalidad; esto se aplica del mismo modo para el Movimiento Real. En la Escena 1: Los monstruos disfrutaban su descanso en el sauna del hotel, un grupo de monstruos encabezado por Drácula, descansan en el sauna del hotel, y mientras lo hacen discuten acerca de la procedencia de Johnny, un humano que se hizo pasar por el primo de Frankenstein. Y en el momento más oportuno, Johnny cae en los brazos de Drac, quién lo quiere matar.

Para la escena 2: Carrera de mesas entre Drac y Johnny, Drac se encuentra furioso con Johnny, y como castigo lo pone a organizar las mesas para la fiesta, pero al ver que lo hace de mala forma, él decide ordenarlas rápidamente con sus poderes. Johnny aprovecha el movimiento de las mesas y reta a Drac a una carrera en la que ambos disfrutaban como niños.

En la escena 3: Cuasimodo atrapa al humano e intenta cocinarlo, Cuasimodo pone a Johnny a dorarse en el fuego, pero en ese instante llega Drácula y lo saca de apuros. Cuasimodo insiste en que Johnny debe probar ante su rata Esmeralda, que él es verdaderamente un monstruo. Pero al no lograrlo, a Drácula le toca congelar al chef para que no revele la existencia del humano en el hotel.

La escena 4: Primer beso de Mavis y Johnny, revela el momento en que Drac entra a la fiesta y todos los presentes lo felicitan, él se muestra satisfecho. Pero de pronto logra ver que Mavis y Johnny se dan su primer beso. Drácula se desestabiliza y comienza a discutir con su hija, y en medio de esto se descubren todas las mentiras que ha dicho, incluso se dan cuenta de la presencia del humano.

Y en la escena 5: Drácula y sus amigos en la fiesta de disfraces de humanos, se observa a Drac y a sus amigos monstruos, quienes intentan llegar al aeropuerto en su carro, pero se encuentran con que la vía está tapada por la gente que celebra el día de los monstruos. Entonces, ellos deciden revelar su verdadera identidad y comentan su problema, con lo cual los ciudadanos se solidarizan con Drac y lo ayudan a pasar haciendo una barrera con sus capas para que el sol no lo lastime.

A continuación se indagará sobre la implementación realista en los movimientos frente a la realidad misma en los largometrajes.

7.2.3 Movimiento realista.

Con esta categoría se analizaron los movimientos presentes en las cinco escenas a investigar de las películas de cine animado: *Up: Una Aventura de Altura*, *Coraline* y *La Puerta Secreta*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie* y *Hotel Transylvania*, que eran imposibles de realizarse en la realidad objetiva, pero que por su propuesta audiovisual y por la coherencia de sus propias leyes se hacían creíbles cada una de las acciones presentes en dichos productos audiovisuales.

En la película *Up: Una Aventura de Altura*, mediante la utilización del movimiento realista, es posible articular elementos imposibles para nuestra realidad, con factores que hagan creer al espectador que no es una idea descabellada. En la Escena 1: El señor Fredricksen se ve frustrado al no poder deshacerse de sus acompañantes, se observa al adulto mayor subiendo por una montaña rocosa acompañado del niño scout, y en su espalda lleva un lazo del cual se sostiene la casa en el aire, mantenida por muchos globos.

En la escena 2: El señor Fredricksen y Russell son llevados por los caninos a la guarida de su amo, todos los caninos pueden hablar, pues en su cuello portan un dispositivo que les permite esta facultad. En la realidad esto no existe, sin embargo por los avances tecnológicos de esta era todos estos experimentos no se hacen tan lejanos para el ser humano y se comienza a creer en lo imposible.

Para la escena 3: Kevin no puede caminar bien, porque tiene herida su pata, Fredricksen se encuentra muy angustiado porque el aire de los globos que sostienen su casa, cada vez es menor. En la realidad es ilógico pretender que un grupo de globos sean suficientemente

resistentes para elevar una casa, que generalmente está construida de materiales demasiado pesados.

La escena 4: Los canes tratan de destruir la casa del señor Fredricksen con misiles, los perros malvados manipulan aeroplanos de combate con el objetivo de destruir la casa flotante del Sr. Fredricksen. En la realidad objetiva, no es posible que ocurran hechos como los expresados en el anterior enunciado, pues los caninos no tienen la habilidad de maniobrar objetos y mucho menos controlar sus acciones; pero esta animación se hace factible para el entendimiento humano, ya que durante el film se ha justificado que estos perros no son como los comunes, sino que obedecen a otro tipo de comportamientos como el humano.

Y en la escena 5: Ceremonia de los Grandes Guías Exploradores, Russell, es condecorado por haber ayudado a un adulto mayor y se siente muy feliz. En el auditorio en donde se celebra dicha ceremonia, se encuentran dentro de los asistentes los canes celebrando su triunfo. La escena descrita anteriormente no tiene cabida en los parámetros del mundo real, pues ningún animal puede expresar sus emociones voluntariamente.

En *Coraline y La Puerta Secreta*, el Movimiento Realista se nutre constantemente de factores irreales, o que simplemente no son aceptadas dentro de la objetividad de la vida. En la escena 1: Coraline busca ayuda en la casa de las oráculos para encontrar a sus padres, Coraline, va a la casa de Myriam y April, expertas oráculos, con el objetivo de que le ayuden a encontrar a sus padres perdidos. Ellas no le dan mucha importancia a este hecho, sin embargo al triturar unos dulces que sacan de uno de sus cajones, crean un objeto el cual dicen, ayuda a encontrar cosas perdidas.

En la realidad si existen personas que argumentan ser conocedoras de saberes psíquicos y de magia, sin embargo no es posible que salga una creación así de la nada y mucho menos que tenga tanto poder sobre el destino.

Para la escena 2: Coraline convence a su madre sustituta de hacer un trato, Coraline es obligada a permanecer en la otra dimensión de su casa en donde se encuentra la mamá impostora cocinándole la cena. La señora ha perdido su figura original y se ve más alargada, Para las personas, es muy importante el sentido de la vista para su orientación espacio temporal, por lo tanto no es coherente en la conducta humana, remplazar este órgano esencial por unos simples botones. Además lleva en lugar de sus ojos unos botones cocidos que ella adora.

En la escena 3: Coraline recupera el segundo ojo en el teatro, unas mujeres monstruos siameses sostienen uno de los ojos de un niño a quien le fue arrebatada su vida, y al tratar ser arrebatado por Coraline, los fenómenos se tornan muy agresivos con ella. No cabe dentro de las posibilidades del universo real que existan cierto tipo de manifestaciones sobrenaturales, sobre todo para los escépticos, que comprueban todo a través de la ciencia.

La escena 4: Los padres de Coraline, vuelven de nuevo a su casa, ellos son liberados de la burbuja de cristal en la que estaban atrapados, pero los padres de Coraline no recuerdan nada de lo sucedido en casa de la bruja malvada. Lo anterior, no corresponde a

características reales, pues una persona por su masa corpórea y su estatura, nunca cabría en una bola de cristal de mano; pero en la animación se rompen muchos paradigmas.

Y en la escena 5: Coraline, los vecinos y sus padres comparten una linda tarde en el jardín, En esta escena hay una mesa que lleva limonadas y corre sola por todo el jardín. En el mundo real se sabe que los objetos no poseen ninguna manifestación de la vida, sin embargo es entendible que se personifiquen estos elementos para hacer dinámica la historia.

En *Toy Story 3*, se le brindan características y habilidades propias del ser humano a juguetes, durante el desarrollo de dicha película mediante la utilización del recurso del Movimiento Realista, para imponer su propia lógica ante los espectadores. En la escena 1, Woody trata de encontrar la casa de Andy; el vaquero de juguete intenta localizar la casa de Andy, su dueño, para irse con él a la universidad. Lo anterior no es posible dentro de la lógica de lo real, pues se le brindan características humanas a juguetes, con las cuales realizan todo tipo de actividad de la cotidianidad de una persona.

Para la escena 2: Woody y sus amigos se encuentran en peligro en el procesador de basura, se demuestran emociones de temor y de angustia al sentirse en riesgo de muerte.

La escena 3: Los juguetes vuelven de nuevo a casa de Andy, permite observar cuando los juguetes de Andy vuelven de nuevo a su casa. Pero antes se aseguran de limpiar su suciedad con una manguera en el jardín. Para la realidad objetiva que un juguete no puede pensar en cosas como preocuparse por su apariencia física; sin embargo dentro de la lógica del film toda esta caracterización es válida, pues en ella se sustenta la misma.

En la escena 4: Andy se despide de su madre, Woody le escribe una nota a Andy su dueño, en la que le pregunta si los demás juguetes son para donar. En realidad los juguetes al no tener vida, no pueden emplear un medio para que sus dueños lo entiendan.

Y en la escena 5: Andy regala a sus juguetes, pero se percata de dejarlos en buenas manos, en el momento en que Andy le dice a Bonnie que cuide de Woody; pareciera como si este juguete aprobara su decisión con su cara serena. Aunque se sabe que los juguetes no pueden experimentar ninguna sensación, es una técnica empleada en este film, la de caracterizar a los objetos como si tuviesen vida.

El Movimiento Realista en la película *Frankenweenie* es posible idealizar la vida, satisfaciendo deseos humanos que no son posibles de lograr en realidad. En la escena 1: Los padres de Víctor se enteran de que su hijo ha revivido a Sparky, el perro de que había muerto es encontrado con vida por los padres de Víctor, su dueño, y en el intento de atraparlo, el canino escapa muy asustado por su propia apariencia. El hablar de revivir a algún ser vivo todavía se encuentra muy alejado de la realidad, más sin embargo con los pasos agigantados que da la ciencia, no es imposible de imaginar que algún día suceda.

Para la escena 2: La sobrina del alcalde entona una canción en la celebración de Nueva Holanda, Elsa se dispone a cantar para celebrar el día de Nueva Holanda, pero lo hace presionada por el Alcalde, quién es la persona que se hace responsable de ella.

Esta señorita, usa un sombrero representativo de su país, y sobre él hay unas velas prendidas que podrían causarle algún daño. Sin embargo en el film no se siente tanto riesgo de que pase algo desafortunado, porque todos los movimientos como este, que carecen de cualquier razonamiento lógico, son sustentados en sus propias leyes de fantasía.

En la escena 3: La niña rara intenta realizar su propio experimento, se evidencia que es posible atraer los rayos, como lo hizo la niña rara, con el fin de obtener energía para dar vida a su murciélago muerto. Pero en realidad no se tiene un sustento científico que corrobore la posibilidad de revivir a los muertos.

La escena 4: Sparky es encontrado por Víctor en el cementerio. Se evidencia a Víctor quien encuentra a su amigo Sparky en el cementerio, al lado de su tumba. El perro se ve asustado y en su cara pareciera estar reflejada la preocupación que le ocasiona entender la situación por la que está atravesando. No es posible que un perro pueda entender la gravedad de los hechos, ni las consecuencias de los actos humanos.

Y en la escena 5: Sparky muere de nuevo, Sparky muere por segunda vez, y es devuelto de nuevo a la vida gracias a la electricidad de los carros de los vecinos.

La hipótesis de manipular la vida y la muerte, es todavía un planteamiento ilusorio al cual todavía no se le ha dado una respuesta comprobable, sin embargo existe la esperanza en algunos seres humanos de que esta práctica pueda realizarse algún día.

En el film *Hotel Transylvania* con la utilización del Movimiento Realista, se establecen conceptos irreales, en el campo de lo posible mediante leyes impuestas por el actor. En la escena 1: Los monstruos disfrutan su descanso en el sauna del hotel, Drácula y sus amigos monstruos, disfrutan de un rato en el sauna del Hotel Transylvania; lo anterior se plantea como una acción creíble para el espectador, ya que estos seres también disfrutan los espacios de esparcimiento en ese mundo imaginario, al igual que las personas.

Para la escena 2: Carrera de mesas entre Drac y Johnny, Drac organiza las mesas del salón en donde será la fiesta de su hija Mavis, con la ayuda de sus poderes mágicos. Luego se deja llevar por los juegos propuestos por Johnny, el humano, y ambos terminan en una carrera en mesas. Está fuera de la realidad que seres que se consideran parte de la mitología del hombre, sean reales y manejen sus poderes a su antojo.

En la escena 3: Cuasimodo atrapa al humano e intenta cocinarlo, Cuasimodo, el monstruo chef, ata a Johnny y se lo lleva para la cocina del hotel para asarlo y prepararle un delicioso bocado a Drac. Los anteriores personajes a pesar de ser ficticios, responden a las leyes de lo real y ponen en contexto al espectador sobre las actividades humanas, pero realizadas por monstruos.

La Escena 4: Primer beso de Mavis y Johnny, los monstruos descubren que Johnny es humano, y les aterra la idea, pues creen que esta especie es muy peligrosa y malvada. En la realidad ocurre lo contrario, a los humanos les asusta pensar en la existencia de otros seres diferentes a él, como en este caso los monstruos.

Y en la escena 5: Drácula y sus amigos en la fiesta de disfraces de humanos, Frankenstein, revela su identidad y la de sus amigos ante las personas que se encuentran en el festival con

el objetivo de que le ayuden a solucionar el inconveniente que tiene. Todas las personas actúan muy natural, como si no tuvieran ningún miedo hacia ellos. Esto no es algo que ocurra en la realidad, pues en estos casos lo más común sería que todos salieran despavoridos.

La tercera categoría, Lenguaje Visual, se analiza a continuación, en la que se hace una mirada técnica sobre cada uno de los elementos que componen la imagen.

7.3 Lenguaje visual.

En este apartado se darán a conocer los resultados de las cinco películas seleccionadas para esta investigación, *Up: una aventura de altura*, *Coraline y la Puerta secreta*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie* y *Hotel Transylvania* en la categoría del Lenguaje Visual y sus respectivas especificaciones. La Narrativa Audiovisual, El sonido, La elipsis, Los planos, El Montaje, Las transiciones, El espacio y El tiempo.

7.3.1 Los Planos.

En las películas se hace un tratamiento de planos que tiene una razón de percepción y de claridad respecto a la narración, sin dejar de lado la intencionalidad del realizador que está determinada por la duración de cada uno. En el film *Up Una Aventura de Altura* se encontró en las cinco escenas seleccionadas que se emplearon doce (12) planos generales, ningún plano detalle, diez (10) planos medio, cinco (5) planos americanos, dos (2) planos enteros y once (11) primeros planos. Esto evidenció que el plano más utilizado fue el general.

En la película *Coraline y la Puerta Secreta*, se encontró en las cinco escenas seleccionadas que se emplearon: treinta y ocho (38) planos generales, cuatro (4) planos detalle, cuarenta (40) planos medio, diecisiete (17) planos americanos, ningún plano entero y nueve (9) primeros planos. Esto evidenció que el plano más utilizado fue el detallado.

En la película *Toy Story 3*, se encontró en las cinco escenas seleccionadas que se emplearon: ciento cinco (105) planos generales, cuarenta y cuatro (44) planos detalle, setenta y ocho (78) planos medio, dieciséis (16) planos americanos, cero (0) planos enteros y cero (0) primeros planos. Esto evidenció que el plano más utilizado fue el general.

En la película *Hotel Transylvania*, se encontró en las cinco escenas seleccionadas que se emplearon: cincuenta y siete (57) planos generales, cinco (5) planos detalle, cincuenta y dos (52) planos medio, ocho (8) planos americanos, dos (2) planos enteros y treinta y uno (31) primeros planos. Esto evidenció que el plano más utilizado fue general.

En la película *Frankenweenie* se encontró que en las cinco (5) escenas seleccionadas no se empleó ningún plano general; hubo tres (3) planos detalle, veinte (20) planos medio, tres (3) planos americanos, treinta y seis (36) planos enteros y treinta y seis (36) primeros planos. Esto evidenció que los planos más utilizados fueron el americano y el primer plano.

Los planos propuestos por cada uno de los realizadores en los diferentes largometrajes permiten dar al público una versatilidad narrativa que es la que, a su vez, permite avanzar la historia de acuerdo a la fragmentación espacio-temporal propuesta. El siguiente análisis permitió eso, abordar la especificación El Espacio, en estas propuestas visuales.

7.3.2 El Espacio.

Para dicha investigación en la categoría del Lenguaje Visual, el espacio no puede ser cuantificable, puesto que éste no tiene ninguna especificación, ni clasificación. Toda película necesita un espacio para desarrollarse y en ella se muestra el espacio como se afirma en el marco teórico, en *Up: Una Aventura de Altura*, en las cinco escenas se utilizaron diversos espacios abiertos como bosques, cañones, y en espacios cerrados aviones y salas de eventos.

En la película *Coraline la Puerta Secreta*, en las cinco escenas se utilizaron espacios abiertos como solares, y cerrados como casas, teatros, cocinas.

En *Toy Story 3*, en las cinco escenas se utilizaron diversos espacios abiertos como solares y cerrados como habitaciones, interiores de casas, fundidora de cobre.

En la película *Frankenweenie*, en las cinco escenas se utilizaron espacios abiertos como parque de diversiones, solares, cementerios, y cerrados como habitaciones.

Y para *Hotel Transylvania*, en las cinco escenas se utilizaron espacios abiertos como calles, y cerrados como un sauna del hotel, salón de eventos, cocinas, carros.

El tiempo, la siguiente especificación, es una de las composiciones fundamentales para construir el discurso audiovisual; sin embargo, las escenas analizadas contaron con la misma narrativa temporal. A continuación se explicará el resultado.

7.3.3 El Tiempo.

El tiempo de cada escena hace alusión a la duración, quiere decir que es lo mismo, el tiempo se verá reflejado en los minutos y segundos que duró cada parte, en cada película.

A diferencia de las demás categorías de análisis y especificaciones de las mismas, esta actúa de la misma forma en las películas sometidas a análisis. Las 25 escenas, cinco de cada película, se desarrollan en un espacio temporal perteneciente al presente de cada historia, pues estas están contadas de forma cronológica. Solo en las películas *Up: Una Aventura de Altura* y *Coraline* y *La Puerta Secreta*, los personajes se ven acompañados de elementos fotográficos que rompen la frontera temporal presente, con el pasado, pero esto no interrumpe la misma temporalidad de las escenas, por lo cual no vemos cambio en la misma.

El tiempo de la proyección en las escenas estudiadas tiene una duración que oscila entre los segundos y los seis minutos. En la película *Up: Una Aventura de Altura*, la escena más corta es la número 4, los canes tratan de destruir la casa del señor Fredricksen con misiles, que dura 34 segundos. La más larga es la escena 2, el señor Fredricksen y Russell son

llevados por los caninos a la guarida de su amo, que dura 2 minutos con 12 segundos. El resto de escenas duran un poco más de un minuto cada una.

En la película *Coraline y la Puerta Secreta* las escenas oscilan entre el minuto y los dos minutos de duración. La más larga es la número 2, Coraline convence a su madre sustituta de hacer un trato, que dura 2 minutos con 2 segundos.

En *Toy Story 3*, el tiempo de proyección oscila entre el minuto y los cuatro minutos de duración, aproximadamente, en cada escena. La escena número cinco, Andy regala a sus juguetes, pero se percata de dejarlos en buenas manos, tiene una duración de 3 minutos con 55 segundos.

De las 25, la escena más corta es la número tres de *Frankenweenie*, La ‘Chica Rara’ intenta realizar su propio experimento, que dura solamente 8 segundos. El resto tiene una duración aproximada de un minuto, a excepción de la escena número 5, Sparky muere de nuevo, que dura 3 minutos con 18 segundos.

La escena más larga de las 25 analizadas fue la 5 de *Hotel Transylvania*, Primer beso de Mavis y Johnny, que dura 4 minutos con 11 segundos. El resto de las escenas tiene un tiempo de proyección estimado entre el minuto y los dos minutos.

Si hablamos del tiempo de la acción en las películas estudiadas, *Frankenweenie*, *Coraline y la Puerta Secreta* y *Up: Una Aventura de Altura*, proponen un discurso visual en el que el tiempo de proyección y el tiempo de acción concuerdan y sugieren que solo se necesitó ese lapso de tiempo para concluir las acciones.

Por el contrario, en la película *Toy Story 3* se encontraron tres escenas que construyen diferente su tiempo de acción. En la escena 2, Woody y sus amigos se encuentran en peligro en el procesador de basura, se puede ver que la acción tarda más de lo esperado, pues es una escena que busca dar suspenso con su duración. En la escena 3, Los juguetes vuelven de nuevo a casa de Andy, la acción, aunque está en tiempo real, está cortada, porque los muñecos se encuentran limpiándose, pero no sabemos cuánto tiempo más llevan realizando la misma acción. Y la escena 5, Andy regala a sus juguetes, pero se percata de dejarlos en buenas manos, el tiempo de acción dura menos que la percepción que el espectador tiene de la misma, pues se asume que Andy juega un largo rato con Bonnie en el jardín.

Y en la película, *Hotel Transylvania*, en la escena 4, Primer beso de Mavis y Johnny, el tiempo de proyección se hace más largo que el tiempo de la acción misma, pues se busca poner dramatismo al beso que los personajes se dan.

A continuación, se desglosará el uso del sonido como elemento de construcción narrativa de las escenas.

7.3.4 El sonido.

Cuando se habla del sonido en estos resultados se destaca que hay especificaciones dentro del mismo que son La música, La palabra, El efecto y El silencio.

En *Up: Una Aventura de Altura* se comprendió que, ‘La palabra’ se reflejó seis (6) veces, ‘La música’, cuatro (4) veces, ‘El efecto’ veinte (20) veces, y ‘El silencio’, dos (2) veces, dando el resultado que la especificación que más predominó fue la del ‘El efecto’.

En el film *Coraline y La Puerta Secreta* se comprendió que, ‘La palabra’ se reflejó sesenta y nueve (69) veces, ‘La música’ setenta y tres (73) veces, ‘El efecto’ ochenta y cuatro (84) veces, y ‘El silencio’ cero (0) veces, dando el resultado que la especificación que más predominó fue la del ‘El efecto’.

En la película *Toy Story 3* se comprendió que, ‘La palabra’, se reflejó cuatro (4) veces, ‘La música’, nueve (9) veces, ‘El efecto’ diecisiete (17) veces, y ‘El silencio’, cero (0) veces, dando el resultado que la especificación que más predominó fue la del ‘El efecto’.

En la cinta *Frankenweenie* se comprendió que, ‘La palabra’ se reflejó cuatro (4) veces, ‘La música’ cinco (5) veces, ‘El efecto’ catorce (14) veces, y ‘El silencio’ cero (0) veces, dando el resultado que la especificación que más predominó fue la del ‘El efecto’.

En *Hotel Transylvania*, ‘La palabra’, se reflejó dos (2) veces, ‘La música’ trece (13) veces, ‘El efecto’ cincuenta y tres (53) veces, y ‘El silencio’ cero (0) veces, dando el resultado que la especificación que más predominó fue la del ‘El efecto’.

En el siguiente análisis, se abordará el uso de elipsis en las cinco películas de animación.

7.3.5 Las Elipsis.

En el largometraje el uso de la elipsis es recurrente como herramienta que ayuda a no tener que contar la historia paso a paso, permitiendo así que el espectador genere un desarrollo de la historia a través de su propia imaginación. La elipsis se requiere cuando se desea hacer un salto espacio-temporal que permita versatilidad en la narración y la ilación de la misma. En la película *Up: Una Aventura de Altura* dichos saltos son escasos y no recurrentes, se encontró que para la muestra de las cinco escenas solo se presentan dos elipsis definidas. En la película *Coraline y La Puerta Secreta* la ausencia de elipsis constituye parte de la narrativa. En la película de *Toy Story 3*, la ausencia de elipsis permanece. En la película *Frankenweenie*, la ausencia de elipsis constituye parte de la narrativa y muestra reiterativamente que no se prefieren para contar la historia. Y para la película *Hotel Transylvania*, la ausencia de elipsis sigue constituye parte de la narrativa.

A continuación, se expondrá acerca del montaje utilizado en las películas.

7.3.6 El Montaje.

La Narración Audiovisual está supeditada del montaje, puesto que este es un elemento que permite rodar el film, ya que tiene una serie de planos, y estos a su vez, se unen para dar el origen al mismo. Este a su vez se caracteriza por la organización de los planos de un film en ciertas condiciones de orden y duración que arroja como resultado una secuencia que permite que la película se entienda.

El tratamiento del montaje que se dio en la película *Up: Una Aventura de Altura* arrojó como resultado que el montaje por predilección es el de contraste que se produce por

comparación. Para la película de *Coraline y la Puerta Secreta*, El tratamiento que se dio fue El Montaje por contraste, que tiene un total de tres (3) veces que se produce por comparación; El Montaje por paralelismo con cero (0) veces; El Montaje por sincronismo con cero (0) veces y El Montaje por Leitmotiv con tres (3) veces y que consiste en una acentuación de la idea central mediante la reiteración a base de repetir determinada escena.

En la película *Toy story 3*, se evidenció como resultado que El Montaje por contraste tiene un total de cero (0) veces; El Montaje por paralelismo con cero (0) veces; El Montaje por sincronismo con cinco (5) veces que consiste en que los acontecimientos paralelos y que están relacionados entre sí y suceden al mismo tiempo, y El Montaje por leitmotiv con cero (0) veces.

En la película *Frankenweenie* El tratamiento del Montaje que se dio fue El Montaje por contraste siendo el predilecto es el de que se produce por comparación puesto que se repite en todas las escenas seleccionadas.

En *Hotel Transylvania*, El Montaje por contraste es el de predilección con un total de cinco (5) veces que se produce por comparación; el montaje por paralelismo con cero (0) veces; el montaje por sincronismo con cero (0) veces que consiste en que los acontecimientos paralelos están relacionados entre sí y suceden al mismo tiempo y el montaje por leitmotiv con cero (0) veces.

Para construir escenas y, finalmente, generar un montaje, se realizan unas transiciones, las cuales serán objeto de estudio en el siguiente ítem.

7.3.7 Las Transiciones

En las cinco películas el uso de transiciones es limitado porque es reiterativo pocos tipos de transiciones, en la película *Up: Una Aventura de Altura*, solo predomina la transición de corte, con un total de cuarenta (40) veces para las muestras seleccionadas, y que tiene por objeto asegurar la fluidez del relato. En la película de *Coraline y La Puerta Secreta*, el uso de transiciones es amplio a pesar de ser reiterativo un solo tipo de transición, la de corte, con un total de 110 veces para las muestras seleccionadas, y que tiene por objeto asegurar la fluidez del relato; el de encadenado con una (1) vez y que consiste en ver como la imagen se desvanece mientras una segunda imagen aparece; la transición de fundido con una (1) vez y que se fundamenta en la gradual desaparición de una imagen hasta dejar el cuadro en un color.

En la película *Toy Story 3*, el uso de transiciones es amplio a pesar de ser reiterativo un solo tipo de transición, la de corte, con un total de 198 veces para las muestras seleccionadas, y que tiene por objeto asegurar la fluidez del relato; el de encadenado con cero (0) veces; la transición de fundido con cero (0) veces; el desenfoco con cero (0) veces; y la transición de barrido con veintidós (22) veces que se produce en la fase del registro de la imagen y que consiste en un giro rápido de la cámara que en ocasiones no deja ver de qué se trata. En la película *Frankenweenie*, el uso de una sola transición es reiterativo puesto que únicamente se utiliza un tipo de transición, La de corte, con un total de noventa y cuatro (94) veces para las muestras seleccionadas. Estas transiciones tienen por objeto asegurar la fluidez del relato.

La película *Hotel Transylvania*, el uso de transiciones es amplio a pesar de ser reiterativo un solo tipo de transición, la de corte, con un total de 153 veces para las muestras seleccionadas, y que tiene por objeto asegurar la fluidez del relato; el de encadenado con tres (3) veces que consiste en ver como la imagen se desvanece mientras una segunda imagen aparece; la transición de fundido con cero (0) veces; el desenfoco con cero (0) veces; y la transición de barrido con dieciséis (16) veces que se produce en la fase del registro de la imagen y que consiste en un giro rápido de la cámara que en ocasiones no deja ver de qué se trata.

7.4 Animación.

La categoría de animación fue desarrollada a través de tres especificaciones, las cuales fueron analizadas en cinco escenas del final de las películas *Up: Una Aventura de Altura*, *Coraline* y *La Puerta Secreta*, *Toy Story 3*, *Frankeenwinie* y *Hotel Transylvania*. Las especificaciones analizadas fueron: el formato de las películas por medio del análisis de los fotogramas de las escenas, la creación de las escenas en los planos utilizados, y la clasificación de la película en caricatura, anime y comic.

7.4.1 Formato – Fotograma.

En la especificación Formato – Fotograma se indagó la forma de trabajar el cine animado respecto a sus dibujos, en imágenes fijas o fotogramas. Las escenas de las películas *Up: Una Aventura de Altura*, *Toy Story* y *Hotel Transylvania* fueron realizadas en 3D, y las de *Coraline* y *La Puerta Secreta* y *Frankenweenie* en Stop Motion.

Up: Una Aventura de Altura es una película hecha en tercera dimensión, pues sus personajes y dibujos cuentan con ancho, largo, y profundidad. En la escena 1: El señor Fredricksen se ve frustrado al no poder deshacerse de sus acompañantes, la cual tiene una duración de 1' 01'', se analizó un fotograma en el que se ve un plano total o entero de Fredricksen, Russell y Kevin en mitad de la selva. El ancho se puede observar en las sombras que forman elementos como las plantas y las rocas en el suelo. El largo se dimensiona a través de los personajes y su altura. Y la profundidad se da por la posición de las plantas en primer plano, con respecto al paisaje de fondo conformado por los tres personajes.

Para la escena 2: El señor Fredricksen y Russell son llevados por los caninos a la guarida de su amo, que tiene una duración de 2' 12'', se observó un fotograma el cual es un plano total o entero del señor Fredricksen y Russell rodeado por los perros. El ancho en la escena se hizo evidente con la contextura física de los perros que rodean a Fredricksen y a Russell. El largo se observó en las rocas que componen el lugar donde se encuentran los personajes. Y la profundidad en la sombra del dueño de los perros que está en primer plano con respecto Russell, el señor Fredricksen y los perros.

En la escena 3: Kevin no puede caminar bien, porque tiene herida su pata, que tiene una duración de 1' 05'', se analizó un fotograma que muestra el plano total o entero de Russell y Kevin. El ancho se dimensionó en Kevin y en las sombras que producen elementos, tales

como la mochila de Russell. El largo se observó con la cuerda que sostiene a la casa que está en el aire. Y la profundidad va respecto a los personajes y el paisaje rocoso en el fondo.

La escena 4: Los canes tratan de destruir la casa del señor Fredricksen con misiles, que tiene como duración 33'', se observó un fotograma que muestra un plano total o entero de Russell que intenta subir a la casa mientras está en el aire. El ancho en el fotograma se identifica con la contextura de Russell. El largo con la cuerda que cuelga de la casa y la imagen en el cielo, principalmente el globo. Y la profundidad, con el primer plano de Russell respecto al fondo con el globo.

Y la escena 5: Ceremonia de los Grandes Guías Exploradores, que tiene una duración de 1' 17'', se tomó un fotograma que muestra un primer plano del Señor Fredricksen. El ancho se ve en la contextura del Señor Fredricksen y Russell, y las sombras que ellos emiten. El largo también lo denotan los personajes y sus rasgos físicos, en este caso, el rostro. Y la profundidad se ve en Russell en primer plano con respecto al Señor Fredricksen que se encuentra al fondo enfocado.

Coraline y la Puerta Secreta es una película elaborada en formato de Stop Motion, una técnica que permite darle movimiento a un objeto inanimado con una sucesión de imágenes fijas; es decir, está elaborada con objetos moldeables a los cuales se les toma fotografías para su posterior animación. En la escena 1: Coraline busca ayuda en la casa de las oráculos para encontrar a sus padres, la cual dura 1' 27'', se analizó un fotograma en plano americano que muestra a los muñecos que están ubicados de manera que una de las hermanas Oráculo estén su sillón con su perro mientras escucha a Coraline.

Para la escena 2: Coraline convence a su madre sustituta de hacer un trato, con una duración de 2' 02'', se analizó un fotograma en plano medio en el que aparece Coraline entrando a la cocina. En esta escena, el modelo de Coraline está con aspecto de duda y rabia contra La Otra Mamá.

En la escena 3: Coraline recupera el segundo ojo en el teatro, que tiene una duración de 1' 51'', se indagó un fotograma en plano medio, en el que se encuentra Coraline a punto de encontrar el segundo ojo. El modelo de Coraline en este fotograma se dispone a encontrar los ojos del segundo niño perdido, a través del visor que recibió en la casa de las hermanas Oráculo.

La escena 4: Los padres de Coraline vuelven de nuevo a su casa, con una duración de 1' 08'', tuvo como análisis un fotograma en primer plano de Coraline en su casa. La muñeca de Coraline está ubicada con expresión de sorpresa al ver que el cristal donde sus padres estaban guardados estaba quebrado.

Y en la escena 5: Coraline, los vecinos y sus padres comparten una linda tarde en el jardín, que tiene una duración de 1' 45'', se analizó un fotograma en plano medio en el que está Coraline en el jardín de su casa repartiendo bebidas. La muñeca que representa a Coraline tiene una expresión de alegría mientras mira a la puerta del jardín, y la de su vecino también es de felicidad mientras tiene la bebida que Coraline le acaba de entregar.

Toy Story 3 es una película hecha en tercera dimensión, pues sus personajes y dibujos cuentan con ancho, largo, y profundidad. En la escena 1: Woody trata de encontrar la casa de Andy, que tiene una duración de 1' 23'', se analizó un fotograma en plano total o entero de Woody y los juguetes de Bonnie. El ancho se hizo evidente en las sombras que producen los personajes en el suelo, el largo en la altura que tienen los personajes que están en la silla con respecto a los demás, y la profundidad en los muñecos que se encuentran atrás con respecto a los que están más adelante, como en el caso de Woody que se aproxima a la salida.

En la escena 2: Woody y sus amigos se encuentran en peligro en el procesador de basura, que tiene una duración de 3' 17'', se observó un fotograma en plano total o entero, en el que se ven todos los muñecos de Andy a punto de ser destruidos. El ancho se aprecia en las sombras que se producen por la luz en los rostros de los personajes, el largo en las extremidades de los mismos, y la profundidad en el paisaje de basura triturada de fondo.

Para la escena 3: Los juguetes vuelven de nuevo a casa de Andy, cuya duración es de 29'', se analizó un fotograma que tenía un plano total o entero del Señor Cara de Papa al que le salía agua por la nariz después de lavarse. El ancho se ve en el tamaño y las zonas sombreadas del Señor Cara de Papa. El largo en el tamaño de Slinky y la dimensión del agua que cae de la nariz del Señor Cara de Papa, y la profundidad en la posición de un personaje respecto al otro.

En la escena 4: Andy se despide de su madre, en la que la duración es de 2' 44', el fotograma que se analizó está con un plano medio de Andy que mira a sus muñecos en la caja. En este fotograma el ancho está en las dimensiones de las cajas que contienen los muñecos. El largo se refleja en el marco de la puerta, las paredes, los muñecos, y la caja. Y la profundidad es evidente en la posición de la caja frente a Andy, y de todos estos frente a la puerta de la habitación.

Y en la escena 5: Andy regala a sus juguetes, pero se percató de dejarlos en buenas manos, con una duración de 3' 55'', se indagó en un fotograma que tiene el primer plano de Woody que está siendo observado por su dueño Andy. El ancho en este fotograma se ve en la caja, las sombras en el rostro de Woody y del césped. El largo en las dimensiones de Woody. Y la profundidad en el rostro de Andy con respecto a Woody y el paisaje de fondo con Bonnie.

Frankenweenie es una película elaborada en formato de Stop Motion una técnica que permite darle movimiento a un objeto inanimado con una sucesión de imágenes fijas; es decir, está elaborada con objetos moldeables a los cuales se les toma fotografías para su posterior animación. En la escena 1: Los padres de Víctor se enteran de que su hijo ha revivido a Sparky, con una duración de 1' 14'', se analizó un fotograma en primer plano de Sparky, el cual muestra los muñecos elaborados para la película; Sparky se mira con cara de abrumado en el espejo quebrado y se alcanza a observar al padre de Víctor de tras de él con las manos listas para atraparlo.

En la escena 2: La sobrina del alcalde entona una canción en la celebración de Nueva Holanda, que dura 57'', se observó un fotograma con un plano medio del alcalde y su

sobrino, cuyos modelos están ubicados de tal forma que la hija del alcalde se disponga a cantar, y el alcalde, la observa con desdén.

Para la escena 3: La Chica Rara intenta realizar su propio experimento, que tiene una duración de 8'', se escogió un fotograma en el que hay un plano total o entero del gato de la Chica Rara a punto de electrocutarse, de tal manera que el muñeco que fue diseñado para Bigotes (gato), está con un alambre en la boca, el cual está llevando la energía del rayo.

La escena 4: Sparky es encontrado por Víctor en el cementerio, que dura 1' 21'', tiene un fotograma que a su vez contiene un plano total o entero de Sparky y Víctor en el cementerio. El modelo de Víctor está arrodillado en el suelo mientras le habla a Sparky, el cual lo observa con cuidado.

Y en la escena 5: Sparky muere de nuevo, la cual dura 3' 18'', se analizó un fotograma que contiene un total o entero de Víctor y Sparky cuando éste muere. Hay tres personajes en el encuadre, está Víctor que mira a su papá, su papá lo está cogiendo del hombro mientras le habla, y Sparky está en el suelo sin vida.

Hotel Transylvania es una película realizada en tercera dimensión, pues sus personajes y dibujos cuentan con ancho, largo, y profundidad. En la escena 1: Los monstruos disfrutan su descanso en el sauna del hotel, la cual tiene una duración de 51'', se analizó un fotograma con un plano medio de Drácula en el sauna. El ancho se evidencia en las masas de los cuerpos de Drácula y el monstruo de gelatina, es decir su contextura física. El largo se observa entre la posición de un personaje respecto al otro y el espacio que ocupan en la pantalla; de igual forma la profundidad se hace visible en la posición de uno respecto al otro.

En la escena 2: Carrera de mesas entre Johnny y Drac, la cual tiene una duración de 2' 16'', el fotograma analizado tiene un plano total o entero de Johnny y Drácula mientras están apoyados en una mesa. En este fotograma el ancho se puede dimensionar en la parte superior de las mesas, pues se ve claramente su superficie. El largo se ve en la altura que tienen los personajes. Y la profundidad se ve en la ubicación de las diferentes mesas en la habitación.

Para la escena 3: Cuasimodo atrapa al humano e intenta cocinarlo, que dura 1' 05'', se escogió un fotograma que tiene un plano total o entero de Cuasimodo, Drácula y Johnny en la cocina del hotel. El ancho en este fotograma se puede identificar en las sombras de los personajes que se proyectan en el suelo. El largo se ve en la altura de los personajes y la ubicación de Cuasimodo con respecto a Drácula y Johnnystein. Y la profundidad en los personajes con respecto a los elementos de cocina que están colgados en la pared.

La escena 4: Primer beso de Mavis y Johnny, que dura 4' 11'', se analizó a través de un fotograma que contiene el primer plano de Mavis y Johnny mientras se abrazan. El ancho se puede evidenciar en las sombras que se producen en los personajes. El largo en los rasgos de los mismos, en este casolas extremidades o la nariz. Y la profundidad en los brazos de Mavis apoyados sobre Johnnystein.

Y en la escena 5: Drácula y sus amigos en la fiesta de disfraces de humanos, la cual dura 1' 45'', el fotograma que se observó, cuenta con un plano medio de la momia Murray. El ancho se puede ver en la contextura de Murray. El largo en las cortinas y los elementos que componen los cristales del auto. Y la profundidad se ve en los elementos que están dentro del vehículo con respecto a los que están en el exterior.

Uno de los aspectos más comunes en las dimensiones que representan a las películas *Up: Una Aventura de Altura*, *Toy Story 3* y *Hotel Transylvania*, puesto que son en 3D, es que el ancho está dado por sombras principalmente, evidenciándose en nueve de las quince escenas entre estas tres películas. Sólo las escenas 2 y 4 de *Up: Una Aventura de Altura*, 4 de *Toy Story 3* y 1, 2 y 5 de *Hotel Transylvania*, ejemplifican el ancho en la contextura de sus personajes.

De igual manera, uno de los aspectos más comunes en el largo, con respecto a estas tres películas, es la altura de los personajes y los objetos dentro del fotograma, presentándose así en nueve de las quince escenas analizadas. En *Up: Una Aventura de Altura* no se presenta en la 3, 4 y 5. En *Toy Story 3*, no se presenta en la 4 y en *Hotel Transylvania* no se presenta en la 1 y la 5.

Y en la profundidad es recurrente la característica del paisaje de fondo. A excepción de *Hotel Transylvania*, esta característica es visible en las diez escenas que componen las películas *Up: Una Aventura de Altura* y *Toy Story 3*.

7.4.2 Creación.

En la especificación Creación, se tomó cada una de las 25 escenas de las películas *Up: Una Aventura de Altura*, *Coraline y la Puerta Secreta*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie* y *Hotel Transylvania*, y se analizó cual fue el plano más utilizado en cada una de las escenas.

En la película *Up: Una Aventura de Altura*, se revisaron los planos de las cinco escenas, de lo cual se encontró que las escenas 1, 2, 3 y 4, tienen como plano más recurrente el plano total o entero. Por el contrario, en la escena 5, en plano más utilizado es el primer plano.

Para la película *Coraline y La Puerta Secreta*, se revisaron los planos de las escenas, en las cuales se encontró que en las escenas 2, 3 y 5, los planos que más se utilizaron fueron los planos medios. Por otro lado, en la escena número 1, es recurrente el plano americano, y en la escena número 4, se construye principalmente con primeros planos.

La película *Toy Story 3*, se desarrolló a través del análisis de los planos en las cinco escenas, en las que se encontró que las escenas 1, 2 y 3, fueron realizadas principalmente con planos totales o enteros. Para la escena 4, el plano más utilizado fue el plano medio. Y para la escena 5, el plano más recurrente en la construcción de la misma, fue el primer plano.

En la película *Frankenweenie*, se revisaron otras cinco escenas y los planos que hay al interior de ellas, de las cuales se concluyó que en las escenas 3, 4 y 5 el plano más utilizado fue el plano total o entero. De igual forma, se identificó que en la escena 1 el plano más utilizado fue el primer plano, y en la escena 2, el más utilizado fue el plano medio.

Y en la película *Hotel Transylvania* se analizó cada uno de los planos en las cinco escenas, y se encontró que en las escenas 2 y 3 el plano más utilizado es el plano total o entero, y en las escenas 1 y 5 es el plano medio. Por otro lado, la escena 4 cuenta con una construcción de primeros planos en la mayoría de ellos.

En las escenas del desenlace de cada película utilizadas para el análisis, la mayoría de los planos utilizados son los planos totales o enteros, denotando que de las 25 escenas analizadas, 12 cuentan con un recurrente uso del plano total o entero para su construcción. Luego, se sitúa la implementación de los planos medios como segundo recurso de construcción de planos más utilizados en las escenas, el cual está en siete de las mismas. También hay un uso de los primeros planos, con un total de cinco de las escenas, y solo una escena, perteneciente a la película *Coraline* y *La Puerta Secreta*, cuenta con el plano americano como el más utilizado.

Aunque las escenas tienen una variedad de planos en su construcción, se puede ver que no fueron creadas con un recurrente uso de los planos generales, los planos americanos o los planos detalles.

7.4.3 Caricatura, anime y comic.

En la especificación Caricatura, anime y comic, se hizo un paneo general de las películas *Up: Una Aventura de Altura*, *Coraline* y *la Puerta Secreta*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie* y *Hotel Transylvania*, en todas las escenas, para determinar qué características del dibujo animado poseen.

Up: Una Aventura de Altura, es una película que, sin ser una película anime, es una película realizada con dibujos animados, lo que a su vez hace que tenga algunas características propias del anime. Los elementos de anime que la película utiliza son las características de tipo emotivo, evidenciadas en rasgos como la muerte, la senectud y la juventud, y los sueños; y elementos físicos, que hacen parte de la construcción de rasgos de los personajes tales como las narices pulidas, que es propia de Russell.

Coraline y *La Puerta Secreta* es una película que está narrada en Stop Motion, es decir, no es una película compuesta por dibujos animados, sino por muñecos moldeables realizados con plastilina, arena, u otros elementos que sirvan para tal función. Por esta razón no son pronunciadas sus características de dibujo animado, pues estas son propias de la técnica de dibujo. Sin embargo, saltan a la vista algunas características que son recursos propios del anime, tales como el cabello de colores que tiene Coraline y las hermanas Oráculo, y las narices pulidas de algunos personajes, entre ellos Coraline.

Toy Story 3 es una película que no representa fielmente ni la caricatura ni el anime, pero por ser realizada con dibujos animados, utilizó técnicas del dibujo propias de las mismas. Como elemento de la caricatura, la película hace una sátira a diferentes aspectos que son contradictorios, como un payaso sonriente o un sistema corrupto manejado por un oso que huele a frutas como Lotso en Sunny Side, lo cual ayuda a crear una atmósfera de humor. De igual forma toma elementos emotivos, lo cual es una característica del anime, como el amor, y el abandono de la niñez al Andy dejar sus muñecos.

Frankenweenie es una película creada con la técnica del Stop Motion, por tal razón no es una película hecha con dibujos animados, sino con muñecos moldeables que realizan los diferentes planos y escenas. Es por esto que no contiene características pronunciadas del dibujo animado, pero sí desarrolla algunos elementos propios del anime, los cuales se ejemplifican en los rasgos corporales de los personajes, entre los que se encuentran las extremidades delgadas y los ojos grandes de algunos, principalmente en la Chica Rara.

Hotel Transylvania es una película que está desarrollada con la técnica de dibujo, y por tal razón, utiliza elementos que pueden ser propios de la caricatura y del anime. Como característica de la caricatura, la película cuenta con un despliegue de humor, al igual que la sátira con respecto a que los humanos son monstruos, y los monstruos son buenos. Como características propia de la elaboración de los dibujos anime, se encuentran rasgos físicos como la las narices pulidas y los ojos grandes de los personajes. En la Escena 4: Primer beso de Mavis y Johnny, Johnny da una patada en el aire antes de salir del salón donde se celebra la fiesta de cumpleaños, la cual es propia de los golpes que suelen usarse para la elaboración de los dibujos con técnica de anime.

Las características de la caricatura utilizados en las películas suelen ser recurrentes en temas como el de humor y la sátira, aunque son propias de las películas en 3D, en este caso en *Toy Story 3* y *Hotel Transylvania*, e excepción de *Up: Una Aventura de Altura*, pues las películas realizadas en Stop Motion no presentan ninguna característica de la caricatura.

En la construcción de los elementos del anime en las películas, se encontró que las cinco películas analizadas cuentan con elementos de tal técnica. Los elementos emocionales de tal técnica se hacen evidentes en las películas *Up: Una Aventura de Altura* y en la película *Toy Story 3*. Para las películas *Up: Una Aventura de Altura*, *Coraline* y *La Puerta Secreta*, *Frankenweenie* y *Hotel Transylvania*, se rescataron elementos que hacen parte de la textura física y demás elementos que son propios de los personajes.

En las películas de 3D analizadas, las cuales son *Up: Una Aventura de Altura*, *Toy Story 3* y *Hotel Transylvania*, si bien ejemplifican otro tipo de características propias de cada técnica, se concluyó que por ser películas realizadas con dibujos animados en primera medida, y siendo estas tres técnicas de dibujo, se puede decir que el ser películas realizadas con dibujos animados es una característica propia bien sea de la caricatura, del anime o del comic, pues así se realizan estas técnicas de dibujo.

Para finalizar, es importante decir que ninguna de las películas presentó características propias del comic, pues esta es una técnica que viene dada por la historieta y el manejo de diálogos escritos y no hablados dentro de los dibujos, y ninguna de las películas presenta este tipo de diálogos entre los personajes.

8. Conclusiones

En este capítulo, se desarrollarán las conclusiones obtenidas en el análisis de las 25 escenas (cinco escenas por largometraje) que hacen parte del desenlace de las películas *Up: Una Aventura de Altura*, *Coraline* y *La Puerta Secreta*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie* y *Hotel*

Transylvania, en las diferentes categorías de la investigación las cuales son La Estructura de la Imagen, Imagen en Movimiento, Lenguaje Visual y Animación, y sus respectivas especificaciones.

8.1 Las Estructuras de la imagen.

La categoría Estructuras de la imagen que constaba de la función de la cámara, la composición de la imagen y organización del cuadro; con planos, centros de interés y contrastes respectivamente como segundas especificaciones, analizaba la conformación de la imagen en movimiento de cinco escenas del final de las películas *Up*, una aventura de altura, *Coraline* y *La puerta Secreta*, *Toy Story*, *Frankeenwinie* y *Hotel Transilvania*.

8.1.1 Función de la cámara: Planos

Feldman (1997), en su libro en su libro “*La composición de la imagen en movimiento*” en su tercer capítulo *Las estructuras de la Imagen*, define al plano como una parte de la realidad determinada por las proporciones del cuerpo humano, que es una limitación; pero que potencializa la creatividad para elegir qué se va a mostrar y que no. Después del análisis de las cinco escenas del final de las películas *UP*, *Coraline* y *la Puerta Secreta*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie* y *Hotel Transylvania*, se saca la conclusión de que se pueden presentar varios planos en uno, por medio del movimiento de cámara. Feldman (1997) asegura que es necesario optar por una parte para mostrar y así ordenar la sucesión de tomas, y distribuir la información. Entonces es posible tener un plano, y hacer un movimiento de cámara para mostrar algo más, y ya es independiente si la cámara vuelve al plano inicial o no.

Según Feldman (1997) y Martin (2002) en su cuadro de planos, en la página 50 de su libro “*La composición de la imagen en movimiento*”, los planos generales y los totales o enteros son los que abarcan de una manera más completa y general las proporciones humanas, también afirma que la mayoría de los planos tienen su razón en la percepción y la claridad de la narración, y que el general puede durar más que otros planos por la obligación de dejarle al espectador determinado tiempo para percibir el contenido plasmado, según los resultados de las matrices de análisis de las cinco escenas del final de las películas *UP*, *Coraline* y *la Puerta Secreta*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie* y *Hotel Transylvania*, es el plano general el más concurrido, pero en películas como *Coraline* y *La Puerta Secreta*, que cuenta con un personaje principal, es el plano medio el más repetido, sin embargo en películas como *Toy Story 3* u *Hotel Transylvania*, que no hay un personaje principal definido, se da más el plano general, pues aparecen más de uno en la mayoría de las escenas. Para la película *Frankenweenie*, es diferente pues aunque el eje central de la historia es el perro, no es el protagonista definido de la historia, pues es Víctor y los otros niños que resucitan los otros animales, los protagonistas.

Teniendo en cuenta a Martin (2002) el gran plano general “objetiviza” al hombre, lo reintegra al mundo o hasta puede crear una atmósfera, dominante, dramática o hasta épica.

En cuanto al plano detalle, Martin (2002) sostiene que salvo cuando tiene un valor descriptivo y explicativo, éste corresponde a una invasión de la conciencia o una tensión mental, o sea que ambos planos tienen una carga simbólica fuerte para el espectador. En el análisis de las cinco películas analizadas, son estos dos planos, los menos utilizados en las cinco escenas seleccionadas, pues deben ser utilizados para situaciones específicas. Solo en las 5 escenas de *Toy Story 3*, fue donde se encontraron más planos detalle, pero en su mayoría de veces eran descriptivos o explicativos, pues la película trata con elementos y detalles pequeños, por los juguetes.

8.1.2 Composición del cuadro: Centros de Interés

Según Feldman (1997) en su capítulo *Estructuras de la imagen*, en el intertítulo *Toda la superficie de la imagen es válida, asegura* que todo elemento en la imagen cinematográfica debe estar estructurado para que la atención del espectador se vaya hacia donde el realizador quiere, y no quede al azar. Por eso, entonces el plano y su intención está ligado al centro de interés. Después del análisis de las cinco escenas del final de las películas *UP*, *Coraline* y *la Puerta Secreta*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie* y *Hotel Transylvania*, se saca la conclusión de que en cada unidad mínima de la estructura fílmica, o sea el plano, está totalmente todo calculado según una intención, tanto como en planos, centros de interés, contraste, sonido y su transición.

Teniendo en cuenta los aportes de Feldman (1997), los diferentes elementos que se pueden distribuir dentro del cuadro pueden ser figurativos, los cuales están relacionados con el cuerpo o humano u objetos de la realidad, o abstractos; los que no tienen que ver con lo figurativo, pues son formas geométricas o imaginarias. En las cinco escenas seleccionadas de las cinco películas analizadas, todos los planos, con sus elementos fueron figurativos, pues todas las formas puestas en el cuadro son extraídas de la realidad, y entendibles. Es complicado encontrar elementos abstractos pues son difíciles de entender y deben estar justificados.

Los centros de interés en el plano, según Feldman (1997) se dividen en Movimiento Interno de la Imagen, Posición de la Cámara, Con Relación al Fondo e Iluminación: El movimiento interno de la imagen fue el centro de interés más frecuentado en las cinco escenas de cada película analizada. El movimiento interno de la imagen como centro de interés, según lo visto en los films analizados, puede tener movimiento dentro de la imagen, y de la imagen como tal; o sea de los elementos que están dentro del plano y el movimiento de éste último, como tal. Este centro de interés fue el más identificado, pues es difícil encontrar una imagen o plano estático en el cine, debido a que éste mismo es una imagen en movimiento.

En algunos planos, se podían identificar varios posibles centros de interés, pero siempre será uno el principal. Por ejemplo, en la escena número cuatro de *Coraline* y *La Puerta Secreta*, cuando Coraline está atravesando el túnel para llegar a la sala de su casa real, puede apreciarse varias luces blancas que iluminan el túnel, pero este plano tiene como centro de interés el movimiento interno de la imagen, pues es más importante la acción que está desarrollando Coraline, al tratar de escapar del mundo de la bruja, que las mismas luces.

8.1.3 Organización del cuadro: Contrastes

Según Feldman (1997) los contrastes son la respuesta a organizar, dividir o relacionar los elementos del cuadro, el mismo que evidencian las diferencias en éste. El contraste de dimensiones; entre grandes, medianas y pequeñas, es el que más frecuentó en algunas de las películas, como *Toy Story 3*, *Coraline* y *La Puerta Secreta* y *Hotel Transylvania* pues sus personajes cuentan con diversidad en características físicas, entonces los personajes pueden influir mucho en los elementos del cuadro.

Al igual que con los centros de interés, en un mismo plano pueden haber varios contrastes, pero siempre predominará uno. En los contrastes de color, en donde Feldman (1997) explica que se dividen entre fríos (azules, violetas, verdes) y cálidos (rojos amarillos, anaranjados) teniendo en cuenta que los cálidos parecen más cercanos al ojo del observador y los fríos más lejanos; según las escenas analizadas, pueden haber más de dos colores contratados. La película *Frankenweenie* no tuvo contrastes de color, pues es una película a blanco y negro, así que es la luz quien reemplaza al color en los contrastes, por eso su alta frecuencias en las escenas seleccionadas de esta película.

8.2 Imagen en Movimiento

El contraste de zonas, que según Feldman (1997) es el que se divide en zonas ornamentadas y zonas calmas, las cuales se valorizan mutuamente; fue el contraste menos frecuentado en el análisis de las cinco escenas de las películas seleccionadas, pues este requiere de una situación en específico, como una persecución en donde una zona está agitada, y la otra está calma. Por ejemplo, en la escena tres, de *Coraline* y *La Puerta Secreta* cuando Coraline está en el teatro luchando por el segundo ojo, hay contraste de zonas pues mientras peleaba con las muñecas, esperaba desesperadamente que, en el techo, los murciélagos se despertaran.

De acuerdo con el Marco Teórico realizado en la investigación Estructura de la Imagen en el cine animado de las películas: *Up: Una Aventura de Altura*, *Toy Story 3* y *Hotel Transylvania*, y las de *Coraline* y *La Puerta Secreta* y *Frankenweenie*, y contraponiéndolo con los resultados de la observación No Participante para dicho estudio de la Categoría Imagen en Movimiento, se obtuvieron las siguientes conclusiones por las especificaciones de análisis: Imagen Real, Movimiento Real y Movimiento Realista.

8.2.1 Imagen Real

En la especificación Imagen Real, al analizar la necesidad que tiene el cine animado de representar locaciones o elementos reales para contextualizar al espectador sobre las situaciones planteadas se determina que:

En la película *Up: Una Aventura de Altura* mediante la imagen cinematográfica se demuestran elementos que componen distintivos, códigos humanos y roles sociales para aportar credibilidad a la historia,

Para Agredo (2010, p. 37), no es discutible, que la impresión de realidad sea más intensa en la imagen móvil, que en la fija. Esto se demuestra en las cinco escenas analizadas del film, en donde la imagen real en animación tiene un grado de impacto de las actuaciones, pero se

entiende que no es mayor al real por la diferencia que existe entre universo real con el creado.

Por otra parte, Agredo (2010, p. 37) asegura que no es discutible, que la impresión de realidad sea más intensa en la imagen móvil, que en la fija. La anterior aseveración se demuestra en el film de Toy Story 3, en donde se observa la necesidad de implementar en sus imágenes un alto grado de realidad en la puesta en escena.

En la película Hotel Transilvania la necesidad de recrear espacios reales es evidente, pues la historia está basada en un lugar donde habitan monstruos, y para darle un aspecto creíble era necesario darle un ambiente de naturalidad.

“En el cine, la impresión de realidad es también la realidad de la impresión, la presencia real del tiempo”. (Metz, 1972, p.37. Citado por Agredo 2010, p.38).

Esta frase puede ser aplicable en el análisis de Hotel Transilvania, al tratar de representar con la mayor exactitud objetos o elementos de la realidad objetiva para acercar al espectador a un mundo desconocido pero con características reconocibles.

Tanto en Frankenweenie como en Coraline Y la Puerta Secreta, hay espacios muy propios, los cuales fueron invenciones de cada uno de los autores de estos productos, pero sin embargo se hace visible la imagen real en cada una de las escenas analizadas.

Según lo define GillesDeleuze (1984) en su libro *La Imagen en Movimiento*, en el cual especifica que la correlación entre las imágenes se puede dar, siempre y cuando cada una por su parte tenga un significado y una independencia existentes. Esto aplica para los films mencionados anteriormente, porque a pesar de que su propuesta en la representación de espacios y objetos en la composición de la Imagen Real es muy variopinta, todo el producto audiovisual se hace coherente tanto como unidad, como totalidad.

8.2.2. Movimiento Real

En la segunda especificación denominada Movimiento real, se muestra la precisión en que los productores de cine animado realizan los movimientos de cada uno de los personajes y objetos en la puesta en escena, con el fin de crear una representación de la realidad lo más cercana posible, para generar credibilidad en el producto.

Como se demuestra en las cinco películas analizadas: Up: Una Aventura de Altura, Toy Story y Hotel Transilvania, y las de Coraline y La Puerta Secreta y Frankenweenie, en donde todos los movimientos tienen su propia lógica, la cual a su vez está adherida a las concepciones reales del término.

El movimiento, una de las principales diferencias entre la fotografía y el cine, es lo que da una intensa impresión de realidad, de manera que la conjura de la realidad del movimiento y la apariencia de las formas, conlleva a la sensación de la vida concreta y la percepción de la realidad objetiva; de este modo, las formas proporcionan su base objetiva al movimiento, y el movimiento da cuerpo a las formas (Morin 2001, citado por Agredo .p 38)

Todas las películas analizadas en esta investigación, tienen en común el Movimiento real, implícito en su narración audiovisual, y para sustentarlo se concluye lo siguiente:

En el cine animado para lograr que los movimientos sean creíbles, se basan generalmente en leyes científicas para sustentar por medio de ellas algunas acciones. Además el movimiento en el cine animado, aporta veracidad mediante factores empleados como la velocidad.

En el movimiento real, se permite todas aquellas acciones del universo real para recrear situaciones mediante personajes novedosos a la imaginación cotidiana.

8.2.3 Movimiento Realista

Por último se demuestran a continuación las conclusiones de la especificación Movimiento Realista, en la cual se demuestra la versatilidad de los autores de los filmes al crear sus propias leyes en la invención de otros universos. Aquí se hace posible que las cosas imposibles o no existentes en la realidad, se vuelvan creíbles para el espectador, al tener una justificación o un planteamiento posible dentro de la lógica.

Según Bergson, leído en una publicación de Shvoong (2005): “La transformación nunca puede aparecer al comienzo, porque en el inicio la vida forzosamente tiene que imitar a la materia. La transformación se da en el movimiento en una sucesión de tiempos espaciales, a partir de elementos formales trascendentes (poses) sino a través de elementos materiales inmanentes (cortes) ejemplo, el cine”.

Por otro lado con el movimiento realista se permite aceptar la caracterización de personajes animados, pues se sustentan bajo la misma lógica propuesta por el realizador del film.

Mediante la utilización de este mecanismo, es posible articular elementos imposibles para nuestra realidad, con factores que hagan creer al espectador que no es una idea descabellada.

La creación de las leyes en un film, son las que determinan la credibilidad del relato audiovisual, siempre y cuando desde el principio se plantee una estructura coherente. A través de este mecanismo es posible idealizar la vida, satisfaciendo deseos humanos que no son posibles de lograr en realidad.

El movimiento realista se nutre constantemente de factores irreales, o que simplemente no son aceptadas dentro de la objetividad de la vida.

8.3 Lenguaje visual

En las cinco escenas de las películas analizadas *Up: Una Aventura de Altura*, *Coraline* y *la Puerta Secreta*, *Toy story 3*, *Frankweenie* y *Hotel Transilvania*, se puede concluir que cada plano tiene una funcionalidad, que cuando se mira en total constituye una verdadera narración particular, además se puede inferir en cuanto al manejo de planos generales que cada película lo utiliza de manera apreciativa y cumple con su función primaria que es la de

generar un entorno y un contexto que ubique al espectador en un lugar determinado, y logre percibir el cuerpo entero del personaje.

La influencia del plano detalle, logra aislar algo en concreto y lo expone durante un tiempo determinado con una intensidad predeterminada, lo cual genera un significado interpretativo de la imagen por parte de quien la ve. Este recurso del plano es utilizado reiteradamente con mayor frecuencia en aquellas escenas de películas en donde urge la necesidad de detallar lo que sucede para entender el contexto físico y psicológico de la acción.

En los primeros planos se evidencian posibilidades expresivas, es por esto que son utilizados constantemente en el filme aunque varía su uso de acuerdo con la película y el tipo de narración visual propuesta. Dentro de las películas analizadas se encontró que en una de ellas, Toy Story 3, la inexistencia del primer plano hace parte de la característica descriptiva.

Hablando del sonido se concluye que los efectos sonoros son los que sobresalen puesto que al ser películas animadas, se deben enfatizar ciertos elementos con la ayuda del sonido. La palabra pasa a un segundo lugar y se enfoca en descubrir los personajes y sus pensamientos dejando a los efectos el peso de la narración. En los largometrajes no influye tanto el hecho de usar sonidos diegéticos o extradiegéticos puesto que por la concepción del universo propuesto es válido el uso de sonidos raros o irrisorios.

La música también es un elemento ampliamente utilizado, en algunas ocasiones más que la palabra, y contribuye a que en determinados momentos pueda subrayar un estado emotivo. Para el tipo de películas animadas analizadas este elemento se convierte en un referente que permite recordar ciertas situaciones.

En general en Up una aventura en el aire, Frankweenie, Coraline y la puerta secreta, Toy story 3 y Hotel Transilvania “el sonido desarrolla una función de anclaje, facilita la transición entre planos y da coherencia global a las imágenes visuales.” (Prosper, 2004, p. 46,47).

Para las películas analizadas el uso reiterativo de un solo tipo de transición es notorio esta es la de corte, demuestra el énfasis que tiene ésta en la óptima narración audiovisual, puesto que con este tipo de transición se evita al máximo que el espectador pueda divagar entre un plano y el otro, ya que la finalidad de la transición de tipo corte es asegurar la fluidez del relato al ensamblar imágenes nítidas con otras imágenes nítidas de características similares.

Esta transición de corte logra además que el espectador siempre tenga presente el cuadro completo de la pantalla, y pueda hacer un barrido visual que lo estimule y siempre le sea claro en todo momento. Evitar que el espectador postre su mirada en un solo elemento es otro objetivo de esta transición, ya que al tener siempre el cuadro completo compuesto se evita que se encierre la vista en algún elemento como puede suceder en la transición de fundido; o inclusive situaciones en donde por la velocidad el espectador no logre ver de qué se trata algo, como ocurre con la transición de barrido.

En este trabajo se observa que existen algunos tipos de montaje, pero en las películas analizadas el que sobresale es el que se produce por contraste, que se origina por

comparación. Aunque no es el único utilizado, ya que el montaje por leitmotiv apareció en una de las películas, denotando una propuesta particular de narrar la historia, puesto que este tipo de montaje requiere que se repita constantemente un elemento o escena para que pueda ser concatenado por el espectador.

La abundancia del montaje por contraste se debe en parte a que en las cinco películas analizadas optaron por un montaje lineal y sin bruscos cambios narrativos, puesto que al ser películas animadas de la industria estadounidense, están enfocadas a un público infantil y juvenil, quienes deben entender a cabalidad la historia de manera sencilla y con una narrativa agradable a ellos. Por esto también el uso predilecto de este montaje, porque al ser comparativo permite que el espectador haga símiles entre dos planos consecutivos y así enlace las acciones y personajes con la historia.

La mayoría de películas tiene dentro de su narración alguna elipsis que ayuda a avanzar la historia sin necesidad de mostrar tiempos o espacios que no influyen en la historia. Aquellas que no poseen elipsis se configuran como historias continuas en espacio y en tiempo.

La ausencia de elipsis en la mayoría de películas analizadas deja ver un modo particular de narrar las historias, ya que se da relación a una continuidad que evite la divagación del espectador mediante saltos de tiempo y espacio en los cuales pueda perder la ilación de la historia. En la única película que se encontrar elipsis es en *Up* una aventura de altura y son elipsis definidas es decir se generaron saltos marcados por ir de un lugar a otro.

Estas elipsis ayudan en la narración audiovisual al permitir obviar recorridos y tiempos se pueden no utilizar, ya todo dependerá del tiempo interno que dure la película y del modo particular de narrar del realizador.

En cuanto a los espacios, toda película genera su atmósfera única (sea tranquila, tensionante, etc.) y en esos espacios es donde se desarrolla la acción de la película, es todo lo que se puede observar a través del plano.

En los cinco largometrajes los espacios tienden a ser lugares fácilmente reconocibles puesto que tratan de imitar la realidad tanto de la naturaleza como de las construcciones humanas. El recorrido por estos lugares suele ser el adecuado para percibir la atmósfera y los elementos que hay en cada espacio.

Los cambios de espacio también contribuyen a la agilización de la narración e incentivan la permanente atención del espectador ya que “El cine considera el espacio de una manera: se conforma con reproducirlo y hacerlo sentir mediante movimientos de cámara. Con los movimientos de cámara, escribe Balazs, el espacio mismo se hace notorio.”(Martin, 2002,p. 208).

El tiempo es relativo en cada película puesto que en todas varía la duración. Este tiempo de duración está ligado con la idea que tiene el realizador puesto que la decisión de exponer por poco medio o largo rato un plano influye en su narrativa y en la forma de ser de la película.

Las escenas tienden a ser parejas en cuanto a su duración y esto se emplea para formar grupos de escenas que luego se juntan en algo llamado secuencia que contribuye a los primeros desgloses narrativos porque le da fluidez a la historia al unirse narrativamente elementos que permiten hacer avanzar la película.

8.4 Animación.

En esta parte se desarrollan las conclusiones a las que se llegaron con respecto a la categoría de Animación y sus respectivas especificaciones: Formato – Fotograma, Creación y Caricatura, Anime y Comic, las cuales se analizaron en 25 escenas del desenlace de las películas *Up: Una Aventura de Altura*, *Coraline* y *La Puerta Secreta*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie* y *Hotel Transylvania*. De esta manera, se tomarán los objetos analizados y se les aplicará la teoría que sustentó la investigación.

8.4.1 Formato – Fotograma.

Al hacer el análisis en la investigación, con respecto al cine animado en los últimos cinco años, se llevó un proceso en el que se tuvo en cuenta las cinco películas que hacen parte de la investigación, y las cuatro que sirvieron para el desarrollo de las pruebas piloto. Con esto se encontró que de las nueve películas, solo dos son de formato Stop Motion y las siete restantes son realizadas en 3D o tercera dimensión.

Se concluye entonces, que en los últimos cinco años la industria cinematográfica ha preservado la elaboración de películas en tercera dimensión; esto, debido a que la realización en 3D es muy popular para el público infantil, pues perciben este mundo como uno físico y material, como lo dice Paul Wells en su libro *Fundamentos de la Animación* (2007).

Con respecto a esto, se puede ver que en los fotogramas analizados de las películas realizadas en Stop Motion, las cuales son *Coraline* y *La Puerta Secreta* y *Frankenweenie*, a comparación de las tres películas que se realizaron en 3D, tienen una puesta en escena más sombría, más oscura y mucho más gótica. Wells (2007), dice que para crear tales atmósferas es necesario tomar la inocencia tradicional del cuento de hadas, y sumarlo a la simplicidad y a lo gótico, sobre las texturas materiales del film.

Por otro lado también afirma que el Stop Motion como formato, permite aportar un diseño realista a una narración que es surrealista y sobrenatural. Es ahí cuando se concluye que en *Coraline* y *La Puerta Secreta* y *Frankenweenie*, nacen, precisamente, dos historias que van ligadas a lo sobrenatural (fuerzas malvadas y resurrección), y por ello su realización en formato Stop Motion.

8.4.2 Creación.

En la parte de creación, la cual es el referente que se utilizó para hallar con qué planos están construidas las escenas analizadas, se concluyó que los desenlaces de dichas películas están elaborados en su mayoría por planos totales o enteros, con lo que se encontró que 12 de las 25 escenas, tienen tales planos como los más recurrentes. De esta manera se concluye que las escenas del desenlace en las películas *Up: Una Aventura de Altura*, *Toy Story 3*,

Frankenweenie y *Hotel Transylvania*, pretenden mostrar una narración más de contexto, es decir, de los acontecimientos y espacios que rodean las acciones pertenecientes a cada escena. Es así como el profesor Jorge Caldera Serrano, en su artículo *Incidencia angular y de planos en la descripción de imágenes en movimiento para los servicios de documentación de las empresas televisivas del 2002*, especifica que los planos totales o enteros son válidos no solo para un solo personaje, sino para varios en conjunto, para edificios o planos abiertos.

Sin embargo, solo en una de las películas no predominaba el plano total o entero, la cual es *Coraline* y *La Puerta Secreta*; en este film, el plano más utilizado fue el plano medio, el cual se desarrolló en tres de las escenas que se analizaron de la misma. Del mismo modo, el plano medio fue el segundo plano más usado, el cual se encontraba en siete de las escenas analizadas. Este plano, según Caldera Serrano (2002), nace, principalmente, en la televisión, por el uso de los recursos informativos, sin embargo el cine lo adoptó para darle importancia al eje central, en este caso, quien desarrolla las acciones, y redundar en este. Es por eso que en *Coraline* y *La Puerta Secreta*, es tan dominante tal plano, pues el desenlace se basa en Coraline como el personaje que desarrolla y soluciona los problemas.

El primer plano fue el tercer plano más concurrente en las escenas, el cual está presente en cinco de las mismas. Todas las películas cuentan con primeros planos en la construcción de su desenlace, el cual juega con los sentimientos y las emociones de los personajes y el espectador. “Es el más expresivo de todos al poder observar sensaciones o matices en el rostro de los personajes” (Caldera Serrano, 2002, p.16).

El plano americano, aunque nace en el cine, no fue predominante en estas películas, recurrió solo en una escena de *Coraline* y *La Puerta Secreta*, considerándose que las películas de cine animado en la actualidad casi no o utilizan; al igual que los planos detalle los cuales no se encontraron, lo cual demuestra que las películas no tenían como principal intención llamar la atención del análisis sobre un objeto determinado en sus desenlaces.

8.4.3 Caricatura, anime y comic.

De las técnicas de dibujo animado, se determina que, aunque no son películas desarrolladas en su totalidad por técnicas como éstas, tienen características propias de las mismas, es decir, que también son utilizadas en la elaboración bien sea de caricatura, de anime y comic. El hecho de que las películas *Up: Una Aventura de Altura*, *Toy Story 3* y *Hotel Transylvania* sean películas elaboradas con dibujos animados, ya las hace propias de las técnicas de dibujo. Sin embargo *Coraline* y *La Puerta Secreta* y *Frankenweenie*, en la elaboración de sus personajes, también tienen rasgos propios del anime.

Wells (2007) dice que los orígenes de la animación se remontan a la caricatura por la capacidad de exageración, de invención cómica, y la provocación, pues la animación siempre ha sido un vehículo para la sátira. De esta manera podemos concluir que películas como *Toy Story 3* y *Hotel Transylvania*, representan un vínculo estrecho con la caricatura por su elaboración de sátiras y humor en los largometrajes.

Según Rolando José Rodríguez De León, en su artículo *Japón y el ‘Poder Suave’* (2006) que el anime se transformó en un producto de cultura global para los años setenta. De esta

manera se entiende cómo cine, y más aún, cine norteamericano, se apropia de tendencias que son globales, y que aunque es de origen japonés, y a su vez representa esta cultura, también tiene aspectos emotivos y físicos que son acoplados al séptimo arte como se ve en las cinco películas que fueron objeto de estudio.

Finalmente el comic tiene un carácter cómico que bien pudo ser visto en las películas, sin embargo, no es un factor predominante en la técnica. Por tal razón no fue visto en las películas analizadas. Para Xabi Ribes (2007) los animadores pueden tomar referentes del comic para sus producciones, como lo son las viñetas y los textos que representan diálogos y sonoridad. Pero para las películas analizadas, ninguno de estos elementos estuvo presente.

8.5 ¿Cómo se estructuran las imágenes del cine animado en las películas *Up: Una aventura de altura*, *Coraline y la puerta secreta*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie* y *Hotel Transylvania*?

Las estructuras de las imágenes del cine animado en las películas *Up: Una Aventura de Altura*, *Coraline y la Puerta Secreta*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie*, y *Hotel Transylvania* se estructuran por medio de la función de la cámara, es decir, la previa planeación de los planos que se van a utilizar para cada una de las escenas en la películas, pues cada uno tiene consigo una significación que le dan un sentido a las mismas, en este caso, según el criterio del director; a su vez la composición de la imagen y la organización del cuadro juegan un papel importante en la concepción de los planos como tal, pues estos permiten no solo fijar el interés del espectador hacia el referente trascendental en cada plano, sino darle más sentido al film, por ello se utilizan recursos de contrastes en esos puntos de interés.

También a través de la imagen en movimiento, que se divide en realista, irrealista; e imagen real y movimiento real; es entonces cuando podemos observar que para la construcción de una película de animación, es necesario tener claridad frente a los aspectos de la realidad que se quieren tratar, y su aplicación dentro del film; así mismo, poder matizar tales elementos con los que solo hacen parte del film (situaciones realistas) para que tengan la veracidad y coherencia necesarias y sean creíbles. Es con todos estos recursos mencionados anteriormente, que, por medio del lenguaje visual, se puede llegar a construir una narratología visual, compuesta por el montaje, la elipsis, el espacio/tiempo, los sonidos y las transiciones que terminan por determinar, finalmente, la totalidad de una escena e incluso la totalidad del film. Es ahí cuando la construcción final queda delimitada a las diferentes formas de animación, entre ellas 3D y Stop Motion, según el interés de los realizadores y el mismo director de las cintas animadas, es ahí cuando se aplican diferentes tratamientos respecto a técnicas de animación que sirven para darle un sentido a la historia e incluso a los mismos personajes y a las situaciones dentro del film.

9. Anexos

Los anexos de esta investigación se encuentran en el soporte digital. Los archivos que lo componen son:

- Resultados preliminares y matriz de resultados categoría Estructuras de la Imagen
- Resultados preliminares y matriz de resultados categoría Imagen en Movimiento
- Resultados preliminares y matriz de resultados categoría Lenguaje Visual
- Resultados preliminares y matriz de resultados categoría Animación

10. Referencias

- Agustín, R. (1996). El Estructuralismo. Coruña: Universidad de Coruña. Rescatado de: http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/2183/5282/1/ETSA_20-5.pdf
- Andrés, F, Agredo, R. (2010). Diseño de animación: análisis de animación en nuevos medios de comunicación desde la perspectiva del diseño. Santiago de Cali Colombia: Universidad de Caldas. Recuperado de: <http://www.maestriaendisenio.com/pdf/10AndresFabianAgredo.pdf>
- Arias, J (2006, de julio a diciembre). El cine como realización del fin del arte. Revista Signo y Pensamiento. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86004907>
- Armenteros, Manuel (2011). Técnicas Audiovisuales: El 3D estereoscópico ha vuelto para quedarse. Revista Telos. Recuperado de: http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/TELOS/REVISTA/Anlisis_88TELOS_ANALISIS2/seccion=1217&idioma=es_ES&id=2011072613330001&activo=7.do#
- Arqueles Estrada (2013), “Deleuze pensando al cine. Tres tesis sobre movimiento recuperadas desde Henri Bergson”-México. Recuperado de: <http://www.paradigmas.mx/deleuze-pensando-al-cine-tres-tesis-sobre-movimiento-recuperadas-desde-henri-bergson/>
- A. Horno (2012). Investigación: Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Rescatado de: <https://ojs.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055/pdf>
- Deleuze, G. (1984). La Imagen Movimiento (1 ed.). Barcelona, España. Rescatado de:

http://www.medicinayarte.com/audio/biblioteca_virtual_deleuze_la_imagen_movimiento_estudios_sobre_cine.pdf

- Deleuze, G. (1987). La imagen Tiempo(1 ed.). Barcelona, España. Rescatado de: http://www.upv.es/laboluz/leer/books/Deleuze_Gilles_La_imagen_tiempo.pdf

- Durán, J. (2008). El Cine de Animación Norteamericano (1 ed.). Barcelona, España. Rescatado de: http://books.google.com.co/books?id=yk_q0l59JtYC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

- Prosper, R. (2004). Elementos constitutivos del relato cinematográfico. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de: http://books.google.com.co/books?id=GwNONDLdk1UC&pg=PA117&dq=EL+MONTAJE+EL+ESPACIO+Y+EL+TIEMPO+DE+UN+FILM&hl=es&sa=X&ei=pTh9UZivLITO9ATXuoHACg&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

- Konigsberg, I. (2004). Diccionario Técnico Akal de cine(1 ed.). Madrid, España. Rescatado de: <http://books.google.com.co/books?id=DbykrkBqrS4C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

- March Leuba, E. (2011). Lenguaje Visual y Animación 3D. Propuesta educativa de desarrollo de la alfabetización visual para el disfrute del producto 3D. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia .Rescatado de: http://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/10742/tesisUPV3502_Indice.pdf

- Maria Acaso, L (2006). Lenguaje Audiovisual, Barcelona, España. Recuperado de <http://www.slideshare.net/Danieljvega001/maria-acaso-ellenguajevisual>

- Martin, M. (2002). El lenguaje del cine. Gedisa editorial: Quinta edición. España, Barcelona.

- Martínez González, E. (2011, enero – diciembre). Con A de Animación, vol. 1, 80 – 96.

- Metz, C. (2013, 27de Abril). Apunte - Lenguaje Audiovisual - El Lenguaje del Cine Recuperado de http://www.loseskakeados.com/joomla/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=5632

- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. (2004). El Cine de Animación. Recuperado de:
http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/material_cinedeanimacion.pdf
- Perkins, V. (1997). El Lenguaje del Cine (4 ed.). Madrid, España. Rescatado de:
<http://books.google.com.co/books?id=Yp4T2zk1VDQC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Pinel, V. (2004). El Montaje: el espacio y el tiempo del film (1 ed.). España. Recuperado de:
<http://books.google.com.co/books?id=eqliPO1fxsC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Ribes, X. (2007). Los inicios de la animación audiovisual: La creación de un lenguaje. Recuperado de: <http://www.portalcomunicacion.es/download/28.pdf>
- Romagera, J. (1999, enero) el lenguaje cinematográfico recuperado de http://books.google.com.co/books?id=nNajTW47k2wC&pg=PA34&dq=EL+MONTAJE+EL+ESPACIO+Y+EL+TIEMPO+DE+UN+FILM&hl=es&sa=X&ei=pTh9UZivLITO9ATXuoHACg&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Romero Chamorro, S. (2010). Historia y Evolución de los Formatos Cinematográficos. Recuperado de:
http://www.blankspot.com.ar/prodav/formatos_cinematograficos.pdf
- Saussure, F. (2002, marzo). Revista Tonos Digital, vol. 4 (núm. 3). Rescatado de:
<http://www.um.es/tonosdigital/znum3/pdfs/peribibliion.pdf>
- Saussure, (2006) portal educar, el estructuralismo, recuperado de http://aportes.educ.ar/lengua/nucleo-teorico/recorrido-historico/-la-lingueistica-del-siglo-xx/el_estructuralismo.php
- Shvoong, la fuente mundial de críticas y reseñas. (2005). La imagen movimiento. Tesis del movimiento. Recuperado de: <http://es.shvoong.com/books/73350-la-imagen-movimiento-tesis-del/#ixzz2Qp99D27R>
- Suárez, R. (2012). Captación de la imagen cinematográfica: Soporte fotoquímico y digital. Universidad de Barcelona, España. Recuperado de:
<http://www.tdx.cat/handle/10803/83343>
- Strauss, (1908) estructuralismo recuperado de <http://www.uv.es/~japastor/mitos/b2-5.htm>

- Urreo, G. (2007). Historia de la caricatura. Recuperado de: <http://www.thecult.es/Comic/historia-de-la-caricatura.html>
- Vidal Ortega, M, & Lloret Ferrándiz, C. (2008). Contribución de la animación cinematográfica, al desarrollo del trucaje cinematográfico y los efectos especiales en el cine contemporáneo. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, España.
- Wells, P. (2007). Fundamentos de la Animación (1 ed.). Barcelona, España. Rescatado de: <http://www.terras.edu.ar/aula/tecnicatura/13/biblio/WELLS-Paul-animacion3d.pdf>
- X. Ribes (2007). “Los inicios de la animación audiovisual: la creación de un lenguaje”. El Portal de la Comunicación de la UAB. Barcelona. Rescatado de: <http://www.portalcomunicacion.es/download/28.pdf>