

Estructura de la imagen en las películas de cine animado. *Up: Una Aventura de Altura, Coraline y la Puerta Secreta, ToyStory 3, Frankenweenie y Hotel Transylvania*¹

MARIANA VALENCIA GIRALDO², XIMENA LÓPEZ RÍOS³

Artículo recibido el 27 de septiembre de 2015, aprobado para su publicación el 19 de noviembre de 2015

Resumen

Esta investigación buscó ampliar, de manera descriptiva, la construcción de las imágenes en el cine animado, en los últimos siete años, a través de las diferentes técnicas de animación que facilitan la creación de diversos espacios y tiempos visuales. Devela cómo el montaje, en cinco películas, puede transformar el significado de símbolos en cada uno de los veinticinco momentos de análisis (escenas). Para ello se trabajó con cuatro categorías empíricas: *estructuras de la imagen, imagen en movimiento, lenguaje visual y animación*, lo cual permitió concluir que el cine animado, poco indagado en el medio cercano, se estructura por medio de la concepción de los diferentes planos, en la imagen en movimiento, para fijar la atención no solo en el espectador enfocado en el referente trascendental en cada plano, sino en darle más sentido al film en torno al tratamiento de la realidad objeto de interés.

Palabras clave: cine, animación, montaje cinematográfico, estructura, movimiento, imagen, plano.

Image structure in the movies of animated cinema: *Up: An Adventure of Height, Coraline and the Secret Door, ToyStory 3 Frankenweenie and Hotel Transylvania.*

Abstract

This research seeks to expand, descriptively, the construction of images in the animated cinema, during the last seven years, through different animation techniques which contribute

1 Este artículo presenta los resultados de una investigación realizada en el marco del programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales.

2 Comunicadora social y periodista de la Universidad de Manizales. Correo electrónico: marianavalenciagiraldo@gmail.com.

3 Comunicadora social y periodista de la Universidad de Manizales. Correo electrónico: xime_lo11@hotmail.com

to the creation of various visual areas and periods. At the same time, it shows how edition, in five movies, can transform the meaning of symbols in each of the twenty five analysis moments (scenes). To achieve this goal, the research studied four empiric categories: *images structures, image in movement, visual language and animation*. As a conclusion, it is possible to state that animated cinema, with a low investigation level in the near areas, it is structured through the idea of different levels.

Key words: film, animation, structure, image in movement, plane.

Introducción

Dado que en la industria del cine animado encontramos una serie de investigaciones que intentan acercar al espectador a la idea de construcción técnica, o en menor medida simbólica, del cine, esta investigación construida al interior del Programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales, buscó incorporar la idea de obtener resultados que fueran de índole técnica-simbólica para que los apartados que aquí se expresan dieran un panorama más amplio al lector.

El interés teórico-conceptual de la investigación amplió 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. El problema a resolver fue: ¿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*? En esta medida las categorías de análisis corresponden con: *estructura de la imagen, imagen en movimiento, lenguaje visual y animación*.

Para ello, la investigación tomó como referencia diferentes tesis, investigaciones, y artículos científicos sobre el tema, para tener referentes y bases sólidas que permitieran fundamentar la problemática que da origen a la investigación. En estos registros se observaron tres tendencias investigativas: una dirigida a indagar problemáticas y narrativas en jóvenes y niños (Pere, 2009; Viñolo e Infante, 2012; Pérez-Ugena, 2010); otra interesada por el análisis de valores culturales, calidad y recursos educativos de los filmes (Marcos, 2000; Woodside, 2012; Colectivo educación infantil y Tic, 2014; Martínez-Salanova, 2015); y la última orientada a la indagación sobre audiencias/recepción (Rodríguez, 2013).

Es de señalar que en la dirección de esta investigación, *Estructura del cine de animación*, se evidenciaron pocos análisis. En ellos se deja ver cómo el uso de efectos especiales posibilita la construcción de realidades fantasiosas mediante el manejo del espacio/tiempo y el empleo de luces, sonidos, colores, personajes, técnicas, voces, música, etcétera. Igualmente, se señala que la creación interactiva, aunque no es una producción joven, ha sido poco abordada por el trabajo investigativo (Agrado, 2010).

Otros hallazgos muestran que este cine re-construye narrativas profundas y complejas en torno a la constitución del sujeto y a la construcción social de identidades, para abordar problemas cotidianos de actualidad (Martínez, 2011). Se configura en un recurso estético que, Para Arias (2011) siguiendo a Rancière (2005), mantiene en equilibrio dos poéticas contradictorias: por un lado, una poética 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. Por su parte, Suarez (2012), en su investigación, enfatiza en que la digitalización es un recurso novedoso para enriquecer este tipo de producciones.

Cabe resaltar que la presente investigación contribuye al conocimiento y desarrollo de nuevos trabajos de indagación que tengan que ver con el cine, sus formatos y el género animado. Para ello, dentro de un enfoque descriptivo, se utilizó un diseño metodológico de corte mixto (cuali/cuantitativo), no experimental, mediante la recolección de datos no estandarizados por medio del proceso de interpretación en cinco películas de cine animado, producidas durante los últimos siete años. Es de anotar que se analizaron cinco escenas del desenlace de cada película. Esta muestra fue escogida bajo los criterios de existencia de la resolución de conflictos y la presencia de imágenes completas para el análisis. Dado que el interés de la recolección de datos se centró en el análisis de la *Estructura de la imagen* en el cine animado no se requirió de la interpretación de públicos, ni el análisis de los mismos, sino de la observación activa de la unidad de trabajo para así lograr identificar la construcción y elaboración de la animación como técnica cinematográfica.

1. Estructuras de la imagen

Esta primera categoría de análisis contó con tres especificaciones: la función de la cámara, la composición de la imagen y la organización del cuadro. La primera *especificación en torno a la función de la cámara* estuvo determinada por el plano, la unidad mínima de la estructura fílmica, la cual se clasificó, según Feldman (1997) en plano detalle, primer plano, plano medio, plano americano, plano total o entero, plano general y plano general lejano. Uno de los principales resultados fue que el plano general, junto con el total o entero, los cuales abarcan de una manera más completa un espacio y las proporciones humanas, fueron, sumados entre ellos, los más vistos en las veinticinco escenas analizadas.

Sin embargo, en *Coraline* y *La Puerta Secreta*, que cuenta con un personaje principal, fue el plano medio el más repetido, pero en películas como *Toy Story 3* y *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 Sparky, no es el protagonista definido del filme, pues son Víctor y los otros niños que resucitan los otros animales, los personajes principales, así que el plano general, junto con el total o entero, predominaron más.

La segunda *especificación de composición de la imagen* muestra los centros de interés, los cuales se encuentran en cada plano. Teniendo en cuenta los conceptos de Feldman (1997) estos se clasificaron en la posición de cámara, la relación con el fondo, la iluminación y los movimientos internos en la imagen. Es importante dejar en claro que estos se pueden clasificar en figurativos o abstractos; pero, en este caso todos los planos analizados, con sus centros de interés, se registran como figurativos, ya que todas las formas puestas en el cuadro son extraídas de la realidad. Una de las principales conclusiones de esta especificación, siguiendo los lineamientos de Feldman (1997), permite inferir 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 el plano y su intención está ligado al centro de

interés. Entonces cada unidad mínima de la estructura fílmica, o sea el plano, está totalmente calculada según una intención, tanto como en elección del plano, centros de interés, contraste, sonido, transición, etcétera.

El centro de interés que más se evidenció en las escenas analizadas fue el de movimiento interno de la imagen, porque es difícil encontrar una imagen o plano estático en el cine, debido a que éste mismo es una imagen en movimiento. También es importante dejar claro que es posible hallar varios centros de interés en una unidad mínima de estructura fílmica, pero siempre habrá uno que predomina.

La *especificación organización del cuadro*, con sus contrastes, como la tercera dimensión de análisis, se clasificó en contrastes entre líneas, formas, dimensiones, tonalidades, color, luz y zonas (Feldman, 1997). El contraste que más se evidenció fue el de dimensiones entre grandes, medianas y pequeñas, ya que en tres de las películas analizadas, *Toy Story 3*, *Coraline* y *La Puerta Secreta* y *Hotel Transylvania*, cuentan con una variedad de personajes que se caracterizan por su diversidad en cuanto a rasgos y tamaños físicos. 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.

Al igual que con la *Composición de la imagen* y sus centros de interés, se pueden ver varios contrastes en un solo plano, pero siempre predominará uno (ver síntesis de los hallazgos de esta categoría en la tabla 1).

2. Imagen en movimiento

La segunda categoría de análisis se definió con la intención de entender *la Imagen en Movimiento* en el cine como una totalidad compuesta por elementos separados que conforman el conjunto audiovisual, coincidiendo con la conceptualización de la teoría estructuralista como la base de la presente investigación. Además se comprendió que es posible creer en una realidad distinta a la conocida a través de los recursos estilísticos y de técnica que plantea el cine para dar importancia a elementos que convergen en la construcción de películas como ocurre con las siguientes especificaciones: Imagen Real, Movimiento Real y Movimiento Realista.

En la primera *especificación de 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 mediante la imagen cinematográfica se demuestran elementos que componen distintivos códigos humanos y roles sociales para aportar credibilidad a la narración, empleando un alto grado de realidad en la puesta en escena.

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. 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.

Tabla 1
Especificaciones de la estructura de la imagen: función de la cámara, composición de la imagen y organización del cuadro, con sus respectivos planos, centros de interés y contrastes

Planos	Frecuencia acumulada de las 25 escenas analizadas
Plano detalle.	51
Primer plano.	97
Plano medio.	245
Plano americano.	75
Plano total o entero.	56
Plano general.	220
Plano general lejano.	5
Centros de interés: Figurativos	
La posición de la cámara.	47
La relación con el fondo.	106
La iluminación.	47
Los movimientos internos de la imagen.	541
Contrastes:	
Líneas.	41
Formas.	88
Dimensiones.	382
Tonalidades.	48
Color.	69
Luz.	95
Zonas.	20

Según lo define Gilles Deleuze (1984), en su libro *La Imagen en Movimiento*, 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.

En la segunda *especificación de movimiento real* se muestra la precisión con 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*, *ToyStory*, *Hotel Transylvania*, *Coraline* y *La Puerta Secreta*, y *Frankenweenie*, todos los movimientos tienen su propia lógica, la cual a su vez está adherida a las concepciones reales del término. 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.

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

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

Frente a la tercera *especificación de movimiento realista*, se evidencia una categoría en la cual se demuestra la versatilidad de los autores de los films al crear sus propias leyes en la invención de otros universos. Aquí se hace plausible 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 interna de la narración.

Por otro lado, con el movimiento realista se permite aceptar la caracterización de personajes animados, pues se sustenta bajo la misma lógica propuesta por el realizador del film. Mediante la utilización de este mecanismo es posible articular elementos imposibles con factores que hagan creer al espectador que no es una idea descabellada. Es así como la creación de las leyes en un film determina 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 otros espacios. El movimiento realista se nutre constantemente de factores irreales o que simplemente no son aceptados dentro de la objetividad de la vida (en la tabla 2 se cuantifican las frecuencias de los registros en las diferentes especificaciones de esta categoría de análisis).

Tabla 2
Especificaciones de la imagen en movimiento: imagen real, movimiento real y movimiento realista

Especificaciones	Toy Story 3	Hotel Transylvania	Up: Una Aventura de Altura	Frankenweenie	Coraline y La Puerta Secreta
Imagen Real (se toman elementos objetivos dentro de la película, tanto de imágenes emocionales como de imágenes físicas).	<ol style="list-style-type: none"> 1. El personaje Woody busca en una computadora una dirección. 2. Lotso muestra su cara de preocupación al ver que será arrojado a la basura. 3. Elementos de una calle como carros, basureros, casas. 4. La madre de Andy muestra su rostro de nostalgia porque su hijo se va de casa. 5. Andy se ve triste al desprenderse de sus juguetes. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los personajes están en el sauna, con implementos típicos tales como toallitas blancas, sillas con espaldar, etcétera. 2. Drac y Johnny disfrutan de la velocidad en un juego con mesas. 3. Cuasimodo, chef del hotel, está ansioso por cocinarle a Johnny. 4. Mavis le da un beso a Johnny. 5. Drac se sorprende con la fiesta de disfraces de humanos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Señor Fredricksen muestra expresión de resignación al no poder deshacerse de sus compañeros. 2. Expresión de temor en el Señor Fredricksen y Russell por el ataque de los perros. 3. Russell venda a Kevin porque está malherido. 4. Russell está asustado porque quedó colgado de una manguera en el aire. 5. Ceremonia de entrega de insignias a los scouts. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cajas viejas y piso de madera que dan cuenta de una azotea, donde se realiza la acción. 2. Elsa muestra un rostro de inconformidad al cantar. 3. El cuarto de la Niña Rara está decorado con peluches, armario, espejos y lámparas. 4. Victor le demuestra amor a su perro Sparky. 5. Un perro muerto, una multitud que observa, y muchos carros alrededor. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Las vecinas le ofrecen dulces a Coraline. 2. Coraline está en la cocina, que está compuesta por un comedor, equipos y elementos de uso doméstico. 3. Coraline demuestra expresión de horror al entrar a un teatro abandonado. 4. Coraline abraza a sus padres reales. 5. Coraline lleva limonada para todos sus vecinos que están en el jardín.

Especificaciones	Toy Story 3	Hotel Transylvania	Up: Una Aventura de Altura	Frankenweenie	Coraline y La Puerta Secreta
<p>Movimiento Real (movimientos objetivos de la vida cotidiana que son adquiridos por personajes ficticios).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Woody alardea con la expresión corporal que irá a la universidad. 2. Los juguetes intentan correr en dirección opuesta a un piso con mecanismo giratorio, lo cual impide que avancen. 3. Los juguetes se levantan para limpiar la suciedad. 4. Andy abraza a su madre para que ella encuentre consuelo por la despedida. 5. Andy juega con Bonnie y sus juguetes antes de irse. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. La velocidad con la que Johnny cae en el sauna. 2. El movimiento de la piel y el cabello con la velocidad que llevan las mesas. 3. Los movimientos de chef que tiene Cuasimodo para preparar a Johnny. 4. La forma sorprendente en la que Mavis le roba el beso a Johnny. 5. La cotidianidad de la sociedad en la que se realiza la fiesta de disfraces. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El señor Fredrickson con dificultad trata de correr para perder a sus acompañantes. 2. El sigilo con el que caminan los perros cuando van por ellos dos. 3. La manera en que Russell se sienta, busca en su mochila una venda, y se la pone a Kevin. 4. La inestabilidad de Russell que está colgado de la manguera en el aire. 5. Los niños scouts con sus familiares en la tarima, esperando sus insignias. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Victor sale desesperado de la azotea en búsqueda de Sparky. 2. Elsa canta sin expresión corporal alguna y la gente la escucha de la misma forma. 3. El rayo entra a toda velocidad al cuarto de la Niña Rara. 4. Victor se acerca poco a poco a Sparky para no asustarlo, mientras este retrocede con susto. 5. La expresión de tristeza en las personas se manifiesta con quietud. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coraline se sienta en el sofá y las vecinas se sientan junto a ella mientras le hablan. 2. La otra Mamá cocina algo para Coraline. 3. Coraline camina sigilosa por el teatro abandonado. 4. Coraline demuestra su alegría al correr a abrazar a sus papás. 5. Coraline camina por todo el jardín con una bandeja llena de limonadas para todos.
<p>Movimiento Realista (situaciones imposibles que, al adquirir características humanas, se hacen objetivas).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juguetes navegando en internet. 2. Juguetes corriendo para salvar sus vidas. 3. Juguetes bañándose. 4. Un juguete escribiendo en un papel mientras su amo se distrae. 5. Que los juguetes sientan nostalgia al ver que su dueño se va. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Monstruos en un sauna, y que alguien caiga de pisos arriba en brazos de alguien. 2. Las mesas voladoras. 3. Un monstruo que quiere comer un humano. 4. Un vampiro de pareja con un humano. 5. Monstruos y humanos conviviendo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un anciano con bastón andando a prisa. 2. Los perros entienden a la perfección el lenguaje de su amo. 3. Kevin se recupera con la curación que le hace Russell. 4. Un niño que resiste mucho tiempo colgado de una manguera en el aire. 5. Perros celebrando el triunfo de Russell. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un perro muerto que vuelve a la vida. 2. Elsa lleva un sombrero con velas encendidas que pueden causarle daño. 3. Un rayo entra a un cuarto y convierte a un gato en murciélago. 4. Sparky se ve asustado como si entendiera algo. 5. Reviven nuevamente al perro. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un dispositivo que permite ver más allá de lo que los ojos ven. 2. Una madre falsa que tiene botones en lugar de ojos. 3. Unos perros que son murciélagos. 4. Los padres de Coraline tienen nieve solo perceptible por su hija. 5. La manera en que caiga las limonadas.

3. Lenguaje visual

Se abordó la categoría *Lenguaje Visual* a través de ocho especificaciones: Narrativa audiovisual, sonido, elipsis, planos, montaje, transiciones, espacio y tiempo. Para dicho análisis se realizó una observación detallada y cuidadosa del tratamiento de los planos en las películas; por ello, la mayoría de los filmes se seleccionaron a razón de la claridad de la narración, sin dejar de lado la intención del realizador que está determinada por la duración de dichos planos. En las observaciones se determinó que en la *especificación de planos*, los generales son los más usados a la hora de hacer las películas. Los planos detalle tienen menos trascendencia. Por su parte, los planos medios son de gran importancia y también se presentaron una sucesión de planos americanos, a pesar de que fueron poco utilizados. Los planos totales o enteros también son poco utilizados, y los primeros planos son pieza clave para gran parte de las películas; su uso es variado en comparación de otros que casi no se vieron reflejados en las cinco películas. Todos los planos muestran la versatilidad narrativa que cada realizador tuvo para lograr un avance en la historia y la fragmentación espacio-temporal propuesta.

Para la investigación, la especificación espacio, perteneciente al Lenguaje Visual, no puede ser cuantificable. Toda película necesita un espacio para desarrollarse. “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” (En Martin, 2002, p. 208).

A diferencia de las demás categorías de análisis y especificaciones de las mismas, la *especificación tiempo* actúa de la misma forma en las películas sometidas a análisis. Las veinticinco escenas se desarrollan en un espacio temporal perteneciente al presente de cada historia, pues tales 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-pasado, pero esto no interrumpe la misma temporalidad de las escenas, por lo cual no vemos cambio significativo.

El tiempo de la proyección en las escenas estudiadas tiene una duración que oscila entre los segundos y los seis minutos. De las veinticinco escenas analizadas, la escena más corta es la número tres de *Frankenweenie*, en ella La ‘Chica Rara’ intenta realizar su propio experimento, que dura solamente ocho segundos. Y de todas, la escena más larga se encontró en la película *Hotel Transylvania*, en la que el primer beso de Mavis y Johnny dura cuatro minutos con 11 segundos.

Si se habla del tiempo de la acción en las películas estudiadas, estas proponen un discurso visual en el que el tiempo de proyección y el tiempo de acción concuerdan y sugieren que solamente se necesitó dicho lapso 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. Allí 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 personajes se encuentran limpiándose, pero no sabemos cuánto tiempo más llevan realizando la misma acción. Y en la

escena 5, Andy regala 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. Es de resaltar que 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.

En la *especificación sonido*, las características se desplegaron así: música, palabra, efectos sonoros y silencio. Para las cinco películas analizadas, *Up una aventura de altura*, *Coraline* y *la Puerta Secreta*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie*, y *Hotel Transylvania*, la palabra se evidenció pocas veces; fue más fuerte el tratamiento de la música y los efectos sonoros en las veinticinco escenas de las cinco películas. El silencio fue la especificación que menos utilización tuvo dentro de las historias.

En las escenas que se analizaron el uso de la *especificación de elipsis* es poco recurrente. Hay que tener en cuenta que el uso de la elipsis está estrechamente ligado con el tiempo; *Toy Story* fue una de las películas que manejó esta herramienta narrativa, en las escenas 3 y 5, permitiendo que la historia avanzara rápidamente y dando por hecho que el espectador comprende lo que pasó allí sin necesidad de contarle todo detalladamente.

A su vez, la *especificación de narración audiovisual* está supeditada al montaje, puesto que este es un elemento que permite rodar el film, ya que supone una serie de planos que se unen para dar el origen a la película. Este se representa 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 el largometraje sea comprensible.

Por último, en torno a la *especificación del tratamiento del montaje* que se dio en las cinco películas (*Up una aventura de altura*, *Coraline* y *la Puerta Secreta*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie*, y *Hotel Transylvania*) se encontró una variedad frente a su desarrollo. El montaje por contraste fue el más utilizado, el montaje por paralelismo no se evidenció en ninguna de las veinticinco escenas, el de sincronismo fue otro de los más utilizados y el montaje por leitmotiv no fue recurrente. Igualmente, en las cinco películas, el uso de transiciones (otra de las especificaciones) es limitado porque es reiterativo. Las transiciones por corte son las que más se evidenciaron en las cinco películas. La transición por encadenado tuvo poca utilización, al igual que los fundidos y los barridos. Los desenfoces no son la predilección para darle agilidad a la historia pues no se vieron en ninguna de las veinticinco escenas (ver en la tabla 3 las frecuencias de las especificaciones en esta categoría).

Tabla 3
Especificaciones del lenguaje visual: narrativa audiovisual, sonido, elipsis, planos, montaje, transiciones, espacio y tiempo

Especificación	Frecuencia acumulada de las 25 escenas analizadas
PLANOS	
PLANOS GENERALES	212
PLANOS DETALLE	56
PLANOS MEDIOS	194
PLANOS AMERICANOS	46
PLANOS TOTALES O ENTEROS	30
PRIMEROS PLANOS	71
SONIDOS	
PLABRA	85
MÚSICA	107
EFEECTO	187
SILENCIO	2
TRANSICIONES	
CORTE	595
ENCADENADOS	4
FUNDIDOS	1
DESENFQUES	0
BARRIDOS	29
MONTAJES	
MONTAJE POR CONTRASTE	18
MONTAJE POR PARALELISMO	0
MONTAJE POR SINCRONISMO	5
MONTAJE POR LEITMOTIV	2
ELIPSIS	
CONTIENE ELIPSIS	5
NO CONTIENE ELIPSIS	24

4. Animación

La categoría de animación fue analizada a través de tres especificaciones: 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 cómic. Para ello se abordó a profundidad la construcción técnica de las escenas y de los mismos personajes.

En la *especificación de formato-fotograma* se indagó la forma de trabajar el cine animado respecto a sus dibujos en términos de imágenes fijas o fotogramas. Para la investigación se trabajó con películas de dos clases de formato: 3D y Stop Motion.

Tres de las películas analizadas fueron realizadas en formato 3D: *Up: Una Aventura de Altura*, *Toy Story 3* y *Hotel Transylvania*. La característica principal que las constituye, en términos de tercera dimensión, es el tratamiento de los personajes e implementos de la película para que estos tengan un largo, un ancho y una profundidad.

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*, dado que están rodadas en 3D, es que el ancho está condicionado por sombras principalmente, lo cual se evidencia en nueve de las quince escenas entre las tres películas. Sólo dos escenas de *Up: Una Aventura de Altura*, una de *Toy Story 3* y tres de *Hotel Transylvania* ejemplifican el ancho en la contextura de sus personajes.

De igual manera, uno de los elementos más comunes en el largo, con respecto a estas tres películas, es la altura de los personajes y los objetos dentro del fotograma, lo cual se reconoce en nueve de las quince escenas analizadas. En *Up: Una Aventura de Altura* no se presenta en tres de las escenas. En *Toy Story 3* no se presenta en una y en *Hotel Transylvania* no se presenta en dos de ellas.

En el caso de 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*.

Por otro lado, las películas *Coraline* y *La Puerta Secreta*, y *Frankenweenie*, fueron elaboradas en la técnica Stop Motion. A diferencia de las demás, son films que fueron realizados con objetos moldeables y no con dibujos animados. Según Wells (2007) el Stop Motion, como formato, permite diseñar espacios para narraciones surrealistas y sobrenaturales. Por tal razón ambas películas, a diferencia de las tres restantes, tienen un ambiente más gótico y una historia más sombría.

En la *especificación creación* se tomaron cada una de las 25 escenas de las películas y se analizó cual fue el plano más utilizado en cada una de ellas. De las escenas analizadas, 12 tienen como plano más recurrente el plano total o entero. Esta característica se evidenció principalmente en las películas *Up: Una Aventura de Altura*, *Toy Story 3*, *Frankenweenie* y *Hotel Transylvania*, con lo que se concluye que tales films pretenden mostrar una narración contextual, es decir, de los acontecimientos y espacios que rodean las acciones pertenecientes a cada escena. Es así como el profesor Jorge Caldera Serrano (2002), en su artículo *Incidencia angular y de planos en la descripción de imágenes en movimiento para los servicios de documentación de las empresas televisivas*, especifica que los planos totales o enteros son válidos no solamente para un solo personaje, sino para varios en conjunto.

Siete de las escenas tienen como plano más trabajado el medio. Esta fue una característica propia de la película *Coraline* y *la Puerta Secreta*, en la que por ser *Coraline* el personaje principal de la película, la mayoría de las acciones recaen sobre ella y, por esto, su papel protagónico se ve narrado por los planos medios. Por otro lado, una de las escenas de esta película tuvo un concurrencio uso de planos americanos que, por cierto, nacieron en el séptimo arte.

Como tercer plano más utilizado están los primeros planos, que se reconocieron en cinco de las escenas analizadas. Todos los desenlaces de las películas cuentan con primeros planos, lo cual se justifica por la carga emotiva y sentimental que tienen respecto a los personajes y el espectador.

Para la tercera *especificación en torno a la clasificación* de las películas (caricatura, anime, cómic) se observó que ninguna de las películas cae, específicamente, dentro de esta clasificación; es decir, conservan rasgos de una o de las tres. Sin embargo, se quiso indagar sobre qué características propias de tales técnicas de animación fueron utilizadas para la composición de los personajes y las escenas.

Si bien Wells (2007) deja claro que la caricatura es propia para la elaboración cómica y satírica en los dibujos, se puede deducir que esta es una técnica propia de películas como *Up: Una Aventura de Altura*, *Toy Story 3* y *Hotel Transylvania*, pues las tres películas emplean una narración satírica y humorística.

Por otra parte, el anime pasó a ser una técnica que, aunque nacida en Japón, es global y se acopla a los diferentes aspectos audiovisuales, en este caso el cine. Es por eso que se hace evidente su uso en esta investigación, por ejemplo, en rasgos físicos de los personajes tales como los colores de cabello, los rasgos faciales pulidos y los movimientos propios de las artes marciales. El cómic por ser entendido la narración por medio escrita en los dibujos, no es una técnica propia de la creación de estas películas (el registro en la tabla 4 muestra las especificaciones cuantificadas en la categoría de animación).

Tabla 4
Especificaciones de la animación: formato, creación y clasificación

Especificación	Toy Story 3	Hotel Transylvania	Up: Una Aventura de Altura	Frankenweenie	Coraline y La Puerta Secreta
Formato	3D	3D	3D	Stop Motion	Stop Motion
Creación	El plano general fue el más usado, seguido por el plano medio y el primer plano.	Constante uso de plano medio, plano general y primer plano.	Uso constante de plano general y primer plano.	Mayor uso de plano general, seguido por el uso de plano medio y primer plano.	El plano medio es el más usado, seguido por el primer plano. A diferencia de las demás películas, Coraline y La Puerta Secreta presenta la utilización de planos americanos.
Caricatura, anime, cómic.	Todas las películas cuentan con características de la caricatura y el anime, principalmente las películas elaboradas en formato 3D. Por el contrario las películas realizadas en Stop Motion cuentan con rasgos característicos de ambas técnicas, pero en el tipo de construcción física de los personajes y no de la narración de la película, ya que estas figurillas son realizadas a mano. Ninguna película analizada contó con características de la técnica cómic.				

Conclusiones

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 da 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.

Se observa 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. Asimismo, 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 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 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.

Es de resaltar que la imagen en movimiento, en el cine en general, y en este caso particular (el animado), siempre se verá en la necesidad de representar locaciones o elementos reales para contextualizar al espectador. Incluso, puede decirse, para lograr que los movimientos o acciones importantes dentro del largometraje sean creíbles se basará, por lo general, en leyes científicas. 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. De igual forma, este se nutre constantemente de factores irreales o que simplemente no son aceptados dentro de la objetividad de la vida. Predomina sustancialmente el montaje por contraste, pues los filmes analizados optaron por historias lineales enfocadas a un público infantil y juvenil que necesita claridad para comprender e interiorizar la historia.

En síntesis, en los últimos siete años, y de acuerdo con las películas analizadas, la industria cinematográfica ha preservado la elaboración de películas en tercera dimensión, pues es una técnica muy popular en el público infantil. Es por ello que la elaboración de películas en Stop Motion no es tan frecuente y largometrajes de esta impronta tiene una intención más sombría, oscura y gótica. Este formato permite aportar un diseño realista a una narración surrealista y sobrenatural. 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. Por lo tanto, las películas seleccionadas constan de diferentes características de un medio como el anime. Sin embargo, herramientas de cómic no se evidenciaron.

Referencias

- Agredo, A.F. (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.maestriaendiseno.com/pdf/10AndresFabianAgredo.pdf>.
- Arias, J. (2011) Arias. El cine como realización del fin del arte. *Revista Signo y Pensamiento*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86004907>.
- Colectivo Educación infantil y Tic. (2014). Por qué es necesario realizar una educación mediática? *Revista Zona próxima*, Nro. 20, pp. 1-21, Colombia. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85331022002>.
- Deleuze, G. (1984). *La Imagen Movimiento* (1 ed.). Barcelona, España. Recuperado de: http://www.medicinayarte.com/audio/biblioteca_virtual_deleuze_la_imagen_movimiento_estudios_sobre_cine.pdf.
- Feldman, S. (1997). *La composición de la imagen en movimiento* (2da ed.). Barcelona, España: Gedisa.
- Marcos, C. (2000). El monstruo animado. *Revista Tiempo*, Nro. 931. Recuperado de dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5138254.

- Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Quinta edición. Barcelona, España: Gedisa.
- Martínez, E. (2011). Los mundos (teóricos) de Coraline: psicoanálisis, postfeminismo y postmodernismo en el cine de animación. *Con A de animación. Revista anual del grupo de investigación en animación: Arte e industria*, vol. 1, pp. 80-96. Recuperado de <http://conadeanimacion.blogs.upv.es/investigacion/los-mundos-teoricos-de-coraline-psicoanalisis-postfeminismo-y-postmodernismo-en-el-cine-de-animacion/Con A de Animación, vol. 1, 80 – 96>.
- Martínez-Salanova, E. (2015). Cine para niños, cine echo por niños: un desafío posible para la educación. *Revista digital de Comunicación*, vol. 4, Nro. 2, pp. 1-8. Recuperado de dialnet.unirioja.es/servelet/articulo?codigo=5148029.
- Pere, G. (2009). Eclipses de luna: el cine animado de Lotte Reiniger. *Revista Educación y biblioteca*, año 21, nro. 173, pp. 74-77. Recuperado de <http://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/76080>
- Pérez-Ugena, A. (2010). Violencia en la televisión: análisis de la programación en horario infantil, vol. XVIII (35), pp. 105-112. <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=35&articulo=35-2010-13> Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15815042013>.
- Rancière, J. (2005). *La fábula cinematográfica. Reflexiones sobre el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Rodríguez, E. (2013). Adolescentes en el cine. *Revista de estudios de juventud*, Nro. 101, pp. 19-33. Recuperado de [Dialnet.unirioja.es/servelet/articulo?codigo=5070042](http://dialnet.unirioja.es/servelet/articulo?codigo=5070042).
- Serrano, J. (2002). *Incidencia angular y de planos en la descripción de imágenes en movimiento para los servicios de documentación de las empresas televisivas*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/161/16113403.pdf>.
- Suárez, R. (2012). *Captación de la imagen cinematográfica: Soporte fotoquímico y digital*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Viñolo, S. e Infante, F. (2012). La imagen sometida: ideología y contraideología de la representación visual en el cine digital y de animación latinoamericano. *Revista Aisthesis*, Nro. 52. Recuperado de [SciELO.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s0718-71812012000200019&lang=pt](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s0718-71812012000200019&lang=pt).
- Wells, P. (2007). *Fundamentos de la Animación* (1 ed.). Barcelona, España. Recuperado de: <http://www.terras.edu.ar/aula/tecnicatura/13/biblio/WELLS-Paul-animacion3d.pdf>.
- Woodside, J. (2012). Cine y memoria cultural: la ilusión del multiculturalismo a partir de dos películas mexicanas de animación. *Revista Estudios sobre las culturas contemporáneas*, vol. XVIII, Nro. 36, pp. 65-84. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31624694005>.