

## **Introducción:**

Walt Disney es considerado el padre de los dibujos animados. No se puede negar que en el ámbito cinematográfico infantil es el realizador más renombrado y venerado. Sus películas son reconocidas en la actualidad no sólo por los niños que disfrutaban, sino también por los adultos que se encuentran con sus fantasías y cuentos favoritos.

Es posible que una mentalidad actual no pueda entender el éxito de las películas de dibujos de animación gráfica plana, hoy imitada por la categoría 2D, ya que la estética de estos filmes, era mucho más simple. Consta de fondo opaco, complejo y figura simple, con personajes psicológicamente ingenuos, con un nexo social diferente, el centro no está sólo en un protagonista, los estereotipos y los roles eran bien marcados, alevosos: los buenos muy buenos, los malos muy malos, sin posibilidad de arrepentimiento, los escenarios lejanos fantásticos; los escenarios de hoy, más cotidianos.

El objetivo del PG es una reflexión con fundamentos e historia acerca de los avances del cine de dibujos animados, tanto en la estructura narrativa como en la tecnología, fundamentando así los motivos de los cambios y el por qué se

habla de una evolución, analizando algunas películas taquilleras de la actualidad y otras películas del siglo pasado, que fueron hitos en cuanto al género respecta.

La metodología del proyecto se realizará con un análisis de la estética, técnicas, los valores del paratexto y la semiología de estas películas, entre otros; ejecutándose así todos los conocimientos que se adquirieron a lo largo de la carrera de Cine y TV, observando los puntos clave para el análisis de un filme: ángulos de cámara, planos, iluminación, banda sonora y ritmo, entre otros.

El proyecto de graduación se clasifica como Ensayo, ya que recopilará información para elaborar conclusiones y reflexionar acerca de lo manifestado.

El aporte de este trabajo será una reflexión acerca de los valores y contribuciones que este tipo de cine le otorgó a la industria. A través de la fantasía como ícono principal, donde se pueden expresar muchos mensajes. Afirmando que con dibujos animados se puede representar y narrar de la misma forma que con el cine tradicional de cualquier otro género, tiene igual peso en la competencia por un lugar en el mundo del cine.

Puede que los principios del cine infantil hayan sido creados y pensados especialmente para niños, pero valorando y rescatando que gracias al avance tecnológico y sobre todo la evolución social en el mundo, hoy se puede dejar de lado el concepto de un cine hecho exclusivamente para niños, y trasladarlo a un cine juvenil para compartir en familia, con mensajes y valores para todas las generaciones.

¿Cómo es que las películas de *Disney* tuvieron tanto éxito?

Eso abordará el capítulo 1. Este capítulo realizará un pequeño recorrido desde los principios del cine de animación, en los cuales surge como pionero Walt Disney, reconocido hasta el día de hoy por llevar las clásicas adaptaciones literarias al cine. Disney propuso desde un principio la fantasía para narrar historias, enseñar, entretener y como evasión al contexto social que se vivía, sin dejar de lado que esa fantasía bien trabajada puede conducir a determinados valores y mensajes que aparecen en la vida cotidiana. Aparece un nuevo cine de animación con personajes estereotipados y con el fin de ser un medio de entretenimiento y educación para el público infantil.

El cine surge como una necesidad de representación, para narrar aquello que se puede imaginar y no realizar.

Se puede observar notablemente la evolución de este género, llamado cine de animación.

El capítulo dos estará abocado específicamente a esto: las innovaciones tecnológicas. Ante la constante búsqueda de expresividad en las imágenes aparece el tablero multiplano, que se desarrolla en los estudios Disney como una necesidad de lograr sensación de profundidad en los escenarios, efectuándose un estilo tridimensional para dar un realismo más notorio en los dibujos.

El cine de animación gráfica plana desempeñó un rol muy importante en la educación, para un espectador común, suele ser más satisfactorio y entretenido. Más aún si ese espectador es un niño. Con herramientas esenciales del guión, un tratamiento, una estructura con actos correctamente situados, personajes con objetivos importantes, para que éstos de manera activa puedan superar los obstáculos que se le presentan, con sentimientos, una estética trabajada cuidadosamente, sin exageraciones pero que contribuyan a la narración.

Los niveles de la historia, en los que se puede encontrar lo que sucede como el significado real, lo que acontece y la

transmisión del mensaje, generalmente uno simple para los niños y otro parecido pero más complejo para los adultos.

El capítulo 3 se explayará sobre la estructura del género de animación de dibujos: Los personajes de los principios de la animación eran simples, sin una ideología y psicología muy trabajada. Los estereotipos clásicos como el príncipe o la princesa, los hechizos de las brujas, personajes que aparecían repetitivos, trillados, las historias parecían ser siempre iguales con diferencias no sustentables.

Con el tiempo esta estructura fue evolucionando de tal manera que la imagen no era todo, sino que acompañaba a personajes que crecieron psicológicamente al igual que sus objetivos. Esto de la mano con el contexto social de ese entonces, en que los espectadores se volvieron más exigentes a la hora de ver y las tecnologías para que todas estas cuestiones en conjunto sean aún más ricas en contenido, la estética es fundamental, el humano compra con lo que ve.

La percepción ha sido y sigue siendo un elemento clave, por eso hoy en el siglo XXI las tecnologías hicieron que éste y todos los géneros se desarrollen mucho más, para dar al espectador un producto más verosímil y que cuente no sólo una

historia, sino que la muestre de la manera más creíble posible estimulando todos los sentidos.

A partir de las nuevas tecnologías puestas en práctica surge un nuevo hito en el cine de animación; *Toy Story* de PIXAR en 1995 fue la primera película realizada en su totalidad por computadora. Siendo así un modelo a seguir por las películas sucesoras al tener personajes con movimientos fluidos y con gestos más humanizados.

Sobre la elaboración del dibujo animado, se tratará en el capítulo 4 explicando detalles de dibujo, color y forma.

Finalmente será en el capítulo 5 en el cual realizará una conclusión con un análisis de *La Cenicienta* (1950), *Shrek 2* (2004), *UP* (2009) y una reflexión acerca de todos los contenidos expuestos en el PG.

Índice de figuras:

Figura 1: El ratón Mickey.....	10
Figura 2: Blancanieves y la Bruja.....	13
Figura 3: El caballo en movimiento.....	30
Figura 4: CD de Shrek.....	62
Figura 5: Peluche Mickey.....	62
Figura 6: Oscar y Will Smith.....	64

## **Capitulo 1 Cine de animación**

### **1.1 Un poco de historia: Walt Disney, el Maestro**

Desde los comienzos del cine la animación ocupa un lugar muy importante: las primeras aproximaciones al cine consistían en experimentos ópticos que utilizaban el dibujo como método de animación. Ésta no es más que una mera ilusión generada por el aparato óptico humano denominada persistencia retiniana. En términos más exactos, el autor Román Gubern explica:

La ilusión de movimiento del cine se basa, en efecto, en la inercia de la visión, que hace que las imágenes proyectadas durante una fracción de segundo en la pantalla no se borren instantáneamente de la retina. De este modo, una rápida sucesión de fotos inmóviles, proyectadas discontinuamente, son percibidas por el espectador como un movimiento continuado. (1971, p. 20).

A partir de este descubrimiento es que surgen los primeros juegos ópticos, que utilizaban este fenómeno de persistencia retiniana para provocar una animación de dibujos. Lo que se



buscaba era una representación gráfica de la vida. Según Román Gubern, el teórico alemán Rudolf Arnheim sostenía que "el arte nace precisamente de las limitaciones técnicas que obligan a deformar la representación de la realidad, impidiendo caer en un puro calco mecánico". (1971, p.293)

Y es por eso que se inventaron numerosos juegos de diversas índoles: en su mayoría recreaban el movimiento de animales o de objetos. Existieron varios de estos experimentos como La linterna mágica, el *Phenakitoscopio*, el *Zootropo* y el *Praxinoscópio*, entre otros. Este último fue uno de los más reconocidos y de mayor importancia en el género de animación, inventado por Émile Reynaud, creador de los dibujos animados en 1892. Gracias a ésta invención se pudo incorporar una idea de relato y de narración. Es decir, la sucesión de imágenes estaba ligada a una primera idea de argumento. En Francia en 1908 aparece Émile Cohl con la primera serie de cortos animados protagonizada por un personaje estable.

Walter Elías Disney es considerado el padre de los dibujos animados. Nació en Chicago, Estados Unidos en 1901, fue caricaturista, productor, guionista, animador y director.

En 1928 crea al reconocido *Mickey Mouse* quien es hasta hoy el ícono representativo de la empresa *Disney*. Su introducción en

la pantalla se da en el corto *Steamboat Willie* (1928), el primer cortometraje sonoro de dibujos animados, el cual tiene un simple trabajo de la banda sonora, música instrumental y personajes que no tienen diálogo pero generan pequeños ruidos que acentúan los *gags*.

Este personaje era sólido, pícaro y vulgar, pero con los años se desarrollan la personalidad del personaje hasta convertirse en la representación del estadounidense. Desde entonces se hace conocido el nombre de Walt Disney quien junto a Ub Iwerks le dan vida al famoso ratón.

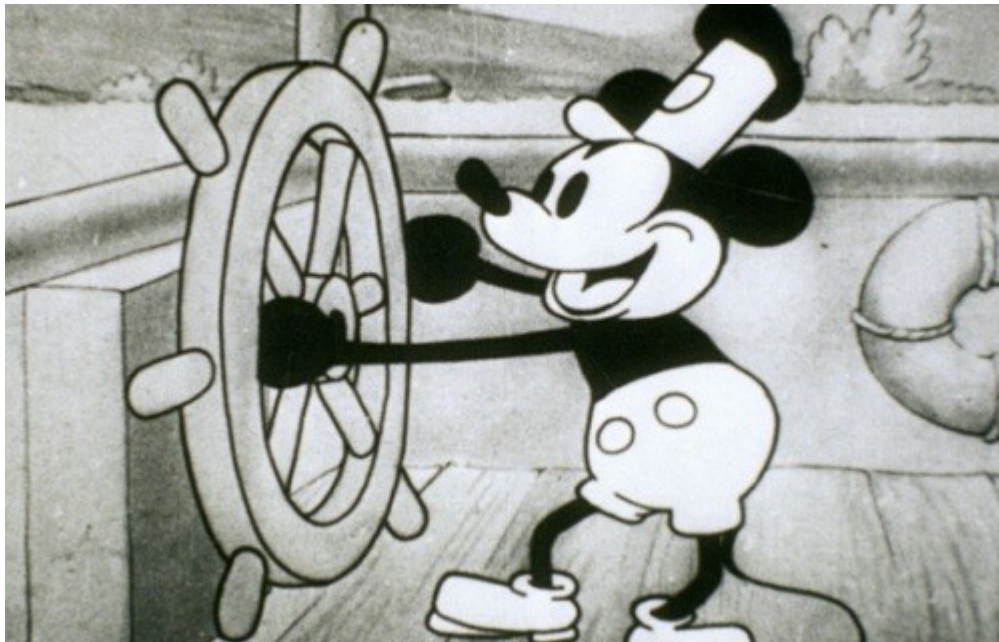


Figura 1: El ratón Mickey. Fuente: *Steamboat Willie* (1928).  
Disponible en:  
<http://ceaidusunatoare.wordpress.com/2009/05/31/steamboat-willie/>

El cineasta Sergei Eiseinstein definió en 1958 a *Mickey* como "La más original contribución de América a la cultura" (2004, p.75)

Walt Disney adquirió los derechos de *Mickey*, amplió su producción y realizó otra serie de cortos musicales de animación denominados *Sinfonías tontas* (1929-1939). El director tuvo el afán de avanzar sobre sus historias y propuso que sus personajes dejen de ser animales para ser personas y así poder competir con los otros films tradicionales que se exponían. Por otro lado, debido a los altos costos de producción es que surgió la necesidad de realizar un largometraje. Y es por esto que surge la idea de adaptar un cuento literario y convertirlo en un producto viable para la gran pantalla.

La animación tuvo y tiene como característica ocultar todos los procesos de creación y arte, de esta manera la ilusión se vuelve posible.

El primer largo animado se llamó *El apóstol* (1917) realizado en técnica mixta gráfica de recortes y corpórea, se estrenó en Argentina en 1917, dirigido por Quirino Cristiani. Pero esta animación parece ser olvidada por algunos autores, ya

que distinguen la producción de *Disney* como la primera en efectuarse.

El primer cuento en realizarse fue *Blanca Nieves y los siete enanitos* (1937) tomado del escrito por los hermanos Grimm. El filme es considerado como el primer largometraje de dibujos animados, y asimismo, fue el que instauró el uso del *technicolor* sobre lo cual se profundizará en el capítulo 2.

## **1.2 Estética de la animación clásica**

El cine de animación clásica tiene códigos que se repite en casi todas las películas, variando en sus formas y en como se presenta. Esta estructura debe estar compuesta por ciertas características que ayuden a la fácil interpretación del mensaje que se quiere transmitir.

En un principio el cine de dibujos animados estaba predeterminado para un público infantil, con el objetivo de entretener y educar por medio de imágenes organizadas por un relato. Por ello es que los primeros filmes eran más elementales, es decir, la necesidad de que llegue el relato era más importante que la caracterización de los personajes. Esto se puede observar en las películas consecuentes a *Blanca*

*nieves y los siete enanitos* (1937), como *Pinocho* (1941), *Fantasia* (1940), *La Cenicienta* (1950).

Por otro lado, una característica de los personajes de esta estética clásica, es que al ser dirigidos a un público infantil, debían ser representativos de los ideales, lucir de forma atractiva para que éstos pudiesen sentirse identificados con los protagonistas y así recibir el mensaje que se quería transmitir desde un lugar inconsciente.

Es por ello que el relato debía ser claro, la caracterización era muy estereotipada: los buenos eran muy buenos y los malos temibles. Las diferencias eran bien marcadas: los ricos y los pobres, los buenos y los malos, los lindos y los feos, etc. Es decir, recreaba un mundo en el cual los valores fuesen claros para poder llegar de forma más eficaz a los jóvenes espectadores.



Figura 2: Blancanieves y la Bruja. Fuente: *Blancanieves y los siete enanitos* (1937). Disponible en: <http://tiempodelahoguera.blogspot.com/2009/04/brujas-de-ficcion.html>

Los escenarios también eran recurrentes: los castillos y los bosques, entre otros. Lugares apartados de lo cotidiano en los cuales se pudiese crear la fantasía, teniendo en cuenta que la mayoría de las historias que se narraban eran adaptaciones literarias de grandes cuentos de la época medieval.

Otra característica de los cuentos de *Disney* también reconocidos como cuentos de hadas es que mezclaba personajes de un supuesto mundo real con animales o seres míticos, tales como hadas, brujos o monstruos.

Por lo general se trataba de un personaje protagonista, que contaba con uno o varios ayudantes. Éstos podrían ser animales simpáticos y/o hadas como fueron los casos de *La bella durmiente* (1959) y *La Cenicienta* (1950), éstos personajes secundarios eran los que le brindaban las herramientas para resolver el conflicto central. De alguna forma, lo que muchas veces se indicaba al espectador, es que el método para conseguir lo que los protagonistas deseaban, estaba dentro suyo, sólo necesitaban cierta ayuda para poder descubrirlo o alcanzarlo.

Muchas veces, esta ayuda era mágica, pero frecuentemente se hacía hincapié en que lo extraordinario está en el interior

de cada uno y que es gracias a los méritos propios del personaje alcanza el objetivo.

Por otra parte los temas también eran repetitivos, sobre todo respondían a cuestiones que tienen que ver con el crecimiento y la buena educación: a partir de los largometrajes se podía instruir a los niños acerca de la ética, los valores y la moral.

Un aspecto de mucha importancia en los filmes de dibujos animados es la relación entre los personajes, los afectos y el valor hacia el prójimo.

En los filmes de *Disney* es recurrente que los protagonistas carezcan de alguno de sus padres. En algunos como *Bambi* (1942) y *El Rey León* (1994), la figura materna y paterna muere durante el transcurso de la trama. En otros, como en *La cenicienta* (1950), es en el comienzo que ocurre esto. Y por último están los que no hacen alusión a alguna de sus figuras paternas, como en *La Sirenita* (1989) que en ningún momento se explica por qué la madre está ausente.

En *Blanca Nieves y los siete enanitos* (1937) la protagonista convive con su madrastra, asimismo *La cenicienta* (1950). Y en

Aladín (1992), la figura materna de la princesa, tampoco aparece. Del protagonista *Aladín* (1992), no se explica la relación con sus familiares, sólo se asume que al ser pobre debió independizarse de forma prematura. En *La Bella y la Bestia* (1991), sólo aparece la figura paterna. El tema de la estructura familiar en *Disney* se desarrolla muy bien en *Para leer al Pato Donald* de Armand Mattelart.

El amor es el motor de la mayoría de las historias de *Disney*: las historias giran en torno al conflicto amoroso. Se plantean enfrentamientos para conseguir el amor correspondido, por lo general se trata de uno o más antagonistas que quieren impedir que este amor se realice. Un ejemplo muy evidente es en *La Sirenita* (1989), cuando Úrsula, la bruja del mar, le quita la voz a la protagonista y la toma como propia para hacerse pasar por ella frente a su amado e intentar quitárselo.

Una de las pocas excepciones a este esquema clásico es *Alicia en el país de las maravillas* (1951), una adaptación de la novela escrita por Lewis Carroll, un fotógrafo, matemático y escritor controversial que se inspiró en los relatos de Alice Liddell y sus hermanas para la construcción de ésta obra en 1865. La historia es particular ya que narra un sueño, con lo



cual nada de lo que presenta corresponde a un sentido lógico. Por otro lado, no se plantea ninguna historia de amor. La protagonista va en búsqueda del conejo que es quien tiene el reloj, maneja el tiempo y el espacio por el cual se va desarrollando la historia.

Una película diferente es *Fantasia* (1940) ya que relata varias historias que se resuelven en un lapso breve y en ningún momento aparecen diálogos entre los personajes, la música está en contrapunto con el accionar de los personajes y de los escenarios, porque trata sólo de ilustrar partituras célebres.

Esta estructura puede evidenciarse en la mayoría de las películas clásicas de dibujos animados, sobre todo de *Disney*. Pero con la pronta evolución de las tecnologías, estas características fueron mutando, inaugurando un nuevo sentido del dibujo: el que cobra vida por sí mismo.

Aparecieron películas con nuevas tramas más complejas y relatos originales que rompían con los *clichés* tradicionales del sistema de dibujo clásico. Esta transición será expuesta y profundizada en el próximo capítulo.

## Capitulo 2 Aportes tecnológicos de los dibujos animados

### 2.1 Aparición de los Cells, multiplano y el technicolor

Los dibujos animados aparecieron con el fin de representar una realidad. Al principio no se trataba más que de meros juegos de entretenimiento. Pero a medida que el género de animación fue avanzado, los dibujos se fueron haciendo más verosímiles y fieles a la realidad, en términos técnicos.

El género del dibujo animado tiene características similares a la pintura ya que la perspectiva y la profundidad son aspectos recreados, justamente porque no son reales. En un principio los primeros cortos del caricaturista y animador Émile Cohl no parecían tener una relación entre la figura y el fondo, lo cual hacía difícil diferenciar la figura del decorado ya que parecían estar pegados. Por esta necesidad de proporcionar una profundidad de campo en los dibujos es que se crean los *cells*.

En 1914 surgen los denominados *cells* creados por el norteamericano Earl Hurd. El *cell* es una hoja transparente compuesta de acetato de celulosa que permite intercambiar imágenes sobre un mismo fondo. Es decir, se puede mantener el

mismo fondo durante el movimiento del personaje. Esta técnica se da a partir de que los *cells* se van fotografiando uno a uno, sobre el fondo. Gracias a este avance tecnológico, el dibujo logró dar una sensación de profundidad, los fondos tenían un trabajo mas elaborado y podían ser utilizados más de una vez. Esto hizo posible que se economizaran los costos de producción.

Los *cells* fueron ocupando un lugar en casi todos los países del mundo.

Esta técnica no se realiza por sí sola, para ello se requiere un procedimiento técnico de animación que consiste en la exposición de la película, fotograma a fotograma, intercalando, entre uno y otro, una secuencia de movimiento por la que le sucede. Para esto se sitúa la cámara sobre un soporte que avanza y retrocede sobre el dibujo.

A pesar que los *cells* aportaron una sensación de profundidad en los decorados, fue la constante necesidad de evolución la que llevó a los estudios *Disney* a crear la cámara multiplano: esta cámara se situaba de forma horizontal frente a los dibujos que se yuxtaponían entre sí.

Para lograr movimientos más fluidos y naturales se desarrolló el tablero *Oxbery*. Consistía en filmar una escena como por ejemplo una mujer bailando y seguidamente esta filmación se reproducía frente a un prisma situado debajo del tablero, se refracta la proyección hacia la mesa de copiado. De esta manera los animadores calcaban sobre la imagen refractada y lograban efectos naturalistas sobre dibujos.

El primer largometraje de *Disney* en utilizar esta técnica fue *Blanca Nieves y los siete enanitos* (1937). Fueron evidentes los cambios que trajo: los movimientos eran más naturales y con mayor fluidez, continuidad y expresiones más fieles a la realidad, los fondos tenían más detalle y las figuras eran bien diferenciadas de él.

En 1920 comienzan a desarrollarse una serie de sistemas precedentes al technicolor. Éstos todavía poseían algunas limitaciones. Es en 1932 cuando Walt Disney utiliza por primera vez este sistema. Años más tarde *Disney* y otras compañías productoras de filmes animados impusieron el technicolor en todas sus producciones logrando óptimos resultados.

La mayoría de las películas de *Disney* han sido un hito en la historia de la animación, ya que gracias a ellas se marcaron nuevas pautas estéticas, técnicas y narrativas en el mundo de la animación, *Disney* creó un legado del cual han aprendido muchos artistas y productores, que hasta el día de hoy intentan imitar e incluso competir.

Éste conjunto de técnicas fue aplicándose y adaptándose a la aparición de las nuevas herramientas de animación. En la actualidad éstos recursos se combinan con tecnologías de computación de avanzada conocidos como *softwares* que logran simplificar los procesos para llegar a resultados más viables, complejos y económicos.

Los animadores contemporáneos tienen más acceso al mundo de la animación gracias a este *software*. La mayoría de estos diseñadores constan de estudios caseros, gracias a ello en la actualidad no se necesitan estudios académicos para lograr una animación, ya que programas como el *Flash* están al alcance de cualquier individuo que posea una computadora. Se pueden encontrar muchos cursos en universidades, escuelas y hasta foros de internet que dictan clases de animación 2D o 3D en las cuales se explican técnicas tradicionales de diseño gráfico y animación tridimensional digital.

## 2.2 Incorporación del sonido

Otra de las cuestiones que más influyeron en la evolución del cine fue la incorporación del sonido a la película. En un principio el sonido acompañaba musicalmente a la imagen. Los primeros intentos de incorporar el sonido a la gran pantalla fueron ensayos en vivo de bandas en la sala cinematográfica: No solamente para temas musicales, sino básicamente para recrear sonidos incidentales y además recrear el sonido ambiente que podría provenir del filme. Luego se empezó a incorporar la música al objeto fílmico. Su objetivo era crear un contrapunto con la imagen y entretener a la audiencia. Los diálogos y los sonidos aportaron lo que el cine necesitaba para ser un medio más completo y complejo.

El sonido se incorpora al cine como un instrumento casi imprescindible para la narración, acentúa los momentos de mayor dramatismo y acompaña los movimientos de los personajes. Además sirve para reafirmar alguna expresión, para resaltar un *gag*, o generar la atmósfera que el director desee transmitir. El sonido tiene un carácter surrealista. No siempre proviene de acciones concretas, sino también refuerza emociones, obteniendo a cambio la atención del espectador y marcando un contrapunto de la imagen con la narración.

Es importante resaltar que el sonido, la música y la animación tienen técnicas y discursos diferentes, pero relacionando estas diferencias artísticas es como se obtienen las películas de la actualidad.

La combinación del sonido con la animación es una actividad compleja para la que no existe una fórmula mágica o correcta. Disney y PIXAR han establecido unos modelos para la creación de personajes, la narración y la trama de las películas animadas, y lo mismo han hecho compañías independientes más pequeñas y de autor. Son muchas las estrategias que se han desarrollado para combinar sonido con las imágenes en movimiento, desde los primeros ejemplos de uso de música dentro de las películas. (Simmons, 2001. P.56)

En los dibujos animados la música proporciona un elemento rítmico a la imagen. Es el caso de *Disney* que adoptó la música como método de narración, incorporándolo así como un estilo característico de sus producciones. Otro caso evidente de esta función se puede observar en los dibujos animados de *Tom y Jerry*, creados en 1965 por Hanna & Barbera, en los cuales no existían los diálogos y la música era la encargada de llevar la acción.

Lo mismo ocurre en la película *Fantasia* (1940) en la cual la música es determinante para el accionar del personaje. Es decir, representa en términos visuales, lo que la música genera auditivamente, crea una imagen mental de la imagen que podría tener ese sonido. Eso se puede ver en la famosa escena del Mickey disfrazado de mago, que con su varita mágica dirige el movimiento de las aguas como un director de orquesta. A medida que va avanzando la sinfonía, crece el dramatismo de la imagen, las olas se agitan generando mayor tensión escénica.

La música de un filme sólo comprende una parte de lo que es la banda sonora. En el cine de dibujos animados, la banda sonora cumple un rol fundamental. La función de ésta es específicamente potenciar las emociones que una imagen por sí sola no puede transmitir. Así también es importante para determinar el aspecto y el tiempo de los elementos animados.

La banda sonora se compone por los efectos sonoros también llamados *Foley* y ambientales, la música, el silencio y la palabra. El sonido ambiente es aquel sonido perteneciente al lugar en el que transcurre la acción en la escena. Un ejemplo podría ser el sonido del bosque en *Blanca nieves y los siete enanitos* (1937) en que podemos escuchar el canto de los



pájaros y el rugir de las copas de los árboles. Es decir, el sonido ambiente comprende los sonidos respectivos a las fuentes sonoras. La música, por el contrario, es un efecto producido especialmente para enfatizar una emoción, crear una atmósfera según la sensación que se quiera transmitir.

*Disney* utiliza la música no sólo como una herramienta narrativa, sino también como una estrategia de entretenimiento y marketing. Todos sus filmes poseen una canción principal que va a funcionar como logo y publicidad de la película. Se elaboraron canciones con ritmos fluidos y agradables para el disfrute y es fácil de retener para los niños. Por ello se seleccionan artistas y bandas comerciales para garantizar el éxito no sólo por el consumo de los niños sino también en el de los adultos.

En cuanto a marketing las películas animadas de la actualidad constan de un denominado *soundtrack* o banda sonora, la cual posee la totalidad de las canciones reproducidas durante el filme. Dentro del mismo se encuentra el *leit motive* que en otras palabras es el motivo conductor representativo de la pieza musical, generalmente utilizado para determinar el momento romántico de los protagonistas en la película.

Los ruidos son otra característica que comprende la banda sonora de una película. Entre éstos se pueden distinguir los que son generados por la acción dramática o los incidentales, que son producidos por los movimientos y las acciones.

Dentro de esta categoría se pueden distinguir los generados por máquinas, autos o tráficos y los que son propios de la naturaleza. También se denominan diegéticos los sonidos que pertenecen a la acción, es decir, están justificados en la imagen, como el sonido de un piano que se está tocando, o una banda tocando con sus instrumentos como es en *El jorobado de Notre Dame* (1996) de *Disney*.

Los ruidos extra-diegéticos son los que se realizan en la etapa de post-producción. Éstos pueden ser importados de librerías de sonido o sencillamente, producidos en un estudio. Se utilizan en muchos casos, para resaltar el sonido que en su origen no pueden ser captados por el espectador de forma clara.

En lo que refiere al género de dibujos animados, el sonido extra-diegético tiene un lenguaje propio, que por lo general está relacionado a la comedia y el *gag*. El sonido se utiliza como herramienta narrativa y con motivo de provocar la risa, acentuando la situación cómica.

En las películas clásicas de dibujos animados, se utilizaban piezas musicales similares a un conjunto orquestal. Esto se puede ver en persecuciones, como por ejemplo *Los Autos locos* (1970) o *El Coyote y el Correcaminos* (1949), entre otros; a diferencia de los dibujos contemporáneos en los cuales los *gags* no pertenecen a onomatopeyas, sino a sonidos propios de la acción. En el *Correcaminos* (1949), el famoso sonido bip bip que lo caracteriza y funcionaba como *leit motive* previo a sus corridas, luego era acompañado por una música orquestal.

Un ejemplo contrario, de una producción más actual se ve en la persecución entre Timón y Pumba, por la leona Nala en *El rey león* (1994). En ésta se pueden oír los sonidos de las hojas cuando las pisan, o los rugidos de los animales al pelear.

Los diálogos conforman otra parte de la banda sonora y son fundamentales para definir los rasgos de las personalidades de los personajes del dibujo. En muchos casos el timbre de voz puede dar una impresión de poder o maldad. Por ejemplo, la voz de Jaffar, el hechicero malo de *Aladín* (1992) tenía un timbre muy bajo. En el capítulo 5 sobre el análisis de *UP* (2009) se hablará de la voz de Alfa, uno de los perros de Muntz.

Los diálogos le otorgan ritmo y fluidez al relato. *Disney*, al realizar producciones dirigidas específicamente a un público juvenil, utiliza un lenguaje claro, conciso y directo. Por eso la importancia de un estudio previo que denote cual es el público al cual va dirigido el filme, para que estos diálogos puedan ser captados y apreciados sin confusiones.

El diálogo en el dibujo animado tiene la capacidad de transformar cuestiones irreales en episodios verosímiles y diegéticos. Es decir, cuando un dibujo de un animal habla y dialoga, el espectador infantil no cuestiona de su veracidad sino que lo toma como algo normal y posible.

El lenguaje está compuesto por el lenguaje de las palabras y el lenguaje corporal. En los primeros dibujos animados, al ser mudos, el lenguaje debía limitarse sólo a los gestos y las acciones. Por eso es que el diálogo de los dibujos animados en la actualidad, es un aporte enriquecedor al relato.

Mas allá de la importancia que pueden tener los diálogos en un filme, éstos no son imprescindibles para poder transmitir emociones, expresar un mensaje y narrar una historia. Un ejemplo muy evidente es el de la película *WALL-E* (2008) en la

que a lo largo de casi toda la película se omiten los diálogos. El protagonista y los demás personajes se comunican y expresan con sonidos robóticos y con el lenguaje corporal. El espectador recibe esto como otra propuesta comunicativa y puede involucrarse en el relato, emocionándose y comprendiendo de la misma manera que con cualquier otra película con diálogos.

Es en la fase de posproducción en que el sonido es aplicado para crear más énfasis o corregir problemas típicos como la ecualización de la música, como también realizar una sincronización y orquestalización cuando se finaliza una película.

### **2.3 Fidelidad de la imagen**

La fidelidad de los dibujos animados surge como una constante búsqueda de reproducir lo más parecido a la realidad. Es decir, respetando las formas, los movimientos y las proporciones.

Desde sus orígenes el hombre se sintió cautivado por los fenómenos de la naturaleza. En otras palabras, poder recrear cualquier ser que tenga vida, semejándolo con el objeto original. Animadores y artistas han desarrollado sistemas y

técnicas de reproducción del movimiento, para lograr acciones naturales y fluidas que se asimilen lo más posible a la realidad. Una evidente fidelidad del movimiento la logró el fotógrafo e investigador inglés Eadweard Muybridge quien en 1873 captó con su cámara el movimiento de un caballo de carreras en las diferentes etapas de galope, a partir de una secuencia de fotogramas captados en medio segundo por 24 cámaras situadas en los extremos de la pista. Con ésta técnica se visualizó el movimiento en imágenes reales estáticas. Como se puede observar en la figura 3.

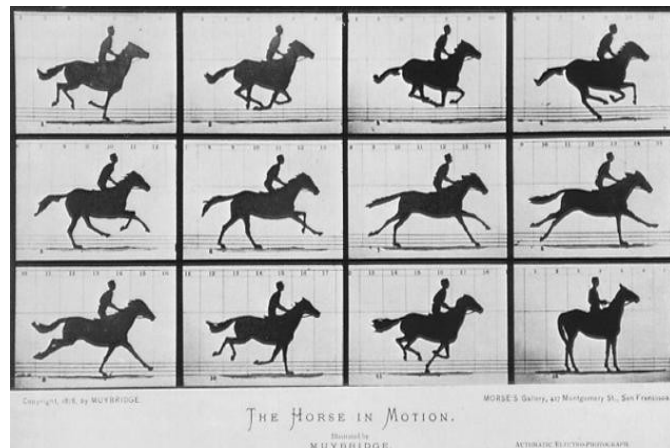


Figura 3: El caballo en movimiento. Fuente: Masters of photography. Disponible en: [http://www.masters-of-photography.com/M/muybridge/muybridge\\_gallop\\_ping\\_horse\\_full.html](http://www.masters-of-photography.com/M/muybridge/muybridge_gallop_ping_horse_full.html)

En un principio, al igual que en la pintura, se intentaba por medio de bosquejos y retratos, alcanzar la mayor similitud posible a la fuente. Muchos han sido los intentos y se han desarrollado distintas técnicas. Una de los primeros

consistía en filmar la silueta humana que, detenida cuadro por cuadro, podía utilizarse como boceto de la animación. Esta técnica se denomina *Rotoscopio*, inventada en 1915 por M. Fleischer

A fines de los años setenta, gracias a los avances tecnológicos y el origen de las primeras computadoras aparece una nueva forma de realizar animaciones: la animación por computadora. Ya no se utilizaba sólo para la simplificación de tareas, sino que se empleaba como una nueva forma de hacer arte. Mediante esta nueva técnica es que se logra una fidelidad casi íntegra y absoluta.

La imagen computarizada le brindó al género de los dibujos animados, texturas y colores que hicieron que los personajes se volvieran casi palpables. Esas texturas y colores son procesados para que cuando se aplica la iluminación y el personaje toma movimiento, estas varían creando pliegues y sombras como acontece en el mundo real.

Un ejemplo de la evolución se puede deducir al comparar los *101 Dálmatas* (1961), en que la textura tanto de los perros como de las pieles de Cruella de Vil, es plana. Esto se debe también a que los filmes clásicos eran realizados en formato

de animación gráfica plana, es decir dos dimensiones. Por el contrario, la película *Monstruos S.A* (2001), desarrollada íntegramente en formato 3D, ofrece escenarios y personajes casi táctiles. Uno de los protagonistas, Sulley posee un pelaje que con el movimiento y la iluminación varía constantemente, luciendo casi real.

Los colores también han variado: en las películas clásicas, la paleta cromática no presentaba mucha variedad y sus texturas no estaban del todo desarrolladas.

En la actualidad, en el campo del color, la paleta cromática está compuesta por colores que han sido mezclados para obtener como resultado distintos degradés y tonalidades. Por ejemplo, en *La Sirenita* (1989), el fondo del mar está representado simple y menos detallado. Los peces y los protagonistas al nadar, se mueven de una forma uniforme y estática.

En cambio, el fondo del mar en *Buscando a Nemo* (2003), presenta un abanico de texturas, matices y tonalidades que generan que el espectador se sienta próximo al fondo del mar, ya sea por las distintas especies de peces, que fueron recreados en base a animales marinos propios del océano. Por



ejemplo, la especie de Nemo es el pez payaso, y se encuentra regido por las características propias de esa especie.

Los escenarios también han ido variando representando lugares y sitios mas afines a la cotidianeidad. Es decir, espacios que cualquier persona puede acceder, no escenarios lejanos a la realidad del espectador, como eran los castillos y los lejanos pueblos medievales que *Disney* representaba con frecuencia. Es decir, no se trata de una desaparición sino de una evolución acorde con las necesidades de la audiencia moderna.

Una muestra de lo referido se puede encontrar en *La Bella durmiente* (1959), que transcurre en un escenario medieval y en un bosque alejado de la sociedad. Por el contrario, escenarios como los de *Madagascar* (2005) y *La era de hielo* (2002), entre otras, representan lugares más comunes como el zoológico y el polo Norte.

La voz de los personajes también ha tomado otra exigencia en este terreno. Mas allá del marketing que existe al doblar las voces de los personajes con artistas reconocidos del mundo del espectáculo, se busca lograr una identificación del personaje con el artista para que, de esta forma, se logre una iconicidad.

Por ejemplo, en *El Espanta tiburones* (2004) se puede observar al tío del protagonista realizado por el actor Robert de Niro. Éste interpreta a un italiano mafioso bajo el agua. Su contextura física y su voz remiten a la famosa saga de *El padrino* (1972). También es el caso del personaje de Lola realizado por Angelina Jolie, en que el personaje es sensual y los labios se asimilan a los de la actriz.

La sincronización entre la imagen y el diálogo es un elemento clave que le otorga credibilidad al relato.

Para esto se utilizan sistemas de avanzada por ordenador que por medio de un *Chroma key* (es una técnica audiovisual que consiste en el reemplazo de un fondo por otro mediante computadora) y cables con sensores de movimiento traducen estos estímulos a códigos que podrán ser retocados posteriormente en la computadora por el animador para alcanzar los fines deseados por el director. Es también con esta técnica que se logra la sincronización labial, es decir que las expresiones del rostro y la boca coincidan con las de un ser humano al hablar.

Otra técnica similar utilizada es el *Motion Capture*, en español, captura del movimiento. Ésta es una técnica para almacenar los movimientos en computadora, o sea, digitalmente. Colocan trajes verdes en los actores y

almacenan sus movimientos, esta información es usada posteriormente para animar modelos digitales de los personajes 3D de las películas.

Un ejemplo de la utilización de ésta técnica es *El expreso polar* (2004), en la cual se ha desarrollado por completo esta técnica. Es asombrosa la fidelidad que existe en uno de los personajes principales, representado por el actor de Hollywood Tom Hanks, sus rasgos, movimientos y gestos son perfectos, se dificulta distinguir si se trata de una animación. El *Motion capture* es una de las técnicas que más se ha desarrollado y utilizado. En la actualidad, la mayoría de las producciones aplican esta tecnología.

#### **2.4 Toy Story: precursor de la animación digital**

La denominación de animación por ordenador remite a una determinada forma de producir ilusión de movimiento y también a un género cinematográfico producido de esa forma.

Es importante resaltar la película *Toy Story* (1995) ya que resulta ser el primer largometraje sintetizado enteramente por ordenador, por eso mismo es que ésta producción ha marcado un antes y un después en la historia del cine.

Desde la década del 70' la tecnología comenzó a ser un peso fuerte en el mundo con los primeros sistemas operativos, pero es recién en la década del 80' que con los avances de esta primera generación se crean los primeros softwares y técnicas que lograron computadoras de más avanzada, dejando atrás sistemas lentos y antiguos que entorpecían las producciones. Entre 1985 y 1990 la empresa *Pixar* realiza trabajos sobre las bases técnicas para preparar *Toy Story* (1995).

Es entonces en los 90' en que esta tecnología ya adquirió los elementos necesarios para desarrollar una fidelidad en la imagen que se asemejaba más a la realidad.

*Toy Story* (1995) es el resultado de una constante investigación que se ha llevado a cabo para lograr la animación por computadora. El objetivo de estos trabajos fue obtener la capacidad técnica para poder producir historias y personajes detallados que puedan competir con los medios ya existentes.

Las películas de animación que se han desarrollado por computadora, como los filmes de *Pixar*, son el futuro de las películas tradicionales de dibujos animados de *Disney* mencionadas anteriormente. Es decir, aquellas películas clásicas intentaban dar una mayor sensación de naturalismo

dentro de la realidad que carece el propio dibujo animado. La animación por computadora en cambio, intenta profundizar en este aspecto llevándola a un grado de perfección en cuanto a las superficies, la ilusión, la tridimensionalidad, etcétera.

Lo que ha cambiado entre el cine de dibujos animados tradicional y la animación por computadora es la forma, en otras palabras, la estética. Esto puede observarse en la imagen; las texturas, la plasticidad, el movimiento, los colores, la iluminación, todos estos aspectos han variado notablemente. Estas características se producen gracias la utilización de nuevos medios para desarrollar los filmes animados.

El realismo que *Disney* intentó representar en sus películas ha sido superado con nuevas técnicas digitales que proponen imágenes creadas por simulación, es decir, imitar. Para que estas películas logren esto se realiza una mezcla sintética por computadora de imágenes existentes, así se realiza el cine de acción real y la animación tridimensional de muñecos que sirven de referencia para que los animadores logren los movimientos buscados. (Darley, 2002. P.45)

Los programas que existen en la actualidad tienen la capacidad de simular efectos de iluminación, texturas y superficies, colores, movimientos de objetos de manera tridimensional y todos aquellos aspectos que se observan en un filme de éstas características. El proceso de producción ha cambiado notablemente ya que con los ordenadores el trabajo de los animadores como la intercalación, la tinta y la pintura sobre acetato pasaron a realizarse enteramente por computadora.

*Toy Story* (1995) demostró la solidez de los objetos y los personajes dentro del cuadro, ya que en ese entonces, el cine de animación gráfica plana, los elementos parecían desenvolverse de manera 3D, el juego de iluminación y perspectiva han sido claves para desarrollar esta técnica. Ésta película propone un hibridismo formal, aquí es donde prevalece la novedad estética del filme, en la mezcla de técnicas.

Woody y Buzz los protagonistas de *Toy Story* (1995) revelan la competencia entre el pasado y el futuro, lo antiguo y lo nuevo, una especie de analogía entre la animación tradicional versus la animación por ordenador. Woody, un muñeco cowboy

sin trucos y Buzz una especie de astronauta súper héroe con muchos trucos de sonidos y luces.

*Toy Story* (1995) no sólo es llamativa por sus innovadoras técnicas sino por la trama de ésta película. En ella se pueden observar otros juguetes cuyos personajes remiten a personajes de películas de *Disney* los cuales interactúan entre sí. La dinámica de los movimientos y el juego de sombras dotan a los personajes de un realismo nunca visto hasta el momento de su lanzamiento.

Es por eso que la animación generada por ordenador se ha convertido en el formato dominante en el cine en la actualidad. Esta tecnología ha sido revolucionaria porque impulsó un cambio en la definición de la animación como modelo de producción y ha logrado la fusión de técnicas entre sí. Esto ha comenzado con *Pixar*, pero no se han demorado en aparecer competencias como lo es *DreamWorks SKG* con películas como *Hormigitaz* (1998), *Shrek* (2001), *El espanta tiburones* (2004) entre otras, que desarrollan técnicas similares para sus producciones.

*DreamWorks SKG* se destaca por utilizar temáticas más controversiales que *Disney* en sus producciones, y por consecuente, se dirige a un público más adulto.

En la actualidad, como se mencionó anteriormente, esta técnica ocupa el primer lugar en la animación de dibujos infantiles, en televisión como en cine. Mediante técnicas de animación tradicional, más el lenguaje cinematográfico y la utilización de softwares, es que nace una nueva forma de hacer dibujos animados y revoluciona no solo la industria cinematográfica, sino los medios audiovisuales en general.

En el próximo capítulo se desarrollará las características principales del género infantil.



### **Capitulo 3 Estructura del formato de animación de dibujos.**

El género de los dibujos animados tiene un lenguaje propio: no sólo por el público al cual va dirigido, sino por los conflictos, personajes, historias y los escenarios. En paralelo con la revolución tecnológica, el género del dibujo animado fue evolucionando, cada vez afianzándose más a situaciones cotidianas y más fieles a la realidad de los espectadores, o a lo que el imaginario de estos puede representar.

Según el autor Joaquim Romanguera y Raimó el género "es una convención que procura agrupar los filmes según temas y características, unos más dominantes y genuinos del cine, otros menos arraigados o presentes, o bien derivados de los considerados géneros tradicionales" (1991, p.43)

Para definir un género es importante reconocer las características representativas del mismo, las que se reiteran en los diversos filmes y generan que se pueda diferenciar de otros. Estos géneros son: la comedia, el western, la ciencia ficción, el terror, el musical, el documental y el drama.

La edad de oro para los largometrajes de dibujos animados se da en la década del 40'. Poco tiempo después, la TV irrumpe en este campo produciendo de forma más económica y rápida, generando movimientos, decorados y dibujos más superficiales y simples, pero asegurándose réditos financieros.

La noción de género surge en la época de los años dorados de Hollywood, en la que se instala un sistema de representación clasicista y que tiene asegurado una fórmula eficaz. El espectador elige, dentro de sus gustos para consumir lo que responde a sus necesidades. El sistema de representación industrial presentaba diversos géneros que reiteraban *leit motives* y características similares. Los personajes eran más simples y estereotipados. Muchas veces el actor o la estrella era la que sostenía el filme.

La unión de varios géneros da lugar a nuevos subgéneros. Es decir, para que esto sea posible, se identifican características de ambos en una misma película. De aquí parte la idea de cine de dibujos animados como un subgénero, ya que en la mayoría de las películas de dibujos podemos observar más de un género en cada una de ellas. Por ejemplo, en la mayoría de las películas de *Disney* se utiliza conceptos del género musical, como personajes que en medio del relato

comienzan una coreografía y a cantar como método de narración, como es el caso de *Peter Pan* (1953) en la escena que vuelan hacia Nunca Jamás, lo hacen a partir de una coreografía, un baile y una melodía que cantan.

Autores como Joaquín y Romanguera no están de acuerdo con que las películas de dibujos animados constituyen un sub género, que haya un lenguaje propio es lo que lo caracteriza y diferencia de otros filmes. Es decir, los dibujos animados son un híbrido ya que toman de otros géneros, tales como la comedia, la sátira, la aventura, y construye un lenguaje único. Pero éste es un tema que los autores lo abordan de distintas formas, genera debate y controversia.

El género del dibujo animado fue adquiriendo renombre y fue construyendo su propio lugar dentro del ámbito cinematográfico. Inclusive en los *Oscar* de la Academia, los premios más reconocidos en el ámbito cinematográfico, el cine infantil es considerado como terna de competencia, grandes producciones de *Disney* han sido galardonadas en este rubro, inmortalizándolas como clásicos del cine.

### 3.1 Historias y adaptaciones literarias

Desde los comienzos *Disney* se basó en adaptaciones literarias para la elaboración de un largometraje. Partiendo de *Blanca Nieves y los siete enanitos* (1937) de los hermanos Grimm, pasando por casi todas sus producciones previas a la fusión con la empresa *Pixar*. Esta película, creadora del género de animación, establece el estilo creativo de *Disney* que logra sus éxitos durante varios años adaptando cuentos infantiles clásicos en forma de musical. En muchos casos, se lo acusaba de utilizar sus cuentos con un fin meramente económico, y que poco tenía que ver con lo expresivo.

El cine de adaptaciones siempre fue un tema de debate ya que los lectores de novelas denuncian al espectador de cine como un receptor pasivo, diferenciándose del lector de libros, que se lo considera activo, ya que permite crear y construir en su propia mente lo que va leyendo.

En cambio al cine se lo considera un medio más simple que poco lugar deja a la interpretación personal. Es decir, el espectador no puede reconstruir los personajes y las historias en su cabeza ya que esto está expuesto en la pantalla.

De todas formas, tanto el cine como un libro son dos tipos de lenguajes distintos, con otra estructura y otro fin. Por lo tanto no deberían competir entre sí.

Pocas han sido las adaptaciones que fueron fieles al libro original y han sido bien aceptadas. Algunos casos son *Alicia en el país de las maravillas* (1951), *Pinocho* (1940), entre otras. La mayoría de las obras literarias traducidas al cine han recreado sus historias y personajes, de forma tal que sean admitidos por la sociedad.

Es el caso de *La sirenita* (1989) adaptada de Andersen, que salvó a la empresa *Disney* de la importante crisis que ésta llevaba desde mediados de los 70'.

En el libro original la sirenita muere, a diferencia de la producción adaptada por *Disney* en que tiene un final feliz, recurso utilizado en la mayoría de sus películas. Por esto se debate la fidelidad de las adaptaciones, ya que se observa que en muchos casos los filmes son adaptados de tal forma que sean redituables y los mensajes sean claros, es decir, en éstos no se prioriza la fidelidad al cuento original sino, tomar la base de la historia, los personajes, y convertirlos en una película que pueda atraer a la audiencia.

Una característica de *Disney* en cuanto a la adaptación de obras literarias es la simplificación. Es decir facilitó el desarrollo de los personajes dentro de la historia, quitándoles cualquier obstáculo que pudiese complicar su accionar. No permitía una segunda lectura de lo que se exponía en pantalla.

El cine siempre refleja una visión del director sobre una historia. Así como un autor literario expone sus inquietudes en un libro. Cuando se trata de adaptaciones, el director elige una obra para aportar su propia visión de esta y compartirla con los espectadores. Es por eso que resulta difícil llegar a un acuerdo acerca de si una película adaptada respeta los principios originales de la obra literaria.

En la actualidad ya no se utiliza mucho la adaptación ya que se considera más valiosa una creación original. Por otro lado, no se puede dejar a un costado los avances tecnológicos y que el mundo de hoy poco tiene que ver con el de *La Cenicienta* (1950) o de *La bella durmiente* (1959). Es decir, para los realizadores es importante comprender el mercado que existe en el contexto social actual y las temáticas que inquietan a los consumidores.

### **3.2 Los niveles de la historia: Denotación y connotación**

Dentro del lenguaje cinematográfico se pueden encontrar dos niveles de interpretación: el denotativo y el connotativo.

El denotativo es el campo de lo concreto, de la imagen o la narración en sí misma. Trata de todo lo que está a simple vista, más allá de lo que quiere significar o transmitir, lo descriptivo. En este nivel se puede distinguir la caracterización del personaje, la vestimenta, los gestos, los decorados, los ambientes, los objetos, la composición del cuadro, la cantidad de personajes en escena, los silencios y los diálogos.

Dentro del nivel denotativo se puede comprender qué se cuenta, la argumentación, como transcurre la acción y como termina la historia. También se observa el tipo de plano, cómo se ven los personajes, los colores predominantes y todos los aspectos formales de la película.

En cambio, en el nivel connotativo comprende el campo de la interpretación. Es decir, se observa el cómo de las cosas y su función dentro del relato: el significado del vestuario, de la composición del cuadro, del hábitat del personaje, qué

quiso decir o hacer el personaje en determinado momento, cual es la verdadera temática del filme, por que el director decidió esa historia para transmitir que mensaje. Es decir, el nivel connotativo alude a todas las interpretaciones que se pueden hacer sobre el suceso narrativo. En otras palabras, es el cómo y el por qué.

Estos niveles pueden observarse en todas las películas ya que siempre existe o puede existir un doble discurso en el cine de dibujos animados y en el cine tradicional.

Según Antonio Costa el nivel denotativo alude a lo que se ve y el connotativo a como se ve. El plano de lo que se ve es el de los hechos, el de la narración y del relato. En cambio el plano de cómo se ve se refiere a la forma en que esta organizado el relato. (1991, p.295)

El nivel connotativo en los dibujos animados es más evidente para los adultos que para los niños, ya que determinadas interpretaciones tienen que ver con la madurez y las experiencias de vida.

Un ejemplo claro se puede apreciar en el filme de *La Sirenita* (1989) no puede comprender el dolor de la protagonista por



renunciar a sus orígenes de sirena para encontrar la felicidad anhelada junto a su príncipe. Es decir, el filme, en un plano connotativo habla del crecimiento del hijo y de lo difícil que puede resultarle a un padre dejarlo ir.

Otro ejemplo se puede apreciar en *La Era de hielo 3* (2009) en la que claramente el personaje de Sid no tiene una preferencia sexual definida ya que quiere ser madre siendo un personaje masculino y adopta unos dragones bebés criándolos con conductas maternas que un adulto puede sentirse identificado y un niño no. También en esta película, en cuanto a un nivel connotativo, se puede identificar una constante guerra de los sexos, cuando las ardillas compiten por quien consigue la bellota y la ardilla mujer utiliza su sensualidad para deslumbrar a la ardilla masculina.

La película *WALL-E* (2008) tiene altos niveles connotativos que esconden un fuerte mensaje de crítica para los adultos, más allá del mensaje que este da, se pueden distinguir connotaciones que alarman el severo consumismo capitalista.

Estos ejemplos también pueden ser vistos en películas como *Robots* (2005) o *Bee Movie, la historia de una abeja* (2007) que apelan a la importancia del ser humano por superarse a sí mismo, y abrirse su propio camino en la vida, sin olvidar la importancia de la familia.

La animación es un arte metafórico, sirve para reflejar situaciones de todo tipo que muestran un abanico de perspectivas sobre la cultura en la que se vive.

Para concluir, el lenguaje de lo denotativo y lo connotativo es percibido de diferente forma para un niño que para un adulto. Uno de los fines de estos niveles es que es un mismo relato pueda tener distintas recepciones dependiendo la edad, el status social y otros parámetros. Por ejemplo, la película *Bambi* (1942) no tendrá el mismo efecto sobre un niño huérfano, que en un niño que cuenta con la presencia de su madre en vida.

Siempre se ha especulado en el cine con los dobles mensajes que puede tener un relato o mismo una imagen por si misma. Es el caso de las producciones de *Disney* que se ha debatido con frecuencia los mensajes subliminales que estas películas poseen.

Más allá del mensaje claro y explícito que las películas de *Disney* poseen, se pueden analizar determinadas escenas o diálogos que tienen una alta carga connotativa que en mucho de los casos hasta es difícil de interpretar para los

adultos. Por eso es importante lo que dicen, pero aún más lo que estos no dicen.

### **3.3 El conflicto**

El conflicto es el motor central para la narración de una historia y la motivación para los personajes. Sin éste no habría relato. Por lo general, se presenta un conflicto central y algunos conflictos subsidiarios, que pueden ser consecuencia del central o no tener ninguna relación. A partir del desarrollo del conflicto, el protagonista lucha para superarlo y así alcanzar su objetivo. Puede enfrentarse directamente al conflicto, o que este sea simbolizado por otro humano, antagonista, un grupo de personas, una catástrofe natural, etcétera.

El conflicto es el responsable de hacer avanzar la historia ya que esta constituido por el deseo del protagonista de alcanzar su meta. Para que el conflicto exista, debe existir una motivación del protagonista que lo haga a luchar en contra de las fuerzas que se le oponen. Ésta puede ser consciente o inconsciente. Es decir, puede tratarse de un deseo manifestado por el protagonista o de un sentimiento reprimido por el cual deberá luchar. En este último caso, el

espectador es cómplice y observador e incluso conoce más que el propio protagonista.

Se pueden encontrar numerosos tipos de conflictos, entre ellos los conflictos con el entorno, que corresponden a problemas de la naturaleza o a catástrofes. Los personajes deben luchar contra estos fenómenos. También existen conflictos extra personales, que refieren a los generados por entes o instituciones. Un ejemplo de éste tipo se puede apreciar en la película *Robots* (2005) en la que el protagonista lucha contra la empresa de repuestos de robots.

Algunos de los conflictos más frecuentemente utilizados son los conflictos personales, que emprende a los conflictos entre un personaje y otro, Blanca Nieves versus La bruja, La Sirenita contra Úrsula, Peter pan versus el Capitán Garfio, etc.

Otro de los conflictos que más se presenta es el interno y que corresponde a problemas de los personajes consigo mismo. Dentro de esta clasificación se pueden encontrar los de índoles conscientes y los inconscientes.

Un ejemplo de esta categoría se puede observar en *Bee Movie* (2007) en la que el protagonista pretende distinguirse entre

el resto de las abejas y realizar un camino propio acorde a sus deseos y necesidades. Para esto deberá luchar contra las convenciones sociales que le impiden alcanzar su objetivo.

El detonante es el disparador del deseo del protagonista. Se determina por el significado que tiene para él, este mismo. Es un momento o una pregunta dramática dentro de la historia. A partir de su aparición en el relato es que se puede definir mejor el que será el conflicto central en la narración.

El conflicto se manifiesta de diferentes modos: en los dibujos animados éste se interpreta con mayor facilidad ya que, a diferencia del cine tradicional, los personajes están constituidos de forma clara, es decir, desde el comienzo del relato se puede identificar a los buenos de los malos, los deseos de cada uno y las acciones que llevarán a cabo para defender sus metas.

Los personajes de este género son más estereotipados: no hay matices entre los buenos y los malos. El protagonista por lo general es quien representa el bien, la ética y la moral, se posiciona como un héroe. En cambio el antagonista representa el mal, los pecados capitales, los sentimientos de envidia, egoísmo y avaricia. Por lo tanto, los personajes representan

aspectos para que los niños puedan sentirse identificados y que, a partir de los sucesos que transcurran en el filme repudiar al malo, con sus conductas y actitudes. Este sistema corresponde a un modelo de representación clásico, simple y suficientemente comprensible para los niños. Sobre los personajes se profundizará en el capítulo 3.5.

De misma forma, el conflicto deberá exponerse de forma clara para los espectadores. De otra forma, el mensaje de la película no llegará a su público.

Todo lo que ocurra en la historia estará ligado al conflicto central. El qué sucede y el cómo sucede. El conflicto no puede solucionarse por sí mismo. Para ello es imprescindible de un personaje dotado de las herramientas necesarias para llevar a cabo la resolución. Es decir, un protagonista activo.

En algunas películas se puede observar a los personajes disparadores de sus propios conflictos. En otros, el héroe comienza representado como un torpe, desinteresado y hasta un tanto débil y a partir de que el conflicto irrumpe es que debe cambiar su personalidad para vencer los obstáculos.

Como regla general de los dibujos animados el protagonista se encuentra rodeado de uno o más amigos ayudantes, que a lo largo de la aventura los acompañan y alientan para alcanzar sus metas. Pueden ser de gran ayuda e influencia. Muchas veces no es solo el protagonista el que cuenta con sus aliados. En general el antagonista también comparte junto a un compañero.

Muchas veces estos personajes secundarios se convierten en seres incondicionales para alcanzar la meta del protagonista. Se involucran directamente con el conflicto central y por lo tanto terminan obteniendo beneficios al vencerlo. Los buenos siempre triunfan, mientras que los malos fracasan. Esto responde al modelo clásico del cine que debe constar con una resolución feliz o en términos cinematográficos, un *happy end*. Sobre este modelo de representación clásica se profundizará en el capítulo 3.6.

### **3.4 Imaginación y fantasía**

La imaginación y la fantasía son los motores fundamentales en la realización de películas de dibujos animados. Gracias a ellos es que los niños, y cualquier espectador, puede comprender el verdadero mensaje que se quiere expresar.

No todas las películas de dibujos animados son ni deben ser realistas, pero sí deberían ser creíbles por el espectador, esto hace necesario que se establezca una lógica ilógica, para que el mundo ficticio que se ha creado sea creíble y aceptado.

La mayor parte de las películas de dibujos animados aluden a la imaginación y a la fantasía: los animales pueden dialogar entre sí, cobrar vida propia como si fuesen humanos, los seres míticos recobran la existencia, como es el caso de *Hércules* (1997), o de la Sirenita y su papá, el rey Tritón. Pero estas historias no están narradas desde una fábula griega, sino desde una fantasía que tiene por objetivo enseñar e instruir al niño sobre cuestiones que tienen que ver con los valores, la ética, la moral y el crecimiento. Es por ello que se habla de la importancia de los cuentos de hadas y de las historias fantásticas en la infancia.

Como dice Rodari "La imaginación y la fantasía son manifestaciones de la inteligencia, pero la inteligencia como imaginación es simplemente reproductora; como fantasía, en cambio, es creadora." (1973, p.172)



La imaginación es un proceso que se genera en la mente, se trata de una representación a partir de lo observado. Diferente es el caso de la fantasía que alude a lo irreal, a los deseos mas profundos, que no tienen que ver con una experiencia vivida sino con un deseo de lo que puede llegar a suceder.

Frente a la realidad, la fantasía muestra la importancia de la observación y la imaginación. Cualquier individuo tiene la capacidad de fantasear un mundo propio para cumplir sus deseos. Todas las personas poseen fantasías distintas a las de los demás, por eso, la percepción de cada uno puede ser muy productiva para un artista, ya que la observación de cada uno convierte los esquemas del mundo cotidiano en una fantasía, libre sin reglas.

La fantasía no tiene límites, es por eso que este elemento es imprescindible en el género de los dibujos animados. Algunos años atrás se especulaba con lo que podría llegar a ocurrir en el futuro, ya que con el avance de la ciencia y las tecnologías lo imposible comienza a volverse nulo. Walt Disney propuso la fantasía desde sus primeros cortos, hasta el último, sabía que este elemento iba a lograr lo inimaginable.

### **3.5 Análisis de los personajes: estereotipos, psicología y evolución.**

Los personajes de las películas infantiles han sido en muchos casos adaptados de obras literarias clásicas. En la actualidad éstos han evolucionado en cuanto a su composición, pero no se ha abandonado del todo los estereotipos.

Un estereotipo es una imagen simple que el ser humano crea en su mente acerca de particularidades de un grupo de personas que comparten determinadas características de todo tipo.

Estos estereotipos son tomados como modelos de conducta o cualidades.

El término es utilizado en cine para encasillar determinadas características que se repiten como *clichés* y aluden a una cierta limitación de creatividad. Se pueden observar en el cine tradicional y en el cine infantil a lo largo de todas las épocas de la industria, sobre todo en los años dorados del cine, en que las historias y los personajes al ser tan estereotipados se volvían prácticamente predecibles, quitando así la posibilidad de sorpresa e incertidumbre en el espectador.

Es imprescindible establecer rasgos de personalidad en cada uno de los personajes de un filme, ya que en las películas infantiles, por regla, los personajes poseen rasgos dominantes, como se expuso anteriormente, estereotipados, que facilitan la identificación inmediata por parte de los espectadores.

La desenvoltura de los personajes de dibujos animados constituye el núcleo central de estas películas, por eso es importante destacar estos comportamientos y concentrarse en su lenguaje corporal, sus gestos, y utilizarlas como herramientas de expresión.

El cuerpo de los dibujos también relata. Ésta actuación debería ser clara y concisa, ya que un gesto puede narrar más que gestos exagerados o aún más, que el diálogo.

Andrew Selby un importante ilustrador y profesor de la Universidad de Loughborough, Reino Unido sostiene: "Los personajes son elementos esenciales de cualquier narración ingeniosa, y deben desarrollarse como elementos complejos, por lo que es necesario explorar minuciosamente todas sus características y detalles desde todas las perspectivas, por muy inusuales que éstas resulten". (Selby, s/f, s/d).

En las películas de dibujos es necesario captar la esencia de cada personaje mediante un buen diseño, y para cada uno de ellos crear un esquema de movimiento que lo caracterice, para que no sea confuso y por lo tanto el significado de su actuación sea claro. También, como la mayoría del público es infantil es necesario que los personajes de las historias tengan un atractivo, éste es el de la diversión, para mantener su atención y lograr una implicación plena del relato de la historia.

Con el correr de los años las protagonistas de estas historias se han independizado, a diferencia de las películas clásicas, ya no esperan el rescate de un príncipe azul, como sí lo hacían en *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), *La Cenicienta* (1950), *La bella Durmiente* (1959), etc.

En ellas las protagonistas mantenían un mismo perfil, inocente, puro y angelical. A fines de los 80' estos personajes toman independencia, como lo es en *La Sirenita* (1989), en que Ariel desafía a su padre y se enfrenta sola a diversos obstáculos para conseguir el amor de su hombre. También puede observarse en la película *Mulan* (1998), una protagonista guerrera, sin miedos, que no necesita la ayuda de un hombre para salvarse.

Otros ejemplos de esta evolución en los estereotipos clásicos se puede ver en Jazmín en *Aladín* (1992), Esmeralda en *El Jorobado de Notre Dame* (1996).

### **3.6 Analogía del Star System trasladado a los dibujos animados.**

El *Star System* es un sistema de representación tradicional que comenzó a implementarse durante los años dorados de Hollywood. Este modelo se caracterizaba por producir películas para las estrellas del momento.

Los actores más reconocidos protagonizaban filmes que tenían el éxito asegurado: se trataba de historias simples en las cuales las estrellas eran protagonistas y respondían a lo que el público exigía de ellos. Es por ello que en muchos casos los papeles eran reiterativos y muchos actores se manifestaban descontentos.

En la actualidad, el *Star System* es utilizado como medio de publicidad y marketing. Las estrellas son las encargadas de encabezar las producciones. El actor sigue siendo un elemento de promoción y difusión en el cine.

El filme se convierte en un objeto comercial y dispuesto a satisfacer las necesidades del consumidor. Se elaboran diversos productos de *merchandising*, algunos como los denominados previamente *soundtracks*, muñecos, afiches, juegos, juguetes, etc. Se pueden observar en la Figura 4 y 5 ejemplos de estos.



Figura 4: CD de Shrek. Fuente: Shrek Soundtrack. Disponible en: [http://www.ekd.com/images/covers\\_s/Shrek2.gif](http://www.ekd.com/images/covers_s/Shrek2.gif)



Figura 5: Peluche Mickey. Fuente: Mickey Mouse clubhouse. Disponible en: [http://www.misscompras.com/uploaded/normal/peluche\\_mickey\\_mouse\\_30cm\\_de\\_famosa.jpg](http://www.misscompras.com/uploaded/normal/peluche_mickey_mouse_30cm_de_famosa.jpg)

En el caso de los dibujos animados, por lo general la estrella es quien les impone la voz a los personajes y hace la personificación. De esta forma, se asegura el éxito no solo del público infantil sino de quienes quieren ver a sus figuras animadas.

Muchas veces, se idea el dibujo en base al intérprete seleccionado que prestara la voz. Se estudia al actor, sus expresiones y tics, y se aplican al personaje animado. Este se nutre de las características del actor. Un ejemplo se puede apreciar en *Hormiguitaz* (1998) en la cual el protagonista esta caracterizado por Woody Allen. No solo hay un parecido físico con el actor y director cinematográfico, sino que también la forma de hablar, los gestos y las expresiones se corresponden. Asimismo, la temática seleccionada tiene que ver con aspectos usuales en los filmes de Allen, como por ejemplo el espacio del psicoanálisis.

En *El Espanta Tiburones* (2004) el personaje de Oscar es un parecido al actor Will Smith quien lo representa: sus características físicas, como las orejas grandes, los labios gordos, ojos saltones; al mismo tiempo que la actitud agrandada y suelta, son aspectos representativos del él. Es decir, en muchos casos el actor le aporta sus características al personaje que le da vida. Como se puede observar en la figura 6.



Figura 6: Oscar y Will Smith. Fuente: El  
espanta tiburones (2004). Disponible en:  
[http://www.rottentomatoes.com/m/horton\\_hears\\_a\\_who/news/1714635/a\\_list\\_stars\\_and\\_animated\\_features](http://www.rottentomatoes.com/m/horton_hears_a_who/news/1714635/a_list_stars_and_animated_features)



## Capitulo 4 El dibujo animado

El cine de animación cuenta con un mecanismo de producción de sentido distinto al resto de la producción cinematográfica. Este cine utiliza un tipo de relato reiterativo y simple, sin muchas variantes cinematográficas. La simplicidad se debe básicamente al público al cual esta dirigido. Pero si bien la mayoría de los filmes de dibujos animados parecen simples y carecientes de sentido, esto no es así.

Por lo general, debajo de la historia que se cuenta: una historia simple en la cual los protagonistas y los antagonistas están bien definidos, el conflicto y los obstáculos son claros y el protagonista siempre alcanza su objetivo; hay una reflexión y un contenido más profundo y que hace que el cine de animación no sea una simple industria de entretenimiento, sino también un producto de educación y aprendizaje.

El dibujo animado funciona como mediador entre el espectador y el mensaje que la película quiere transmitir. Es por eso que se seleccionan personajes acordes con los gustos e ideales de los más jóvenes, para que de esta forma estos

puedan identificarse y así compartir las experiencias y los aprendizajes que obtendrá el dibujo a medida que transcurre el filme.

Se establecen patrones generales de ideales, a veces protagonizados por dibujos de personas y otras por dibujos de animales, que resulten de fácil identificación y que disponga de todas las herramientas para que el espectador pueda comprender el mensaje de la película.

En los filmes de dibujos animados, muchas veces se plantean temáticas que el niño puede vivir: como la muerte de los padres, la impotencia ante los fracasos y el crecimiento. Pero para que el mensaje cumpla su efecto, estas cuestiones tienen que estar disimuladas o presentadas en un segundo plano: como es el caso de *Peter Pan* (1953).

Si bien la temática del filme aborda las cuestiones del crecimiento, el conflicto central que se le presenta al niño, es una pelea entre Peter Pan y el Capitán Garfio, dejando a un lado la lucha por mantenerse siempre joven.

Otro caso evidente es en *La Sirenita* (1989). Ariel, la protagonista lucha por el amor de su vida, lucha contra

Úrsula, la bruja del mar que se le opone para extorsionar al rey y quedarse con el poder sobre el fondo del mar.

Sin embargo, hay un planteo muy fuerte de lo que es desprendimiento de los orígenes para poder salir adelante. Y en realidad, la sirenita quiere salir a la vida, quiere tener pies para poder transitar el mundo que esta fuera de su casa, a pesar que tenga que resignar muchos de sus tesoros más valiosos. Es decir, en realidad la película plantea una situación simple para narrar un suceso mucho más importante y complejo como es el crecimiento.

Utiliza metáforas que posiblemente el niño pueda comprender cuando alcance la madurez.

Se suele pensar que la realización de un filme de dibujos animados es simple y entretenida. Pero en realidad debe existir un amplio estudio en el campo de la psicología y del cine para poder realizar un buen filme.

La animación brinda una expresión muy diferente de la que ofrece la imagen real, al mismo tiempo permite que el artista pueda trabajar con una libertad creativa que en el caso del cine tradicional es más acotada. El animador de dibujos tiene mayor control sobre la obra, es decir, tiene un mayor poder

de interacción en el proceso de creación y en el resultado de éste. Ésta técnica puede relacionarse con el mundo de la imagen real de manera física y material, al mismo tiempo puede hacerlo dentro de él.

El mundo de los dibujos animados es el de nuestra imaginación, un mundo donde el sol, la luna, las estrellas y todas las cosas vivientes, obedecen a nuestras órdenes [...] Nuestros materiales son todo lo que el cerebro puede imaginar y la mano dibujar, la experiencia humana integra el mundo real y el mundo de los sueños, el calor, la música, el sonido y, por encima de todo, el movimiento. (Walt Disney, s/f. s/d).

Gracias a la animación de los dibujos se puede representar la realidad de otra manera, ya que posee códigos propios lejanos a los del mundo cotidiano, en ésta arte todo es posible, el imposible se hace posible. Como dijo Disney, el cerebro es el fabricante de la imaginación. Hoy, con las tecnologías existentes, no hay límites, el límite es el de la imaginación de cada realizador.

#### **4.1 Elementos: color y forma**

Para explicar una historia de manera correcta, es necesario que se utilicen todos los elementos del mundo animado como lo es el color, la iluminación y la forma, estas características deben estar presentes en la película de una forma coherente.

El color aporta mayor adecuación a la realidad, ya que el mundo es en colores, éste ofrece una libertad creativa para los artistas. Los animadores del cine en blanco y negro, lograron conseguir altos niveles de perfección fotográfica, debido al minucioso diseño de contrastes entre luz y sombras, una sorprendente profesionalidad en el uso de la iluminación.

La luz es un elemento imprescindible para el lenguaje cinematográfico. Sin luz no hay cine. Es por eso que la iluminación y la dirección de arte juegan un rol clave dentro de éste rubro.

El dibujo animado es una representación de líneas que forman figuras que contienen un valor artístico. Éstas tienen un significado y un simbolismo. El dibujo se conforma por líneas de diversos tamaños y formas. Lo que caracteriza su

existencia es la perspectiva, que le proporciona al espectador un mundo similar al propio.

Los colores cálidos generan impresión de proximidad, dan sensación de alegría, dinamismo, confianza, amistad, etc. Estos colores son: el amarillo, el rojo, el naranja. Los fríos dan sensación de lejanía, seriedad, distanciamiento, etc. Estos son: el azul, el verde, el violeta.

También influye el valor de la intensidad tonal de cada color, es decir, los valores altos o sea iluminados, sugieren grandiosidad, lejanía, vacío, y suelen ser percibidos como más enérgicos y extravertidos. En cambio los valores bajos, poco iluminados, sugieren aproximación, dan impresión de ser introvertidos.

Las tonalidades también producen diferentes impresiones de distancia. Los colores claros inspiran limpieza, juventud, como por ejemplo los amarillos, verdes y naranjas, mientras que los oscuros inspiran seriedad, madurez, calma, como es el caso de los tonos rojos, azules y negros.

La percepción de un color puede variar dependiendo del área que ocupe, como así el tamaño de éste, también depende de los colores que lo rodean.

Los fondos iluminados y claros resaltan los colores, dan ambiente de alegría y los objetos tienen más importancia en su conjunto. Los fondos oscuros debilitan los colores, entristecen los objetos que se difuman y pierden importancia en el conjunto. En algunos casos esto es utilizado para resaltar la figura y que el espectador centre la atención en ella.

Es por esto que el color sirve para centrar la atención, favorecer el ritmo en la narración, en el montaje y expresar con más fuerza ciertos momentos. Este recurso es muy utilizado en el cine, ya que por medio de él se puede expresar de forma connotativa y denotativa aspectos de la personalidad de los personajes.

El color es un signo. Mediante éste se puede recibir un estímulo u otro. Los colores generan sensaciones y por ello hay una selección minuciosa de acuerdo a lo que se quiere transmitir.

Las primeras animaciones constaban de fondos opacos, complejos y la figura simple. La forma es una de las características que la mayoría de estos dibujos poseen. Éstas eran figuras geométricas, ya que son más reproducibles y modulares, es decir, debido a la cantidad de veces que había

que dibujar cada fotograma, esta regla geométrica simplificaba la labor y el dibujo se realizaba más rápido. Por ejemplo el dibujo de *Mickey*, si se separa su rostro en partes se puede observar que está conformado por muchos círculos.

La forma y el color son elementos seleccionados con suma precisión ya que la imagen habla por si misma. A partir de estos aspectos es que se pueden apreciar determinadas características tanto de la puesta en escena como de los personajes en si.

Los colores tienen una simbología. Esto es visible en personajes malvados cuyo contexto y composición esta prevaecido por una paleta cromática de colores fríos y oscuros. Estos remiten a la tenebrosidad y al mundo retorcido de los cuales provienen. Esta suma de todos los colores, el negro, logra someter al personaje a una atmosfera fúnebre y gótica. En casi todos los filmes clásicos de *Disney* el personaje maligno está rodeado de colores oscuros. Brujas, monstruos, hechiceros, etcétera.

En el caso de los protagonistas que siempre representan el bien, prevalecen los colores vivos, cálidos y llamativos. Estos logran que los personajes sean diferenciados entre si.



En el caso de las princesas, la ausencia del color, o sea el blanco, prevalece como símbolo de la virginidad y pureza. Suelen contener colores celestes, y rosas que indican, la juventud, el bien y la nobleza. Pero no siempre ocurre esto. En *La Sirenita* (1989), la protagonista es rebelde y atrevida. Su cola es de color verde y su pelo rojo.

En la actualidad las formas y los colores han variado. Se puede hablar de formas más redondeadas, ya no tan cuadradas como en el cine clásico. Lo mismo ocurre en cuanto a la paleta de colores. Este cambio tiene que ver con una evolución de la sociedad: existen términos medios. Las diferencias no están exageradamente contrastadas.

Los colores y las texturas acompañan la forma para recrear personajes y ámbitos más palpables. Los colores están utilizados para caracterizar y representar de forma más fiel a la realidad, como por ejemplo, las especies de los animales. En algunos casos, se alteran los colores para destacar un aspecto de la personalidad personaje que lo hace disímil al resto.

Para concluir, por medio de la tecnología las formas y los colores han ido evolucionando en conjunto. Gracias a estas herramientas del diseño los personajes han adquirido otras

características que evidencian y destacan su forma de ser y de comportarse en la historia.

#### **4.2 Lenguaje propio del dibujo animado**

La animación brinda una expresión muy diferente de la que ofrece la imagen real, al mismo tiempo permite que el artista pueda trabajar con una libertad creativa que en el caso del cine tradicional es más acotada.

El animador de dibujos tiene mayor control sobre la obra, es decir, tiene un mayor poder de interacción en el proceso de creación y en el resultado. Esta técnica puede relacionarse con el mundo de la imagen real de manera física y material, al mismo tiempo puede hacerlo dentro de él. Gracias a la animación de los dibujos se puede representar la realidad de otra manera, ya que posee códigos propios lejanos a los del mundo cotidiano, en esta arte todo es posible, el imposible se hace posible.

El dibujo de algo refleja una determinada mirada del mundo, permite comunicar sentimientos y pensamientos, transmitiéndolas de manera sensorial. Él, permite inventar un mundo original, distinto al real, muestra lo que se observa, desde lugares, épocas y otras características.

Los dibujos ofrecen la posibilidad de interpretar y experimentar, ya que desarrolla un nuevo lenguaje de movimiento, gestos, figuras, escenarios fantásticos, o líneas, formas y colores.

Dentro de los dibujos animados se encuentra un elemento que se repite en todas las historias. El *gag*, que se lo puede nombrar como un lenguaje infaltable en las películas de dibujos. Desde los principios de la animación con *Silly Symphonies* (1929-1939) de *Disney*, se puede observar el humor a través de la comedia, utilizando como elemento el *gag*. Por lo general, este elemento es utilizado como recurso para resaltar situaciones como: ironías dramáticas, direcciones equivocadas, la parodia, los dobles sentidos, la exageración, y claro, la repetición. Un ejemplo claro de esto se detallará el próximo capítulo en el análisis de *Shrek 2* (2004)

Por éstos y otros factores es que el dibujo constituye un lenguaje propio. En el capítulo siguiente se realizará el análisis de *La Cenicienta* (1950), *Shrek 2* (2004) y *UP* (2009), que al igual que otras, presentan algunos de estos factores enunciados previamente.

## Capítulo 5 Análisis y reflexión sobre el contenido expuesto

Para poder evaluar correctamente una película es importante basarse en modelos de análisis que mantengan una misma estructura. Es por ello que se seleccionaron los textos de Casetti y Di Chio, *Cómo analizar un film* (1994) y de Carmona, *Cómo se comenta un texto fílmico* (1996). Éste último expone que:

El análisis implica dos movimientos que, aunque se den de modo simultáneo en la práctica, conviene abordar por separado: reconocimiento y comprensión. Todo análisis, en efecto, requiere la capacidad de reconocimiento de los elementos que componen el objeto [...] Este reconocimiento está ligado a la capacidad de distinguir y ubicar los distintos elementos individuales que aparecen en el desarrollo temporal de la proyección sobre la pantalla: personajes, luces y sombras, colores, sonidos, frases, tonos de voz, etc. La comprensión implica, a su vez, la capacidad para relacionar estos elementos individuales entre sí como partes de un todo más amplio: el encuadre, el plano, la secuencia, el conjuntos del film, etcétera.

(p. 47 y 48)

Estos autores exponen diversos métodos de análisis, pero asimismo comparten que el análisis de una película implica desglosar técnica y narrativamente el filme. En otras palabras, no se trata de describir la película, sino de descubrir todos y cada uno de los aspectos que hacen al todo, como explica Carmona; reconocer y comprender los componentes de un filme.

Algunas de éstas cuestiones han sido expuestas en los capítulos previos, tal es así como son las cuestiones formales: tipos de plano utilizados, ángulos de cámara, altura, ritmo, banda sonora, iluminación, tipos de corte y transiciones, etcétera; el perfil y las características de los personajes, vestuario, escenografía, composición cromática, simbología, denotación y connotación, entre otras.

Es fundamental adaptar todas estas cuestiones al tipo de narrativa que corresponde, en éste caso al género infantil y de animación.

Además es necesario también reconocer las influencias tecnológicas ya que repercuten en la realización y percepción del filme, otorgándole una sensación de realismo a la imagen. Todos estos aspectos serán evaluados en los filmes fundamentando el marco teórico expuesto en los capítulos

anteriores, y permitiendo corroborar la hipótesis planteada en el PG.

### **5.1 La cenicienta (1950)**

*La Cenicienta* es una película clásica de *Disney*, denominada así por su estética y por ser una adaptación literaria.

Este cuento ha tenido numerosas versiones, en libros y películas, pero fue la versión de *Disney* la más reconocida en la industria cinematográfica. Dentro de las películas de animación *La Cenicienta* (1950) es una de las más distinguidas, su banda sonora y sus dibujos dotaron al personaje de Cenicienta de vida y color.

La película consta de algunos avances técnicos en relación a obras anteriores como *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), *Fantasia* (1940) y *Bambi* (1942). Este último filme obtuvo tres nominaciones a los Oscar por sonido, canción y adaptación musical.

El mensaje es fuerte y claro: el triunfo del bien sobre el mal, la bondad sobre la crueldad, el amor verdadero sobre el

interesado. La música es expresiva y las imágenes se adaptan al estilo *Disney*: realista, alegre, mágico y caricaturesco.

La película comienza con los créditos, al mismo tiempo se puede escuchar una banda sonora de cánticos en forma de coro. Como fondo entre los títulos se pueden apreciar algunos elementos del relato que actúan como indicios: el zapato, el castillo y la carroza. De esta forma se introduce al espectador dentro del relato fílmico.

Esta sucesión de imágenes en los títulos posee marcos adornados por flores de colores. Esto responde a la estética clásica en que la mayoría de los filmes hacen su apertura con los créditos correspondientes y música generalmente orquestal de fondo.

La tipografía de estos títulos es caligráfica, se enuncia *Del clásico original* en letra cursiva informando que se trata de una adaptación clásica. *La Cenicienta* aparece en letra mayúscula, en blanco con brillos, como si fuese de cristal. Debajo del título del filme, hay una imagen de un zapato de cristal sobre un cojín, enmarcado por unas palomas blancas que sostienen un lazo rojo, éste es un adelanto del momento del clímax.

Los fondos de los títulos, varían en color: rosa, púrpura, azul, celeste, verde y rojo, lo cual transmiten una sensación de feminidad. Estos colores componen la paleta cromática utilizada en el transcurso de toda la película.

La presentación emerge con informantes de la historia. El zapato de cristal se encuentra en el centro de la imagen delimitado por una especie de marco pictórico con diferentes adornos, ejerciendo de esta forma, una fuerza centrípeta que logra llevar la mirada del espectador hacia el centro de atención.

El primer plano aparece desde izquierda de cuadro, se dirige hacia el libro. La cámara hace un desplazamiento hasta éste dejándolo en el centro del cuadro. El movimiento de cámara culmina para que el espectador pueda leer la portada.

Nuevamente aparece el título *La Cenicienta* en letras blancas.

El libro se abre y aparece la voz de un relator omnisciente, en este caso una mujer que comienza narrando con el 'Había una vez', mientras que de fondo se puede apreciar la misma frase escrita con letra mayúscula y tipografía inicial de la historia. Éste es un aspecto clásico que se reitera con frecuencia en los cuentos Hadas, ya que remite a la



imaginación de un niño que se introduce en el relato mientras que alguien le lee la historia.

La narradora omnisciente ubica al espectador del relato en el contexto. Se hace un plano detalle del castillo, zoom in (pasar de un plano general a uno mas cercano por un movimiento óptico de la lente) hacia el y la cámara hace un paneo que ubica al espectador dentro del contexto. Los colores de este parecen ser pintados en acuarela, justamente, como si fuesen del cuento.

Se realiza un fundido y gira la primera página del libro, presentando la casa de Cenicienta. Ésta presenta naturaleza, tranquilidad, una fuente que transmite vida y alegría. Se puede observar al padre de Cenicienta, y a la protagonista de niña, vestida con un vestido celeste, como los que utiliza de adulta.

La locutora va relatando todo lo que aparece en cuadro, no deja a la imaginación, sino que explica lo que acontece.

En contraste con este plano de tranquilidad y amor, aparece un plano oblicuo, con cámara baja, para presentar a la madrastra y sus dos hijas. Este plano genera una sensación de inmensidad, ya que las tres aparecen detrás de una gran ventana, con las rejas simulando una cárcel, el fondo es

oscuro, y la posición en la que se encuentran es rígida, de brazos cruzados, sus miradas son malévolas, envidiosas.

El vestuario de las hermanas es denotativo, ya que a lo largo del filme conservan la paleta cromática del amarillo Griselda y rosa Anastasia. Esto sirve para identificarlas de adultas.

Se realiza un plano detalle de gotas cayendo, la lluvia es un indicio que anticipa y simboliza la tristeza.

Se hace un corte directo a la toma siguiente en la que aparece un plano general del cuarto de Cenicienta llorando sobre la cama; nadie la consuela, la distancia entre ella, su madrastra y sus hermanastras demuestran frivolidad, disfrutan el sufrimiento de *Cenicienta*. También es clara la oposición entre los personajes y la distancia que existe entre estas. Este plano aparece desde un costado, como si el espectador estuviese escondido detrás de una cortina de la habitación actuando de cómplice. El color del cuadro es oscuro, su vestuario es verde y violeta. Se utilizan colores fríos.

La escena siguiente presenta un plano general del castillo de fondo, se realiza un paneo, las imágenes no contienen demasiada acción, parecen imágenes estáticas, justamente, como un cuento, ya que la relatora continua narrando la historia.

Luego se observa un plano contrapicado del lugar donde vive Cenicienta, en la punta de su hogar, como una cárcel, ya que en la historia se describe que los presos eran destinados a la punta de los castillos, apartados de la sociedad. El cielo se mantiene de color rosa.

Aparecen los pájaros, celestes, con gorritos, ayudantes de Cenicienta. Desde un plano general ellos abren las cortinas celestes dejando al descubierto la figura de Cenicienta durmiendo.

La despojan de sus mantas. Esta secuencia es la primera en dejar al descubierto los rasgos de la personalidad de Cenicienta, ya que al despertarla, se muestra tierna, paciente y alegre. Juega con los pájaros, aquí indica su relación con los animales, pareciese que se puede comunicar con ellos, como si los entendiera.

Cenicienta aparece vestida con un camisón celeste, los pájaros silban, aparece la primera pieza musical. Cuando la protagonista canta expresa sus sueños mientras que se peina, se viste y baila. Los ratones parecen enamorarse de su voz, y se realiza un contrapunto con el sonido, en un plano de los pájaros sobre su almohada.

En un plano general, con Cenicienta como figura, se puede observar en la profundidad de campo el castillo. Éste se encuentra lejos, pero puede ser visto desde su ventana, la mirada de Cenicienta hacia el y su canción indican el deseo de llegar hacia el príncipe. Aquí se plantea el objetivo principal de la protagonista.

Los ratones y los pájaros presentan un vestuario casi humano, gorros, vestidos, remeras y pantalones, que denotan su humanización en la película. Al mismo tiempo se muestran trabajando, lustran, limpian. Son ayudantes y colaboran constantemente con la protagonista, tanto en las cuestiones laborales como las emocionales y las que dirigen el rumbo de la historia.

Se hace un plano detalle del reloj. Este también utilizado como leit motive, ya que es el informante que indica que algo malo se avecina. Luego aparece un plano de las escaleras que parecen ser infinitas, lo cual simboliza el gran camino que debe recorrer Cenicienta para poder cumplir sus objetivos.

Se contrasta el vestuario utilizado previamente con el del trabajo y la esclavitud. Este tiene una paleta de colores en marrón, blanco, pero su lazo en el pelo es celeste, así también su pañuelo en la cabeza. Estos simbolizan su actitud

airosa a pesar de su infelicidad. Cenicienta sufre, sin embargo tiene una actitud y un optimismo que poco tiene que ver con el mundo en el que vive.

Uno de los ratones informa que Cenicienta es muy buena, lo cual manifiesta el estereotipo de películas clásicas. Los personajes son demasiado buenos.

Frente al sacrificio y a la vida injusta, éstos se mantienen optimistas, casi como en ensueño, pasivos, no se enfrentan a la injusticia. Cenicienta no actúa por sí sola, necesita la ayuda de alguien para ser salvada, en este caso, la del príncipe. En cambio los malos, son muy malos, la madrastra y sus hijas se muestran sin escrúpulos, exageradamente envidiosas.

La presentación de Lucifer, el gato, es casi como la presentación de la antagonista ya que ambos son y actúan de forma similar. Su nombre es propio del demonio, del diablo, lo cual indica la maldad del personaje. Es de pelaje negro, lo cual conlleva a una interpretación de lo malo, la idealización del gato negro y la mala suerte. Sus ojos son amarillos, con una mirada malvada, al igual que su sonrisa. El gato es presentado como perezoso, testarudo, malo. Lucifer vive en mejor condición que Cenicienta, un gato que vive más cómodo que un humano, en una cama lujosa que indica la

arrogancia y vanidad de este. Rápidamente el espectador puede denotar que se trata de un antagonista.

Nuevamente se hace un plano del castillo, blanco y celeste, con nubes alrededor, como si estuviese en el cielo, en un sueño. Sus puntas afiladas muestran la grandeza, como si fuese un palacio. *Disney* imitó el estilo rococó del castillo de Luis II de Baviera. La decoración interna muestra los detalles en los muebles, las hachas colgadas de fondo, la elegancia y el refinamiento.

Cenicienta es la encargada de hacer entrar la luz al hogar, abre las cortinas en varias oportunidades. Esta connotación se hace interpretar como la única fuente de alegría y pureza en la casa. La casa posee mucha madera, ladrillo, piedra que sitúa en el contexto, ya que posee una decoración medieval. Por otra parte, el castillo está comprendido de muchas grietas y aberturas, que simbolizan el abandono, la tristeza y el vacío.

Se presenta a Bruno, el perro de Cenicienta, se muestra el contraste entre Lucifer, ya que éste vivía en el lujo, en cambio Bruno, en el sótano, sobre una alfombra. Se lo ve cansado, flaco, casi enfermo. Claramente se suscita la pelea

entre perro y gato, como se aborrecen mutuamente. Es torpe, bueno y fiel a la protagonista. Si bien este personaje no aparece mucho en la película es importante presentarlo, ya que se convierte en un clave ayudante de la *Cenicienta* para poder escapar, al final del relato.

Vuelve a aparecer la madrastra, esta vez, con la refracción de su sombra gris sobre la pared, la figura se ve más grande, como si aplastara a *Cenicienta*. Los ojos de la madrastra se vuelven amarillos, malignos, al igual que los de Lucifer.

Al mismo tiempo se oye la música clásica de persecución, una marcha que se complementa con el contrapunto con los pasos y movimientos de Bruno y Lucifer. Esta escena tiene similitud con la famosa serie de dibujos animados *Tom y Jerry* (1965) famosa por sus persecuciones entre gato y ratón.

Los ratones también presentan un modelo de ayudantes estereotipado del cine clásico. Jack es flaco y alto, el inteligente del grupo, líder. En cambio el nuevo en el grupo, es gordo y bajito, torpe y glotón, pero sensible al mismo tiempo.

Se utilizan timbres y campanas para marcar a *Cenicienta* que se solicitan sus servicios. Éstas aparecen en un plano

detalle que muestra tres campanas sonando, dos para las hermanas y una para la madrastra. Estas tres suenan sin parar, y simbolizan justamente la servidumbre y esclavitud de *Cenicienta*, que en el sótano, se muestra agotada, sobrecargada.

Uno de los indicios más importantes es desarrollado en la siguiente secuencia, en que *Cenicienta* subiendo las escaleras para servir a sus hermanas, pierde el zapato en ella.

Las hermanas poseen un timbre de voz irritante, chillón, rudo y grosero. Esto alude a su comportamiento. Se las muestra histéricas, *Cenicienta* en cambio, sumisa y educada.

Se realiza un plano general en que *Cenicienta* es arrinconada por la sombra de las rejas de la ventana, la iluminación sólo destaca su figura, un juego de luces que centra la atención en ella y genera suspenso. La toma es realizada desde la cama de la madrastra, en la oscuridad, se hace un zoom in hacia la cama, pero la figura de la madrastra no es revelada. Éste es otro recurso estético utilizado en el cine clásico, ya que se utiliza para el misterio frente a la maldad. Nuevamente la madrastra acaricia el gato, lo que indica avaricia. La madrastra posee un mechón de pelo blanco, una cana en el



medio de su cabellera gris. Este rasgo es repetido en algunos filmes de Disney para representar la imagen de la bruja.

La escena siguiente comienza con un plano general desde la ventana del castillo, unas palomas blancas que vuelan al arrojarle por ella una corona de oro, se ve un ambiente desordenado, hachas colgadas, que señala el descontento del rey.

El rey, tiene una similitud con el personaje del padre de Jazmín en Aladín (1992): Largos bigotes blancos, al igual que su pelo, una figura baja y gordo.

Aparece un montaje explicativo, mientras el Rey padre cuenta sus aventuras con su hijo se realiza un paneo denotando cuadros del Rey y el príncipe a lo largo de la vida, desde niño hasta la adultez. Estos cuadros van creciendo en tamaño hasta que llega al príncipe adulto sobre un caballo.

Esta secuencia deja al descubierto la ausencia de la madre, ya que todos los retratos son del rey y el príncipe solos. El príncipe tiene un vestuario celeste en todos los retratos, lo cual simboliza una conexión entre Cenicienta y él.

El castillo se muestra inmenso por dentro, lujoso, para ello se utilizan planos con lentes gran angular que ejercen sensación de grandeza.

El rey muestra una personalidad sensible, casi como la de una madre, muestra unos muñecos simulando el príncipe enamorado. Su deseo es claro y conciso, quiere ver a su hijo casado y con hijos antes de su vejez y seguida muerte. Su vestuario es negro, rojo y dorado. Este personaje se muestra ansioso, impaciente y muy gesticular.

En este instante se presenta al asistente real, un personaje que tiene participación clave dentro de la película ya que es el ayudante del Rey y lo asiste en la celebración del baile, como en la búsqueda de la dueña del zapato.

Hay un plano general de la madrastra tocando el piano y las hermanastras cantando de manera intolerante. Se contrasta la imagen con un fundido de Cenicienta cantando dulcemente, mientras limpia los pisos, como una esclava. Se realizan planos detalle de las burbujas de jabón, en las cuales dentro de ellas se proyecta la imagen de Cenicienta, esto simboliza justamente que vive dentro de una burbuja, fuera de la realidad. Estas burbujas aumentan en tamaño cuando Cenicienta aumenta la intensidad de su voz al cantar. Lucifer envidioso,

vuelve a ensuciarle lo que con tanto esfuerzo limpió. Uno de los pájaros purpuras sube los hilos dentro de un zapato, lo cual puede presentarse como otro indicio.

Llega la invitación para el baile. Cenicienta se muestra ansiosa y optimista, recupera el vestido de su madre, este representado en blanco y rosa. Los ratones ayudan a coserlo y arreglarlo. En esta secuencia aparece otra pieza musical de los ratones, que cantan y afirman que pueden hacerlo, rápido, con la intención de acabar el vestido para el baile.

*Cenicienta* acaba de limpiar y se viste para el baile. Las hermanas caminan de la misma forma que Lucifer. Ellas descubren el collar de perlas y las hermanas en una escena sumamente violenta para la época, la despojan de su vestido, rompiéndolo para convertirlo en un harapo. Cenicienta se ve superada por la situación, éste es el detonante que da un giro en la historia, ya que Cenicienta se mostraba optimista a pesar de los maltratos, pero en esta escena rompe en llanto y se escapa al bosque, como forma de escape de la realidad, ya que se ve frustrada frente al deseo de conocer el príncipe.

Luego aparece un plano general del castillo demostrando la grandeza real. Las carrozas en las colosales puertas, con sus

invitados descendiendo. Suena una pieza musical clásica de fondo, el príncipe se muestra aburrido y desinteresado por las doncellas que lo saludan.

Los ratones cantan una canción sobre los sueños. Se encuentran tristes por la desilusión de *Cenicienta*.

En un plano general se representa a *Cenicienta* llorando desconsolada, es así que aparece un brillo, destellos de luz, y un hada madrina, vestida de violeta y moño rosa, que se sienta de manera tal que *Cenicienta* se apoye en su regazo, como si fuese una madre. Ésta la calma, y la hechiza con su varita mágica.

Mientras canta risueña Bibbidi Bobbidi Boo! el hada madrina convierte una calabaza en una carroza lujosa, blanca, con dorado brillante, expresa otras palabras mágicas y realiza una coreografía, convierte a los ratones en caballos blancos, con dorado, y al caballo lo convierte en chofer de la carroza, celeste con moño.

A *Cenicienta* la convierte en una princesa, con un vestido blanco brillante, pelo recogido, zapatos de cristal, como símbolo de la transparencia y el valor, pero informa que no durará por siempre, hasta las doce de la noche.

El baile en el castillo se realiza con una gran alfombra roja de la realeza, aparece el príncipe por primera vez. Lindo y educado, vestido de rojo, blanco y dorado. De pelo oscuro, este personaje no se encuentra demasiado desarrollado, ya que no se sabe nada de él, solo que es príncipe y que debe casarse. En un plano general y con un gran angular, se realiza la entrada triunfal, interminables escaleras en una alfombra rosa, gigantes, estas escaleras representan en algunos momentos el sacrificio de *Cenicienta* por alcanzar sus objetivos, el crecimiento.

Las hermanastras saludan al príncipe, el ayudante del Rey relatan la inconformidad de éste, *Cenicienta* se muestra perdida, él la visualiza y la busca, sin saber nada de ella ni ella nada de él parecen enamorarse, bailan una pieza clásica tipo vals.

*Cenicienta* dice sentirse en un cuento de hadas, pero en la vida real. Se realiza un extraño plano, desde la lente del anteojito del asistente del rey, en la cual, pareciese un ojo de pez, se ve al príncipe y *Cenicienta* bailando enamorados. La iluminación se vuelve azulada, cubriendo el público y dejando a la pareja sola en cuadro, como abstraídos del

resto, enamorados. El rey se muestra feliz ya que cumple su objetivo.

Una de las hermanastras aparece en un plano de cámara baja, mirando entre las piernas del público, como subestimándola.

Cenicienta canta una canción de título *Esto es amor* (David, Livingston, Hoffman, 1949) en un plano general ellos bailan y se refracta una sombra de los dos juntos, el plano parece ser enmarcado. El príncipe complementa el canto y lo hacen juntos, prevalece el color azul, una fuente que simboliza la vida, un puente que simboliza la unión, y la luna llena de fondo representando justamente, la plenitud.

El brillo aparece constantemente, la bruma, generando una sensación de ensueño de la protagonista.

Plano detalle del reloj sonando en las doce, varias campanadas que denotan la culminación del hechizo.

Aparece el sonido de violines tocando con intensidad, suspenso, Cenicienta escapa corriendo y olvida su zapato en las escaleras.

El asistente conserva el zapato. Se desespera al no poder retener a la protagonista junto al príncipe.

Aparece nuevamente el plano detalle del reloj y cenicienta con la ayuda de sus amigos logra escapar, en esta secuencia se puede ver como el hechizo pierde su magia.

El Rey sueña con niñas rubias vestidas de celeste, aquí se presenta nuevamente el deseo de tener nietos. Este se muestra alegre, salta en la cama como un niño, casi volando en el aire. Aquí se muestra un plano del techo de su cuarto, un cielo.

Se hace un fundido que denota una elipsis temporal, plano detalle de un comunicado real que explica la convocatoria de las doncellas a probarse el zapato. Se escuchan trompetas de fondo, anunciando del príncipe.

Llega a la casa el ayudante del rey y la madrastra abre la puerta con un bastón negro. Ansiosa porque se quede con alguna de sus hijas, ya que éste es el claro objetivo de la madrastra, que una de sus hijas se case con el príncipe para vivir una vida rica llena de avaricia. La codicia la caracteriza, aparece nuevamente el plano de los ojos amarillos de ella.

El zapato se vuelve el objeto simbólico de unión, ya que por medio del príncipe sabrá quien es su enamorada. Esto puede

tratarse de que justamente el zapato como objeto es muy personal, ya que la talla varía en todas las personas.

Las hermanastras compiten entre ellas para quedarse con el príncipe, esto muestra el escaso amor y la fuerte rivalidad que existe entre ellas. Prueban el zapato pero de manera brusca se muestra cómo les queda muy pequeño, justamente se dice que los pies grandes son burdos, a ellas no les cabe ni en un dedo. Tienen pies muy grandes.

Desde un plano detalle cerrado, Cenicienta mira a través de la cerradura, como una esclava, Bruno persigue a Lucifer y lo expulsa por la ventana.

Cenicienta escapa y se encuentra con el asistente del rey. La madrastra interpone el bastón en sus pies y logra que el asistente deje caer el zapato rompiéndose el cristal. Esto da un giro en el relato ya que impone la posibilidad que la protagonista no cumpla con su objetivo. Éste es el clímax de la historia, en que las fuerzas se oponen y se pone en duda el cumplimiento del objetivo.

Seguido a esta secuencia aparece la resolución, *Cenicienta* tiene el par correspondiente, se lo prueba y entra con facilidad.



Se realiza un fundido y se oyen campanas nupciales, el reloj que marca las doce pero del mediodía, éstas tienen pequeños destellos.

Se realiza la boda entre el príncipe y *Cenicienta*. Bajan las escaleras y la protagonista nuevamente pierde el zapato, este recurso es utilizado como *gag*.

Se concluye con los novios subiendo a la carroza, muy similar a la de *Cenicienta* la noche del baile, se muestran unas banderas de triunfo, y los ratones vestidos de blanco como si fuesen de la realeza.

El plano final cierra con la cara de ellos besándose a través de la ventana de atrás de la carroza como si estuviese enmarcada en un corazón.

Se hace un fundido encadenado y zoom out como saliendo del cuento, se cierra el libro, y se pueden ver nuevamente las palomas blancas sosteniendo el lazo rojo con el zapato sobre el cojín en el centro. Esto es entonces, un final de estructura cíclica, ya que termina igual a como comienza.

Aparece nuevamente el relator omnisciente que concluye con la frase "vivieron juntos para siempre". Acto seguido se ve el título Fin. Esto es clásico de los cuentos, se repite el

final feliz de las producciones de *Disney* en que los buenos son recompensados y los malos desaparecen.

Es por eso que *La Cenicienta* (1950), es uno de los grandes clásicos de *Disney*, ya que en cuanto análisis de los personajes, el amor aparece como algo superficial y rápido, *Cenicienta* se ha visto solo una vez con el príncipe pero su amor a la distancia desde niña logra que estos no necesiten más tiempo para saber que son el uno para el otro.

El personaje del príncipe es idealizado, como bueno y en búsqueda del verdadero amor, pero nada más se sabe de él.

*Cenicienta* en cambio, es castigada por sus hermanastras, inducidas por su madre y sobre todo por la codicia y avaricia. La envidia es generada por la perfección de *Cenicienta*, ya que a pesar de ser tratada como esclava y vestir como una sirvienta su belleza queda siempre al descubierto, su bondad, la paciencia y sobre todo su bella voz.

Los recursos estéticos son simples, pero concisos. El relator no deja mucho espacio para la imaginación, ya que al mismo tiempo que se narra se representa, pero este recurso es utilizado como alguien que justamente cuenta un cuento.

Los contrastes entre los personajes son obvios, la ingenuidad de Cenicienta contra la envidia de la madrastra y hermanastras. La realeza y la simpleza del príncipe. El perro y los ratones, contra el gato.

Por otro lado, el hada madrina deja en claro que los milagros tardan un poco más, pero su aparición se da en un momento clave de la película, cuando Cenicienta pierde el optimismo y la fuerza interna que la mantiene feliz, por eso, el hada madrina llega para consumir la magia frente a la imposibilidad de Cenicienta de cumplir por si sola su objetivo. De todas formas, el hechizo no dura para siempre, simplemente es una ayuda, que dura lo suficiente como para que Cenicienta pueda conocer al príncipe y este la rescate de su cárcel.

El hechizo termina pero los zapatos quedan, si los zapatos desapareciesen Cenicienta no hubiese tenido nada que la vuelva a unir al príncipe, es su marca.

En cuanto a recursos formales, las imágenes en un principio se muestran estáticas y simples, justamente dentro del cuento, pero con el transcurso toman dinamismo, como toda película clásica, se tiene en cuenta la fecha de la misma,

ésta es una de las primeras películas de Disney por lo que conlleva a la inmovilidad de las imágenes y la poca profundidad de campo. Como se expuso en el proyecto, se ve la utilización de figura compleja y fondo simple y opaco.

En algunos casos algunas imágenes se repiten lo cual evidencia el uso de los *cells*, para la economización de dibujos.

En cuanto a la banda sonora, es uno de los principales recursos de esta película ya que es la encargada de coreografiar los momentos y las letras son explicativas, es decir, tienen coherencia con el relato. Los sonidos *Foley* no pocos, se acompaña con la banda sonora musical.

El uso de la dirección de arte, es la encargada de transmitir las connotaciones, como por ejemplo la simbología del color y los objetos. Prevalecen colores cálidos en ella, y colores fríos en los antagonistas, para contrastar sus personalidades.

La mayoría de los planos son generales ya que se utilizaba escasamente los primeros planos en las películas de *Disney*, éste recurso dramático no era muy utilizado en ese entonces. En cambio sí, los planos generales, usados para demostrar grandilocuencia en los decorados, como lo es el castillo por

ejemplo. Algunos planos detalles como los del manuscrito son utilizados para marcar indicios que tendrán efecto en el relato.

## **5.2 Shrek (2004)**

El filme seleccionado tiene un gran contenido connotativo de crítica hacia las producciones clásicas de *Disney* sobretodo a los más reconocidos cuentos de hadas.

*Shrek II* (2004) utiliza aspectos del relato clásico adaptándolos a la sociedad actual. Es decir, combina elementos tanto simbólicos como teóricos de la edad media, en un contexto contemporáneo.

En un ámbito medieval se pueden encontrar lugares de marcas como la famosa cafetería americana *Starbucks* que aparece una en frente de la otra; negocios de indumentaria de marcas renombradas como *Armani Exchange*, *Abercrombie & Fitch*, *Versache*, *Gap Queen*, *Old Navy*, o de comida rápida como *Burger King* etc.

Por otro lado muestra un pueblo medieval convertido en *Berverly Hills*, con la casa de los famosos que, en este caso, pertenecen a personajes destacados de los cuentos de hadas.

Es decir, Shrek utiliza esta dicotomía como una forma de crítica y denuncia a la sociedad actual consumista.

Por otro lado *Shrek II* (2004) utiliza recursos formales innovadores. Por ejemplo, planos aéreos, texturas realistas, dibujos realizados de forma exhaustiva cuidando de cada detalle, etc.

En la apertura de la película primero se puede oír la música de la película *El jardín secreto* (1993) que alude a la magia y la fantasía. Esta pieza musical es muy reconocida y se reitera a lo largo del film variando sus tonalidades, utilizada como *leit motive* de la historia de amor entre Shrek y Fiona.

A partir de un paneo cenital descendente con iluminación dirigida hacia un libro, el espectador es introducido en el relato. La apertura es similar a la de algunos cuentos clásicos de *Disney*, como por ejemplo analizada previamente, *La Cenicienta* (1950) o *La Bella Durmiente* (1959).

El libro es de color marrón, y tiene una textura realista ya que posee relieve, parece ser antiguo.

Una vez que se abre, el relator comienza a narrar la historia, al igual que se hacía en algunos filmes clásicos. Es un narrador omnisciente que hace un racconto de *Shrek I* (2001) para introducirse en la secuela. El interior del libro posee relieves en un sus dibujos. Estos son de colores vivos como el rojo, verde y el cian. En su apariencia tienen caras y figuras cómicas, expresivas.

Repite el recurso de las películas clásicas de dibujos animados al empezar narrando con el famoso 'Había una vez', pero desde un lugar de satirización, por ejemplo al hablar de un lugar muy, muy lejano.

Al pasar las hojas se realiza un juego de sombras y texturas que le otorgan una apariencia de realismo.

Si bien los personajes ya son supuestamente conocidos por sus espectadores que vieron *Shrek I* (2001), al narrar la historia aparecen los personajes dentro del libro denotando la disconformidad de los padres de Fiona frente al amor que lo une a Shrek.

Los protagonistas se presentan fuertemente contrastados: Fiona esta debajo del Sol con una flor en sus manos y Shrek

bajo la luna con una antorcha. Ambos están vestidos de verde y poseen una trama similar en sus atuendos.

En la hoja siguiente se presenta al príncipe Encantador en una imagen que en un comienzo es fija y luego se funde en el caballo movimiento dándole el comienzo a la trama.

El caballo en el cual está montado el príncipe es blanco y parece de la realeza. Realiza su galope de manera fiel a la realidad. El príncipe porta una armadura de los caballeros de la época medieval.

La música orquestal es de aventuras. El paso del tiempo se puede apreciar mediante un montaje sucesivo de distintos escenarios. Esta secuencia parece indicar un rasgo heroico y viril de Encantador. Sin embargo esto no perdura ya que en la escena siguiente el príncipe se despoja de su casco mediante una cámara ralenti que simula una publicidad de shampoo para el cabello, iluminando el brillo de éste.

Su virilidad se pone en duda para el espectador, cuando el pelo aparece atado por una red como las utilizadas por las mujeres. Esto expone su obsesión por su belleza.



El castillo está compuesto por piedra y una decoración muy detallada en las alfombras y las telas. El príncipe sube hacia la habitación de la princesa. Se realiza un travelling subjetivo hacia la cama donde descansa Fiona. El encuadre es centrípeto ya que todas las fuerzas están orientadas al centro del cuadro.

Como primer recurso de ironía, al abrir la cortina aparece el lobo de Caperucita Roja disfrazado de la abuela. Este es quien le informa que la princesa se fue con Shrek de luna de miel. Esto da lugar a una secuencia narrativa con un estilo propio del video clip de la vida de casados. La calidad de la imagen se vuelve histórica, es decir, granulada con luz cálida, dando a entender que se trata de una filmación casera.

Con la musicalización de una guitarra Shrek entra en una casa sosteniendo a su amada en sus brazos, característico de los recién casados. Esta casa simula ser de un motel proveniente del cuento clásico *Hansel y Gretel* ya que esta hecha de dulces y chocolates. Al lado se encuentra una cebolla gigante en forma de carroza, similar a la calabaza de *La Cenicienta* (1950). Esta es otra ironía.

Las luciérnagas brillosas denotan la magia del amor entre los personajes. Aparece el título se la película dentro de un corazón, con la tipografía verde caracterizado con las orejas del ogro.

Shrek se afeita y luego la cámara realiza un paneo hacia ella que esta haciendo lo mismo. Aparece el personaje de *Caperucita Roja* quien camina risueña y cuando toca la puerta se asusta al ver a la pareja de ogros.

Dentro de la misma secuencia aparece una escena en la playa en la que una ola arrastra a Fiona y pone en los brazos de Shrek a una Sirena muy similar a Ariel de *La Sirenita* (1989). Fiona irritada le agarra de los pelos y la arroja al mar.

Esta secuencia continúa con una cámara de acompañamiento que toma la alianza volando que cae en el dedo de Fiona.

En el bosque persiguen a Shrek y lo capturan. Fiona lucha contra los granjeros simulando los estilos característicos de lucha de los filmes *Matrix* (1999) y *Kill Bill* (2003). Luego besa a su marido quitándole el barro de la cara mientras este cuelga de un árbol. Esta escena alude a la escena del beso bajo la lluvia de *Spider-Man* (2002) y Mary Jane.

La pareja feliz se encuentra en un jacuzzi de lodo y juegan a encerrar hadas en frascos. Se dan besos bajo la luna mientras la cámara los capta de forma circular rodeándolos en su amor. La canción que acompaña toda esta secuencia se llama Accidentalmente Enamorados y relata la historia de amor de ambos. Por esto es que a partir de la banda sonora y la yuxtaposición de imágenes confeccionadas, se construye una especie de *videoclip*.

La introducción en su contexto se demuestra en detalles como el pantano, las sombras de los árboles, los carteles que indican el peligro por los ogros en la zona, y sobretodo destaca la humildad en la que viven.

Se presenta el conflicto de la historia mediante la tropas reales que van a su casa para invitarlos al baile que celebrará la familia de Fiona en festejo por el casamiento de su hija. Hacen presencia personajes clásicos como los tres chanchitos, Pinocho, los tres ratones, la Galleta de Jengibre y el lobo de Caperucita. Éstos irrumpen en el hogar haciendo una fiesta y bailan una canción reconocida de la música disco.

Se realiza un largo viaje hacia la tierra de Muy muy lejano. En éste se pueden observar los diversos paisajes por los que transitan, como las montañas, así como también pueden observarse las personalidades de los personajes. El burro verborragico y ansioso, como un niño. Shrek intolerante e irritado por el burro, Fiona como mediadora.

Una vez que llegan se puede apreciar el cartel de Muy, Muy lejano sobre las colinas de la tierra, imitando la estructura de el cartel de Hollywood en California, respetando la tipografía, el color, la dimensión y la ubicación espacial.

La entrada simula el acceso a Beverly Hills, el Boulevard con las palmeras, y Rodeo Drive con sus respectivas tiendas comerciales como se nombro previamente. Las calles son de piedra y circulan carrozas en vez de autos que también cumplen como servicio de transporte: hay limusinas, taxis y otros.

Sobre un cartel publicitario en las calles internas de Muy muy lejano se promociona el Hada Madrina. Ésta se muestra como una diva o modelo. El *slogan* que acompaña el cartel dice Sólo deja caer una lágrima.

Se hace un paneo sobre las distintas viviendas de los famosos que en este caso son los personajes de los cuentos de hadas, como Cenicienta y Rospunzel entre otros.

Una vez que llegan al palacio se realiza un montaje paralelo entre la pareja de los protagonistas y los padres de la princesa Fiona. La gente del pueblo espera ansiosa para ver a su princesa con su príncipe. Sin embargo, cuando estos bajan de la carroza se produce un silencio que revela el descontento de la gente y del matrimonio real. Inclusive una de las palomas que se tiraron en su honor, se choca contra una ventana, en forma de gag.

En la primera cena el plano de Shrek tiene una connotación, aparece un cuervo negro sobre el aludiendo a la muerte.

La mesa demuestra el protocolo de la alta sociedad y la impertinencia del ogro. Cuando se sirve la comida se remarca un fuerte contraste entre la figura de Shrek y la del Rey: el primero come un pavo, mientras que el segundo come langosta.

La cámara de manera cenital realiza un movimiento circular hacia la mesa. La tensión aumenta mientras ellos despedazan la comida. Esto también funciona como metáfora ya que es el

momento en el que tanto Shrek como el rey ponen sus inquietudes sobre la mesa.

Fiona en su dormitorio demuestra el mundo en el que fue criada antes de conocer a Shrek. La paleta de colores que se utiliza pertenece al rosa y el violeta, resaltando la femineidad. Los objetos, como los muñecos de una pareja de príncipes, un cuadro de Justin Timberlake, un cantante pop contemporáneo admirado por adolescentes, una caja musical que produce la música de *El jardín secreto* (1993), etc.

Fiona se dirige al balcón llorando y a partir de sus lágrimas se invoca al hada madrina, al igual que en *La Cenicienta* (1950). Ésta hace su aparición desde dentro de una burbuja, cantando y como si fuese una estrella de cine. Se presenta como una mafiosa de una pandilla italiana, con unos guardaespaldas detrás que la custodian.

Realiza un musical como los de las comedias musicales, y los objetos cobran vida como lo hacían en *La Bella y la Bestia* (1991), o en *Aladín* (1992). En esta pieza teatral el Hada Madrina le propone a Fiona proveerla de todo lo que una princesa querría, incluso le ofrece el amor de un príncipe poniendo como ejemplo al Príncipe Carlos de Inglaterra. Este

aspecto es una ironía clave hacia la realeza y el poder. Sin embargo, Fiona rechaza cualquier propuesta ya que lo único que le importa es el amor de Shrek. Es por eso que el hada le deja su tarjeta.

Sin embargo, la bondad que aparenta tener no coincide con su personaje. Lo chantajea al rey con su magia y lo obliga a ejercer fuerza opositora sobre la voluntad de Fiona. Secuestra en su carroza volátil al Rey y se muestra nerviosa a romper con su dieta, en cambio Encantador se muestra inmaduro al pedir la cajita feliz de niños.

Este recurso conecta al espectador con los personajes ya que tienen las mismas necesidades y si bien pertenecen a un relato mágico, están contextualizados dentro de una sociedad moderna.

Las disputas entre los personajes son verosímiles y cotidianas entre las relaciones tanto de pareja como conyugales. Esto también deja al descubierto las personalidades al demostrar que Fiona no es el típico estereotipo de princesa con que *Disney* constaba en sus películas. Esta es simple, humilde, no le importa la belleza externa tanto como el amor de su amado. No se trata de una princesa que se enamora de un príncipe, sino de una princesa

que se deja ganar por el amor de un ogro. Tiene valores y principios.

En el caso de Shrek no aspira a la fortuna sino al amor verdadero. Discute el poder de las clases y de la alta sociedad. Estas características unen a los personajes y consensúan el amor entre ellos.

A diferencia de los personajes clásicos, tanto los protagonistas como los antagonistas y ayudantes poseen un desarrollo profundo en la psicología del personaje y en el plano público, privado e íntimo. Cada personaje su carácter y su razón de actuar en función a sus deseos y necesidades.

En el caso de los antagonistas, Encantador y el Hada Madrina, los personajes no corresponden a los estereotipos clásicos en los que los príncipes y las hadas madrinas aparecían como figuras ayudantes y representantes de la bondad. En cambio en *Shrek II* (2004) estos se muestran falsos, ambiciosos, egocéntricos y omnipotentes.

El Hada Madrina es una manipuladora hacia su hijo Encantador y hacia el resto de los personajes. Los colores que utiliza son el rosa, el violeta, que resaltan su lado femenino y su



sensualidad. El hada tiene una doble personalidad, una doble vida, utiliza su poder de forma irregular, es decir, no ayuda por deber sino que busca un fin comercial en su trabajo. Por otro lado, muestra una faceta moderna al utilizar las burbujas como maquina contestadora.

Encantador es superficial, narcisista, apegado a la madre como un niño. Rompe con el estereotipo del príncipe valiente y viril, ya que se muestra coqueto y metrosexual. Estos detalles pueden observarse en la primera escena en que aparece como cuando se pinta los labios en su presentación con Fiona. No toma decisiones por si mismo.

En el caso del matrimonio real, los personajes están preocupados por conseguir la felicidad de su hija pero en función de sus propios deseos. Si bien la figura paterna en un principio ocupa un lugar de oponente, termina cambiando comprendiendo la importancia del amor verdadero de su hija hacia Shrek. El rey demuestra su conflicto interno al oponerse a que su hija se case con un ogro ya que el había sufrido cuando el era una rana. Aquí se evidencia la evolución del rey.

La reina y el rey utilizan un vestuario medieval, la Reina de color rosa, también lleva blanco, el Rey lleva azul y blanco, con medias y zapatos clásicos de la era medieval. Los dos están caracterizados por la corona, sus cabellos son blancos, canosos, demostrando la edad de los mismos, al igual que sus rostros, que poseen algunas arrugas.

Los principales ayudantes de Shrek son burro y el gato con botas. Burro, tiene una personalidad ansiosa e inquieta, pero justamente esta dicotomía con Shrek es la que logra un balance entre ellos, ya que burro es quien aporta el optimismo y la gracia frente a la desgracia de Shrek.

En el caso del gato, éste presenta características típicas de un gato: su pelaje naranja con tonalidades, ojos grandes salientes, y su habilidad para trepar. Utiliza su destreza para pelear y trepar, consigue lo que desea, ya que los gatos poseen astucia. Del mismo modo sabe que puede expresar ternura con sus ojos, este recurso lo utiliza cuando necesita conseguir la compasión del oponente.

El gato se muestra de manera racional, su lenguaje es antiguo y respetuoso, al ser español posee el acento típico de la zona, sus botas largas, espada, sombrero con pluma amarilla,

denotan su oficio, y por supuesto, que se trata de un gato con botas, como el famoso cuento. En determinadas escenas el gato expresa la personalidad de estos animales, persuasivos y fieles, así como también remite a *La leyenda del zorro* (1995) realizada por el mismo artista encargado del doblaje del gato, Antonio Banderas, quien impone su marca inicial con la espada en el árbol.

Otros personajes de distintos cuentos clásicos aparecen a lo largo de la película. Éstos lo hacen en una taberna ubicada a lo lejos del pueblo, en un pantano que se encuentra rodeada de árboles y oscuridad. Aparece un informante que detalla en su cartel el nombre: La manzana envenenada. El título remite al film de *Blanca nieves y los siete enanitos* (1937), y también indica que se trata de un lugar tenebroso.

En la taberna se encuentran personajes como capitán garfio, el caballero sin cabeza y otros personajes que el espectador reconoce como villanos de otras películas. El camarero es un transexual llamado la hermanastra más fea, haciendo analogía con la hermanastra de Cenicienta. Su vestimenta es de mujer pero su rostro y voz denotan que se trata de un hombre, este personaje resulta diferente al resto, ya que nunca en una

película de animación se realizó un personaje de tales características.

La taberna parece ser como un infierno, el lugar que frecuentan los apartados sociales. Aquí mismo es donde se realizan los negocios turbios entre el hada y el Rey.

Otro escenario es la fábrica de pócimas. Las pócimas se han presentado en muchas películas y cuentos de hadas, por eso mismo es que este escenario es clave en la película ya que aquí pone en evidencia el lugar donde se efectúan los brebajes.

Los empleados poseen trajes blancos, como si fuesen trajes contra la radiación, que hablan de la toxicidad de las pócimas. La paleta de color en esta fábrica la hace particular, ya que utiliza los colores fosforescentes para las pociones, rosas, verdes, rojas y en el caso de la poción que bebe Shrek llamada felices para siempre, es celeste, este color se encuentra presente a lo largo de la película, representa la unión y la felicidad del amor, el nombre pone en evidencia el fin de ésta. En *La Cenicienta* (1950) el celeste también tiene esta simbología.

El hada madrina toma de la biblioteca algunos libros para justificar el estereotipo de cuentos de hadas. Es decir, pone en evidencia que ni en *La Cenicienta* (1950), ni en *La Sirenita* (1989), ni en *La Bella Durmiente* (1959), ni *Blancanieves*, *Hansel y Gretel*, ni en *Mujer Bonita* (1990), los príncipes son ogros feos, sino, príncipes. Este recurso es utilizado para satirizar que la mayoría de estas películas que tienen historias similares y reiterativas.

En determinadas escenas *Shrek II* (2004) utiliza la analogía con filmes contemporáneos, como lo es *Misión Imposible* (1996), en la secuencia de rescate de Pinocho a Shrek la música de *Misión Imposible* (1996) acompaña la aventura, Pinocho desciende al igual que lo hace Tom Cruise por medio de sogas.

Cuando suena la alarma también remite a este filme, y al escapar, estos lo hacen igual que Harrison Ford en *Indiana Jones* (1984), cuando el gato recupera su sombrero debajo de la compuerta cerrándose, y los saltos de Shrek son recursos utilizados en la película *Indiana Jones* (1984).

Otra película a la cual hace analogía es *Parque Jurásico* (1993), en el plano detalle del café de las copas vibrando frente a los pasos de la galleta gigante.

Del mismo modo la escena en que Shrek observa desde su ventana el castillo a lo lejos, esta escena es repetida en la mayoría de los filmes de *Disney*, como *Aladín* (1992), *La cenicienta* (1950), *La sirenita* (1989), etc. En que el personaje mira el castillo con deseo, es decir, su anhelo por lograr su objetivo.

Al beber la pócima se presenta un indicio de lo que va a suceder posteriormente, al caer una gota sobre un hongo que se convierte en flor.

Cuando Shrek amanece luego de haber bebido la pócima se realiza un plano vertical subjetivo fuera de foco. Al despertar observan su belleza. Shrek se convierte en hombre, sus manos, pecho, boca, cabello son muy realistas, al igual que burro transformado en un caballo blanco; éste posee un movimiento de pelo y un galope similar al de un caballo real. De todos modos, a pesar de la transformación, los rasgos característicos de ellos siguen presentes. Para que puedan reconocerse con facilidad de cual se trata cada personaje.

Shrek pone al descubierto su desentendimiento con la simbología de la medianoche en los cuentos de hadas. El reloj se presenta en varias oportunidades como simbologías de los cuentos de hadas.

Al ingresar a Muy muy Lejano lo hacen con la canción Cambios, justamente expresando el cambio en ellos, aquí la cámara realiza paneos que muestran otras empresas Norteamericanas.

Se puede observar un plano aéreo gran angular del castillo, la iluminación de este es exagerada, y las luces parecen ser los reflectores de Hollywood. Este plano demuestra la grandeza del mismo frente al pueblo, similar al de *La Cenicienta* (1950). Se despliega una gran alfombra y se presenta por televisión con la conducción de una conocida periodista del espectáculo de Estados Unidos, Joan Rivers. Ésta posee rasgos particulares en su pelo y cara, como también el doblaje que lo realizó la misma Rivers.

La alfombra roja hace alusión a la reconocida *red carpet* (alfombra roja) de Hollywood, con el paso de las estrellas sobre ella. Aparece Pulgarcito y su pareja, Hansel y Gretel, la Bella Durmiente, el Hada Madrina. El presentador del show es el espejo maldito de Blancanieves, y las noticias se

llaman Entretenimiento Medieval, simulando el famoso programa de espectáculo contemporáneo.

También hace una analogía con el programa Caballeros, en vez de Policías, utilizando la misma estética como por ejemplo la toma subjetiva desde adentro del auto, en este caso, carroza. Persiguen a Shrek, burro y gato, y estos denuncian el maltrato de los policías al capturarlos, de manera particular, a gato le encuentran una bolsa con arena de gato, simulando que le han encontrado drogas.

En el relato se utiliza el engaño dramático, para crear expectativa y sorpresa en el final, ya que el Rey confunde al espectador sobre que taza con pócima le ha dado a beber a Fiona.

Dentro del castillo se puede observar un escenario repleto de burbujas, característica de las hadas dentro del filme. Se realiza un plano cenital que desciende sobre el hada situada en el piano como una diva, cantando al estilo del cine clásico hollywoodense, como si fuese Broadway. Canta una famosa canción llamada Necesito un héroe, y esta es quien acompaña la acción que se desarrollará posteriormente.



Pinocho es convertido en niño, aludiendo justamente a su deseo en la película.

Aquí detona el clímax de la historia, en que Encantador intenta besar a la novia, pero irónicamente, Fiona le da un cabezazo. El hada intenta embrujarla pero el padre de Fiona es quien la salva, anteponiéndose al hechizo, al igual que en *La Sirenita* (1989).

Rey, convertido en rana alude a otro clásico cuento de hadas. El reloj marca las doce, y aquí se da la resolución del conflicto en que Shrek y Fiona se elevan juntos como en una danza, rodeados de azul y brillo mágico. Esta escena alude a la escena final del baile en *Casper* (1995).

El burro y gato desarrollan una coreografía musical, con el famoso tema de Ricky Martin Living la vida loca, Pinocho realiza la caminata lunar de Michael Jackson, y el gato también realiza una escena similar a *Striptease* (1996) de Demi Moore, dejando caer el agua sobre él.

Shrek II utiliza recursos originales no vistos hasta ese entonces en películas de animación. Ya que la satirización es fundamentada en cuentos y películas ya existentes, demarcando

una evolución en los famosos personajes clásicos, estos lo hacen al igual que los humanos, es decir, se han vuelto consumistas y tienen necesidades similares a las de una persona real.

También así, en cuanto a estética formal, utiliza varios planos cenitales que descienden sobre los personajes, como así también, cámaras aéreas que ingresan desde afuera al interior del castillo.

Los planos subjetivos están justificados por la acción, el espectador se sitúa sobre la mirada del personaje. Los zoom in y zoom out que se realizan, en su mayoría son utilizados como transición, es decir, hace zoom in en un objeto y zoom out para salir del plano en otro objeto en otra escena.

La banda sonora de *Shrek II* (2004) es fundamental, ya que sus musicales están compuestos por un *soundtrack* original, en algunos casos canciones de la década del 80' muy reconocidas, como también temas originales de la película.

En este caso, al igual que las películas clásicas, la música no sólo aparece para acompañar la acción y realizar contrapuntos con la imagen, sino, para narrar momentos de en

la trama, ya que sus letras dejan al descubierto el sentimiento y los deseos del personaje.

El conflicto central de *Shrek II* (2004) es claro, la imposibilidad de consensuar su amor debido a la oposición de sus padres. Este conflicto se lleva a cabo por la oposición de fuerzas antagónicas con el protagonista. Justamente el deseo del hada madrina y Encantador se opone al deseo de Shrek. La disputa para conseguir sus objetivos es el motor de la trama del relato.

Las personalidades de los personajes están bien contrastadas, ya que cada personaje expone sus deseos. En el caso de los protagonistas Shrek y Fiona presentan un mismo deseo, la aprobación de sus padres frente a su lazo de amor. Shrek y Fiona se denotan como personajes humildes y simples, no les importa lo material. Los dos personajes rompen con el clásico estereotipo, ya que los dos son feos ogros que los seduce el interior de si mismos.

El paratexto de la película está presente durante todo el transcurso del filme, ya que hace una crítica al modelo clásico de relato de los dibujos animados.

El mensaje contiene valores de moral y ética. Uno de los temas que desarrolla es la importancia la belleza interna por sobre lo superficial.

En el final del filme esto es explícito: la reina le dice al Rey que lo de afuera puede cambiar, pero que por dentro es hermoso. Este es el doble discurso de *Shrek II* (2004).

Las texturas de los distintos escenarios y personajes son realistas. La decoración con su utilería, las alfombras y objetos tienen un alto grado de detalle. Todos los planos de *Shrek II* (2004) poseen profundidad de campo, detrás de la acción se puede observar otra acción o paisaje.

La gestualidad de los personajes, como la sincronía labial se da gracias a la utilización de sistemas de *motion capture* que aplicaron a los artistas que desarrollaron los personajes. Como es Mike Myers en el caso de Shrek, Cameron Díaz en el caso de Fiona y Julie Andrews en el caso de la Reina y Eddie Murphy el burro.

Aquí se aplica el *Star System* suscitado posteriormente, ya que en las promociones del filme, se nombra la presencia de estas figuras del cine hollywoodense. En los personajes se pueden apreciar facciones y gestos característicos de los artistas.

Por otro lado, *DreamWorks S.K.G* ha logrado con este filme poner en ridículo a los clásicos del cine. Es decir, elogia producciones al recrear escenas clásicas pero también realiza una fuerte crítica a la sociedad de consumo, como lo así también con el estereotipo de los personajes de *Disney*.

La satirización y los *gags* como constante recurso logran que los espectadores se identifiquen con los personajes y se rían de ellos. Esto queda fundamentado al elegir como escenario Los Ángeles como ciudad para ubicar *Muy muy lejano*, ya que Hollywood es el lugar donde viven la mayoría de las estrellas, y donde la superficialidad es muy criticada.

Se puede observar que *Shrek II* (2004) claramente tiene un mensaje para los niños y otro para los adultos. Es decir, la mayor parte del filme consta con una connotación que difícilmente los niños puedan decodificar, en cambio, si, los adultos.

El niño observa la aventura de Shrek para recuperar a la princesa, el adulto reflexiona sobre los mensajes y las analogías que presenta la película.

Es por eso que *Shrek II* (2004) representa la nueva generación de películas de animación, no solo por sus recursos formales,

sino por la originalidad de sus historias y su trama, que contienen doble discursos y una gran innovación en la estética.

### **5.3 UP (2009)**

La selección de esta película se debe a que consta de originalidades narrativas y estéticas en el ámbito de los dibujos animados y la animación infantil. Una de estas innovaciones es la aparición de un personaje principal representado por un anciano, el Sr. Fredricksen.

Las películas infantiles deben dar un mensaje claro para los pequeños espectadores, así como también exponen mensajes para los adultos. En el caso de *UP* (2009), la historia tiene una perspectiva adjudicada al mundo adulto, no sólo por los personajes, sino por el tema que presenta. Hay ciertas cuestiones que aparecen en el filme que solo una persona con cierto grado de madurez puede comprender el mensaje.

El protagonista corresponde a una edad adulta, y está transitando un período de duelo y de cambios en su vida. Pero el contenido del filme propone una reflexión profunda acerca

de las cuestiones del crecimiento y todo lo que este conlleva.

La apertura del filme contiene una imagen en blanco y negro perteneciente a una película que se expone en el comienzo. Es decir, se muestra el comienzo de una película, dentro de otra. Por eso se puede hablar de un metalenguaje.

La primera imagen corresponde a una cámara de cine antigua que se encuentra sobre un mundo que gira. Estos aspectos son informativos ya que la cámara indica el contexto y el mundo sitúa y al mismo tiempo funciona como *leit motive* en toda la película. Al mismo tiempo se oye una voz de un locutor cuyo estilo de voz y forma de emitirla, remiten a los antiguos documentales y radios del período de guerra. También remite a la época del cine primitivo en el cual al no existir el sonido en el filme, se contrataba a locutores que explicaban lo que se veía y a orquestas que recreaban el clima deseado con marchas bélicas.

Otra de las imágenes que aparecen como presentación del documental que se expone en el inicio de la película, es la del título: "Un vistazo a la aventura", en un fondo de un mapa, con una brújula al costado, y un par de faroles que

iluminan al estilo Hollywood. Tanto el mapa como la brújula son indicadores de la búsqueda constante que hace el protagonista por hallar la aventura a lo largo de todo el filme. El título también funciona como indicio de lo que va a ocurrir. La ausencia de color y la calidad de la imagen, es decir color histórico, remiten a una época antigua.

El plano siguiente presenta a tres hombres caracterizados con vestimenta de safari señalando en el fondo de las cataratas del paraíso con una iluminación sobreexpuesta captados desde un plano medio y una cámara baja que introducen al espectador dentro del documental, como si el espectador fuese testigo de esas aventuras. El espectador participa como si estuviese observando de atrás.

La posición de la cámara contrapicada le otorga a las cataratas una sensación de inmensidad. Su textura se asimila mucho a la realidad. La bruma de las cataratas esfuma el paisaje y genera un efecto de ensueño o de retroceso en el tiempo que informan que no es un tiempo real.

La presentación del antagonista es otra de las características de la película que lo diferencian de las películas clásicas de dibujos animados ya que su aparición es



previa a la del protagonista, y además, en un primer lugar, el antagonista es representado como un héroe y como un hombre de grandeza. La primer toma en la que aparece Charles Muntz, el antagonista, es la de un cuadro de su retrato, colgado en un museo, iluminado por la luz de una ventana torcida que deja en oscuridad a los cuadros que se encuentran a sus costados, utilizando esta técnica de iluminación para centrar la atención del espectador sobre Muntz y así engrandecerlo.

En el retrato se puede apreciar su vestuario de aviador comprendido por su gorro, sus gafas, la campera de aviador y una insignia que lo engrandece. La postura de éste es firme con su pulgar elevado, expresando una actitud positiva y de coraje. Este plano es oblicuo, de izquierda a derecha, y con la cámara baja.

Luego aparece un zeppelin llamado Espíritu de la aventura, entrando por derecha a izquierda de cuadro que deriva en un zoom out que sale de la pantalla y ubica al espectador dentro de la sala de proyección cinematográfica. Nuevamente se vuelve a situar al espectador como participe del filme. Se trata de un doble mensaje que involucra al espectador como uno más.

El zoom out continúa en un travelling descendente hacia la altura de los asientos de la sala, gira en espejo y hace un contra plano sobre el protagonista cuando este era un niño asombrado y deslumbrado ante lo que ve. Su cara esta iluminada por el reflejo de la pantalla y los colores predominantes son el azul de fondo de la sala, y el rojo en su rostro. Su vestuario es similar al de Muntz en colores cálidos.

El niño utiliza uno anteojos de forma cuadrada y con marco negro estilo retro y éste es una de las características que le indican al espectador que se trata del mismo personaje, o sea Carl de joven.

Charles Munz se presenta ante los espectadores como un hombre de poder y grandeza. Desciende del zeppelin como si fuese un hombre de la realeza, con una alfombra roja y sus perros, fieles seguidores, que luego ocuparan un rol importante en el filme.

Muntz saluda mientras desciende y el plano es oblicuo con la cámara baja y mucha profundidad de campo. Se pueden ver de fondo otros zepelines volando. Abajo los esperan fotógrafos y admiradores. Su gesticulación y su rígida postura denotan un hombre con personalidad avasallante, fría y egocéntrica. Esta presentación está relacionada a cómo Carl percibe este

personaje, como si fuese algo más que un superhéroe. Es decir, es la visión de un niño ante su admirado, su modelo a seguir.

La caracterización de este personaje se complementa cuando se expone el mundo interno y el contexto en el que vive. En un paneo en el interior de su zeppelin se puede observar cómo vive, la soledad, el vacío y el lujo. La imagen contiene informantes que denominan su oficio y su afán por los inventos y las aventuras. De nuevo se pueden encontrar muchos mapas, brújulas y mundos. También hay afiches de diarios que exponen el lugar que ocupa en el mundo.

En otro paneo por el interior de su zeppelin están los perros entrenándose en maquinas y siendo analizados para inventos revolucionarios, sometidos a las estrictas ordenes de su amo. El perro es considerado el amigo fiel del hombre. En la película el único aliado de Muntz son justamente, sus perros.

Las gafas representan el camino hacia la aventura, ya que Muntz al colocárselas indica la puesta en marcha de dicha aventura. Carl se identifica con Charles y lo copia con la misma actitud, como si éstas fuesen el elemento que lo convierte en un explorador.

Otra particularidad del filme, es que en la primer secuencia los planos son en su mayoría en cámara baja y con tendencia a ser de izquierda a derecha de cuadro, a su vez aparece un plano que deja fuera de cuadro la cabeza del esqueleto del hasta ese momento denominado, monstruo de cataratas del paraíso. Éste monstruo representa el deseo principal de Muntz, ya que su objetivo es capturarlo con vida. El plano tiene como objetivo no develar el esqueleto completo del monstruo para que el espectador no identifique al instante que se trata de Kevin, una especie de avestruz, ayudante de las aventuras de Carl y Russell.

Charles es denunciado de fraude al culparlo de la fabricación del esqueleto del monstruo, por lo tanto en un plano general se puede observar como su cuadro es removido de la sociedad de exploradores nacionales. La iluminación en esta escena proviene de la ventana, recurso utilizado a lo largo de la película. Muntz en desacuerdo jura no volver hasta conseguir capturar con vida al monstruo para comprobar la existencia de tal, para limpiar su reputación.

Carl imagina sus propias aventuras sosteniendo un globo a gas azul como el cielo, él se siente el protagonista, imagina en su mente que es Muntz y utiliza elementos de su contexto

cotidiano y los transforma imaginariamente en obstáculos que se le imponen en su aventura, se puede observar un plano detalle de su pie saltando una piedra simulando ser el Pikes Pike, también salta una grieta en el suelo como si fuese el Gran Cañón y un tronco como el Monte Everest con el cual se choca. Carl con su voz produce el sonido de un avión y al mismo tiempo el locutor imaginario relata lo que acontece.

Es recién en este instante que el título del filme aparece en el cielo, UP traducido al español significa arriba y también es utilizado como una expresión de ánimo.

La tipografía es simple, mayúscula e imprenta. Su color es blanco y se mezcla con las nubes y el cielo. El título más allá de su significado es un indicador del contenido y la trama del filme.

El relator imaginario de la conciencia de Carl dice La aventura y esta frase es completada por la voz en over de una niña, lo cual genera asombro en Carl ya que es como si ésta hubiese escuchado sus pensamientos. Éste un clave indicio de la conexión entre estos personajes.

Aquí aparece un plano general de una casa abandonada, la puerta tiene inscripto Espiritu de la aventura al igual que el zeppelin de Muntz, esto genera interés en Carl. También aparece un plano del gallo moviéndose en el techo de la casa, indicando el cambio de rumbo en el viento. Ésta imagen se reitera a lo largo de la película indicando el cambio de rumbo en la historia.

Los colores que prevalecen en cuadro son los celestes, el verde y el marrón.

Carl conoce al personaje de Ellie, ésta se muestra imponente y sostiene el timón de su nave imaginaria. En la relación que luego se dará entre ambos, ella es quien posee la personalidad dominante, que toma las decisiones y la que lleva el rumbo de su relación. Aquí y a lo largo de la película se puede observar claramente el contraste de sus personalidades.

Carl es un niño tímido, callado y también parece ser de menor edad. Ellie en cambio, es impulsiva, extrovertida, divertida y verbosísima. Su efusividad es la que logra generar en Carl un enamoramiento y fascinación. En cuanto a lo físico, Carl

es pequeño y gordo, Ellie es alta, flaca y con un pelo rojo despeinado.

Desde que se conocen, es Ellie quien lo empuja a recuperar su globo, a pesar, que Carl tiene miedo por el agujero que hay en el piso. Carl se ve deslumbrado por la personalidad de Ellie ya que ve reflejado en ella sus deseos y ambiciones mas profundas. A lo largo de la historia, Ellie es el motor principal y el estímulo constante de Carl para concretar sus sueños, inclusive, cuando ella muere, Carl se lanza a la aventura no solo por un objetivo de propio sino por una promesa que hicieron juntos.

La personalidad de Ellie está caracterizada en su vestuario, en su pelo y su manera de expresarse.

El vestuario está compuesto por un enterito de jean con una remera amarilla debajo y prendedores que lleva sobre su hombro. Uno de estos prendedores, que es una tapita de un jugo, Ellie se lo pone a Carl estableciendo, de esta forma, el comienzo de un vínculo entre ambos. Le impone su marca.

La personalidad de Carl se refleja en su contexto, en la forma de vestirse y su actitud tímida pero lúdica. La casa en la que vive parece ser la única en el medio de la oscuridad. Es amarilla. La única luz que proviene de la casa corresponde

al cuarto del protagonista. El resto está en penumbras. Carl está leyendo sus libros de aventuras iluminado con una linterna.

El empapelado es un mosaico de aviones en un fondo celeste. Del techo cuelgan zeppelines de juguete. Hay mapas, mundos. También un calendario con aviones colgado en la pared. El pijama que utiliza Carl es celeste con aviones y nubes. Es decir, se utiliza los recursos estilísticos de forma exagerada para que el espectador juvenil pueda comprender el mensaje. Carl es un aficionado de los aviones y las alturas.

Ellie busca a Carl tirándole un globo por la ventana. El globo es una herramienta que los vincula constantemente. En el futuro de la historia, el trabajo de Carl es vender globos mientras que Ellie se disfraza de aventurera en un parque de diversiones. Y finalmente, los globos son los encargados de transportar la casa, dirigida por Carl, hacia las Cataratas del Paraíso. Aquí se demuestra el detalle del guión que establece constantes analogías en la historia. El Sr. Fredricksen obsesionado con las alturas, los aviones y los zeppelines, construye con su elemento de trabajo, una especie de casa zeppelin, imitando de alguna manera al Espíritu de la aventura de Muntz.



Ellie tiene la misma ambición: quiere ir a vivir a las Cataratas del Paraíso: un lugar perdido en el tiempo. Se lo demuestra cuando le pide compartir un secreto, en el medio de un simulacro de carpa que arman con una manta en la casa abandonada le enseña su tesoro: un libro de aventuras con hojas en blanco listas para escribir su historia. Carl se asombra de la conexión mágica entre ellos. Ellie le hace jurar con el corazón que vivirán ahí.

A Ellie se la escucha hablar antes de que se la escuche a Carl, por más de que este aparezca antes. Sin embargo, en el primer momento que él habla, se explota el globo. Lo que da lugar a una elipsis narrativa al futuro. La explosión del globo se combina con el flash de una cámara fotográfica que toma el momento de la boda entre el protagonista y su amada.

El contraste de los personajes, tanto en lo físico y lo expresivo, como en sus mundos y sus familias, es muy grande. Ellie se tira sobre Carl en el momento de besar a la novia. Mientras que su familia campesina festeja de forma efusiva, la de Carl parece provenir de un funeral: todos vestidos de negro, poco expresivos y con aspecto casi fúnebre. Si bien Ellie es el personaje femenino, vestida de novia serrucha y hace tareas masculinas en la casa que compraron.

El contraste entre ambos personajes persiste a lo largo de todo filme y se demuestra en una secuencia de imágenes que corresponde a la vida que mantienen juntos. Éste si bien marca los polos opuestos, también indica un complemento entre ambos. Haciendo alusión a la frase de los polos opuestos se atraen.

La paleta cromática del vestuario de los personajes también demuestra la desigualdad entre ambos: Ellie utiliza una paleta de colores vivos como el rosa, el fucsia, los azules, ropa con estampados y flores, vestidos amarillos. Esta caracterización remite a la época de los 50. El tramado de sus prendas posee muchas texturas.

En el caso de Carl la paleta de colores pertenece a los marrones, los pasteles. Su forma de vestirse es más clásica y no posee estampas y texturas. Sin embargo Ellie le aporta su estilo colocándole diversas corbatas con variados colores y estampados.

Por medio del plano detalle de las sucesivas corbatas se establece una elipsis narrativa. Ésta culmina cuando en vez de corbata se le coloca un moño negro. A partir de un zoom out que llega a un plano general de ellos mirándose en el

espejo, se notifica al espectador que los personajes han llegado a la vejez, juntos.

Estas paletas de color y características de los personajes se repiten dentro de la casa denotando los espacios de cada uno: el sillón de Carl parece proceder de una época antigua. Su color es marrón claro. Es rígido y de gran tamaño. De su lado hay libros, que demuestran su lado culto. Mientras que el sillón de Ellie es fucsia, más pequeño que el de su marido, pero aparenta ser más cómodo. A su lado hay un tocadiscos que denota su lado alegre.

Es recién en el plano del buzón que juntos decoran escribiendo sus nombres y plasmando sus manos pintadas, que al espectador se le brinda un informante, el nombre del protagonista, Carl. En determinados momentos Carl expone su anillo de compromiso, demostrando la unión establecida entre ambos y su amor incondicional.

Como se sugirió previamente, se utilizan varios recursos para narrar los acontecimientos y las emociones, como el amor, el enamoramiento, ya que el espectador juvenil debe poder comprender el contenido en su totalidad.

Los colores de la casa en la que viven respetan la misma paleta cromática que poseía Ellie en la casa que había dibujado y pegado en el libro que le mostro a Carl cuando lo conoció: amarillo, verde, rosa y celeste. Estos sugieren alegría y júbilo. El color amarillo se vuelve clave entre ellos dos, ya que otorga una simbología de unión entre ambos, es un color que los dos utilizan juntos.

El cielo que en el principio de su matrimonio tenía un color celeste y vivaz, se vuelve ocaso en la vejez, cuando Ellie pierde fuerzas y comienza a enfermarse. En este caso, esto es un indicio de lo que va a ocurrir en los minutos siguientes.

El ocaso del sol, implica el ocaso de la vida de Ellie y del matrimonio entre ambos. Esto es mostrado en un plano posterior en que los roles están intercambiados, Ellie se muestra viva y con energías, en cambio después Carl se muestra activo y ella débil.

El contraste entre ellos prevalece hasta el último minuto de la vida de Ellie: su habitación del hospital es de color rosa, mientras que la de Carl cuando se rompe la pierna es verde.

Pero los contrastes no están expuestos solamente entre los personajes. Mientras que los pisos de las casa que habitan son de madera, los del hospital, los de la clínica cuando Ellie pierde el bebe y los lugares sombríos a que acuden son de mármol. El mármol representa el frio, lo rígido. Mientras que la madera sugiere calidez y hogar.

UP (2009) tiene un muy buen tratamiento de la expresión ya que mediante imágenes y sonidos, sin aparecer diálogos, se puede comprender los hechos narrativos. Utiliza un montaje psicológico: a partir de la yuxtaposición de planos se crea una construcción dramática. Un ejemplo claro de esto se puede apreciar cuando construyen la habitación del bebé, pintando una cigüeña en un cielo que anuncia la llegada de este. Al plano siguiente se puede observar la desilusión de ambos en el médico, cuando pierden el bebé. En otras palabras, sin la necesidad de diálogos informativos, se puede comprender la sucesión de hechos en la historia.

Esta pérdida denota un cambio en la historia. El sufrimiento de Ellie se transmite a partir de los colores que utiliza, la forma en que esta peinada y su actitud. Mientras que Carl intenta reconfortarla. Para esto, Carl le muestra el libro de sus aventuras, proponiendo no dejar atrás sus sueños.

Carl compra un pasaje para llevarla a Ellie a cumplir su sueño en las cataratas del paraíso. En un plano detalle se ve que el destino es Venezuela. Este es otro informante.

Cuando Ellie muere hay un cambio brusco en el personaje de Carl. Hay una evolución en él. Ya no se muestra alegre, por el contrario. Su rostro expresa descontento, ira. Tiene el seño fruncido en todo momento. Se sienta en el sillón de su difunta mujer. La casa ya no posee color. El personaje se vuelve nostálgico y desinteresado por la vida.

En este momento hay una sucesión de planos que demuestran la soledad en la que se encuentra Carl. Esto es a partir de hechos cotidianos en los que se lo puede observar, y en indicios como la casa que queda sola en medio de una construcción de edificios modernos y opuestos en forma, tamaño y color. La casa y el personaje quedaron empequeñecidos ante los cambios en la historia.

Los ingenieros y comerciantes de la obra se muestran fríos y rígidos. Utilizan trajes negros, anteojos negros sus caras poseen facciones similares a los de Neo en *Matrix* (1999).

Russell, un niño oriental, obeso, torpe y educado aparece iluminado por la luz del sol. Es un explorador. En su ropa tiene plasmada las insignias, pero le falta una para completar la totalidad y es por ello que se acerca al personaje de Carl, ya que le pide a este que lo ayude a conseguirla. El deseo de Russell es claro desde un comienzo, necesita completar sus insignias, y para eso tiene que ayudarlo el Sr. Fredricksen.

Carl en un principio se muestra impaciente e irritado por la llegada de Russell. Este último reivindica como el hijo que nunca pudo tener con su mujer.

Carl comienza a manifestar su disgusto con la vida. Se aferra constantemente a lo material. Por eso, cuando los obreros le rompen el buzón que había construido con su esposa, se desespera y reacciona de forma violenta. Éste es un punto de inflexión en el personaje. Al sentirse superado por la situación utiliza todos los tubos de gas que tenía de su trabajo y llena globos que le permiten despegar la casa del suelo y la elevan por los cielos, opacando la llegada de luz a aquellos que lo querían alejar de su terreno. A partir de este momento Carl emprende un viaje hacia las cataratas, como le había prometido a Ellie.

La narración recurre a una forma cíclica cuando la casa en la que vuela va chocando con los obstáculos, al igual que Carl jugaba de niño en su mente. Con los globos llega al cielo. Los planos son abiertos y se utiliza un gran angular, sigue habiendo mucha profundidad de campo.

La iluminación resalta el color de los globos sobre el techo que recobra el azul intenso. La textura de los globos hace que luzcan palpables.

A diferencia del comienzo del filme, que los movimientos de cámara son de derecha a izquierda como dirigiéndose hacia el pasado, a esta altura del filme los planos cambian el sentido, y ahora son de izquierda a derecha, hacia la nueva etapa, hacia el futuro.

Nuevamente se reitera el plano del gallo sobre el techo que anticipa el cambio de rumbo tanto del viento como de la historia.

En la película aparece un recurso de ironía dramática cuando Carl sueña despierto con colgar a Russell de una soga cayendo hacia el precipicio. Russell le da el rumbo de nuevo a la vida de Carl, genera un quiebre en el personaje. Russell tiene un GPS con él, aunque lo pierde. Esto simboliza un lugar en el mundo, como la brújula en la infancia de Carl. Este elemento es de gran importancia ya que en el film



constantemente aparece la necesidad de encontrar un lugar, un camino.

En el camino hacia las cataratas atraviesan una tormenta. En este instante se puede apreciar claramente el apego de Carl hacia lo material. Prefiere salvar sus recuerdos antes que la vida de Russell, ya que estos son lo más importante que tiene.

Esto denota la negación de Carl ante la muerte de su esposa: él habla de ella como si estuviese viva. No puede superar la angustia y el dolor que le genera su pérdida.

Finalmente la tormenta culmina y el cielo se abre permitiéndoles llegar a las cataratas del paraíso. Aparece un episodio cíclico nuevamente cuando deben cruzar hacia el otro lado para alcanzar su objetivo, como cuando Carl es pequeño y debe cruzar el vacío en el piso de la casa abandonada para poder recuperar su globo.

El contexto del film cambia notablemente. La historia transcurre en un espacio selvático. Una jauría de perros aparece corriendo hacia un animal, en un plano subjetivo de este último. Kevin posee en su pelaje que corresponde a la paleta de colores que utilizaba Ellie. Este aspecto es un

dato importante ya que esta avestruz gigante considerad un monstruo, termina siendo un ave hermosa y un aliado ayudante para Carl, Muntz quiere quitarle a Kevin, ya que es su objetivo, lo que necesita para volver y limpiar su reputación. Por éste se genera la lucha de fuerzas.

Otro personaje aliado es Doug, un perro sin raza que se muestra alegre, torpe e inocente. Está dotado de un collar que traduce sus pensamientos en palabras. Este recurso del filme es interesante ya que en ningún momento los perros dejan de comportarse como animales. El poder del habla tiene que ver con un experimento científico, y no con una naturaleza del animal, como ocurre en la mayoría de los filmes de dibujos animados que constan con personajes animales. Los perros de *UP* persiguen pelotas, ardillas y hacen caso a las ordenes del amo.

Los oponentes son perros manipulados por Muntz. Uno es un Rotweiler, un Bulldog y un Doberman. Todos ellos llamados con letras propias del abecedario griego, Alfa, Beta y Gamma. Alfa es el líder de la pandilla. Por lo general se utiliza un esquema de bandidos en las películas de dibujos animados en las cuales aparece el líder junto a sus fieles seguidores. Éste corresponde a los estereotipos del alto, el tonto, el

gordo y el torpe visto en la mayoría de las películas clásicas.

En la película aparece como *gag* e ironía el uso del sonido, se da a partir de la voz del líder Doberman Alfa, que es aguda y chillona, contrastando con la imagen de malo y masculinidad que representa. Este *gag* se reitera en varias ocasiones generando una situación humorística y ridícula tanto para los espectadores del film como para el resto de los personajes de la historia.

El personaje de Russell representa muy adecuadamente las características de los niños de su edad: la agitación al caminar con sus pasos cortos, la hipocondría, la insistencia, la verbosidad, la exageración e interés por conocer todo lo que se le presenta en el camino. Es quien apoda a Kevin y quien lo cuida y mantiene. Éste aspecto demuestra el lado más humano e ingenuo del niño. Por consiguiente, es lo que más irrita a Carl, ya que representa los aspectos reprimidos de sí. Pero finalmente funcionan como complemento.

La reaparición de Muntz en escena está dada por un plano de cámara baja, y de sombras dadas por la iluminación que no termina de revelar el rostro de quien aparece. Pero Carl rápidamente descubre por el vestuario que se trata de Charles

Muntz. Este se muestra mandatario pero amable en un principio, hasta que Russell por torpeza hace saber que ellos conocen a Kevin. Aquí es donde comienza la persecución con los perros, y Doug, avergonzado y enojado con su jauría por haberle puesto el cono de la vergüenza, ayuda a estos a escapar. La persecución consta de música instrumental que impone suspenso.

El acercamiento de Russell y el Sr. Fredricksen es mayor al compartir una charla juntos, en la cual, Carl se da cuenta que tiene muchas cuestiones en común con Russell, esto genera un cariño por el, y sus objetivos cambian.

Cuando Muntz captura a Kevin, pone en una situación de riesgo y elección al protagonista, es decir, el momento del clímax. Carl se pregunta si debe salvar a Kevin, o su casa en llamas. Para el asombro del espectador, Carl elige su casa. Pero Russell no tarda en hacerle entender que ha cometido un error, por eso Carl se replantea sus objetivos y se enmienda abandonando de una vez su casa y sus muebles. Para ayudar a su ahora amigo Russell y Kevin.

Se genera una graciosa lucha entre Muntz y Fredricksen con su espada y bastón, la cual a diferencia de otras películas, la

significación de la vejez está presente, ya que los personajes sufren de sus articulaciones con cada movimiento. Finalmente, logran salvar a Kevin, tras una larga lucha arriba del zepelín, para entonces, Carl deja ir su casa con los globos.

Se utilizan conflictos subsidiarios para poder transmitir el conflicto central. Ya que éste varía a lo largo de la película.

Para concluir, *UP* está dotada en su plenitud con varios indicios e informantes que tienen como fin aportarle al espectador todos los elementos necesarios para la decodificación del mensaje.

Al igual que otras películas de dibujos animados, *UP* (2009) resalta continuamente el contraste entre los personajes, ya sea físicamente como también en mayor medida sus personalidades.

Como se ha expuesto anteriormente, esto se logra con la dirección de arte. El diseño de vestuario, peinado, utilería y las escenografías han sido trabajados minuciosamente con

los colores y texturas para que el espectador pueda identificar rápidamente aspectos de cada personaje.

En cuanto a aspectos formales, en *UP* (2009) prevalecen cámaras bajas, para resaltar por ejemplo la grandeza, también planos oblicuos que generan una sensación de perspectiva.

Se pueden apreciar distintos movimientos de cámara, algunos que requieren el desplazamiento del eje, como travelling, que fueron utilizados para las persecuciones y también travelling aéreos, los cuales mediante planos generales se puede observar la espacialidad de las cataratas por ejemplo.

También se realizaron paneos y algunos tilt down, como también zoom in y out que logran insertar y sacar del metalenguaje al espectador. Por ejemplo, en uno de los planos en que Carl y Ellie bailan juntos, ellos salen de cuadro y se hace un zoom in a la alcancía con monedas. Estos recursos no están elegidos al azar sino que cada uno está cargado de un significado.

Un punto particular y original de la película, es que a diferencia de la mayoría de las producciones de dibujos animados actuales que poseen una banda sonora que consta de

piezas musicales que conllevan a una coreografía, UP está regida por música orquestal, como los antiguos dibujos animados, este aspecto del sonido remite justamente a la personalidad clásica de Carl Fredricksen.

Al mismo tiempo, *UP* (2009) también consta de un Star System, pero éste es reconocido por un público adulto, ya que los artistas elegidos por ejemplo el que representan a Carl y Muntz son personajes del cine clásico, como lo es Edward Asner y Christopher Plummer. Los jóvenes de hoy no tienen información de quien se tratan estas personas, pero para adultos, son personajes del cine de su época.

Para concluir, el mensaje de *UP* (2009) es claro y conciso, a pesar de no poseer los estereotipos y los clichés ya conocidos por la mayoría de los espectadores se presenta con personajes ricos en significación.

El doble discurso está presente a lo largo de toda la película, inclusive al final, en que el niño recibe como mensaje la aventura y la amistad de un anciano y un niño, y en cambio para los adultos la interpretación es mucho mas profunda, muestra el amor incondicional ante su esposa, la importancia de compartir y aprovechar el tiempo, a la

desmaterialización de los recuerdos, es decir, la memoria es más importante que lo material, al vacío de la soledad y al crecimiento de un ser humano en sí. *UP* (2009) tiene muchos mensajes, cada espectador es diferente, y de acuerdo con los valores y las experiencias de cada uno el mensaje será recibido de diferente forma.



## **Conclusión**

Desde el comienzo de la humanidad el hombre intentó expresarse de diversos modos. Uno de los medios que utilizó para ello fue el dibujo. Éstos confeccionaban un lenguaje, un principio de comunicación que se desarrollaría con el paso del tiempo.

Siglos más adelante aparecieron los primeros juegos ópticos que generaban una sensación de movimiento a partir de la sucesión de imágenes fijas. Gracias a éste descubrimiento, denominado `error ocular`, y al que nombraron efecto de persistencia retiniana, esto fue posible.

El *Praxinoscópico*, fue uno de los más reconocidos y de mayor importancia en el género, inventado por el creador de los dibujos animados Émile Reynaud en 1892. Gracias a ésta invención se pudo incorporar una idea de relato y de narración. Es decir, la sucesión de imágenes estaba ligada a una primera idea de argumento.

Los dibujos han tenido un lugar en la vida del hombre desde siempre. Éstos han variado para acomodarse a sus necesidades.

Se fueron modificando a lo largo de los siglos y en paralelo a las evoluciones sociales.

En la actualidad existen en los medios de comunicación de forma masiva: el ser humano es estimulado desde que nace con imágenes y sonidos.

A pesar de que fue en la década de los '70 y '80 que aparecen los primeros sistemas de computadoras, a fines del siglo XX y principios del siglo XXI las técnicas de animación se han ido superando. Esta imparable evolución del hombre, es la que hace que año tras año aparezcan innovaciones a lo previamente conocido en materia tecnológica.

Las producciones del período clásico se presentaban de manera estereotipada: las historias y los personajes se reiteraban en cuanto a las formas y los colores, e incluso en algunos casos, los personajes secundarios eran muy similares entre un filme y otro. En su mayoría aparecían príncipes y princesas enamorados, castillos, hadas madrinas, brujas, personajes pobres y buenos que se convertían en ricos, etcétera.

En la actualidad esa idealización ha cambiado de manera progresiva, no se divisan personalidades extremas, ni los buenos son tan buenos ni los malos son excesivamente malos,

se pueden observar matices en cada uno de ellos, abriendo la posibilidad de cambios dentro de la trama, como por ejemplo el arrepentimiento del antagonista y la integración al grupo que representa el bien.

A pesar de la evolución, las producciones clásicas siguen ocupando un lugar en el imaginario de los niños. Si bien las temáticas pueden reiterarse, los dibujos de clásicos no respondían a las mismas necesidades que las manifestadas por los espectadores en la actualidad, en que la inocencia del espectador ya no es la misma que en los principios del cine.

Una de las variaciones es la forma narrativa. Las historias eran adaptaciones clásicas que a través del relato transmitían códigos y mensajes prevalecidos por ideas éticas y morales para inculcar a los jóvenes espectadores.

En los comienzos Walt Disney realizó adaptaciones de los cuentos de los hermanos Grimm, que distintos autores y críticos lo han desacreditado por no ser fiel a las historias originales y adaptarlas con personajes simpáticos e historias con final feliz, reconocido en los cuentos de hadas. Sin embargo gracias a éstas modificaciones es que los filmes y personajes de Disney han sido tan populares.

Si bien el público y la industria mutan, los mensajes poseen la misma validez a través de los años, ya que su contenido sigue sujeto a los mismos valores.

En paralelo a la evolución de la imagen, que se da gracias a las innovaciones tecnológicas como el *Motion capture* y las animaciones con el software *Flash*, que capturan el movimiento real de un ser humano para volcarlo digitalmente al ordenador, entre otros. También existe una evolución sonora. La banda sonora no sólo cumple un rol dramático sino que genera sensaciones, estados de ánimo y a su vez conlleva fines comerciales como la venta del *soundtrack* y la realización de una pieza musical interpretada por algún artista reconocido.

El material con el que se trabaja en la actualidad poco tiene que ver con un mero dibujo. Se utilizan técnicas de animación que dotan a las historias de una naturaleza que intenta ser lo más fiel posible a la realidad.

Ésto se ha logrado gracias a los avances tecnológicos que proporcionaron a los creadores la capacidad de desarrollar en mayor profundidad los dibujos, han dotado de veracidad sus animaciones, ya sean los fondos sobre los cuales interactúan, así como también el propio dibujo animado.

Como se expuso en capítulos anteriores los fondos dejaron de ser gráficos de animación plana para sumergirse en el territorio tridimensional, obteniendo como resultado personajes y espacios casi palpables para el espectador. Este efecto tridimensional se puede percibir gracias al perfeccionamiento de las texturas y el juego de luces y sombras.

Es por ello que el filme *Toy Story* (1995) ha marcado un antes y un después en la historia de la animación, siendo la primera película de animación desarrollada en su totalidad digitalmente. Hoy se puede ver esa evolución en películas mas actuales como lo es *UP* (2009) y *Shrek 2* (2004) que demuestran la perfecta fluidez de los personajes.

Estos avances no sólo permitieron que las animaciones se adjudicaran naturalidad, sino que la realización de las animaciones se ha vuelto más viable gracias al fácil acceso de los usuarios a los diversos *softwares*.

Por otro lado, el *target*, es decir, el público objetivo, ha cambiado ya que las temáticas pertenecen no sólo al mundo fantástico e infantil, sino que comparten acontecimientos del mundo actual por los cuales los adultos también se pueden

sentir identificados. La mayor parte de las historias carecen de idealización.

En cuanto a la imagen, a partir de la comparación de los filmes citados se puede observar el fuerte contraste entre una película clásica de dibujos animados y una actual en formato digital: Los colores, las formas, las texturas, las temáticas, los contextos, el lenguaje, los personajes. Todos estos aspectos se desarrollan con mayor fidelidad.

El mundo de hoy ya no es ingenuo. Esto se refleja en el contenido de las películas que apuntan a una interpretación de mensajes más profundos y complejos. Ya no existe una negación del contexto en el que se vive. La connotación del cine actual es rica en contenido y aún más difícil de develar.

Tanto en las películas clásicas como en las contemporáneas hay un núcleo en común: el crecimiento. Éste es un concepto presente en casi todos los filmes de dibujos animados, ya que es un recurso fundamental en el aprendizaje.

Lo Luca dijo en la década del 50' :

El dibujo animado ha tratado el absurdo con una coherencia perfecta [...] Uno se da cuenta que el dibujo animado, más que una rama del cine, es quizá el más grande descubrimiento poético de nuestro siglo [...] Será un día el instrumento ideal de un nuevo arte que no tendrá en cuenta el tiempo ni las fórmulas inamovibles de los hombres. (1950, p.15)

Para concluir, los dibujos animados no sólo han aportado entretenimiento al mundo del cine sino que también se ha vuelto una herramienta de difusión acerca del cuidado de la naturaleza, la importancia del amor ante todo y la ley de retribución. Es por ello que se suele afirmar que este género es de gran importancia para cualquier espectador debido a que los valores que presentan impulsan a la promoción del bien y al progreso. El cine de dibujos animados representa uno de los géneros que más cambios ha sufrido desde sus comienzos, no sólo a nivel narrativo sino a nivel estético, como así también su participación y perfeccionamiento en el cine tradicional, ya que la animación brinda sus técnicas a éste mismo.

El proyecto de graduación permite comprender sobre la evolución del género, a partir de la investigación de su historia, el estudio del contexto y el análisis de casos particulares que reflejan la hipótesis planteada.



### **Lista de referencias bibliográficas:**

Adamson, A., Jenson, V. (2001) *Shrek*. [película] Estados Unidos: DreamWorks Animation.

Adamson, A., Asbury, K. (2004) *Shrek II* [Película] Estados Unidos: DreamWorks SKG.

Algar, J., Armstrong, S., Beebe, F., Ferguson, N., Handley, J., T. Hee, Jackson, W., Luske, H., Roberts, B., Satterfield, P., Sharpsteen, B. (1940) *Fantasia* [película] Estados Unidos: Walt Disney.

Allers, R. Minkoff, R. (1994) *El rey león* [película] Estados Unidos: Walt Disney Feature Animation.

Bancroft, T., Cook, B, (1998) *Mulan* [Película] Estados Unidos: Walt Disney.

Barbera, J., Hanna, W. (1965) *Tom y Jerry* [serie de televisión] Estados Unidos: Metro Goldwyn Mayer Television.

Bergeron, B., Jenson, V. (2004) *El espanta tiburones*. [película] Estados Unidos: DreamWorks Animation.

Bergman, A. (1996) *Striptease* [película] Estados Unidos: Castle Rock Entertainment.

- Campbell, M. (2005) *La leyenda del Zorro*. [película] Estados Unidos: Columbia Pictures Corporation
- Casetti, F.; Di Chio, F. (1994) *Cómo analizar un film*, Barcelona, Bs. As, México: Paidós.
- Carmona, R. (1996) *Cómo se comenta un texto fílmico* (3° edición) Madrid: Cátedra.
- Chiniguy, G., Freleng, F. (1966) *El show del correcaminos* [serie de televisión] Estados Unidos: American Broadcasting Company (ABC).
- Clements R., Musker, J. (1989) *La Sirenita* [película] Estados Unidos: Walt Disney.
- Clements R., Musker, J. (1997) *Hércules* [película] Estados Unidos: Walt Disney.
- Costa, A. (1991) *Saber ver el cine*, Barcelona: Paidós.
- Cristiani, Q. (1917) *El apóstol* [película] Argentina: Quirino Cristiani.
- Darnell, E., Johnson, T. (1998) *Hormigaz* [película] Estados Unidos: DreamWorks SKG.
- Darnell, E. McGrath, T. (2005) *Madagascar* [película] Estados Unidos: DreamWorks SKG.

David, M., Livingston, J., Hoffman, A. (1949) *Esto es amor*  
[Canción] Estados Unidos: Walt Disney Records.

De Palma, B. (1996) *Misión imposible* [película] Estados  
Unidos: Paramount Pictures.

Disney, W. (s/f), (s/d). Citado en: Satanowsky, I. (1948) *La  
obra cinematográfica frente al derecho*, Buenos Aires:  
Ediar.

Docter, P., Peterson, B. (2009). *UP* [película] Estados  
Unidos: Walt Disney Pictures.

Docter, P., Silverman, D. (2001). *Monstruos S.A.* [película]  
Estados Unidos: Pixar Animation Studios.

Einsestein, S. (1958) *La forma en el cine*. Citado en:  
Cáceres, G. (2004) *Entre dibujos, marionetas y  
píxeles: notas sobre el cine de animación*. Buenos  
Aires: La Crujía.

Gabriel, M., Goldberg E. (1995) *Pocahontas* [película] Estados  
Unidos: Walt Disney.

Geronimi, C. (1959) *La bella durmiente* [película] Estados  
Unidos: Walt Disney Productions.

Geronimi, C., Jackson, W., Luske, H. (1950) *La cenicienta*  
[película] Estados Unidos: Walt Disney.

Geronimi, C., Jackson, W., Luske, H. (1951) *Alicia en el país de las maravillas* [película] Estados Unidos: Walt Disney.

Geronimi, C., Jackson, W. (1955) *La Dama y el vagabundo* [película] Estados Unidos: Walt Disney Productions.

Geronimi, C., Jackson, W., Luske, H. (1953) *Peter pan* [película] Estados Unidos: Walt Disney.

Geronimi, C., Luske, H. (1961) *101 Dálmatas* [película] Estados Unidos: Walt Disney Productions.

Grimm, K. (1812-1857) *Hansel y Gretel* (s/d)

Grimm, K. (1812) *Caperucita Roja* (s/d)

Gubern, R. (1971) *Historia del cine I* (3ra Edición)  
Barcelona: Lumen.

Hand, D. (1937) *Blancanieves y los siete enanitos* [película]  
Estados Unidos: Walt Disney.

Hand, D. (1942) *Bambi* [película] Estados Unidos: Walt Disney  
Productions.

Hanna-Barbera. (1968) *Los autos locos* [serie de televisión]  
Estados Unidos: Hanna-Barbera Productions.

Hickner, S., Smith, Simon J. (2007) *Bee Movie, la historia de una abeja* [película] Estados Unidos: Walt Disney.

Holland, A. (1993) *El jardín secreto* [película] Estados Unidos: Warner Bros Pictures.

Iwerks, U. (1928) *Steamboat Willie* [película] Estados Unidos: Walt Disney.

Lasseter, J. (1995) *Toy Story* [película] Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Lasseter, J., Stanton, A. (1998). *Bichos*. [cinta cinematográfica] EE.UU: Pixar Animation Studios.

Lo Luca (1950) (s/d) Citado en: Cáceres, G. (2004) *Entre dibujos, marionetas y pixeles: notas sobre el cine de animación*, Buenos Aires: La Crujía.

Luske, H., Sharpsteen, B. (1940) *Pinocho* [película] Estados Unidos: Walt Disney.

Marshall, G. (1990) *Mujer Bonita* [película] Estados Unidos: Touchstone Pictures.

Martin, R. (1999) *Livin' la vida loca* [canción] EE.UU: Columbia Records

Perrault, C. (1697) *El gato con botas*, Francia. (s/d)

Raimi, S. (2002) *Spider-Man* [película] Estados Unidos:

Columbia Pictures Corporation.

Rodari, G. (1995) *Gramática de la fantasía*, Buenos Aires: Colihue/Biblioser.

Romaguera Ramió, J. (1994) *El lenguaje cinematográfico. Gramática, géneros, estilos y materiales*, Madrid: De la Torre.

Saldanha, C., Thurmeier, M. (2009) *La hera del hielo 3* [película] Estados Unidos: Blue Sky Studios.

Selby, A. (s/f), (s/d). Citado en: Wells, P. (2007) *Fundamentos de la animación*, Barcelona: Parramón.

Simmons, T. (2001) *Clase magistral de PIXAR Animation, Festival de cine de Londres, National Film Theatre*. Citado en: Wells, P. (2007) *Fundamentos de la Animación*, Barcelona: Parramón.

Silberling, B. (1995) *Casper* [película] Estados Unidos: Universal Pictures.

Spielberg, S. (1981) *En busca del arca perdida* [película] Estados Unidos: Paramount Pictures.

Spielberg, S. (1993) *Parque Jurásico*. [película] Estados Unidos: Universal Pictures

Stanton, A. (2008) *WALL-E* [película] Estados Unidos: Walt Disney.

Stanton, A., Unkrich, L. (2003) *Buscando a Nemo* [película]  
Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Tarantino, Q. (2003) *Kill Bill* [película] Estados Unidos:  
Miramax Films.

Trousdale, G., Wise, K. (1991) *La bella y la bestia*  
[película] Estados Unidos: Walt Disney.

Trousdale, G., Wise, K. (1996) *El jorobado de Notre Dame*  
[película] Estados Unidos: Walt Disney Feature  
Animation.

Wachowski, A., Wachowski, L. (1999) *Matrix* [película] Estados  
Unidos: Warner Bros Pictures.

Wedge, C., Saldanha, C. (2005) *Robots* [película] Estados  
Unidos: Twentieth Century Fox Animation.

Zemeckis, R. (2004) *El expreso Polar* [película]: Warner Bros  
Pictures.

## **Bibliografía:**

- Adamson, A., Jenson, V. (2001) *Shrek* [película] Estados Unidos: DreamWorks Animation.
- Adamson, A., Asbury, K. (2004) *Shrek 2* [película] Estados Unidos: DreamWorks SKG.
- Algar, J., Armstrong, S., Beebe, F., Ferguson, N., Handley, J., T. Hee, Jackson, W., Luske, H., Roberts, B., Satterfield, P., Sharpsteen, B. (1940) *Fantasia* [película] Estados Unidos: Walt Disney.
- Allers, R., Minkoff, R. (1994) *El rey león* [película] Estados Unidos: Walt Disney Feature Animation.
- Aumont, J., Marie, M. (1990) *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell D. (1991) *El estilo cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Bancroft, T., Cook, B. (1998) *Mulan* [película] Estados Unidos: Walt Disney.
- Barbera, J., Hanna, W. (1965) *Tom y Jerry* [serie de televisión] Estados Unidos: MGM Television.
- Bergeron, B., Jenson, V. (2004) *El espanta tiburones* [película] Estados Unidos: DreamWorks Animation.
- Bergman, A. (1996) *Striptease* [película] Estados Unidos: Castle Rock Entertainment.
- Bordwell D., Thompson Kristin (1995) *El arte Cinematográfico*. Barcelona: Paidós.



- Cáceres G. (2004) *Entre dibujos, marionetas y pixeles: notas sobre el cine de animación*. Buenos Aires: La Crujía.
- Campbell, M. (2005) *La leyenda del Zorro* [película] Estados Unidos: Columbia Pictures Corporation
- Carmona, R. (1996) *Cómo se comenta un texto fílmico* (3ª edición) Madrid: Cátedra.
- Carrière JC. , Bonitzer P. (1991) *Práctica del guión cinematográfico*, Buenos Aires: Paidós.
- Casetti F. (1989) *El film y su espectador*. Madrid: Cátedra.
- Casetti, F.; Di Chio, F. (1994) *Cómo analizar un film*, Barcelona, Bs. As, México: Paidós
- Chiniguy, G., Freleng, F. (1966) *El show del correcaminos*. [serie de televisión] Estados Unidos: American Broadcasting Company (ABC).
- Chion M. (1992) *El cine y sus oficios*, Madrid: Cátedra.
- Clements R., Musker, J. (1989) *La Sirenita* [película] Estados Unidos: Walt Disney.
- Clements R., Musker, J. (1997) *Hércules* [película] Estados Unidos: Walt Disney.
- Cooper J. (1986) *Cuentos de Hadas: Alegorías de los mundos internos*, Barcelona: Sirio.

- Costa A. (1991) *Saber ver el cine*, Barcelona: Paidós.
- Cristiani, Q. (1917) *El apóstol* [corto cinematográfico] Argentina: Quirino Cristiani.
- Darley A. (2000) *Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Londres: Paidós.
- Darnell, E., Johnson, T. (1998) *Hormigas* [película] Estados Unidos: DreamWorks SKG.
- Darnell, E., McGrath, T. (2005) *Madagascar* [película] Estados Unidos: DreamWorks SKG.
- David, M., Livingston, J., Hoffman, A. (1949) *Esto es amor* [Canción] Estados Unidos: Walt Disney Records.
- Disney, W. (s/f), (s/d). Citado en: Satanowsky, I. (1948) *La obra cinematográfica frente al derecho*. Buenos Aires: Ediar.
- De Palma, B. (1996) *Misión imposible* [película] Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Docter, P., Peterson, B. (2009) *UP* [película] Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Docter, P., Silverman, D. (2001) *Monstruos S.A.* [película] Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Einsestein, S. (1958). *La forma en el cine*. Citado en: Cáceres, G. (2004) *Entre dibujos, marionetas y pixeles: notas sobre el cine de animación*, Buenos Aires: La Crujía.

- Felman S. (1984) *El cine: cara y seca*. Buenos Aires:  
De la Flor.
- Gabriel, M., Goldberg E. (1995) *Pocahontas* [película] Estados Unidos: Walt Disney.
- Geronimi, C. (1959) *La bella durmiente* [película] Estados Unidos Walt Disney Productions.
- Geronimi, C., Jackson, W., Luske, H. (1950) *La cenicienta*. [película] Estados Unidos: Walt Disney
- Geronimi, C., Jackson, W., Luske, H. (1951) *Alicia en el país de las maravillas* [película] Estados Unidos: Walt Disney.
- Geronimi, C., Jackson, W. (1955) *La Dama y el vagabundo* [película] Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Geronimi, C., Jackson, W., Luske, H. (1953) *Peter pan*. [película] Estados Unidos: Walt Disney.
- Geronimi, C., Luske, H. (1961) *101 Dálmatas* [película] Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Grimm, K. (1812-1857) *Hansel y Gretel* (s/d)
- Grimm, K. (1812) *Caperucita Roja* (s/d)
- Gubern R. (1971) *Historia del cine I* (3ra Edición).  
Barcelona: Lumen.
- Hand, D. (1937) *Blancanieves y los siete enanitos* [película] Estados Unidos: Walt Disney.

- Hand, D. (1942) *Bambi* [película] Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Hanna-Barbera. (1968) *Los autos locos* [serie de televisión] Estados Unidos: Hanna-Barbera Productions.
- Hickner, S., Smith, Simon J. (2007) *Bee Movie, la historia de una abeja* [película] Estados Unidos: Walt Disney.
- Holland, A. (1993) *El jardín secreto* [película] Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.
- Iwerks, U. (1928) *Steamboat Willie* [corto cinematográfico] Estados Unidos: Walt Disney.
- Lasseter, J. (1995) *Toy Story* [película] Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Lasseter, J., Stanton, A. (1998) *Bichos* [película] Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Lo Luca. (1950) (s/d). Citado en: Cáceres, G. (2004) *Entre dibujos, marionetas y pixeles: notas sobre el cine de animación*. Buenos Aires: La Crujía.
- Luske, H., Sharpsteen, B. (1940) *Pinocho* [película] Estados Unidos: Walt Disney.
- Marshall, G. (1990) *Mujer Bonita* [película] Estados Unidos: Touchstone Pictures.
- Martin, R. (1999) *Livin' la vida loca* [canción]. Estados Unidos: Columbia Records
- Perrault, C. (1697) *El gato con botas*, Francia (s/d)

- Rodari Giani. (1995) *Gramática de la fantasía*, Buenos Aires: Colihue/Biblioser.
- Romaguera Raimó, J. (1994) *El lenguaje cinematográfico. Gramática, géneros, estilos y materiales*, Madrid: De la Torre.
- Saldanha, C., Thurmeier, M. (2009) *La hera del hielo 3* [película] Estados Unidos: Blue Sky Studios.
- Sánchez Noriega, J. (2000) *De la literatura al Cine, Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Paidós.
- Satanowsky, I. (1948) *La obra cinematográfica frente al derecho*, Buenos Aires : Ediar.
- Simmons, T. (2001) *Clase magistral de PIXAR Animation, Festival de cine de Londres, National Film Theatre*. Citado en: Wells, P. (2007) *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón.
- Silberling, B. (1995) *Casper* [película] Estados Unidos: Universal Pictures.
- Selby, A. (s/f) (s/d). Citado en: Wells, P. (2007) *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón.
- Spielberg, S. (1981) *En busca del arca perdida* [película] Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Spielberg, S. (1993) *Parque Jurásico* [película] Estados Unidos: Universal Pictures
- Stanton, A. (2008) *WALL-E* [película] Estados Unidos: Walt Disney.

Stanton, A., Unkrich, L. (2003) *Buscando a Nemo* [película] Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Tarantino, Q. (2003). *Kill Bill*. [película] EE.UU: Miramax Films.

Trousdale, G., Wise, K. (1991) *La bella y la bestia* [película] Estados Unidos: Walt Disney.

Trousdale, G.; Wise, K. (1996) *El jorobado de Notre Dame* [película] Estados Unidos: Walt Disney Feature Animation.

Wachowski, A.; Wachowski, L. (1999) *Matrix* [película] Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.

Wedge, C.; Saldanha, C. (2005) *Robots* [película] Estados Unidos: Twentieth Century Fox Animation.

Wells, P. (2007) *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón.

Zemeckis, R. (2004) *El expreso Polar* [película] Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.