

PROYECTO DE GRADUACIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO

CUERPO

B

Hibridez en la animación

Forma de realizar textos fílmicos de los géneros drama y fantasía para atraer un nuevo público

Jonathan Bianco

80250

Lic. En Dirección Cinematográfica

Investigación

Nuevas Tecnologías

Fecha de Entrega: 16/12/2020



Facultad de Diseño
y Comunicación

Agradecimientos

A mi familia y a mi novia que me acompañaron en todo momento a lo largo de mi carrera.

A mis amistades y compañeros que me llevaron a aprender a trabajar en equipo dentro de cada materia.

A los docentes que tienen cierta vinculación con la temática escogida para el proyecto de grado: Eduardo Vigotsky, Eduardo Russo, Nicolás Sorrivas, Espiro Judith, Carla Argañaraz, Néstor Borroni y sobre todo a los profesores que me acompañaron en la metodología del proyecto de grado Verónica Méndez y Fernando Caniza.

| | |
|---|-----|
| Índice | |
| Índice de figuras | 3 |
| Introducción | 4 |
| Capítulo 1. Producción Cinematográfica y su importancia en las películas de animación. | 10 |
| 1.1 El Productor Cinematográfico y el equipo técnico | 10 |
| 1.2 Pre Producción | 16 |
| 1.3 Producción | 21 |
| 1.4 Post Producción | 25 |
| Capítulo 2. Orígenes del drama y la fantasía | 28 |
| 2.1 El Drama | 28 |
| 2.2 La Fantasía | 34 |
| 2.3 Hibridez entre ambos géneros | 39 |
| Capítulo 3. Técnicas de realización y el target al que van dedicadas estas producciones | 43 |
| 3.1 Orígenes de la animación | 43 |
| 3.2 Animación 2D | 46 |
| 3.3 Animación 3D | 51 |
| 3.4 Estrategia comercial | 57 |
| Capítulo 4. Películas de Studio Ghibli, Disney y Pixar: años 90 - 2000 - 2010 hasta en la actualidad | 61 |
| 4.1 El viaje de Chihiro 2001(Studio Ghibli) | 61 |
| 4.2 Toy Story 1995 (Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures) | 70 |
| 4.3 Coco 2017 (Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures) | 78 |
| Capítulo 5. Conceptos que fortalecen un film híbrido | 83 |
| 5.1.1 El drama, el género fundamental | 83 |
| 5.1.2 Metamorfosis argumental en las últimas décadas | 82 |
| 5.1.3 Ghibli, una influencia para Disney y Pixar | 89 |
| 5.1.4 La figura femenina | 94 |
| 5.2 Nuevas tecnologías y propuestas | 95 |
| 5.2.1 4D y cine en Cúpula | 96 |
| 5.2.2 Live Action y Remake | 96 |
| Conclusión | 99 |
| Imágenes seleccionadas | 104 |
| Lista de Referencias Bibliografías | 111 |
| Bibliografía | 114 |

Índice de Figuras

| | |
|-----------|-----|
| Figura 1 | 104 |
| Figura 2 | 104 |
| Figura 3 | 105 |
| Figura 4 | 105 |
| Figura 5 | 106 |
| Figura 6 | 106 |
| Figura 7 | 107 |
| Figura 8 | 107 |
| Figura 9 | 108 |
| Figura 10 | 108 |
| Figura 11 | 109 |
| Figura 12 | 109 |
| Figura 13 | 110 |
| Figura 14 | 110 |

Introducción

El tema del presente Proyecto de Graduación (PG) para la Licenciatura en Dirección Cinematográfica es sobre la hibridez en la animación y la forma de realizar textos fílmicos de los géneros drama y fantasía para atraer a un nuevo público. Se inscribe dentro de la categoría investigación ya que se analizará desde los años ochenta hasta la contemporaneidad del cine y sus métodos para atraer al espectador. La línea temática es nuevas tecnologías debido a que se utilizan para evolucionar en el mundo cinematográfico.

Este tema surgió luego de producirse un cambio en la forma de diseñar estas películas, pasando de contenidos inocentes para niños a vincularlas con lo social y político. Se vincula con mi carrera debido a que es una hibridez entre dos géneros cinematográficos y una nueva forma de contar historias en la pantalla grande. La pertinencia del tema está dada a partir de que en la actualidad se busca un cine más profundo e intenta incluir el drama para que el público adulto tanto como el infantil sea persuadido para consumir el producto que traen estos nuevos textos fílmicos.

Tiene como finalidad verificar a través de que métodos de realización provoca cierto impacto en el espectador como para atraer a un mayor público.

Asimismo es relevante dado que las nuevas tecnologías se aplican con más frecuencia en la animación creando una nueva mirada para nuevos públicos y alternativas comerciales.

A su vez beneficia a los nuevos realizadores que tendrán más alternativas a la hora de desarrollar sus proyectos, las productoras se aseguraran de apostar a nuevas producciones ya que apuntan a un target más que amplio al tratar estos géneros mezclados. El contexto que se tratará será el cine contemporáneo ya que se hablará de las generaciones actuales, padres e hijos y también lo que vendrá en el futuro, por eso la aplicación de nuevas tecnologías y evolución en las técnicas de realización.

Para la conformación del Planteo del problema se parte del supuesto de la investigación que consiste en que la hibridez entre el drama y la animación fantástica conforman una nueva manera de contar historias en el cine contemporáneo y a través de esto logra atraer e impactar al espectador adulto tanto como el joven. Por eso se analizará e investigará el cómo se llegó a dicha metamorfosis en las últimas décadas.

En tanto para establecer el núcleo del problema se considera que las causas serían que cada vez se obliga a nuevas propuestas y nuevas ideas para que el público siga inmerso en ellas. A partir de esto se infiere que la pregunta problema es ¿Cuáles son los cambios en la forma de realizar el cine de animación y qué ofrecen en la actualidad para poder hablar de una hibridez entre los géneros drama y la fantasía?

Por lo tanto, el propósito general es analizar las razones de cómo evolucionó la animación en las últimas décadas y que técnicas utilizó para su metamorfosis a través del tiempo. Asimismo, los objetivos específicos son indagar como se realizan y que se necesita para desarrollar una producción cinematográfica. Explicar de dónde surgió la hibridez de ambos géneros y como influyó. Describir los distintos métodos y formas de realizar animación, ya sea de forma plástica, por ordenador o hasta tecnologías más recientes como lo es el CGI (Computer Generated Imagery). Determinar el enfoque de este tipo de cine contemporáneo que antes no aplicaba el drama en las películas de animación y en cambio en la actualidad se efectúan en mayor cantidad, identificando los target a los cuales van dedicadas las producciones.

Para dar cuenta del estado del conocimiento se realiza un relevamiento de antecedentes entre los Proyectos de graduación (PG) de los alumnos y artículos de publicaciones de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Rodríguez, L. (2015). La animación y sus avances tecnológicos. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este PG tiene como objetivo conocer la evolución de las películas animadas bidimensional y

tridimensional. Se vincula a este trabajo porque ambos hacen mención sobre la evolución en la animación ante los avances tecnológicos y las nuevas formas de hacer cine.

González, M. (2018). Hacia un código abierto. Lenguaje escénico, teatro independiente y nuevas tecnologías. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este PG tiene como objetivo resaltar la importancia del entrecruce de disciplinas y profesionales. Se vincula a este trabajo en cuanto a la adaptación de las nuevas tecnologías.

Blanco, B. (2017). La resignificación cultural de las historias. Para el avance de la sociedad en el ámbito cinematográfico. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este PG tiene como objetivo relevar los conceptos trabajados por los teóricos y por los realizadores para el desarrollo de un guión, y se vincula a este trabajo por la evolución de la sociedad y como se adapta en el cine.

Noboa, M. (2018). Inclusión LGBTI+ en Hollywood durante la última década. Para el avance de la sociedad en el ámbito cinematográfico. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este PG tiene como objetivo reflexionar sobre cómo Hollywood a lo largo del tiempo ha sido una fábrica de ideologías y se vincula a este trabajo porque se analiza las últimas décadas del cine contemporáneo.

Kis, C. (2015). Lo pequeño no quita el diseño. Para el avance de la sociedad en el ámbito cinematográfico. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este PG tiene como objetivo analizar los intereses de niños y adultos, y se vincula a este trabajo debido a que trata sobre la conducta a lo largo de las edades.

Rojas, N. (2016). El montaje como promotor de emociones. Para el avance de la sociedad en el ámbito cinematográfico. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este PG tiene como objetivo dar

cuenta de las herramientas utilizadas por los montajistas en géneros y por qué se usó. Se vincula dado que a través del montaje se puede generar dramatismo.

Monsalve, D. (2016). Una historia con múltiples protagonistas. Saliendo de la estructura clásica de guion. Para el avance de la sociedad en el ámbito cinematográfico. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este PG tiene como objetivo proponer diferentes técnicas y recursos para la creación de estructuras alternativas de guión con personajes múltiples, y se vincula por la solidez que debe tener un guion para causar un efecto deseado en el espectador.

Mejía, L. (2016). Wes Anderson: Obsesión Perfecta. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este PG tiene como objetivo reflexionar sobre la filosofía de arte y estética Wes Anderson y como la convierte en un estilo cinematográfico. Se vincula con este trabajo por la realización bajo la técnica stop motion y la dirección de arte que se efectúa en sus películas.

Polanco, G. (2015). La estética en los filmes de Wes Anderson. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este PG tiene como objetivo reconocer en sus películas las características estéticas de la Dirección de Arte en la filmografía y se vincula debido a que hace un análisis de una película de Wes Anderson, lo cual es un importante aporte sobre la mirada artística.

Corbellini, C. (2018). Wes Anderson y las nuevas tendencias. La dirección de arte artesanal en el cine postmoderno. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este PG tiene como objetivo los avances tecnológicos que afectan a la dirección de arte cinematográfica, al cine en general, al público y su percepción. Se vincula a este trabajo con el aspecto estético y artístico del realizador Wes Anderson.

Con la misma finalidad se releva bibliografía de autores y se comprueba que no hay muchos textos escritos sobre esta temática específica que se aborda aquí, pero sí sobre el tema en general.

De la lectura de los textos se pueden apreciar algunos conceptos de gran importancia que van a orientar el sentido general del trabajo y van a conformar el marco teórico.

En el capítulo 1 se desarrollará la temática de la producción cinematográfica basada en las ideas de la autora L. Seger, que sirven para describir mejor la problemática general porque explica la importancia que tiene el guion en un texto filmico, que es el esqueleto y la base de un film.

En el capítulo 2 se llevará a cabo una explicación sobre los géneros drama y fantasía basada en autores que se especializan en esos géneros como J. Carrillo. También se explicará que efectos produce una hibridez de géneros en un film.

En el capítulo 3 se desarrollará las temáticas técnicas de realización basada en las ideas del autor D. Miguel Vidal Ortega que sirven para describir mejor la problemática general ya que el eje principal son los inicios del cine de animación y su evolución a través del tiempo hacia el target que va dedicado.

En el capítulo 4 se analizarán films entre las décadas de los 1980 – 1990 – 2000 hasta la actualidad, como narra el autor J. Aumont, del cual se toma referencia el aspecto técnico y la evolución del lenguaje cinematográfico a través de la realización.

En el capítulo 5 se reflexionará sobre el tema escogido, lo investigado y los métodos y técnicas que se utilizan para atraer a un mayor público.

Para resolver la problemática y desarrollar la propuesta se recurre a una metodología que consta de diferentes técnicas exploratorias: relevamiento de bibliografía especializada, entrevistas, y trabajo de campo. También se aplican técnicas descriptivas: registro, análisis e interpretación de datos obtenidos en la investigación.

El aporte al conocimiento que se dará en este PG es analizar distintos puntos para establecer si dicha hibridez realmente logra aumentar el público en taquilla, si el drama al ser un género que no es vendido para todos los públicos en la actualidad, se puede fusionar con la animación para atraer a todo tipo de espectadores. En cuanto a producción se debe garantizar un proyecto que tenga ganancia, por eso es importante

adaptarse a las nuevas tecnologías como salas de cine IMAX, 3D, 4D, etc. Para que también se logre llegar al mayor público posible. En el caso de los niños su forma de realización se concentra en el atractivo visual, con colores llamativos y nuevas técnicas utilizadas. También al público adolescente y adulto, elaborando guiones más sólidos y tramas dramáticas, así sean historias verídicas o argumentos que remitan a la infancia del adulto y los conmueva. Para desarrollar la investigación se analizarán textos de autores y se dividirán en los capítulos ya mencionados que logran fortalecer el PG para llegar a una conclusión completamente sólida. Si bien en los textos se mencionan ciertas cuestiones que serán analizadas, ninguno profundiza este tema por completo, se verá bajo qué aspectos estos proyectos logran atraer el interés de mayor cantidad de público. En este último tramo de la introducción al PG, y antes de profundizar en el trabajo, es necesario destacar que el autor considera que el texto realiza un importante aporte al conocimiento de esta disciplina porque permite analizar con suma profundidad las cuestiones que se asignaron, esto resulta de mucho valor para los profesionales y estudiantes de la carrera porque es un nuevo aporte bibliográfico que servirá como antecedente al momento de realizar un análisis y/o ensayo. Y también asimismo permite encontrar un nuevo nicho comercial para productores, es un punto de vista que brinda herramientas favorables a futuros proyectos.

Capítulo 1: Producción Cinematográfica y su importancia en las películas de animación.

El siguiente capítulo indicará los aspectos fundamentales para poder realizar el relato audiovisual. Se mencionará aquello que se requiere y de qué forma se trabaja en una producción cinematográfica para efectuar el proyecto de comienzo a fin. Partiendo de la idea y el guión literario hasta la finalización del mismo, mencionando también la faceta de distribución del film una vez concluido.

Para la realización de un texto fílmico se deben tener en cuenta estructuras de organización, que se basan en el orden de cada área técnica para trabajar en un proyecto. Iniciando en la primer etapa llamada pre producción donde se efectúa la escritura del guión y se determinan los primeros pasos con bocetos, figurines, reescrituras, entre otros. Estos trabajos previos a la etapa de producción permiten llegar al rodaje con un proyecto sólido y bien organizado para que se pueda ejecutar el rodaje de la forma más organizada y así obtener el mejor material posible.

La etapa de post producción es donde se produce el montaje. Se trabaja sobre el material ya filmado. En este proceso se procura ejecutar minuciosamente el ritmo del film, se realizan mejoras en el sonido y en los componentes visuales para poder finalizar el proyecto. Se graba sonido como Foley o Voz en off, y se efectúa la corrección de color en el corte definitivo.

Este arduo proceso se desempeña bajo un trabajo de equipo donde cada uno cumple su rol, y para eso se requiere de dicha organización, utilizando las etapas de producción como punto de partida.

1.1 El Productor Cinematográfico y el equipo técnico

El productor cinematográfico es el eje principal del funcionamiento de un film y quien aporta el capital para el desarrollo del proyecto.

Producir un film es realizar una inversión donde podría obtener ganancia o pérdida del capital invertido. Para que el proyecto sea fiable y no obtener pérdidas se debe tener en cuenta la llegada de los nuevos medios que son fuertes competidores en el mercado. Para competir o adaptarse a las nuevas propuestas el productor debe fortalecer la estructura en la que trabajará y reflexionar en la innovación de nuevas propuestas para ofrecer a los consumidores. Debe enfocar su objetivo en la persuasión del mayor público posible, indagando que es lo que demandan las nuevas generaciones, para efectuar el proyecto audiovisual a través de una nueva mirada y poder destacarse para que sea tenida en cuenta. Cuevas Afirma: "Ya no se asiste al cine, como se hacía antes, para ocupar un tiempo libre, sino por selección frente a otras muchas posibilidades de empleo de este tiempo". (1999, p. 111)

La invasión de las computadoras, series web, redes sociales y hasta plataformas como Netflix es lo que propiamente quita que muchos concurrentes asistan a las salas. Por eso el cine intentó impactar de distintas formas. A pesar de que la llegada del cine tridimensional con gafas tuvo cierto revuelo, no logró ser un fuerte exponente a nivel mundial. Este tipo de alternativa fue escogido por muchos espectadores a pesar de que muchas películas no son diseñadas para esta clase de cine ya que su contenido no lo necesita, solo está diseñado para aquellos textos fílmicos que son de género acción o aventura y logran a través de efectos visuales que el espectador sienta que puede estar dentro del mundo plasmado.

Lo más innovador es el cine en cúpula que no son presenciadas por grandes cantidades de audiencia en todos los países, como en las salas de cines clásicas. Esta nueva propuesta produce una alusión a lo real dentro de un espacio determinado donde obliga a ver hacia el techo de una sala donde hay una cúpula, donde se realizan proyecciones que son acompañadas con máquinas de humo para crear especies de hologramas de una forma que se asemeja a lo real. La narrativa que llevan este tipo de películas son

metafóricas y oníricas, no tienen una estructura argumental, ni conflictos desarrollados, los atractivos son la innovación y la sorpresa del espectador.

También el cine en 4D o el e-motion son nuevas formas de invitar a la gente a sus salas.

Las butacas están diseñadas con movimientos y elementos para manifestarse y llegar a los sentidos del público, para generar un realismo mayor.

Esta confluencia entre PC y TV consolida la implementación del lenguaje audiovisual como lengua franca de la cultura digital. Es más, poco a poco va quedando lejos aquella imagen del aparato de televisión y el ordenador por separado. Ahora estamos ante contextos y consumidores multiplataforma y multitarea, capaces de ver online un programa de televisión mientras participan activamente en sesiones de chats o interactúan a través de canales específicos de dicho programa en la Red. (J.A Marin, s.f, p. 6).

Se ha hecho mención de los nuevos medios porque son propuestas de las nuevas tecnologías que aplican las salas de cine y el productor debe tener esto en cuenta ya que la actualidad ofrece diversas alternativas. Debe ser innovador para llegar al espectador, pero no siempre puede innovar aplicando estas propuestas mencionadas, sino que debe acudir a lo fundamental. Una película puede ser atractiva visualmente o acudir a nuevas propuestas, pero lo que realmente es fundamental para cualquier texto filmico es su solidez en el guión y su estructura dramática.

El productor debe tener en cuenta los nuevos medios para saber qué tan fiable es su proyecto o cuanta comercialización puede tener el film a desarrollar. Debe estar al tanto del presupuesto que le asigna al proyecto. También es fundamental que esté al tanto de aquello que el público desea para que a través de ventas pueda sacar la mayor ganancia que sea posible. Cuanto más ambicioso es el proyecto, más ganancia debería tener en relación presupuesto-ganancias.

La producción de un film se maneja en base a una estructura y un orden con roles que son fundamentales para llevar una comunicación clara y sólida para que pueda impactar al espectador y atraerlo. Para esta estructura en todo film se establecen tres etapas, pre-producción, producción y la post-producción.

En la primera etapa es donde se producen los preparativos para llevar a cabo el proyecto. La producción es donde se graba la película y por último la postproducción que pertenece a la etapa de montaje y ajustes.

En cuanto al aspecto técnico y estético en lo audiovisual el DC (Director de Cine), el DF (Director de Fotografía) y el DA (Director de Arte) son cabezas de equipo en sus roles. El DC es quien determina todo el aspecto estético final en cuanto al ritmo realizado en el film, es quien trabaja desde los inicios hasta el final, desde la etapa de pre producción hasta la post producción.

El guion es fundamental en el cine, pero desde sus comienzos el cine lograba impactar cuando los hermanos *Lumiere* en 1895 hicieron con su invento, *El Cinematógrafo* la película *La llegada del tren a la estación* (1896), que fue proyectado en Francia. Los espectadores al presenciar el primer film de la historia quedaron fascinados al momento de ver que existía una imagen en movimiento, al ver que el tren iba a pasar junto a la cámara creando así una ilusión de gigantismo, las personas corrieron pensando que la propia proyección podría arrasar con ellos. Esta reacción fue producto de desconocer aquello que se les presentaba como nuevo, aún no existía el concepto de profundidad de campo en el lenguaje cinematográfico.

A pesar de que el cinematógrafo no fue creado para contar historias como se hace en la actualidad, en aquel entonces fue diseñado para tener archivos de registro.

Luego quien comenzó a profundizar el trabajo ficcional con fílmicos fue el cineasta precursor de la ciencia ficción y fantasía en el cine, *George Melies* que con su film *Viaje a la luna* (1902) comenzó a dar los primeros pasos el género fantasía y también fue el precursor de lo que se denomina planos en el cine, aplicando diversos cortes, utilizando distintos tipos como el general, medios y detalle, y también innovando con las elipsis de espacio-tiempo.

El DC utiliza cuestiones técnicas para expresar a través del lenguaje cinematográfico aquello que desea plasmar, es quien decide la utilización de los planos según el momento dramático.

El cine puede impactar incluso, sin requerir de un guion, lo puede lograr a través de lo técnico propiamente dicho, lo visual, la angulación, altura de cámara, la utilización de paneos o travelling, pero aun así para el género dramático el guión es fundamental. El DC trabaja desde el comienzo hasta el fin del proyecto para transmitir la atmosfera que quiere diseñar, a los otros integrantes del equipo técnico como DF, DA, montajistas, entre otros, de modo que puedan implementar su especialidad según lo que el DC desea expresar en la pieza audiovisual.

El DF cumple otro rol fundamental dentro del equipo técnico. La iluminación en un film es importante, logra expresar emociones o la psicología del personaje a través de un código en el lenguaje cinematográfico. Trabaja a la par del DC ya que debe plasmar lo que este desea y aporta su conocimiento.

El expresionismo alemán es un movimiento en la historia cinematográfica que utilizaba iluminación que apuntaba a los actores de forma contrapicado y picado. Al hacer esto se producían sombras y figuras más incómodas, por lo que se creaba un clima desequilibrado y se plasmaba inquietud de forma visual. En esta vanguardia la escenografía se realizaba con formas puntiagudas y se utilizaban diagonales que producían de alguna forma incomodidad para el espectador. Para esto utilizaban fresneles de luz y diversos filtros, como el CTO (Orange) para luces cálidas simulando una lámpara de tungsteno o el propio sol que ingresa por la ventana. CTB (Blue) para luces frías simulando la luna, Difusores, Neutros, Papel gelatina si de interiores se refiere. En exteriores, de día se suelen utilizar discos rebotadores y la luz natural para dar un mayor realismo a la iluminación y que no parezca artificial para mayor verosimilitud. La luz nocturna si se suele reforzar con fresneles debido a la poca luz que capta la cámara en el contexto nocturno.

En este caso el DF con el cine dramático debe atenuar la situación y lograr en el espectador una serie de sentimientos, mantenerlo vivo en la escena, como si viviera la situación al mismo tiempo que el protagonista, por esto en las escenas de clímax se suele mantener una fotografía más clara que no deja nada para la imaginación.

Algo fundamental a la hora de la realización de un film es el sonido, antes de su aparición aquellas películas mudas eran proyectadas con orquestas sinfónicas en vivo utilizando como sala grandes teatros, como por ejemplo las clásicas películas de *Charles Chaplin* donde los films eran mudos e inclusive utilizaba doce fotogramas por segundo generando la sensación de rapidez en las acciones, era un factor que aportaba a la comedia. Luego se comenzó a utilizar veinticuatro fotogramas para aumentar la fluidez y generar realismo. Hasta que en el año 1927 con la película *el cantor de jazz*, un film de Alan Crossland fue la primera película sonora incluida en el fílmico sin necesidad de músicos. También muchos actores perdieron sus trabajos debido a que lo corporal no era el único transmisor en la comunicación, ya no era solo visual sino que también comenzaba a ser el sonido otro canal de expresión y sus voces no los ayudaban. L. Jullier afirma: "En el cine, cada gran categoría estilística utiliza la música según modalidades particulares. Consideremos el trío clásico. Moderno, posmoderno, tres categorías que delimitan no tanto épocas como tonos de concebir en el cine y su impacto en el espectador". (2007, p. 48)

El sonido también tuvo su evolución y las nuevas tecnologías lo fueron perfeccionando. Se hizo algo primordial a la hora de hablar de un texto fílmico, no solo por las voces de los personajes sino porque todo se escucha, sonidos de herramientas, objetos y más aun con la música que es un enorme transmisor a la hora de crear la atmosfera emotiva de una película, esto suma un aporte más que fundamental.

El montajista cumple un papel importante ya que marca los ritmos en su edición, el DC trabaja con él para ejecutar su idea y lograr consolidarla.

Los roles mencionados son fundamentales ya que lo audiovisual es el comunicador en la cinematografía, el productor necesita especialistas en cada área para que todo concuerde y se sincronice a la perfección ya que el mínimo ruido en la comunicación puede romper el pacto ficcional con el espectador.

1.2 Pre producción

El productor debe tener en cuenta antes de iniciar el proyecto a quienes va dirigido. Debe visualizar el proyecto como un negocio por encima del arte. Aquello que es una venta segura y que puede llegar a duplicar las ganancias. Por este motivo es una de las cuestiones por las cuales el cine se adapta a las nuevas tecnologías de realización. Se requiere ser innovador y hacer que la gente se levante del sillón en sus casas y que se trasladen a una butaca de una sala de cine.

Se trata de una empresa de alto riesgo donde en pocos días se pueden perder importantes sumas de dinero pero que también ofrece la posibilidad de multiplicar el capital invertido en un lapso relativamente corto como pocas, o ninguna otra, industrias pueden ofrecer. (B. Kamin, 1999, p. 10)

Desde antes de la producción aquello que se define es el guion para tener una visión clara de lo que se desea contar y a quienes.

El formato de guion literario es uno de los aspectos fundamentales a la hora de pensar en el cine y que la historia que se cuenta este bien construida para poder lograr el efecto que el realizador desea provocar en los espectadores.

El guion literario es aquel que se utiliza en cine, con un formato propio. se menciona todo aquello que se verá en la película, aspectos visuales y elementos puntuales para la trama, al igual que la construcción profunda de espacios y los personajes que se presentan en la trama.

Este es el primer paso a dar en un proyecto audiovisual, donde se debe tratar de forma delicada cada acción y construcción del mundo ficticio, ofreciendo mayor verosimilitud para que haya feedback en la comunicación con el espectador y que sea claro el mensaje

que emite el guionista. Para esto se lleva adelante un arduo trabajo en la realización de los textos filmicos, para que el resultado sea poder disfrutar con tan solo ir, pagar una entrada, sentarse, y gozar esa película para el espectador.

El guionista no solamente inventa la historia para ser filmada y puesta en escena. Su esfuerzo deberá lograr “amarrar” u organizar bien y de manera armoniosa toda la secuencia de imágenes en movimiento, escenarios, música, sonidos y diálogos, de manera que puedan expresar los mensajes que el guionista desea comunicar de manera armoniosa, bien estructurada y atractiva para el público. (C. Aldana, 2011, p. 6)

Es fundamental para un proyecto cinematográfico atraer al público. Se trabaja de forma minuciosa y bien desarrollada. Por este motivo se producen varias reescrituras de guion.

En toda historia hay un protagonista, que es el personaje principal a quien se seguirá a lo largo de la película, un objetivo que debe lograr a lo largo de la historia ya sea por voluntad propia u obligación. Paralelamente existe un antagonista quien intenta impedir que el protagonista pueda lograr su objetivo o incluso tiene una meta propia que va en contra del personaje principal. Asimismo surgen personajes secundarios que aportan ayuda al personaje principal o brindan información. También otros que acompañan al antagonista como en el caso de los secuaces en las películas de superhéroes para dar un ejemplo concreto.

Se debe conllevar tres actos importantes y fundamentales, donde se manifiestan el planteamiento, desarrollo y resolución. Para comenzar con el planteamiento que es el primer acto de un guion, aquí es cuando se conoce el contexto, el entorno y al protagonista de la historia, donde el espectador tiene su primer contacto con el mundo que se le va a presentar. También se conoce al protagonista en su intimidad y su vida rutinaria para poder presentarlo de una forma tal para que se sienta identificado con él y conocer bien la atmosfera donde vive. Como L. Seger afirma: “El detonante es el primer empujón que pone en marcha la trama. Algo pasa, o alguien toma una decisión. El personaje principal se pone en movimiento. La historia ha comenzado”. (1987, p. 41)

En el segundo acto se produce el desarrollo del film, aquí es donde se produce un quiebre o *Hook*, este primer giro se manifiesta al comienzo del segundo acto, donde el personaje tiene un objetivo que lo conducirá a buscar una ruta, un desafío que lo lleva a alejarse de su vida rutinaria y allí es donde se esfuerza por conseguirlo. Si el guion fuera completamente lineal hasta llegar al clímax, dejaría de ser interesante porque no provocaría intriga. En cambio con los actos y los puntos de giro es donde el espectador a través de un pacto ficcional dado por la empatía que establece con el personaje llega a concentrarse y hasta desear que ese objetivo tenga una resolución favorable.

El último acto llamado resolución es donde llega a cumplir sus metas que se le presentaron a lo largo del desarrollo, que debió afrontar para llegar a tener una transformación o evolución donde es notorio el cambio que sufrió el protagonista en relación con el inicio del film, adquiere una metamorfosis física o psicológica.

En la resolución antes de finalizar el segundo acto es donde se presenta el segundo punto de giro. Es allí donde la historia vuelve a modificarse, ya sea para un final favorable o no para el personaje. Con estos puntos de giro la historia toma impulso, hace que interese y tenga un ritmo a seguir para afrontar lo que dure el film. Por eso el primer punto se presenta a la media hora de la película aproximadamente y el segundo treinta minutos antes que finalice.

Antes del final se produce el clímax, que es el punto máximo de tensión, para luego dar el último respiro y finalizar. En este último paso es donde habitualmente el protagonista logra su objetivo final.

El personaje en el cual trabaja el guionista atraviesa conflictos a lo largo del film. Es allí donde atrapa al espectador, que tendrá inquietud para saber si podrá superarlo, si podrá lograrlo, a esto se lo llama Dilema, que el espectador se pregunta y aguarda hasta el final para saber qué sucederá. Algo que trae frecuentemente el género del suspenso. Si el suspenso no tuviera dilema, no existiría, ya que el mismo lo sostiene.

El personaje está constantemente obligado a tomar decisiones para llegar a su objetivo, para poder lograrlo se le presentan frecuentemente barreras que serían obstáculos que tiene para llegar a la meta. Como en el mito del héroe, este se adentra en distintos paisajes, pelea con feroces criaturas fantásticas y llega convertido en hombre, después de haberse ido como un simple campesino adolescente. L. Seger afirma: “En la estructura de tres actos hay dos puntos de giro que necesariamente han de tener lugar para que la acción se mantenga en movimiento: uno al comienzo del segundo acto y otro al comienzo del tercero”. (1987, p. 46)

Lo que también tiene gran importancia es el contenido. Muchas películas poseen contenido dramático pero no logran afirmarse en el género o tener solidez en su mensaje. Por eso lo que habitualmente se tiene en cuenta a la hora de desarrollar un guion es que estas historias tengan un aspecto más realista para que el espectador, de cierta manera, se sienta identificado con el personaje o que le remita algún aspecto de su pasado con temas conmovedores utilizando los vínculos familiares o de amistad.

Esto que se menciona sería provocar una sensación múltiple desde el guion, a través de un contenido específico y con aquello que alguna vez le pudo haber pasado al espectador. En un film audiovisual se maneja de una forma estructurada la construcción de ambientes y entornos, para provocar de manera visual una empatía en particular. Por eso es importante trabajar el arte para poder dar más solidez en su composición, utilizando diversos códigos para acompañar al film. El productor es quien debe prestar atención a diferentes cuestiones, controlar todos los departamentos de dirección y cabezas de equipo para que el proyecto a desarrollar funcione. Que el productor aporte dinero para la realización de un film no quiere decir que se encuentre exento de aportar en el aspecto creativo. Si esto no fuera así cualquier persona adinerada podría producir películas. Lo que se señala aquí es que el productor también es un creativo y realiza un aporte porque es un conocedor del séptimo arte.

En gran medida, la creatividad del productor viene a ser una exigencia de la propia profesión.

El productor no es sino un «ensamblador de talentos» (cit. en Pardo, 2003: 63). Es decir, trabajar con talentos creativos exige creatividad. En esta misma línea, Bruce Houghton señala (Houghton, 1991: VII): «Un buen productor, en cuanto inspirador de creativos, debe ser él mismo [...] un juez de creatividad. (J. Felici y F. Tarín, 2009, p. 56).

El DC es quien determina y trabaja en la pre producción sobre la realización, es el encargado del enunciado, quien presenta el discurso a través de la pieza audiovisual. En casos específicos trabaja junto al guionista para pulir algunos detalles. Este mismo es quien se encarga de los tipos de planos que se utilizarán, angulaciones o aspectos que seguirá la cámara o coreografía que harán los actores. Siempre basándose en la idea clara de lo que se expresa en el guion. Cada elección no está determinada porque si, sino que todo se escoge según lo que se quiera mostrar.

Elabora lo que se denomina guion técnico y storyboard para llegar con más claridad en la comunicación. En el caso del storyboard es sumamente importante para otros cabeza de equipo como el DA y el DF para que puedan elaborar sus plantas y sepan dónde deben fortalecer sus espacios para que se aprecien mejor en el plano a utilizar, y no decorar por ejemplo, el piso con mayores cosas si es el único plano en la escena y únicamente es un plano pecho. También deberán realizar plantas de cámara así los técnicos como cámaras o DF saben por dónde se trasladará en caso que haya movimiento de cámara, que angulaciones o lentes se utilizarán en la escena y también donde se posará la cámara y/o actores.

En esta etapa también se realizan castings en la elección de actores. Se realizan ensayos para obtener a una mejor comunicación, para que el director pueda expresar sus ideas y establecer feedback con los actores y procurar plasmar a través de su trabajo tal cual lo desea el DC, de modo que el día de rodaje salga todo a la perfección.

El departamento de arte es un aspecto esencial de toda película. Comienza su trabajo desde la pre producción realizando bocetos y figurines, trabajando en el ambiente que

crea tanto donde vive el personaje como el entorno que lo rodea. Como se menciona anteriormente tiene su código, nada está realizado sin razón, todo tiene un porque en los films cinematográficos.

Posteriormente desglosa el guion para entender bien que se necesita y ciertas descripciones que afirma el guionista. También con figurines de los personajes con primeras propuestas de peinados y vestuarios a trabajar, bocetos de los ambientes para la búsqueda de las locaciones y en caso de ser necesario, revestirlas o cambiarlas para que sea lo más fiel posible al bocetaje. También en esta etapa se comienza a asignar la paleta de colores y a escoger texturas de telas y diferentes propuestas para trabajar a lo largo del proceso de producción.

El DF (Director de Fotografía) trabaja desde pre producción debido a que asiste a las locaciones y realiza plantas de luces con las medidas correspondientes a fin de establecer el plan de iluminación que se realizará en el rodaje. También trabaja junto con el director, para saber que angulaciones, alturas y si habrá movimientos de cámara. Por esto también el director realiza la planta de cámara, para que el DF sepa que espacio dispone para ubicar sus fresneles de luces y como puede desarrollar su trabajo.

El DA debe trabajar con el DF debido a que al ser quien planifica la escenografía, ambos deben ver bien que se debe iluminar y que no de tal forma.

1.3 Producción

En esta etapa el productor debe intervenir sobre otros aspectos, como traslados de actores, el equipo técnico y hasta el catering. Asimismo provee la seguridad necesaria o en todo caso si se realizan escenas de riesgo, disponer ambulancias o bomberos.

Las figuras claves para una producción son dos, uno es el productor quien es el encargado de que el aspecto audiovisual del proyecto se desarrolle a lo largo de todo el proceso y de las tres etapas. La otra es el productor ejecutivo quien se encarga de la logística para poder hacerla posible. Por otro lado surge el nombre del coproductor, que

es quien aporta capital e invierte un dinero apostando a que el proyecto logrará tener ganancias.

La producción se inscribe siempre en un tiempo, una sociedad y unas estructuras industriales determinadas. No siempre se ha trabajado de la misma forma y tampoco se hace igual en Europa que en Estados Unidos, pero, a grandes rasgos, desde el momento de su gestación hasta su presentación definitiva toda producción audiovisual pasa por tres fases: preproducción, producción y postproducción. (M.J. Ortiz, 2018, p. 7).

En cuanto al aspecto visual existe una regla que se denomina regla de los tercios, donde el director sabe dónde comienza y termina cada plano según la posición y lo que determine. Al igual que la perspectiva y la profundidad de campo.

Si se muestra a una persona encerrada en una habitación pequeña con abstinencia por estar recuperándose de las drogas, como ejemplo, se puede utilizar diferentes tipos de planos para indicar lo que siente, el sujeto arrodillado en un rincón mirando todo el ambiente, utilizando un lente gran angular que hace los espacios más extensos se puede señalar que se siente perdido. En cambio sí se utilizan planos pechos y primeros planos de su rostro, se plantea una sensación de soledad pero de manera diferente, también se puede entender como nerviosismo y un sentimiento de encierro.

Cada DC tiene una estética particular y plasma lo que desea en el film utilizando el lenguaje cinematográfico. Hay directores como por ejemplo *Wes Anderson*, que tiene una estética una impronta definida en cada uno de sus films. En un primer aspecto sus películas contienen tramas interesantes y en segundo la estética visual, con colores pasteles bien refinados y una paleta bien definida. Esta forma particular de destacarse en sus obras permite reconocer a ciertos directores, estableciendo lo que se denomina como *Cine de autor*, como lo es *Hitchcock* y *Tim Burton*. El director aborda estos aspectos en rodaje, donde filma lo planificado por Storyboards y Guion técnico, trabajando con actores para manifestar lo que desea expresar a través de la estética visual y la interpretación de sus actores seleccionados bajo de su dirección.

Es de gran importancia lo que aporta el actor generando pausas, expresiones y demás recursos. La dirección de arte y los ensayos previos se toman como evaluación final cuando todo aquello se pone en frente de la cámara.

Ya en el Storyboard se toman decisiones de composición de la escena según los tipos de plano, el decorado no debe distraer la atención de la acción, pero también debe aportar información, mostrar todo aquello que no se cuenta de los personajes pero que se espera ver transmitido a partir del lenguaje visual. Por ejemplo, en el caso de la decoración de un estudio o un apartamento, este debe ser un buen reflejo psicológico del protagonista. (B.Z.Vigo, 2015, p .19)

Los colores son una cuestión primordial para trabajar en el personaje, las paletas que lo rodean expresan cosas, aspectos psicológicos y sobre la persona del protagonista u otros personajes. Cada uno tiene distintas tonalidades, saturaciones, contrastes, brillos o diferencias que se presenten.

Se utilizan a lo largo del rodaje diferentes decorados o se revisten locaciones. Estos espacios modificados según lo dramático que se desea expresar hablan del personaje, como es su personalidad y su psicología, para que el mensaje llegue más concreto al espectador. Dando un ejemplo, un film de romance, una pareja se besa en un jardín repleto de flores rojas acompañado con un día soleado y con un cielo sin nubes sería completamente atractivo visualmente. En cambio, si se presenta un marco similar pero se modifica con flores negras y un cielo completamente nublado a punto de llover esto remite a un posible flashback de alguien que tal vez haya enviudado, más aun si lleva música que acompañe la situación dramática. El conjunto de elementos conforman el film. Es relevante a la hora de tocar los sentimientos de cada espectador.

Por esto es importante también el trabajo del director de arte, lo visual es primordial más allá del guion.

La coherencia estética dependerá finalmente de lo bien que hayan conseguido complementarse las disciplinas expuestas. Cuando se diseña el arte de una película, todo lo que tiene cuerpo, todo lo que visualmente va a crear un ambiente o una atmósfera, se concibe pensándolo en conjunto. (B.Z. Vigo, 2015, p. 15).

El DA tiene en su trabajo comunicar una diversidad de elementos. Asimismo se utilizan las texturas, diferentes materiales como lo orgánico, la naturaleza muerta y demás cosas,

basándose en conocimientos en las artes plásticas, sucesos pasados y demás cosas. El mundo ficcional a representar ya sea algo verídico o algo onírico debe ser creado a partir de una ardua investigación y en relación al guion desarrollado. La arquitectura de los ambientes, el vestuario, la utilería, los peinados, todo tiene relación y todo habla de los personajes. Una textura áspera no es lo mismo que una textura suave de seda, esto también es un código a utilizar en casos para dar otro ejemplo concreto, lo brusco o lo áspero puede hablar de un personaje con trastornos o si su textura es suave y delicada hablaría de una personalidad ordenada y prolija.

Las texturas expresan demasiado sobre los personajes, la ropa que visten y sus telas. Si viven en una casa deteriorada con paredes descascaradas hablaría de cierto quiebre o fracaso en algún momento de su vida a futuro o un pasado triste.

También está orientada según su conocimiento, esto sería un lenguaje más que introduce dentro del mundo para que el mensaje pueda llegar aún más al espectador y lo que desea presentar el film, ya sea emotivo, acción, terror, etc.

El DF también es un rol sumamente importante y fundamental debido a que es quien se encarga de la iluminación del ambiente de la escenografía y espacios, aquí juega un rol fundamental ya que habla mucho de forma realista u onírica a lo largo de la película según el caso del género y lo que el film quiera mostrar. Si bien no es con palabras, es una cuestión estética.

Realizar el sonido en un film no es algo minúsculo ya que es un transmisor fundamental en la comunicación donde trabajan al menos unas cincuenta personas. En rodaje hay una primera etapa de grabación de sonido donde se produce el rodaje donde dialogan en las escenas y se graba sonido ambiente con un micrófono direccional y se utiliza una caña para captar los diálogos direccionando a los labios de los actores para tener una mejor sintonía y que no se genere ruido en la comunicación. También se suele utilizar corbateros.

1.4 Post Producción

En la etapa de la post producción trabaja un segundo grupo con los montajistas que entienden al director con aspectos que se deben corregir, agregar o crear. Es donde se realizan los foleys que se graban en estudio y con materiales que concuerden con lo que sucede en el film, por ejemplo aquello que no se grabó en rodaje, como un hielo cayendo o una puerta cerrándose.

En esta etapa se realiza la corrección de las voces por doblaje en caso de que haya alguna onomatopeya o algo por el estilo que genere ruido en la comunicación. Se sincroniza y se acopla con el video ya que ambos materiales se graban aparte. También se realizan efectos especiales sonoros si lo amerita. Y por último se mezclan los sonidos acorde a lo que desea el director y los ordena, esta última etapa es para obtener el acabado final del proyecto en lo sonoro.

Otra fase sumamente importante es la de montaje, teniendo como componente la era digital de la cinematografía en su contemporaneidad.

Este proceso se realiza en la etapa de post producción dentro una sala de edición donde se utilizan maquinas con programas complejos o sistemas *off-line*.

Es el principal recurso que se utiliza en el séptimo arte a nivel expresivo que marca los tiempos personales de los personajes. Aquí el montajista entrelaza los planos y los une para que se pueda armar el rompecabezas de la escena.

La duración de un plano depende del ritmo que se quiera darle a cierta escena según el género a trabajar, el estilo que el director disponga o lo que sucede en el film. No es el mismo tiempo que maneja una película de drama al momento del segundo punto de giro, que una película de acción. Las duraciones de los planos son más acortadas o duraderas según lo que se quiera comunicar, por eso la importancia de esta tarea en el cine.

Hay códigos y recursos a la hora de narrar una película. Para manejar los tiempos se efectúan diferentes tipos de montaje dependiendo la narrativa y el punto de vista de la historia, y que resulte fluido para el espectador, logrando así que este continúe viendo

que sucede. Esto no solo depende del guion sino de un código colectivo donde cada área técnica aporta su parte. Según la mirada de cada realizador existe una diversidad de recursos como por ejemplo los flashback (secuencias pasadas que recuerda el protagonista), o flash-forward (premoniciones que sucederán hipotéticamente). Con estos recursos que marcan los tempos que puede proporcionar el montaje. Cuando se establece el pacto ficcional con el espectador hay cierto código que se maneja. Si la luna se esconde en el horizonte y con una leve transición con disolvencia a negro y de pronto asoma el sol, hubo una transición en espacio tiempo, donde transcurrieron horas y pasó toda la noche en pocos segundos, a esto se lo denomina elipsis temporal.

Si el trabajo no se realiza correctamente o la trama no logra atraer al espectador se pone en juego cuestiones que no favorecerán a la película corriendo el riesgo incluso de fracasar comercialmente. Se debe tener en cuenta la continuidad entre un plano y otro y que el montaje adquiera un ritmo donde el espectador pueda disfrutarlo y no note los cientos o miles de recortes que lleva una película entre los planos y que el film no le parezca lento. Aunque esta cuestión no depende solamente del montaje sino también de otras áreas como guión y dirección. Comúnmente se realizan correcciones en montaje y se le otorga mayor ritmo a escenas que parecían que no iban en buen destino.

El porcentaje de espectadores que percibe esta especie de errores es escaso porque, si la narración es suficientemente interesante, acostumbran a pasar inadvertidos. Hay en cambio otros errores de record que son más peligrosos porque desorientan espacialmente al espectador o le agreden visualmente y le alejan por tanto de la narración de forma inconsciente. (J. Marimón, 2016, p86)

La última etapa que se realiza en montaje es la colorización. Aquí es donde se efectúan arreglos de continuidad o revisión de errores en fotografía que aún se pueden corregir, se manejan la saturación, los contrastes, las tonalidades entre otras cosas, se le da una mayor perspectiva a la estética visual del film.

En la actualidad, el cine se ve afectado decisivamente por su rivalidad con las nuevas tecnologías. Programas como Photoshop y, sobre todo, aplicaciones como Instagram han hecho necesario replantear la fórmula visual para hacerla más atractiva. El realismo desleído de algunas tonalidades ha cedido su espacio a la

saturación y el contraste, aspectos que, manipulados adecuadamente, consiguen transmitir sensaciones más vívidas y espectaculares (L. Tello ,2018 p. 188).

Debido a conceptos de oferta y demanda, la producción debe optar por realizaciones adecuadas para las nuevas generaciones y basándose en el auge de nuevas formas de consumo. Es por ello también que el cine intenta adaptarse siempre a nuevas tecnologías.

Todos estos aspectos son los que se establecen en una producción de cualquier género cinematográfico, y son roles fundamentales, incluso trabajando en cine de animación, ya sea con diferentes técnicas como el ordenador dibujos plásticos con carbonilla, lápiz, acuarela, etc.

Estos roles mencionados son esenciales para desarrollar una producción cinematográfica y otorgarle al espectador una comunicación fluida para que haya feedback. Para esto y para entender a qué público dirigirse, existen géneros, sobre dos de los cuales se hará mayor énfasis en este PG, estos son el drama y la fantasía.

Capítulo 2. Orígenes del Drama y la fantasía

El siguiente capítulo tendrá como eje central y principal a dos géneros que se destacan por de suma importancia; son la fantasía y el drama. Se explicará cómo funcionan estos géneros cinematográficos. Se establecerá de donde provienen y como lograron introducirse en la industria del cine. También se dará una explicación sobre el origen de cada uno de los géneros y cuya perspectiva estará centrada en los puntos de mayor interés para el PG. Estos dos géneros tendrán una mirada sobre su historia y cómo a través de su contenido lograba conectar con el espectador, lo que resultaba ser de vital importancia en el teatro, y que los actores interpretasen papeles con mayor verisimilitud para que el espectador pueda introducirse en la historia dramática. También su visión siempre hará hincapié en el punto de vista cinematográfico. Asimismo se mencionará al precursor del género fantasía en el séptimo arte, el francés *George Melies* que con su film *El viaje a la luna (1902)* logró introducir este género en el cine.

La importancia del contenido y los por menores detallados en este capítulo, resultan primordiales para la investigación a desarrollar, ya que se podrá llegar a un análisis más consistente al momento de hablar de ambos géneros.

2.1 El Drama

El género comenzó en el siglo 4 A. C desde los orígenes del teatro en Grecia, más precisamente en Atenas, donde se rendía culto a los dioses y se llevaban a cabo rituales al dios Dionisio (Dios de la fertilidad y el vino). Este festival lo celebraban los Dionistas.

Los últimos actos de este ritual consistían en una puesta en escena con actores protagonizando una obra de teatro, que podían ser comedias o tragedias. Aunque cabe destacar que en aquella época no se los denominaba como actores a quienes interpretaban dichas obras.

El género dramático corresponde a los géneros tragedia y comedia. Con la llegada de la literatura en el siglo 4 a.c con Aristóteles. La combinación entre estos se la denominó

tragicomedia. Aquí se realizaban puestas en escena en las que se leían e interpretaban las obras literarias de los dramaturgos.

El principal objetivo para los griegos era hacer reflexionar al espectador, tras ver que con la mitología del héroe que se narraba, el espectador se sentía rápidamente en un estado de catarsis al ver las barreras y los conflictos que afrontaba el héroe. Esto los llevaba a ser mejores ciudadanos ya que tenían la influencia de un ejemplo positivo. El teatro en esta época era de suma importancia para la educación social.

Quienes iniciaron el drama en la literatura fueron los dramaturgos, aquellos que intentaban transmitir un sentimiento a través de una prosa o un verso.

Se abarca un mayor enfoque en la lógica de la obra de Eurípides, quien fue uno de los tres poetas trágicos junto a Sófocles y Esquino en el siglo 5 A. C. A diferencia de ellos, Eurípides fue quien comenzó a dar el enfoque principal en los conflictos del humano promedio, de lo que debería atravesar social y psicológicamente. K. Macgowan y W. Melnitz afirman: "Básicamente Eurípides prefería sondear la vida interna del individuo. Cambió la tragedia de conflicto entre el hombre y las leyes divinas en un conflicto en la propia alma humana entre sus impulsos buenos y malos". (2010, p.45)

A partir de este hecho hubo una nueva mirada en las obras. Si bien las historias provenían de mitos y leyendas, comenzó a dársele una nueva voz y mirada a los personajes, a desarrollar más los mismos.

Este género proyecta la vida como tal cual es. En sus inicios no había seres superiores e inferiores. Aquí el ser humano debe afrontar una cruda realidad con sus imperfecciones y trabas emocionales.

El nudo siempre desentraña los problemas que tiene el hombre en cada época. Un ejemplo claro de esto era el cine de melodrama, que en su contexto social resultaba mucho más vistoso de que lo que sería en la actualidad. Aquí el individuo más allá de la época afronta problemas socioeconómicos y la resolución de los mismos puede ser un final favorable o no para el protagonista.

En este género quien transmite el mensaje llega al receptor a través de la función emotiva, utilizando la subjetividad para emitir emociones para que el receptor pueda recibirlas y establecer un feedback.

Desde la niñez el mundo ficcional ofrece algo tan maravilloso como la imaginación, donde el niño puede tomar papeles dramáticos imaginando que es un bombero, un aviador, o un doctor de prestigio. Esto es lo que la inventiva y el ingenio permiten; ser otro por momentos. Esta es una relación entre persona y personaje dramático. Este mismo juego es una proyección de la personalidad a pesar de no serlo realmente. Al nacer con esto, tanto el niño como el adulto se ven identificados a crear un pacto ficcional con quien interpreta el papel. El hombre nace sabiendo lo que es tomar otro rol; por ende entiende que tanto en el teatro como en el cine, se le confiere al actor la identidad de esa figura que este representa; el espectador cree realmente que arriba del escenario se encuentra el personaje, aunque sepa que solamente es una interpretación.

Es la otra cara de este "gran teatro del mundo"; ambas componen el material que nutre al personaje dramático: ilusión y realidad; lo falso y lo auténtico; el anhelo de ser algo, la frustración de no poder serlo; ser algo, oposición de los demás a que siga siéndolo. . . (Radoslav I K, s. f, p. 53).

Por lo tanto la atracción del público se obtiene en gran parte sobre una base psico y socio dramático. Pero no solo es en virtud a esto que se logra llegar por completo y persuadir al espectador, sino que también abarca el conflicto que puede tener el personaje independientemente de cual sea su rol, por más que sea exitoso o profesional no deja de ser un ser humano y puede tener un clímax personal, una crisis donde permite que el espectador pueda salirse de sí mismo.

A pesar de acertar en estos aspectos mencionados, no se logra atraer al espectador por completo presentando solo una crisis en el personaje, tampoco a través de cuestiones simbólicas o rasgos carnales se asegura que esté completamente identificado. En este contexto se abordan temas más profundos dentro de la trama, como aspectos familiares, sociales, políticos, psicológicos, entre otros. Si esto se fusiona de forma perfecta y se alcanza el clímax en absoluto, se logra persuadir al espectador.

La virtud y el vicio, lo positivo y lo negativo humano progresan, entonces, de manera tan perfecta y plena, que es esta perfección y plenitud las que atraen, al objetivar las dimensiones aparentemente inconmensurables de los abismos y cumbres del hombre. (Radoslav I K, s. f, p. 54).

Una de las cosas que busca el séptimo arte es el reconocimiento y el ser una obra de arte, ya sea en aspectos comerciales o cine arte, todos los géneros plantean estos métodos persuasivos que resultan atractivos para el espectador y fortalece la estructura dramática de una obra de teatro o un texto fílmico. Pero el género dramático plantea llegar más allá que solo atraer al espectador; se asegura a través de una diegesis sólida, revolver emociones profundas para que se sienta sumamente conectado e incluso se identifique con el protagonista.

Uno de los visionarios de la cinematografía y realizador soviético es *Sergei Eisenstein* quien analizó este hecho, tenía una teoría que consistía en influir y modelar al espectador debido a que el ser humano comprende enormemente lo que sufre el personaje, siempre y cuando sea verosímil lo que sucede. Se establece cierta conexión entre lo realizado en el film y el pensamiento humano. El cine se sostiene como una proyección de la realidad.

Se ha contrastado que la capacidad para ponerse en el lugar de otras personas en la vida cotidiana, se convierte en un prerrequisito para experimentar una mayor implicación con los personajes de la ficción y disfrutar más de la narración de ficción. (Acosta, Igartua y Frutos. 2019, p. 3)

Lo que debe generar el drama es crear empatía con el espectador, a través de estas situaciones sociales. En lo referido a contextos no necesariamente se debe hablar de una historia que esté enmarcada en el presente, en el siglo 21, sino que también puede generar empatía otras situaciones contextualizadas en otra época. Dando un ejemplo concreto el film *La vida es Bella*, 1997. Esta película tiene como panorama Italia en la segunda guerra mundial, en el año 1939, aquí *Guido* es capturado por su ascendencia judía junto a su tío y a su hijo *Josué*, en este film está realizado con sumo cuidado y con un guion completamente sólido, el cual logra crear empatía con el personaje desde el

comienzo de la película, donde Guido conquista el corazón de la madre de su hijo, esta película de género drama y comedia tiene contrapartes.

En los comienzos el espectador se siente identificado con el personaje, brinda su personalidad pura, un alma sin maldad y con intenciones claras en la vida; conquista a una mujer, se enamora a primera vista y tiene un hijo. Este film es un claro ejemplo cuando se menciona el género dramático. Como bien se mencionó, el drama surge junto a la comedia y la tragedia. Esta película justamente otorga una pizca de cada cosa. En su comienzo cómico el espectador puede sentir lo que Guido siente por su familia, y las pantomimas que hace de los nazis. Luego del primero punto de giro se produce el drama completamente sólido con la tragedia incluida. Como bien se mencionó, no es necesario hablar de un contexto contemporáneo en que el espectador vive, sino que puede remitirse a décadas pasadas y sentirse identificado de todas formas. Muchos adolescentes y adultos al ver esta película, no vivieron en el contexto que presenta el film, porque no afrontaron la trágica situación de haber sido prisioneros de los nazis, ni haber conocido los campos de concentración. Pero a nivel educativo y documental esta película les enseña en gran parte lo que fue esa situación y la cruda realidad que vivieron millones de personas. A sí mismo la ficción no siempre refleja el 100% de la realidad pura, sino el punto de vista de cada realizador.

Más allá del lenguaje literario, el cinematográfico también aporta lo suyo, el montaje invisible es uno de los casos donde el film se analiza más allá del argumento, haciendo una detención y visualizando los aspectos técnicos trabajados. Por este motivo se lo denomina el séptimo arte; genera un clima interesante para el análisis; más allá del guion, los planos por el lado del director, los aspectos de profundidad de campo, los movimientos de cámara; nada está realizado porque si, sino que todo significa algo según el punto de vista de cada director, como también el arte debe hablar a través de su realización. Así como la fotografía, el sonido, todo debe generar una atmosfera para que

el espectador ingrese de forma natural al mundo proyectado y ya transmita cierto sentimiento sin que se diga una sola palabra. Más allá de lo que el espectador capta por naturaleza, estos aspectos son analizados por profesionales para adquirir un mayor conocimiento del lenguaje cinematográfico y para que lo pueda expresar o entender nuevas expresiones de lo que pudo interpretar la primera vez que vio el texto fílmico.

Las escenas se interrumpían exactamente con un propósito, a saber, analizar un episodio de acuerdo con la lógica material o dramática de la escena. Es esta lógica la que oculta el hecho del análisis; la mente del espectador acepta de manera absolutamente natural los puntos de vista del director, los cuales están justificados por la geografía de la acción o bien por el énfasis cambiante del interés dramático. (J. Carrillo. 2011).

En las cuestiones técnicas al momento de realización se aplica la teoría aprendida donde el lenguaje tiene historia en el cine, conociendo un movimiento cinematográfico a la cual se apegó *La vida es bella* para generar un mayor impacto y verosimilitud sobre la época es el *neorrealismo italiano*, una época donde los decorados eran la realidad del pueblo italiano real, sin decorados intervenidos ni escenografías armadas especialmente para la película, filmando en decorados que no eran trabajados sino locaciones reales que aún se mantenían intactas desde ese entonces. Quienes trabajaban eran actores amateurs que sufrían la situación realmente. Vestuarios del actor sin tener recursos de vestuario, sino que la ropa utilizada era la del día a día, la fotografía era realizada de forma natural, producciones que no utilizaban enormes fresneles de luz debido al contexto, pero que generó un movimiento de cineastas y dejó una marca en la historia del cine.

Entonces, para continuar con el ejemplo dado, luego de haber mencionado los actos en el guion literario se dividen en tres; el comienzo donde se presenta al personaje es donde se conoce el contexto y su entorno, aquí da un aspecto de comedia y romanticismo. Para el desarrollo la realidad se vuelve cruda, tras pasar cinco años comienza a notarse el conflicto de Guido con el entorno y como debe afrontar la situación al estar prisionero junto a su hijo.

La película me ha emocionado” o “me he divertido viendo esta película. Los largometrajes más dramáticos o con contenido trágico (sad films, por ejemplo) llegan a provocar un cierto malestar afectivo en los espectadores. En ambos ejemplos se vincula la experiencia del espectador con la vivencia emocional. (Igartua, Acosta y Frutos, p.4)

Cuando se hace mención que el drama empatiza y debe hacer que el espectador se sienta identificado, aquí atrapa con distintas situaciones, distintas confusiones y temores que tiene Guido en lo político y social que supone vivir en ese contexto. No solo asume el hecho de estar prisionero y saber que lo pueden asesinar en cualquier momento, sino que lucha por encontrar a su mujer y como si fuera poco hacer que su hijo no comprenda la situación y cubrirlo para que no lo alejen de él, le pide que se esconda y le hace creer que todo lo que sucede es un juego donde deben sumar puntos para poder ganarse un tanque como primer premio. El espectador se siente identificado porque todo espectador es madre, padre o hijo, se pone en lugar de cualquier perspectiva y el dolor que se vivió durante el holocausto, que dejó sensible al mundo entero. Son componentes del drama, que el espectador sienta aquello que siente el personaje y hasta se ponga en sus zapatos, sacar el lado emocional del público.

2.2 La Fantasía

Desde el inicio, los mitos formaron parte de la humanidad. En toda cultura y toda sociedad se contaba historias y hasta se interpretaban escritos o pinturas de generaciones pasadas, que iban transmitidas de unas a otras. Ya desde la época de las cavernas el humano dibujaba un jabalí dentro de una cueva, esas pinturas rupestres transmitían una historia, se deducía o se contaba una historia en base a su aparición. Con el tiempo tal vez hacia cierta metamorfosis debido a la versión de antepasados a generaciones más cercanas. S. Pato afirma: “El paso del tiempo hubo nuevas creencias, según la cultura de cada lugar, la religión cristiana en gran aspecto llegó para ganar nuevos fieles y en sus mitos que se convirtieron en leyendas tenían como héroes a los santos”. (2019, p. 23)

Esto aumentaba la figura de los santos para obtener una mayor cantidad de creyentes. se fortalecía la historia del santo con tramas significantes, como San Jorge por ejemplo, que luchó contra un dragón; allí no se hablaba de magia sino de milagros.

En el siglo 16 la mitología y las leyendas llegaron a su máximo esplendor. Las historias no solo eran transmitidas de forma oral, sino también a través de novelas literarias, con esto la caballería hizo un gran hincapié sobre estos mitos en toda Europa, comenzando con el amor y que el héroe realice cometidos de amor atravesando enfrentamientos y conflictos para llegar a su objetivo.

Como bien se hace mención de lo social y cultural, la fantasía adoptó formas y diferentes dioses fueron manifestados a lo largo de la era humana. en Grecia por ejemplo, la historia del héroe era y es hoy en día, una mitología muy aceptada y seguida por diversas culturas, no solo por su oralidad y literatura, sino por sus componentes artísticos tales como las pinturas, esculturas y hasta la misma cinematografía que aporta lo suyo a la hora de plasmar la historia del héroe.

En Grecia el héroe es aquel que originalmente es utilizado como trama en la literatura fantástica, donde un pueblerino sin ser reconocido emprende un viaje que lo cambiará para siempre. Como se puede observar en la película *Furia de Titanes (1981)* dirigida por *Desmond Davis* donde Perseo emprende un viaje luchando con monstruos mitológicos para salvar la vida de su amada. Aquí él descubre que es hijo del dios Zeus, y regresa no como un hombre, sino transformado en un héroe.

Estas historias mitológicas tuvieron un gran éxito a lo largo de los tiempos, en la última década también se siguen realizando films mitológicos debido no solo a la historia del héroe de acción y aventura, sino que también a los llamativos seres mitológicos que atraen la mirada del espectador así sean niños, adolescentes e incluso adultos. En la misma película como mayor desafío el héroe *Perseo* debe enfrentarse a un Kraken; una criatura marina que era una gran amenaza para su pueblo. para el año 2010 cuando se

realizó la remake de esta película, en plena época de la digitalización ya no es necesario que la imaginación del espectador sea utilizada, sino que el público puede apreciar los impresionantes efectos especiales y dejarse seducir por propuestas que hacen que las historias sean más intensas; el 3D es una de ellas.

La historia de la fantasía en la cinematografía comenzó apenas cercana a la fecha de la creación del cinematógrafo creado por los hermanos *Lumiere* en 1895, en Francia. Tras haber adquirido e invertido en una creación que se pensaba que no conduciría a ninguna parte, *George Melies* en 1896 insistió y comenzó a trabajar con el cinematógrafo. Este artista se dedicaba a la magia; era ilusionista y director de teatro para 1902 alumbró al mundo con su film *Un Viaje a la Luna* que fue en gran medida el precursor porque fue y es hasta hoy en día, un film sumamente innovador al cual los estudiantes y el mundo del cine recuerdan y estudian con admiración. En esta película el precursor presenta en un mundo fantástico y mágico, un viaje a la luna en donde los habitantes del planeta tierra se cruzan con habitantes alienígenas.

Hasta entonces la cinematografía como la utilizaban los hermanos *Lumiere* era netamente a nivel documental y para registro de archivos, a *Melies* en cambio, se le ocurrió otra idea y apostó por algo más ambicioso, jugar y manejar el cinematógrafo de otra forma. No solo fue uno de los pioneros de la ficción, sino que fue el primero en introducir la fantasía en el mundo del séptimo arte. También uno de los precursores en los orígenes del montaje utilizando planos generales, planos enteros y detalles. Recortaba fotogramas creando así magia en la pantalla, donde al realizar el acto el personaje aparecía o desaparecía de la escena como si fuese una ilusión. este término se lo denomina *Jump Cut*.

Si para 1895 los espectadores de *Salon indien del Grand Café*, en *Paris* se sorprendían por el terror que les provocó pensar que *La llegada del tren a la estación* de los hermanos *Lumiere* podría arrollarlos por la aparición de una imagen en movimiento, aquí ver que

una persona puede desaparecer era el encanto que provocaba *George Melies* con tan solo recortar un fotograma y unirlo con otro.

En el mundo ficticio, onírico y surrealista que presentaba *Melies* se utilizaban maquillajes, vestuarios, escenografías, decorados, elementos de utilería y artísticos. Elementos que crean la atmosfera para que el espectador se sorprenda y se introduzca en el mundo que se presenta.

Conviene remarcar la idea principal: el mundo de la fantasía no es el mundo de lo imposible sin más, tampoco es el mundo del sinsentido (característico del absurdo), sino el mundo donde lo posible comulga con lo imposible. Lo posible real remite al ámbito de la dependencia: depende de una ley que lo permita. Lo posible fantástico remite al ámbito de la combinación de posibles e imposibles. (J.M Losada .2016, p74)

Lo que remarca *J.M Losada (2016)* es que en la fantasía lo verosímil y lo inverosímil juegan como un hecho de oferta y demanda, a pesar de que el espectador o lector lea o vea algo inverosímil, algo que no ve en la vida cotidiana, como el ejemplo que pone el autor haciendo mención del artista *Philippe Halsman* de la foto titulada *Jack-of-all-trades* (1948), donde un humano tiene media docena de brazos y los utiliza con diferentes fines. Aquí lo que debe captar el receptor es lo verosímil más allá de lo inverosímil. Para ser más concreto es la enseñanza o lo que se transmite a pesar de ser algo que no está al alcance del ser humano, como una moraleja o lección. Asimismo los actos que cometen los personajes son coherentes y tienen un porqué, no hacen nada que al parecer de cualquier persona sea sin sentido. En gran medida respeta leyes físicas y sociales a pesar de que haya monstruos o hadas y tengan alguna característica peculiar o extraordinaria.

Cuando se hace mención sobre el mundo de fantasía, no hay que confundirlo con el mundo fantástico, son dos ramas que se dirigen en diferentes direcciones.

En el género fantasía se pone en juego lo real y lo imaginario, donde se efectúa un pacto ficcional al creer que en este mundo onírico que presenta todo puede suceder y empatizar con el personaje. Como lo es en la literatura, en el teatro o en el cine se deja de lado las leyes físicas y naturales conocidas y se introduce al espectador o lector en todo caso a un mundo alejado de la realidad, un mundo que se asemeja a lo mitológico, un mundo que propiamente puede llegar ser el planeta tierra o un mundo lejano. Dando dos ejemplos de cine de fantasía son *Coco (2017)* y *Jasón y los argonautas (1963)*. Según de Barrenechea del mismo modo que en los mitos, en los relatos de fantasía (maravillosos), hay un “orden ya codificado” que modela lo sobrenatural y por ello resulta ser “no problemático”. (Como se cita en cine de fantasía y cine fantástico. El destinatario como fundamento de la dicotomía entre géneros. 2018).

En cambio, lo fantástico se asemeja al género de ciencia ficción. También se encuentran similitudes en películas de acción y terror, según la historia que lo utilice. Lo verosímil se comprende una vez introducido en el contexto de la ficción, apenas se presenta el mundo donde aborda la historia a desarrollar, el espectador ya adquiere cierta identificación con el protagonista cuando este comienza a tener una serie de conflictos. Estos conflictos son peligros que afronta el personaje y el pánico que implica poder encarar dichos conflictos. Las barreras son aquello que hace empatizar, sentir determinada atracción con el protagonista y crear expectativas para que cumpla su objetivo. Claros ejemplos son *Alíen: El octavo pasajero (1979)* o *Matrix (1999)*.

Se puede apreciar la diferencia entre lo fantástico y la fantasía, en la fantasía se observan cosas que no se explicarían de forma verosímil en el mundo real, cosas que adquieren magia, un mundo con duendes, magos y hadas. Aquí se busca entretener y contar una historia de aventuras entre criaturas, una expedición en un mundo desconocido por ejemplo. Este género tiene como objetivo entretener y atraer un público mayormente joven. A diferencia de esto, lo fantástico tiene una hipotética explicación

científica y se aproxima al futuro de la tecnología como la inteligencia artificial o viajes en el espacio, este género está más apegado al terror o a la acción, debido a que busca causar un sentimiento diferente en el espectador o apunta a un público distinto.

La fantasía no necesita una explicación concreta en ciertos actos, como el ejemplo que da el autor Barrenechea sobre los viajes en el tiempo, donde es posible realizarlos por medio de un hechizo o brujería sin dar una mayor explicación. En este género el espectador o lector entiende y no necesita que se le explique, solo decodifica el mensaje y sabe que el personaje lo logra gracias a la magia. En cambio, en lo fantástico se requiere una hipotética explicación científica que tenga cierta lógica aparente, como en el caso de los zombis; un virus que produce dicha consecuencia en las personas, o un viaje a través de la galaxia a bordo de una nave espacial.

2.3 Hibridez entre ambos géneros

Al momento de mencionar el drama y la fantasía se tiene en cuenta que también son géneros cinematográficos, estos géneros tienen que transmitir algo. Es una de las primeras cosas que el público ve a la hora de elegir una película en cartelera, ¿de qué género es?, Es lo primero que se pregunta, o intenta identificar para saber si es algo que le gusta o no.

En el Periodo clásico la teoría del género dramático tiene parte de sus orígenes en la Poética de Aristóteles, donde se producían poemas con esencias en sus palabras para generar efectos en el público. Aquí se establece que cada género girará en torno a provocar en el espectador un sentimiento concordante, como lo es el miedo en el terror, o en este caso la emotividad en el drama.

Los géneros están creados para el público, la industria los define y el espectador los reconoce. Por un aspecto social y cultural estos géneros tienen un estilo particular, diseñados para que el público se sienta identificado y haya un mensaje concreto donde al receptor lo reciba correctamente, tocando sus emociones.

Cuando se habla de géneros cinematográficos se debe saber bajo que conceptos se consolida la determinación género y quienes son los que permiten su nombre y que funcione realmente.

Se identifican los géneros según el grueso del público que reconoce el film y no a los espectadores de forma individual, por este motivo son asignados por las industrias. El cine se basa en un esquema con una estructura sólida donde se identifica rápidamente el género si se lo considera del lado del espectador, debido a esto una propuesta interesante de las industrias es la hibridez que se puede generar entre géneros.

Podría haber conducido al estudio de los géneros cinematográficos hacia las ideas románticas de la hibridación de géneros, (...), no sólo en las distinciones entre géneros, sino también al entender la creación como un acto que se basa en un conjunto de normas. (Altman R, 2010. p. 38)

Los teóricos que se especializan en los géneros cinematográficos dedujeron que hay una relación entre los propósitos de la industria y la respuesta del espectador, por lo tanto que si la industria no lo designa y el espectador no lo reconoce, no se puede mencionar como género cinematográfico debido a la relación entre sí. Está de más decir que la industria depende de la respuesta del público en una acción de oferta y demanda y de comunicación.

Desde el contrapunto el espectador debe familiarizarse con el género escogido y reconocerlo. Las características de ellos son reconocidas por técnicas de realización de lo que presentan los cabezas de equipo y el estereotipo que se pretende plasmar. Como se distingue notoriamente el Western o el Cine negro, la diferencia en vestuario, en colores e iluminación. Asimismo los tipos de planos característicos realizados como el plano americano creado por el género *Western*. Donde el vaquero se prepara para el duelo y agita sus dedos para sujetar su revolver con suma velocidad para poder obtener la victoria. Bajo este punto y volviendo a señalar la hibridez entre los géneros mencionados, se refiere a un estilo peculiar y cómo funcionan ambas cosas en cuestiones de guion, haciendo una metamorfosis entre los sentimientos del sujeto para

que el espectador se sienta identificado pero inmerso en un mundo inverosímil, un mundo de fantasía que le deja una enseñanza, una moraleja, donde se enmarca una situación en que la sociedad se vea a la par del personaje y logre impactarle. Escalonilla A. S afirma: “Que los géneros híbridos son “especializaciones que han adquirido el suficiente desarrollo y entidad como para independizarse de los géneros originarios”. (2009, p. 111)

En la historia de la cinematografía toma como antecedente una etapa ocurrida en la joven historia del cine propiamente dicho, sobre la hibridez entre géneros y su funcionamiento para la atracción de un mayor público, la cual se sitúa mucho antes a la hibridez de géneros que es materia de investigación en este PG.

Género marcadamente familiar, el cine de acción y aventuras nunca ha pasado de moda en realidad. Sin embargo, como también sucedió con otros géneros tradicionales de gran escala, a comienzos de los 70 se resintió de un temporal desvío de la atención hacia el drama contemporáneo de menor escala, más centrado en el ámbito de los personajes. (Escalonilla. A.S, 2009, p. 128)

Esta mención que marca el autor es una etapa donde debían buscarse nuevas ideas para llegar al espectador, para esto se buscó una hibridez entre géneros, como fue la tragedia en el aspecto dramático que nunca dejó de atraer al público hasta la fecha. Se buscaron estos aspectos trágicos para crear a partir de eso, una aventura igual que *La aventura del Poseidón (1972)* o *Terremoto (1974)*, al comienzo de esta década fue cuando se buscó la mirada del público adolescente para obtener mayor resultado en la taquilla.

En 1977 *La guerra de las galaxias* de *George Lucas* propuso un nuevo aspecto en cuanto a hibridez, que hasta la actualidad es reconocida y explotada por los estudios Disney, la hibridez entre la fantasía y la aventura.

A través de la hibridez de dos géneros que funcionan entre sí, se logran fortalecer y darle un mayor vínculo a este nuevo género. En el caso del PG el drama, es un género tan humano y tan social que afronta situaciones humanas, no solo se llega al espectador a través del diálogo para que pueda hacer empatía con el protagonista, sino que también

se asocia con la fantasía; un mundo onírico con criaturas fuera de lo común, que al complementarse entre ellos podrían provocar una atracción superior ante el espectador.

Cada género tiene su origen y su objetivo para con algún tipo de espectador específico, si estos se utilizan para un proyecto animado se deberán tener en cuenta diferentes aspectos, sin dejar de lado el tipo de animación que se requiera hacer y en el que se debe profundizar, ya que para generar drama en un film se necesita una interpretación sumamente correcta y buenas expresiones del actor para que sea verosímil y que todo hecho ocurrido parezca real. Para un proyecto de cualquier género se debe hablar en un determinado código, lo cual si refiere a animación. Por lo tanto algo que se debe tener en cuenta es la técnica de realización para su atracción visual.

Capítulo 3. Técnicas de realización y el target al que van dedicadas estas producciones

En el siguiente capítulo se explicará y se pondrá mayor énfasis en cómo se produce la realización de la animación, teniendo en cuenta principalmente cuales fueron sus inicios y sus orígenes, asimismo las técnicas que surgieron a medida que fue pasando el tiempo y como evolucionó a lo largo de la historia cinematográfica. Se describirá la forma de realización y bajo qué medios se manejaron los pioneros en la técnica de las grandes producciones. Se describirán las diversas formas que se utilizan en distintos tipos de animación, ya sea bidimensional con dibujos realizados a mano, cartulinas de colores, o programas de ordenador. Como se hace mención a la animación por ordenador cabe destacar que se utilizan otros tipos de software más complejos para diseñar la animación tridimensional. Así como el Stop Motion que pertenece a este tipo de animación 3D y es una técnica manual sin requerir mayor utilidad de una computadora; solo realizando modelados y figuras de arcilla o muñecos con esqueletos articulados. Se tendrá en cuenta al pionero en esta técnica *Willis O'Brien* y a partir de su trabajo, quienes siguieron su camino como animadores homenajéandolo, para explicar su posterior influencia y la importancia que tuvo en el género fantasía. También se hará énfasis en nuevas formas de realización bajo conceptos persuasivos, generando remakes, adaptaciones o Live Action, para aumentar la atracción de la mayor cantidad de espectadores posibles.

3.1 Orígenes de la animación

La cultura y el arte siempre ocuparon un lugar de suma importancia a lo largo de la humanidad y de la historia, si se menciona el arte plástico se podría hablar de diversas técnicas para realizarlo. Una heredera de la pintura es la animación, que luego tuvo su máximo apogeo, logrando ser innovador conquistando la mirada del ser humano. Este expandió su forma de realizarse luego del nacimiento de la cinematografía, donde se complementó y fue evolucionando a la par del séptimo arte.

Animar viene de la palabra en latín “animare” que significa infundir energía, vigorizar o dar acción a algo que hasta ahora era inanimado. Es considerada una forma más de expresión artística que le brinda al artista la posibilidad de modificar la realidad y liberarla de las leyes físicas, el tiempo y hasta del espacio. (D. Miguel Vidal Ortega. 2008, p24).

Desde aspectos previos a la cinematografía, en los comienzos de la animación se captaba la imagen en movimiento a través de la retina del ojo. En el año 1824 comenzó este suceso donde se elaboraban juguetes ópticos para los más chicos, uno de ellos; el *Taumátropo (1825)* fue inventado por *John Ayrton Paris*, este consistía en una cartulina circular la cual tenía dos caras con dos imágenes; una a cada lado. Atravesada por una cuerda que al moverla rápidamente producía una ilusión de movimiento captada por la retina. El claro ejemplo que se podría dar es un canario de un lado y del otro una jaula, que al girarlo velozmente el pajarito pasaría de estar libre a estar dentro de la jaula. También existieron diversos inventos que provenían del mismo contexto, otros de ellos es el *Zootropo (1834)* inventado por *William George Horner*, consistía en un cilindro similar a una lámpara, que en el interior contenía dibujos de un sujeto con diferentes movimientos, el cual al momento de girar el cilindro se creaba la ilusión de que el sujeto bailaba ante los ojos del niño o adulto. El *praxinoscopio (1877)* fue creado por *Charle Emile Reynaud*, el mismo tenía un mayor parentesco al *zootropo*, este sacaba mayor ventaja sobre los anteriores inventos debido a que se podían apreciar por un tiempo más prolongado sin tener que utilizar las manos como mecanismo.

El *Fenaquistiscopio (1832)* es otro juego óptico inventado por el físico *Joseph Antoine Ferdinand Plateau* donde se podían observar imágenes en movimiento. Este sistema era similar a los ya mencionados, y consistía en dos cartones esféricos, uno oscuro y otro con dibujos en diversas posturas, en el centro un eje de metal y una empuñadura de madera para poder sujetarlo, de modo que al girarlo y al observar a través de las aberturas que tenía el cartón oscuro se podía apreciar la animación realizando su movimiento.

En cambio, el *Flipbook* se basaba en dibujos, algo similar al *Zootropo* pero en hojas lisas sobre una mesa o en un cuadernillo, que entonces al mover una por una, con velocidad se podía apreciar el movimiento en la animación. Algo similar a esta técnica sería implementado luego para llevar a la pantalla y poder reproducir en un film.

El teatro óptico creado por *Emile Reynaud* (1888) fue lo más próximo a lo que presentaron los hermanos *Lumiere* en 1895. Se trataba de un teatro donde se proyectaban animaciones y el público las podía apreciar desde su butaca. Esta técnica se realizaba con un espejo y tiras de celuloide, el material era pintado a mano, y a través del espejo una luz proyectaba las imágenes pintadas. Se podía ver la animación en una pantalla, puesta sobre un escenario donde solían interpretarse obras teatrales. Este inventor fue pionero en presentar una escenografía clara con fondos en la historia visual. Este tipo de teatro serviría luego como inspiración para los animadores en la utilización del celuloide.

Alguien a quien le interesó invertir en la captura de movimiento fue a *Thomas Alba Edison*, que en el año 1891 presentó el *Kinetoscopio*, pero este dispositivo no concedía la posibilidad de que la imagen sea proyectada en una pantalla, dado que consistía en una caja de madera parada en vertical que adentro contenía cintas de película que giraban por encima de una lámpara y por debajo de un cristal, y que al poner una moneda el espectador podía apreciar la imagen en movimiento, como por ejemplo una bailarina danzando. La proyección consistía en 40 imágenes por segundo. En contraste con los pioneros de la animación, *Edison* utilizó personas reales para hacer la imagen de movimiento.

Cuatro años más tarde los hermanos *Lumiere* fueron los creadores del *Cinematógrafo* (1895), estos se apegaban más al teatro convencional y óptico, ya que proyectaban su material con personas reales a modo documental en una pantalla grande para que los espectadores pudieran apreciarlo. Pronto, con el paso de los años, este invento llamado

cinematógrafo tendría una gran química con la animación ya que los conceptos se complementarían con la comunicación audiovisual.

3.2 Animación 2D

Al momento de realizar una animación, al intentar animar un objeto sólido en movimiento, como por ejemplo una manzana cayendo, no era un problema para los realizadores. Si bien esta técnica fue adquiriendo a través del tiempo cada vez más importancia, lo que obsesionaba al animador era poder plasmar movimientos que sean extremadamente reales, como un perro corriendo, en el que las patas debían moverse en relación con el cuerpo, este objetivo era mucho más difícil de lograr debido a que la producción debía verse completamente verosímil.

En los comienzos del siglo 20 se desarrolló una técnica que consistía en pintar en el celuloide al sujeto y mantener detrás al paisaje que presenta el mundo real, que luego podría ser remarcado y pintado por encima, lo cual ahorraba el trabajo de dibujarlo desde cero por lo tanto se obtenía un ahorro de tiempo para el realizador. También se agregaban cosas a ese paisaje que no había, como la casa del personaje y demás objetos. El precursor en esta técnica fue *Earl Hurd* que junto a *J.R Bray* abrieron su empresa llamada *Bray-Hurd Process Company* los cuales patentaron la idea para que no pueda ser utilizada por otros medios.

En 1917 fue estrenada la primera película animada coloreada a mano realizada por *J.R Bray* titulada *El debut del gato Thomas*. Se utilizaban diversas copias y las pasaban al acetato luego de ser pintadas. El mismo año también se realizó el primer largometraje en Argentina llamado el *Apóstol (1917)*, del animador *Quirino Cristiani* que causó furor a nivel nacional, sin poder ser apreciado en el exterior o patentado, debido a la pérdida de este filme no fue reconocido mundialmente.

Se podría definir a la animación como una ilusión de movimiento que se realiza mediante imágenes proyectadas una tras otra a determinada velocidad, en la época del cine mudo,

las animaciones se realizaban a doce cuadros por segundo. Lo que provocaba la ilusión de un movimiento más veloz. Esto es un concepto fundamental que tienen en cuenta los animadores hoy en día para el tiempo cinematográfico. Por eso se utilizan 24 frames (fotogramas) por segundo, generando mayor realismo en el movimiento del objeto, asemejándose a lo que captara una cámara.

Si se habla de animación y pioneros en innovación de las técnicas, hay que mencionar al mundialmente reconocido *Walt Disney*, que en 1926 fundó su empresa *Walt Disney Studio* con producciones más ambiciosas y con técnicas novedosas para sus filmes, comenzando con cortos animados como el icónico *Mickey Mouse* que en su primera aparición se llamaba *Mortimer* (1923).

A partir de 1928 producían estos filmes que se han dado como ejemplo, con una animación de doce fotogramas por segundo, pero implementando lo que se denominaba *animación completa*, que consistía en detallar minuciosamente cada movimiento de los personajes y el de los fondos, a medida que se movían, para brindarle un mayor realismo al espectador. Para realizar este tipo de animación se requería una inversión y un trabajo exhaustivo, lo cual no podían intentar otras productoras medianas debido al desgaste que requería y el presupuesto elevado. Este realismo mencionado no solo fue por los movimientos más detallados de la caricatura, sino también porque adquirió en sus films la narración cinematográfica manejando determinados códigos para una mayor expresión, utilizaba diferentes tipos de planos que hasta aquel momento no se aplicaban al igual que demás cuestiones técnicas, como travelling, angulaciones, alturas de cámara y hasta planos secuencias.

Entre los años 1928 y 1940 se alcanzó un desarrollo importante en la historia de la animación, durante los cuales *Disney* elaboró técnicas como la incorporación de sonido estereofónico con música clásica, color y la cámara multiplano. *Walt Disney* es el pionero en el consumo de masas. Para contextualizar este fenómeno de consumo, se remite a los

inicios de los cuentos fantásticos como lo fue con sus filmes *Fantasia* (1940) o *Blancanieves y los siete enanitos* (1937).

Luego de finalizar la segunda guerra mundial se dio el apogeo de la animación, donde logró su desarrollo por completo y evolución masiva, con la aparición de *Walt Disney* y short films de *Warner Brothers*.

En las décadas de 1950 y 1960 otras medianas productoras también comenzaron a realizar animaciones, debido a que el público aclamaba estos films por el nivel educativo e interactivo que manejaban, surgió la *animación limitada*. Eran aquellas animaciones que repetían fotogramas y fondos con movimientos más veloces, utilizando música que acompañaba la animación. Aquí los fotogramas se podían repetir y las escenas de acción compartían la misma vista o fondo. A pesar que esto no adquiría un mayor realismo como las películas que utilizaban la animación completa, no afectaba la atención del espectador para entender la trama de lo que sucedía en el argumento. Esto no provocaba una ruptura del pacto ficcional. Inclusive la *animación limitada* fue y es muy utilizada con la llegada de la televisión, debido a que requiere un menor presupuesto y su producción puede llevarse en masa.

El sonido es aquello que le da más realismo a estos métodos, a pesar de no tener los detalles de la animación completa, la *animación limitada* en el anime, para dar un ejemplo, utiliza diálogos y música para que no genere ruido en la emisión del mensaje, debido a la repetición de los cuadros por segundo. A pesar de que esto no sucedía con otras animaciones como *Mr. Magoo* (1949 -1960) dado que la animación era diferente, el objetivo era entretener con golpes y torpeza, como también lo hacía el *Coyote y el correcaminos* (1949) utilizando un humor brusco y que a los jóvenes les simpatizaba. A diferencia, el anime con diálogos llevaba una trama más elaborada y un argumento más complejo, lo cual se utilizó no solo para comedia, sino que a partir de aquí comenzaron a desarrollarse más producciones utilizando la acción como género.

Existen diversas formas de realizar animación, teniendo en cuenta que nació de las artes plásticas, de las pinturas, dibujos y que para ello servían diferentes técnicas las cuales se pueden utilizar también en la animación, como el lápiz, el óleo, la acuarela, cartulina, ya sea bidimensional o tridimensional, se explicará aquí cómo se realizarán ambas técnicas y cuáles son los factores más utilizados en las producciones cinematográficas, teniendo en cuenta los tipos de películas que se utilizan en la actualidad para llevar a la pantalla grande.

En la pre-producción para cualquier proyecto cinematográfico se realiza la elaboración de storyboard en base al guion literario. Es la característica principal y fundamental a la hora de producir un film de animación, porque se toma como guía referencial para otros cabezas de equipo y trabajadores del proyecto. Se trabaja orientado a lo que desea plasmar el director y cuales cuestiones artísticas le gustaría obtener de su equipo de trabajo para su proyecto audiovisual.

Una de las técnicas en las que se trabajaba y se pintaba sobre los frames en celuloide de 35mm y 16mm, en ellas se debía trabajar solo la animación en movimiento sobre el celuloide, donde el protagonista animado desarrollaba las acciones manteniendo el mismo fondo. Al utilizar esta técnica no era necesario pintar todo el fondo una y otra vez, dado que al ser un trabajo menos agotador se podía profundizar y darle una mayor importancia a los detalles del objeto protagónico.

En el siglo 20 se fortaleció la técnica de animación bidimensional y tridimensional utilizando software para generar los proyectos de animación. Sin hacer mención específicamente cual programa se utiliza, debido a que hay una gran variedad en el mundo informático. Se explicarán y se mencionarán las cuestiones estructurales. No obstante, a pesar de tener el dibujo con lápiz en papel y la posibilidad de realizar la animación de modo manual, se presenta una nueva alternativa al momento de elegir la forma y la técnica para desempeñar el proyecto, y es la de realizar el dibujo sobre el frame dentro del software, haciendo foco principalmente en la animación bidimensional.

La corrección de color se puede realizar con una diversidad de programas tales como Flash, Photoshop o After Effects, estos son los recursos más utilizados por los profesionales.

Lo que promete el ordenador es un trabajo más ágil sin la necesidad de repetir una y otra vez el mismo dibujo con el mismo fondo. Aquí se trata la animación de una forma más contemporánea y más fluida. Dando un ejemplo de referencia, es que *Walt Disney* en sus comienzos realizaba las animaciones detallando en dichos aspectos. Aquí en cambio se obtiene una amplia gama de posibilidades respetando así la animación completa, sin la necesidad de repetir 24 frames dibujando una y otra vez, empleando en cambio movimientos y articulaciones realizados digitalmente.

En 1985 en Japón surgieron Studio Ghibli, sus dos creadores fueron *Isao Takahata* y *Hayao Miyasaki*. Esta productora tuvo a estos realizadores que manejaban dos aspectos. Uno era el creativo comercial y familiar que llevaría a obtener beneficios económicos a la productora a través de la visión del realizador *Hayao Miyazaki*, y el otro que ve más allá de lo comercial, contribuyendo al factor artístico cultural y que muestra nuevos estilos en el lenguaje animado. El responsable de este segundo era *Isao Takahata*. Este dúo ha sabido conquistar nuevas miradas a nivel mundial.

Se destaca esta productora ya que introdujo una nueva manera de contar historias de animación incluyendo temas más reflexivos enfocándose en la lucha femenina con protagonistas mujeres. Estas películas tuvieron éxito a nivel mundial, *El viaje de Chihiro* (2001) que fue la más relevante y reconocida, también otras películas como *La tumba de las luciérnagas* (1988) o *Mi vecino Totoro* (1988).

Durante el festival de Venecia, luego de estrenar *El viento se levanta* (2013) se anunciaba el retiro de *Miyazaki* del mundo de largometrajes de animación a través del presidente de los *Studios Ghibli*, *Koji Hoshino*.

Tras su retiro, intentó experimentar con el cine tridimensional, *Boro, la oruga* (2018) era un proyecto frustrado de la década del 1990 cuando quiso realizar dicho film a través de

esta técnica, que era diferente de lo que venía produciendo. Esta apuesta fue un gran dolor de cabeza para el realizador quien no se adaptaba a las nuevas formas de trabajo que suponía este tipo de animación. Esto trajo un gran desentendimiento entre los realizadores y *Miyasaki* ya que no estaba familiarizado con las nuevas tecnologías y no sabía como corregir las imperfecciones que necesitaba. Para el año 2018 se pudo llevar a cabo el proyecto ya que había logrado establecer una comunicación clara con su equipo de trabajo para poder finalizar el film.

Antes de introducirse en la animación tridimensional se realizará la explicación de la técnica sobre cartulina, que se asemejaría enormemente a la técnica Stop Motion. Esta técnica consiste en recortes de cartulina sobre fondos chatos, utilizando una mesada donde se coloca la cartulina creando el fondo fijo y acomodando a los personajes u objetos por encima de la mesada. La cámara se posiciona en una angulación cenital apuntando sobre la mesa, allí es cuando se realiza la fotografía con la cámara frame a frame, para poder crear la ilusión de movimiento del objeto que se desea plasmar.

3.3 Animación 3D

Los films que sentaron las bases de lo que hoy se conoce como Stop motion fueron creados por uno de los pioneros, el inglés *James Stuart Blackton*, *La Casa Embrujada (1907)* y *The Magic Fountain Pen (1909)*, que narraba como una pluma trazaba dibujos. Aquí se desarrollaba la técnica capturando una fotografía, reproduciendo así 24 frames por cada segundo de movimiento en film, produciendo la ilusión de que esta se movía por sí sola, creando un aspecto onírico y surrealista ante los ojos del espectador, aquí fue cuando esta técnica adquirió dicho nombre.

Para realizar stop motion se requiere un gran aspecto artístico, utilizando lo plástico y lo manual, modelados de arcilla, plastilina o muñecos articulados. La técnica se puede efectuar con cualquier objeto que se requiera siempre y cuando esté a escala para poder lograr su movimiento.

El realizador norteamericano *Willis O'Brien* fortaleció la técnica con su film *The Dinosaur and the Missing Link: A Prehistoric Tragedy (1917)*, siendo un pionero en las figuras articuladas, utilizando criaturas enormes en la pantalla grande como dinosaurios o *King Kong (1933)* introduciendo la fantasía dentro de otro nivel cinematográfico. Si bien la técnica funcionó junto a actores de carne y hueso aquí complementó la hibridez pareciendo que el enorme gorila pareciera real, sorprendiendo a los espectadores y generando una verdadera obra maestra y un clásico cinematográfico. Este realizador fue considerado el padre de los efectos especiales y el precursor de la fantasía en la nueva técnica de modelados, creando monstruos mitológicos y grandes animales para los mundos fantásticos. Luego le seguiría un aprendiz admirador, otro gran realizador que utilizaría la mitología griega para sus films, el animador *Ray Harryhausen* que luego trabajaron juntos en otros proyectos.

Harryhausen llegó a alcanzar el nivel de su maestro con historias fantásticas y perfeccionando la técnica. En sus comienzos hizo cortometrajes con historias clásicas como *La Caperucita Roja (1949)*, creaba las figuras articuladas en un taller que se situaba en el garaje de su casa. Un aspecto a destacar es que él mismo las realizaba y que inclusive era su madre quien confeccionaba el vestuario de los personajes y el padre quien armaba los esqueletos articulados para los modelos. Cuando se hace mención de *Ray Harryhausen* es por su orientación hacia las criaturas fantásticas y su evolución en la técnica. Tiempo después, al consagrarse como animador, una de sus obras maestras fue *Jasón y los Argonautas (1963)*, con el que se introdujo al mundo de la mitología y de los seres fantásticos.

Ray Harryhausen perfeccionó la técnica *Dinamation*, que consistía en mezclar una persona real de carne y hueso con una figura de arcilla articulada. Para citar un claro ejemplo en *Jasón y los Argonautas*, en donde grababa por partes distintas a la criatura fantástica en un plano entero y con *chroma key* se intercalaba otra toma realizada con un plano general de guerreros humanos (actores de verdad) que se encontraban en el suelo

a orillas del mar. Mezclando ambos planos pareciera que al intercalarlas en un montaje paralelo los guerreros luchaban con la enorme criatura. Esto se utilizaba para generar un efecto de gigantismo y una percepción de realidad.

Estos realizadores debían fabricar a escala junto a un grupo de trabajo en producción, los decorados adecuándolos a la altura del muñeco que se realizaba.

En la actualidad se mantiene esta técnica en las películas de animación. El stop motion a través del tiempo sigue acercándose al objetivo de mostrar más realismo, tal y como lo hace *Charlie Kaufman* en *Anomalisa* (2016). Este film presenta muñecos articulados con un aspecto sumamente real, donde el espectador se pregunta, cómo se realizó esta animación, debido a que tenían detalles sumamente expresivos y hasta cicatrices características. Al igual que los decorados miniatura diseñados con texturas y materiales reales. La madera es madera real y no plastilina o arcilla tallada por ejemplo. Actualmente también estas películas se complementan con el ordenador, creando también efectos especiales.

No solo *Kaufman* es quien utiliza esta técnica en la actualidad, sino que hay otros realizadores que la utilizan y brindan homenaje a estos pioneros. Entre ellos están *Guillermo del toro* y *Tim Burton* que en muchas películas utilizan el Dinamation como el Stop Motion y además hicieron mención que *O'Brien* y *Harryhausen* eran grandes influencias para ellos.

La variante más utilizada junto al *Stop motion* y *dinamation* para la realización de animaciones tridimensionales es el ordenador. Donde se realiza el modelado de un objeto completo en todas sus caras y una vez terminado se agregan texturas, color y también se realiza el pintado realizando contrastes y sombras.

Esta técnica permite que el espectador se sienta más atraído que con la animación bidimensional, porque logra introducirlo aún más en el mundo ficticio. En tanto para los realizadores es más interesante la incorporación de los colores y el manejo de texturas sobre los diversos objetos.

Para realizar las figuras que se observan en los films se requiere conformar un equipo con animadores experimentados y con conocimientos previos de animación bidimensional. Es una profesión que requiere una trayectoria importante debido a que no cualquiera podría llevar a cabo la animación y el manejo de este software. No solo se refiere a objetos que al verlos parecen animados con colores y texturas que el espectador nota a simple vista, sino que con el tiempo y la evolución de las nuevas tecnologías, la animación se acopló a poder imitar lo más verosímil posible a las criaturas, sin que el espectador piense que precisamente sea una animación o que se sorprenda por el nivel de realismo que estas tienen. El Animatronic fue utilizado para *Jurasick Park (1993)* este consistía en aplicar mecanismos robóticos para el movimiento del tiranosaurio y otras criaturas del parque.

Desde los comienzos de la animación y la técnica dinamation se evolucionó en el aspecto verosímil de las criaturas que acompañan a los humanos en la trama de la película. Para esto se intentó perfeccionar las técnicas de animación. El animatronic era una innovación que resultaba costosa por lo que posteriormente se acudió al CGI (Computer-Generated Imagery) una técnica de animación que evoluciona y se perfecciona cada vez más en la actualidad, sin requerir de un diseño plástico y manual para su realización, sino que con diversos software, trabajando en un set con *Chroma Key* y trajes verdes o grises para poder manejar la figura del cuerpo que se requiera y que interprete el actor, como lo hace *James Cameron* en la película *Avatar (2007)*.

Si se debe citar un ejemplo claro sobre una película que brinda homenaje a la técnica animación, esa debe ser *La guerra de las galaxias (1977)* de *George Lucas*, no solo teniendo en cuenta una sola de esas películas, sino manteniendo la saga completa. En esta saga se puede apreciar una gran cantidad de elementos ya mencionados, las técnicas bidimensionales, tridimensionales, el stop motion, dinamation, en diferentes partes del film, también el manejo plástico a la hora de realizar los FX (efectos especiales), en maquillajes y máscaras, la animación bidimensional para la creación de

naves y de sables luminosos realizado por ordenador. El *stop motion* se puede apreciar en los enormes elefantes metálicos que fueron realizados a escala en una maqueta así mismo el *CGI* también fue utilizado para determinadas naves y criaturas del espacio.

Lo artesanal en las técnicas más clásicas y lo innovador de los software que se utilizan en las últimas décadas no implica que los roles cinematográficos se quiten, sino que lograron cierta metamorfosis. No obstante aquellos que son cabeza de equipo, siguen cumpliendo su rol, elaborando el espacio y los recursos para construir la atmosfera que se requiera presentar, los decorados, las texturas, las paletas, son un trabajo que el equipo artístico deberá realizar junto a su director quien le presenta un storyboard para que se base en lo que quiere plasmar.

El director crea conceptos visuales donde se incorpora al sujeto y los objetos de una forma chata, a través del storyboard y bocetos apenas coloreados y con detalles sin tener mayor calidad. Luego el equipo de arte se encarga de incorporar textura, trabajar con los colores respetando el boceto y el ambiente que marcó el director para poder ejecutar paso a paso la animación. No solo el director se encarga de esto, en la etapa de preproducción se pone en marcha un proceso apoyándose en el storyboard que funciona como guía de los diseñadores. Los planos requieren de un tiempo determinado calculando la acción del personaje según lo determine el director del film, al igual que los aspectos técnicos a realizar, como movimientos de cámara, tipos de plano, angulación, entre otras cuestiones.

Se debe tener en cuenta todas las caras del personaje, como se vería de perfil y por detrás, haciendo de cada personaje un diseño diferente y en cuatro caras, tal y como se lo apreciaría en 360°. Luego se diseña el espacio también con todas sus caras, aquí se pone en contexto donde vive el protagonista, siempre teniendo en cuenta las escalas y los tamaños acordes a lo que debe presentar el proyecto. Si es un humano en un mundo de gigantes como *Mi amigo el gigante* (2016) o si es tan solo una niña en su habitación como en *Monster Inc.* (2001). Los elementos decorativos que proporcionan una mayor

verosimilitud al entorno en el film se los denomina Props, estos al igual que todo lo que está plasmado en el film, requiere de la creación de cuatro vistas y concordancia en magnitud de altura y grosor en su proporción corporal, como puede ser un oso de peluche.

Se realizan mapas de expresiones corporales según lo requiera la diegesis, en una escena de diálogos es necesario agregar *morphers* para trabajar en un código ordenado donde pueda simular las expresiones en la oralidad del personaje que emite dicho dialogo.

Luego del proceso de realizado de los objetos ya mencionados todo el espacio y personajes se elaboran a escala, medida, paleta y textura.

En la producción se trabaja con los planos que marcó el director, utilizando nuevamente como guía el storyboard y el guión técnico.

A tener en consideración al hacer el *layout* es siempre tener presentes las reglas de composición y continuidad, para crear encuadres equilibrados e interesantes y que la fluidez entre los planos sea correcta sin errores de *raccord*, cambios de eje, etc. (Meneu Oset, J I, 2013, p. 61)

El autor expresa que es una ventaja utilizar este software, debido a que se puede remover y corregir en la realización de animaciones tridimensionales, a diferencia de la animación bidimensional que requería borrón y cuenta nueva y volver a comenzar con el dibujo realizado o el movimiento del personaje a la perfección. En la etapa de producción se aplican correcciones de movimientos y fallas, aquí es donde el director junto al animador revisan lo que se debe mejorar.

Luego de realizada la animación 3D se deben pulir aspectos, como detalles, texturas, gestos que se deben perfeccionar. También en la etapa del pulido se debe trabajar el aspecto fotográfico, tener en cuenta las luces, sombras y momento del día que establece mayor claridad u oscuridad. Al pensar en estas cuestiones se deben tener completamente en cuenta las sombras que emiten los personajes con la fotografía realizada, ya sea que esté en el exterior y la luz la emita el sol o el ambiente.

Para cada paso dado y trabajo realizado en el software se debe renderizar el programa para que se mantenga el guardado correspondiente en el equipo. Al renderizar el proyecto se debe tener en cuenta que no debe perder calidad, para eso se lo guarda como archivo *TGA (Truevision Graphics Adapter)*.

En la última etapa en postproducción se aplican los últimos pulidos y correcciones. Aquí se ve la imagen de la animación en tiempo real y se finaliza según el gusto del director.

Tanto como en la animación tridimensional y bidimensional se desarrollan en la pre producción y producción por caminos diferentes debido a las formas de realizarlas, pero al momento de incorporar lo sonoro es un trabajo con parentescos, donde se proyecta el film y se trabajan los diálogos con doblaje de actores interpretando los roles de las animaciones. Todo tipo de mueca, onomatopeya, gesto de dolor o cualquier ruido que emita el personaje es grabado en los estudios con el sonidista.

Los Foley y la música también se generan en estos estudios al momento de la post producción en la animación, realizando sonidos de objetos y todo aquello que deba escucharse para introducir al espectador dentro del film.

Cabe mencionar a Pixar Animation Studios, una gran productora que trabaja con animación tridimensional y reconocida a nivel mundial que comenzó como *Graphics Group*, perteneciente a una división de *Lucasfilms*. En sus comienzos producía cortometrajes, hasta que en 1986 quien decidió comprar la compañía y aportar gran capital para invertir en ella fue *Steve Jobs*. Este hizo que la productora de un gran salto y produjo el primer film largometraje de animación tridimensional titulado *Toy Story (1994)* quien tuvo gran éxito y fue reconocido mundialmente.

3.4 Estrategia comercial

A lo largo del capítulo se ha detallado sobre los elementos de realización y técnicas para la elaboración de proyectos animados siempre del lado del aspecto artístico, de dirección y sus etapas en la realización. En esta sección se realizará una visión en aspectos de

producción, en cuanto a las estrategias que fueron explotadas los últimos años para mayor obtención de ganancias con el proyecto.

Se podría denominar como estrategia a aquello que el productor intenta realizar para atraer un mayor público. Se explicará que significan los términos de *remake*, *adaptación* y como se implementó el *live action*. Y también porqué comenzaron a producirse de forma masiva los últimos años.

El *remake* es una nueva versión de un texto fílmico, respetando la estructura argumental lo más fiel posible, personajes y nombres de los mismos, aunque en muchos casos no se produce bajo el mismo contexto y entorno argumental.

El *remake* no trata solo de reciclar una vieja historia, sino que adapta está a los nuevos tiempos, tanto desde el punto de vista diegetico y a la evolución de la sociedad, como desde el punto de vista técnico y por consiguiente a la evolución tecnológica. (García Cortes. L, 2016, p. 9)

Si bien el *remake* no es algo nuevo, consiste en volver a ver una obra con una nueva mirada en una nueva época. Contemporáneamente, el género del terror es aquel que se explotó al comienzo del siglo 21, donde se realizaban *remakes* de clásicos de terror con figuras icónicas del género, como *Chucky*, *Jasón* o *Halloween*, entre otras.

Consiste en volver a visitar una obra maestra que todos recordarán, como lo es un cover de una canción clásica de una banda de rock inolvidable, como bien menciona el autor en el ejemplo dado.

Las *adaptaciones* provienen de novelas literarias u obras literarias llevadas a la pantalla grande a través de la trasposición de las obras, como lo es *Hamlet*, por ejemplo.

El *live action* también ingresaría dentro del *remake* debido a que hoy en día se desarrollan proyectos en *live action* sobre historias clásicas que eran animadas. Aquí también ingresa el termino *dinamation*, debido a que se busca darle vida con seres humanos o aspectos sumamente reales, a aquello que en algún momento fue realizado como dibujo animado, como *El Rey León de (1994)*, la película animada y el film en *2019*. A pesar de ser animados mediante CGI el objetivo es darle un aspecto real, para que el

espectador sienta que estos animales son reales, al igual que *El libro de la Selva (2016)* donde se pone en juego el concepto *dinamation* donde mezcla al niño con estos animales animados.

Se enmarca como estrategia comercial al *live action* debido al planteo de dos cuestiones, el aspecto nostálgico del adulto por volver a revivir la historia que conoció desde niño, y las innovaciones que en la actualidad se presentan ante sus ojos en conjunto con las nuevas tecnologías tales como las salas de cine con gafas 3D o 4D. La idea de ver ese film con seres reales y no con animaciones bidimensionales, es lo que genera mayor atractivo.

El autor *Esteve Rimbau (2008)* realizó una investigación basándose según las estadísticas realizadas en las películas que más recaudaron en taquilla en las últimas dos décadas. Para esto tuvo en cuenta las fortalezas que tenía cada una de ellas, las cuestiones en común que manejaron para llegar al top de las más vistas mundialmente. Esto marca en si una estrategia comercial y un estudio realizado según la demanda de lo que consume el espectador.

En el año 2007 cuando realizó dicha investigación las películas de género dramático, terror o comedia no eran aquellas que se demandaban habitualmente, aquellos films que apoderaban de la taquilla eran las películas de acción y superhéroes que hasta la actualidad siguen viviendo su época dorada en la cinematografía. Aquí se podían apreciar films de acción donde los protagonistas mayormente eran niños o adolescentes, basados también en obras literarias (best sellers) que obtuvieron lectores a nivel mundial. En la mayoría de los argumentos se solía encontrar con la figura del héroe como bien se mencionó en la mitología griega, donde el joven derrotaba al villano y todo finalizaba de un modo positivo y con un mundo feliz, como sucede en la película de *Spider-Man 3 (2007)* que fue la más taquillera del año.

La mayoría de las películas eran basadas en historias infantiles y comenzaba a predominar la animación en la taquilla, pero con aspectos aventureros y con acción

recreada digitalmente en escenarios complejos. Dentro de la estrategia comercial se podría mencionar el aspecto de marketing donde coopera con el llamado publicitario, con el merchandising donde se aseguraba el público de niños y adolescentes. Debido a esto muchas películas debían ser clasificación PG-13 debido a esto predominaban las ganancias.

Estas técnicas son algunas que ofrecen la mirada del productor y estadísticas que pueden aportar para las estrategias comerciales a la hora de producir un film..

Las técnicas de realización y la atracción que deben tener para obtener un público mayor son estrategias comerciales y artísticas. Se debe hacer mayor énfasis en eso que busca el espectador y que demanda para ver en la pantalla grande, para eso se profundiza más de lo que se muestra simplemente y analizar el lenguaje cinematográfico que presentan específicamente largometrajes animados de gran calibre.

Capítulo 4. Películas de Ghibli, Disney y Pixar: años 90 - 2000 - 2010 hasta en la actualidad

En el siguiente capítulo se planteará un análisis de tres casos particulares, films que fueron grandes éxitos y que se realizaron en diferentes décadas por grandes productoras cinematográficas de animación a nivel mundial. Se hará énfasis en el lenguaje audiovisual tomando en cuenta los aspectos realizados por las diferentes áreas que trabajaron para producir el proyecto, teniendo en cuenta la estructura de guion, la dirección, el trabajo en arte con paleta de colores, texturas, la fotografía, el sonido y el montaje. Se explicará las cuestiones que influyen al momento de analizar pensando en la temática del PG y que influencias aportan para el mismo, debido a esto el análisis será global en todas sus áreas.

Las películas que se escogieron para el análisis fueron galardonadas por el premio de la academia a mejor película de animación. También se seleccionó de esta manera debido a que al momento del estreno fueron taquilleras y el público las escogió por algún motivo. El primer film a analizar será el *viaje de Chihiro (2001)*, producida por los *Studios Ghibli*, el segundo *Toy Story (1995)*, producida por *Pixar Animation Studios* asociando su coproducción con *Walt Disney Pictures* y por ultimo *Coco (2017)* del mismo modo fue una producción de *Pixar Animation Studios* y *Walt Disney Pictures*.

4.1 El viaje de Chihiro 2001 (Studio Ghibli)

Desde los comienzos del film se introduce en los pensamientos y sentimientos de Chihiro. El aspecto narrativo que se realiza es a partir de su perspectiva, donde se adentra en el nuevo pueblo y viaja a un entorno completamente extraño, esto sorprende al espectador al igual que a la niña protagonista. Todo es totalmente desconocido en el mundo que introduce al público.

El montaje que maneja este filme es lineal, respetando el mito del héroe en el que el protagonista emprende un viaje lleno de obstáculos y debe afrontar sus miedos para retornar a su mundo de una forma diferente.

Hay un antes y un después en el aspecto narrativo, se pasa de una ciudad totalmente habitada, con el manejo de lo orgánico, cemento, metal en los autos, carteles publicitarios para adentrarse en un bosque que es empinado, donde hay esculturas y un templo con las paredes descascaradas, de color rojo y con gran humedad.

Teniendo en cuenta que los orientales como tal no se identifican con rasgos orientales sino buscan llegar al público con rasgos occidentales en su configuración estética. Los ambientes, los vestuarios y las locaciones si son de la cultura oriental e incluso los argumentos de cada personaje tiene es impronta de querer hacer la vida que hace un occidental, y de ahí se despega esta controversia de los sentimientos que Hayao inculca a sus personajes haciendo sinergia con lo occidental sin perder la esencia de su gente y de su tierra. (Hospital. J. Licenciado en Cine y TV, 2020)

El contexto del film lo marca a través de la cultura Japonesa. Este pueblo en el que se adentran se encuentra abandonado por los humanos. Tiene rocas con algas, chozas de paja y madera con moho, presentando un entorno en decadencia.

Desde el inicio del film presenta una ciudad donde el mundo globalizado y la tecnología se apoderan de lo espiritual y de lo religioso. A diferencia de un pueblo deshabitado por humanos, este sitio tiene aspectos culturales de Japón en su ambientación.

La cultura y la espiritualidad van más allá de lo que percibe el espectador simple. El lenguaje audiovisual también es un fuerte exponente ya que emite un mensaje sólido y crítico de la sociedad.

La paleta de colores es algo que expresa mucho a nivel artístico. También lo hace la fotografía a través de la iluminación en el campo visual. Este film maneja una paleta donde predomina el rojo como color principal, pero con tonalidades no tan saturadas ni contrastadas, sino que se apega más a los colores pasteles. La figura 1 se sitúa a mediodía, donde el sol permanece fuerte y se puede observar un juego de sombras y una expresión a través de esto.

La madre se encuentra dentro de un espacio de sombra y Chihiro corre pero en un espacio iluminado. Esta situación expresa y simboliza lo que sucede a lo largo de la película. La niña está iluminada porque maneja otros valores a través de la inocencia a diferencia de sus padres que por la codicia y los pecados que cometen son llevados al mundo oscuro. Alrededor de Chihiro se ha marcado con círculos las sombras predominantes donde la niña se encuentra rodeada de penumbras.

Al encontrarse con el comercio gastronómico, solo un local se encuentra con enormes fuentes de alimento, en ese instante los padres cambian la actitud y se comportan con desesperación demostrando su gula al servirse mucha cantidad solo para ellos. El mensaje es que aquello que abunda y la codicia no son algo bueno, tampoco la falta de educación y que nunca se debe tomar algo sin permiso de los demás. Los padres de Chihiro comían sin esperar que alguien les diera los alimentos.

El primer punto de giro sucede cuando la niña se aleja de sus padres y se cruza con un joven que la pone en alerta sobre el pueblo advirtiéndole que es peligroso y que debe retirarse. Al volver en busca de sus padres Chihiro percibe sombras que caminan por el sitio, que va cobrando vida encendiendo lámparas y luces, temerosa escapa encontrándose completamente perdida en esa feria gastronómica.

El pueblo cobra vida de una forma particular, se presenta un mundo onírico y surrealista, pero de una manera oscura y en penumbras. En la figura 2 los colores pasteles intensos no predominan como en sus inicios, tampoco celestes, ni amarillos, ni pasteles.

Los colores que se destacan en esta escena son aquellos que llevan a mostrar el presente de la situación y el sitio donde esta contextualizado, aquellos espíritus que viven ahí y lo que le brinda vida a ese pueblo.

Se profundizan más las sombras lógicamente por lo nocturno, pero no solo porque es de noche, sino porque se encuentra en el mundo de los muertos, creando una realidad alterna del pueblo. Ese sitio se encuentra descuidado en el mundo de los vivos. En cambio las paredes se ven llenas de vida en el mundo de los muertos.

Al buscar a sus padres los encuentra convertidos en cerdos, de una forma grosera y repugnante se alimentan sin detenerse, arrojando alimentos al suelo.

Esta escena se presenta con un plano detalle del plato cayendo y explotando la cerámica contra el suelo, mientras se desparraman restos de comida por el sitio rodeado de desperdicios. Desde atrás de la barra una sombra le da azotes con un látigo al padre, castigándolo por su mal accionar.

El lenguaje que lleva este filme va más allá, sin requerir de censura ante estas acciones como se interpretaría el maltrato animal y otras cuestiones que también serán mencionadas en el análisis.

El mundo onírico que se le presenta a Chihiro la lleva a creer por un instante que es una pesadilla.

La fotografía en lo nocturno predomina con colores cálidos intensos y colores más saturados. Las túnicas de los sujetos enmascarados que descienden de un barco son coloridos, no es un mundo frío y triste, sino que se lo presenta como un universo festivo, oscuro, pero con una variedad de colores saturados que se destacan, como rojos, amarillos, verdes y azules.

La paleta de colores la respeta en base al inicio cuando presenta ese pueblo en el mundo real, aumentando de a poco, a medida que se desarrolla el film, los negros, grises, marrones, color madera y metal en las texturas. El único que tiene color pastel es aquel vestuario de los personajes con aspecto humano, como los trabajadores del sitio que llevan consigo un mono color rosa bien saturado.

Para introducirse en ese mundo y poder rescatar a sus padres es enviada por Haku a pedirle empleo a Kamashi, un señor que se encarga de manejar las calderas. Este sujeto cuenta con seis brazos para su arduo trabajo. En esta escena da indicios de lo que significó algún momento el trabajo esclavo.

Los carbones son lanzados por pequeñas pulgas y esos carbones son extremadamente pesados aun así alzados por la protagonista. Estas pequeñas pulgas esclavas duermen

en su puesto de trabajo. Esta acción es un mensaje directo para el adulto que ingiere el film. Al igual que los personajes fumadores, aspectos que no tendrían sentido en una película solamente dedicada a niños.

El trato de Kamashi hacia Chihiro es correcto, la protege y la aconseja. El trato paternal que tiene con ella demuestra que los habitantes del sitio no son antagónicos, sino que pueden ser amigables. En esta escena se puede apreciar que Kamashi sujeta unas hierbas y estira su brazo para agarrarlas de una caja en lo alto, se plasma dicha acción con un plano entero, con una angulación supina y cámara baja.

La película maneja muchos aspectos técnicos, gran variedad de planos y angulaciones, algo que no estaba acostumbrado el cine bidimensional hasta la década del 90.

Si bien este filme fue desarrollado de una forma diferente al anime normal, por aspectos técnicos que lo hacen más complejo como escenas de animación completa. También tiene recursos donde utiliza la animación limitada por una cuestión de realización y para que el espectador se sienta cómodo al estar acostumbrado a ver anime.

En la figura 3 se presenta donde vive Yubaba, este es un sitio diferente. Se observa aquello que ofrece Yubaba a los invitados, con una paleta donde predominan un poco más los colores primarios pero con tonalidades más suaves, anaranjadas y amarillentas. Se presenta el sitio donde habita la antagonista, la decoración es refinada visualmente, de clase privilegiada y con detalles costosos, asemejándose al barroco por la fuerte decoración y de forma exagerada.

Se presencia un juego de formas, la utilización de líneas y diagonales, donde lo muestra con un plano torcido en la dirección a Chihiro, con una angulación cenital para demostrar desequilibrio y que se la vea como lo que realmente es, una niña temerosa sin rebeldía ni tampoco un símbolo de lucha.

Retomando las formas en los objetos en esta escena mezcla diagonales que generan desequilibrio y círculos que muestran precisamente el equilibrio, aquí se aprecia un poco más el color bordó.

La figura 3 presenta el ambiente donde vive Yubaba, la dueña del sauna. Partiendo desde un enorme hall de entrada hasta donde se encuentra su despacho. Tiene todo un piso con enormes jarrones que se asemejan a la desproporcionada cabeza de la antagonista, esta forma exagerada está realizada de esta manera para mostrar que es un ente superior a los trabajadores de las duchas.

Cuando Chihiro atraviesa la puerta la música acompaña con una melodía misteriosa a algo extraordinario, como si invitaran al espectador tanto como a la protagonista a visitar el mundo desconocido.

La decoración del sitio abunda visualmente debido a la gran cantidad de decoraciones que tiene, mezclando texturas de ladrillo, piedra y mármol. Utiliza figuras de otras culturas, como la europea, columnas similares a las dóricas romanas o jarrones que pueden ser una fusión entre jarrones de la dinastía Ming o Satsuna. Al mezclar colores, formas y decorados de distintas culturas expresa que este mundo no es el mismo que habita Chihiro, pero los gustos y los orígenes de estos espíritus son similares a la humanidad porque provienen del mundo de los vivos.

La realización de Yubaba y el diseño que lleva la misma tiene un volumen excesivo en el diseño de su cabeza. Cuando se enfada se transforma en un demonio, aunque más allá del humor de Yubaba y lo tramposa que es, cabe destacar que el antagonista para el mundo de Miyazaki no deja de ser lo desconocido, el entorno y cómo afronta Chihiro a ese mundo.

Yubaba la contrata como empleada de limpieza en el sauna. Se reflejan diferencias entre clases sociales, el confort es para aquellos que pueden pagar por el servicio, por lo tanto disfrutan del sauna. Y por otro, los empleados quienes duermen en un mismo espacio reducido, uno al lado de otro. Donde hay comodidad para unos y para otros no la hay. Esta metáfora marca como la sociedad se encuentra dividida entre las clases sociales.

Al igual que cuando envían a trabajar a Chihiro, sin importar que sea una niña. La explotación infantil podría llegar a ser una expresión de protesta que *Miyazaki* quiso

mostrar para generar conciencia en el espectador, una realidad que se vive en muchos países del mundo.

Yubaba la bautiza con el nombre de Sen quitándole su verdadero nombre. También como el ya mencionado *Kamashi* que duerme en su propio puesto de trabajo y necesita tres pares de brazos para poder realizarlo, estos hechos están introducidos en la diegesis pero es una manera de manifestarse a través de esta obra. Son temas sociales y que motivan un análisis profundo.

La película requiere de dos presentaciones, la primera que se produce de una forma rápida, donde abordan un sitio desconocido. Y el mundo de los espíritus que se presenta y se conoce a medida que transcurre el desarrollo.

Cuando se dirige Haku por el rosedal se aprecia el mundo colorido que hay en el exterior, con flores de colores junto a un día despejado con pocas nubes y la presencia de una técnica limitada, se generan movimientos en las plantas con animación completa haciéndolas girar de manera circular, y manteniendo una animación limitada en Chihiro, repitiendo sus gestos al caminar, en la figura 4.

Vuelven a predominar en la paleta de colores los pasteles, retorna la presencia del verde y el rosa intenso llevando al rojo. Estos colores dan la sensación de vida a diferencia de los ambientes que se venían presentando en este mundo surrealista. El rosado intenso y verdes brindan esperanza por una posible escapatoria, donde plantea que más allá del sauna se encuentra la solución.

En el desarrollo del film se presenta al dios hediondo como un sujeto negro chorreante y repugnante. Este mismo al sentarse en aguas las transforma en lodo, nadie quiere acercarse y todos se alejan excepto Chihiro, que es enviada por Yubaba para complacerlo.

El espíritu hediondo se encuentra perturbado y atrapado dentro de un cuerpo contaminado. Chihiro lo ayuda a escapar liberándolo de los desechos materiales que

contaminaban su ser. Dentro de esa podredumbre se encuentra el dios del río que habría sido contaminado por la propia población humana.

El mensaje es reflexivo para la sociedad, este espíritu limpio, sano y agradecido es quien le brinda algo bueno para la sociedad como lo es el agua limpia. Se brinda el mensaje a través de la mirada de *Miyazaki* de lo que realmente puede provocar la humanidad, del espíritu contaminado se logra retirar objetos fabricados por el humano, cosas que este arroja a los ríos, como bicicletas, bolos, entre otras cosas. Inclusive el río deja desde basura hasta oro. Esta es una reflexión que aboca al espectador y le transmite que realizar dicho acto es malo.

El oro forma parte de los desechos arrojados por el dios liberado. La ambición fue algo que se hizo notar por parte de los empleados del sauna, al ver el oro forcejeaban para quedárselo. Tras ver la actitud de ellos, el espíritu sin rostro fabrica algo con apariencia a oro para atraerlos, alimentarse de ellos acudiendo al canibalismo y provocando así una metamorfosis en el de una forma monstruosa.

Todo lo que brilla no es oro, el mensaje dentro de esta acción se puede explicar de diversas formas, lo material no es primordial para la vida a pesar de ser codiciado.

El espíritu sin rostro se alimenta de los pecados que cometen estos empleados y al ver que todos lo intentan satisfacer lo lleva a ser también un pecador. La gula al igual que a los padres de Chihiro, provoca que crezca y se transforme devorando a todos.

Los *Studios Ghibli* no manejan censuras ni filtros, si deben mostrar sangre o aspectos de manifestaciones, los plasma dentro del film. Maneja temas típicos de la sociedad ofreciendo un mayor llamado al mundo adulto. Por ejemplo cuando Haku esta convertido en dragón se ven bien las manchas de sangre y se desangra.

Realizar el viaje en tren simboliza oníricamente el pasaje de vida. El paraíso mismo, espectros con forma de humanos y espíritus negros que viajan en paradas sin rumbo. La música acompaña lentamente con un piano melancólico que lleva a dar un paseo tanto a Chihiro como al espectador. El espíritu sin rostro también es guiado a un mundo sin

pecados que es purgado por Chihiro liberando a aquellos de los cuales se alimentó y volviendo a su forma natural. El viaje en tren purifica sus almas, el espíritu sin rostro va expulsando a aquellos empleados que había devorado. A Chihiro esto la llevo a madurar y convertirse en una mujer, aprender valores de la vida y a recobrar la valentía que tenía dentro para recuperar a sus padres. Aquí se produce el segundo punto de giro.

Al llegar se adentran en el bosque y ven una cabaña donde vive la hermana de Yubaba.

El sitio es diferente, es cálido, se presencia la naturaleza por empezar, menos lujoso y con una fuerte presencia de lo natural. También un cálido hogar calienta el ambiente junto a una chimenea. Las flores y plantas en canastos, aquí las cortinas son rojizas y las paredes de cemento, se presencia humildad ante todo en la figura 5.

El ambiente es más acogedor, remite a un hogar de abuela. También hay platos sobre la chimenea, un tejedor de paños, flores talladas en el marco de la puerta que tiene una forma ovalada. A diferencia del hogar de su hermana aquí no remite a diagonales ascendentes, sino que se muestra realmente la bondad con este lenguaje cinematográfico.

Inclusive la actitud de ella es diferente, les ofrece algo para alimentarse, les enseña a cocer y les ofrece un sitio cálido.

Haku ofrece a Yubaba llevar al niño a cambio de liberar a Chihiro con sus padres, al fin y al cabo era una heroína por llevarse al espíritu sin rostro de la masacre cometida. Al volver con Haku Chihiro recuerda que de niña cayó a un río llamado Makahaku y que allí se construyó un sitio, que es el pueblo donde se perdieron, es por esto la conexión que tienen ellos. Allí el recuerda su nombre.

Al llegar al pueblo aun así Yubaba la quiere engañar diciéndole que elija a los cerdos de un corral que se supone que son sus padres, pero le responde que ninguno. Al generarse la transformación en Chihiro, habiendo madurado. Yubaba ofrece devolverle a sus padres tan solo si adivina cuáles son presentándole un corral repleto de cerdos. Pero ella no se

deja engañar, debido a esto opta por no escoger ninguno. Sus padres son liberados y retornan nuevamente al mundo de los vivos.

La hermana de Yubaba le regala a Chihiro una colita de cabello que hace un guiño al espectador para que sepa que lo ocurrido había sido real y no un sueño de la niña en su viaje. Por eso brilla y se vuelve a ver cuándo se retira junto a sus padres.

4.2 Toy Story 1995 (Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures)

La película introduce al espectador en un mundo que narra cómo viven los juguetes cuando los dueños no están. Ellos cobran vida y su principal objetivo es ser utilizados y amados por sus dueños.

Los juguetes manejan un código a lo largo del film, el humano no debe verlos con vida. A pesar de que nunca da una explicación o permite deducir bajo qué término tienen ese código incorporado esto no es un mayor problema, es un film que está dedicado a niños y adolescentes, por lo tanto no es extraño que no se explique en este tipo de explicaciones.

Comienza desde la perspectiva de Andy, quien es el dueño de un conjunto de juguetes que protagonizan este film. Lo primero que hace para lograr el pacto ficcional es invitar al espectador a ser parte. A través de la cámara subjetiva del niño jugando con sus juguetes. El primer plano utilizado es del cielo, despejado con nubes pintadas en el empapelado de la pared, una comunicación donde expresa que este es su mundo, él es feliz y se siente libre.

Toda la temática en un comienzo es sobre lejano oeste, todo lo que rodea a Andy es en base a Woody que es su juguete favorito. Inclusive el primer plano bien cerrado en la cara es al vaquero quien sería el protagonista de esta película.

Una vez que el niño se retira, aquí se trabaja desde la perspectiva desde el punto de vista de los juguetes, se los conoce como son realmente, amigables y sin maldades y sin crueldad.

Presenta los espacios desde lo interno hacia lo externo, comienza desde la habitación del niño, luego su casa y después al exterior que sería un mundo desconocido para los juguetes. Esto que se hace mención del interior hacia el exterior se explica enormemente con el lenguaje cinematográfico.

Cabe destacar que uno de los aspectos más fuertes y directos del film es a través de lo sonoro, la música que se creó para el film no es metafórica, sino que con una melodía pegadiza y una letra directa que narra lo que sienten los personajes. El recurso musical utilizado de esta manera es adecuado según el nivel de comunicación que maneja el film y al público al que va dedicado. Inclusive la canción principal *Yo soy tu amigo fiel* sigue siendo en la actualidad una canción icónica por este texto fílmico.

Luego de la habitación se presenta la casa, cuando Andy juega con Woody se añade la visión subjetiva del vaquero, por su propia visión el espectador se entera que es el cumpleaños de Andy y que recibirá nuevos regalos.

La paleta centra en los colores que encabezaran el film en diferentes ambientes como rojos que son representativos a lo que siente Andy por Woody y Buzz, los verdes que representa a Buzz y los amarillos que destacan a Woody. También expresa su fanatismo por el lejano oeste teniendo posters de Vaquero, dibujos, y sabanas inclusive.

Las texturas acompañan a la comunicación con madera en muebles y pisos, como las cajas de cartón para la mudanza que están pintadas como si fueran casillas del lejano oeste con marcador, esto expresa una enorme fantasía que tiene el niño en su cabeza, todo para un niño de esa edad es un juego donde constantemente su imaginación vive una ficción continua.

Junto a los juguetes hay objetos que añaden mayor realismo, como una lámpara, un cesto de basura, o una silla, que funciona como ambientación, manteniendo en cuenta los tamaños y que no se aleje de lo verosímil para que no genere ruido en la comunicación. No se presentan transformaciones como Yubaba con su enorme cabeza,

cabe destacar que este mundo de fantasía se encuentra en el contexto de planeta tierra para que el espectador crea que esto sucede en serio y atraerlo con mayor eficacia.

Woody en su interior tiene temor a ser reemplazado como el juguete favorito y esto se recalca constantemente en aspectos técnicos en la dirección cinematográfica. Ver a Woody en lo alto pero cayendo en picada por la baranda de la escalera cuando Andy juega con él en el inicio del film expresa un desequilibrio psicológico del protagonista.

Este plano conecta con uno muy interesante, en el fondo de la figura 6 se puede apreciar un cuadro donde se visualiza un plano pecho de Woody de perfil y un travelling en seguimiento donde expresa el sentimiento del protagonista vaquero sin requerir de una sola palabra, se muestra su felicidad sin requerir de una sonrisa física, como si estuviese en el lejano oeste junto a su dueño, se siente en su verdadero hogar. Pero continuo a esto se interpreta otra cosa.

Aquellos colores mencionados que girarían en torno a lo largo del film, como el blanco, el verde, el rojo y celeste son utilizados en el vestuario de Andy, donde se transmite la felicidad del niño y la conexión de su habitación con su vestuario. Pero en la sala donde se encuentra su madre, o tan solo antes de bajar la escalera, los colores cambian, hay algo que producirá un cambio constante, los rojos se establecen menos saturados, se transforman en bordó y blanco. Al tirarlo por el barandal utilizan una angulación con cámara baja en contrapicado donde se ve a Woody desde lo alto cayendo hacia abajo, como si su mundo de fantasía pasaría de lo alto a lo bajo, donde se apoderarían de él otros sentimientos, como los celos, la envidia y al temor de ser rechazado.

Al presentar la principal preocupación para los juguetes el cumpleaños o la mudanza que se producirá, se lleva a cabo el tema con tranquilidad y chistes de por medio, donde puede empatizar con el público joven.

Tras la llegada de Buzz, Andy da un puñetazo y tira a Woody de la cama para colocar a su nuevo juguete. Aquí se confirma lo que quiso comunicar el director utilizando de forma expresiva el plano del descenso por las escaleras de la figura 6.

Una elipsis se produce cuando Andy cambia la temática de su habitación, pasando de vaquero a lo espacial y Woody es reemplazado como juguete favorito. Retornando con la música como ya se hizo mención expresa una melodía que explica los sentimientos del vaquero. Esto provoca lo que se preveía, los celos y la angustia de Woody lo llevan a cometer un acto indebido que a través de esto se producirá el primer punto de giro. Arroja a Buzz por la ventana y el mismo es acusado por sus compañeros, por lo que se dispone a traerlo de vuelta antes que se realice la mudanza y para salvar su propia reputación.

El aspecto psicológico de los protagonistas es clave, tras esta etapa del film se termina de fijar los objetivos y metas de los personajes conociendo sus deseos e ideales, Andy es un niño que se entristece porque perdió sus juguetes, Woody debe regresar a pesar de sentir celos y envidia. Y por último Buzz que desde su presentación y gran parte del desarrollo piensa que es un oficial espacial. Más allá de profundizar los aspectos psicológicos de cada uno más de aquí no avanza, aquí realiza una pausa y emprende la aventura enfocándose tan solo en sus objetivos.

Se presenta un obstáculo más que cumple por parte un rol antagónico, el niño llamado Sid es el vecino que se dedica a destruir juguetes que es presentado a través de la ventana de la habitación. Este niño está estereotipado como un villano clásico con solo verlo, no solo por su cara de malvado, sino también por su risa característica y por el logo que trae en su remera, una calavera.

Definitivamente un objetivo claro del director *Jonh Lasseter* es que el espectador vea la película desde la mirada de los juguetes, ya que utiliza visión subjetiva constantemente, como cuando Woody mira con el binocular a Sid, o cuando Buzz intenta hablarle a los alienígenas verdes. Estas son dos menciones en las que el espectador puede ver a través de los protagonistas.

El vestuario de Andy con el tiempo crea cierta metamorfosis, su ropa pasa a tener colores más apegados a Buzz porque es su nuevo favorito. También por una cuestión de atracción hacia el fanatismo comercial y la moda presente es aquello que prefiere, ¿qué

niño no quiere parecerse a su héroe? o ¿Que niño no elige una temática similar a la de la persona o artista que admira? Se representa este aspecto psicológico del personaje a través del cambio del color en el vestuario. Tras mencionar el vestuario de Sid y Andy se encuentra a dos tipos de niños en dos extremos opuestos, al niño que los padres no le prestan atención y tiene determinado resentimiento. Por otra parte el niño que es educado y bueno, el niño que obtiene atención de los suyos y aprendió valores.

El entorno es aquello que se presenta como obstáculo y no les permite regresar a su hogar, el conflicto es con el entorno y no hay un antagonista principal de carne y hueso.

En la figura 7 se marcan los puntos opuestos y el objetivo en el medio con la representación de colores en la escena, haciendo una hibridez de intereses sobre lo que cada uno quiere. El niño es amor y los colores representativos de los personajes a lo largo de la escena, el verde se nota en los planos más cerrados que en la imagen, las diagonales bien marcadas indican la crisis, el conflicto entre ellos. Hay presencia de lo orgánico, el asfalto áspero y duro que señala cierto desequilibrio, tampoco hay texturas lisas donde presenta tranquilidad o comodidad. Sino por lo contrario, estos polos opuestos luchan ferozmente por una palabra, traición, aquello que la dirección de arte representa con texturas y paletas de colores.

Se produce una pelea entre ambos juguetes protagonistas en una estación de servicio, las paletas de colores representan emociones de cada personaje. Los colores se marcan de una forma saturada e intensa donde se resaltan en la noche oscura. Los verdes y amarillos expresan ambos bandos de los juguetes, el rojo es representativo al amor que sienten por su dueño, y finalmente los negros y grises que se interponen presentando la crisis de la misma.

Al dirigirse a pizza planeta Buzz sube al asiento trasero ajustando su cinturón de seguridad, mientras que Woody se sube a la caja trasera subestimando su uso. En la escena se produce un mensaje para el espectador, el uso del cinturón de seguridad es bueno, esta escena muestra lo que puede pasar si el cinturón de seguridad es pasado

por alto e ignorado, lo que puede provocar en alguien que no lo usa y lo seguro que viaja alguien que si lo utiliza. Realiza un guiño y da una enseñanza al público infantil.

Pizza planeta es el sitio que transmite el mundo imaginario que lleva a la sorpresa con un sitio futurista, con temática fantástica, presentando diferentes texturas a las que se venía manejando, hay presencia del metal, como una estructura principal de una cúpula estrellada y colores intensos con luces de neón.

Se hace referencia a grandes films, se aprecia un juego donde un niño sujeta un martillo y golpea aliens que salen del abdomen de un astronauta, como sucede en la película *Alien: El octavo pasajero 1979 de Ridley Scott*.

Se realiza una transición en el montaje cuando Sid se lleva a Buzz y Woody. La risa maléfica es un gran recurso utilizado para generar el clima que se desea expresar. El plano finaliza con un detalle en su remera, donde tiene el dibujo de una calavera. Esta elipsis muestra las futuras intenciones del antagonista.

Al ingresar en el entorno de Sid el plano que presenta principalmente es torcido, genera desequilibrio donde se introduce en la casa de Sid. El niño anda solo de noche por la calle, esto enmarca una determinada rebeldía.

Se puede observar principalmente su mochila. Por empezar está sucia y dibujada. Esto indica lo mal cuidado y el desorden que tiene el niño psicológicamente, al igual que su textura de color verde amarronado, sumamente opaco, poco saturado y con una textura extremadamente áspera.

La casa de este niño es una obtención de la estereotipada casa embrujada o *Frankenstein*. Sid cumple el rol del científico quien realiza desmembramientos en su laboratorio que sería su propia habitación donde produce sus experimentos reemplazando la cabeza de los muñecos por brazos o viceversa.

Dentro del análisis de este ambiente que gira en torno a la habitación de Sid, es un sitio completamente diferente a lo que se aprecia desde el comienzo del film. El ambiente es oscuro, predominan los grises y negros en su totalidad. Se encuentran detalles con poca

presencia pero se destacan por resaltar objetos al encontrarse saturados. Los colores azules, rojos y verde son brillantes en la oscuridad. Esta mezcla de colores y diferencias entre saturados y oscuros son la representación entre Sid y Andy.

Se realiza una referencia al film *The Shining 1980* del director *Stanley Kubrick*, al presentar una alfombra idéntica en el hogar de Sid, figura 8, pero esto expresa algo, no está insertado aleatoriamente. Tanto el empapelado como la alfombra tienen un dibujo circular en el centro y se encuentra rodeado. Simboliza el laberinto sin salida del film de *Kubrick*, las incógnitas, el encierro psicológico y físico que tienen. Utiliza dicha referencia para señalar las dificultades físicas que tiene Woody y psicológica por Buzz que pronto descubriría que no es un agente del comando espacial, sino que verdaderamente es un juguete.

La falta de saturación y contrastes en el entorno de Sid muestra una ausencia de padres y el mensaje que hay detrás. La descuidada y la mala conducta que tomó Sid por un mal ejemplo de su padre. El análisis de esta situación lleva a señalar al padre como responsable, debido a que la hermana le grita a su madre acusando a su hermano de lo que le hizo a su muñeca. Si bien la madre se encuentra presente, no les presta la suficiente atención para que ambos sigan el buen camino. La habitación de la niña es ordenada y de color rosado, pero Sid es completamente desordenado, lo que indica que sigue los pasos de su padre.

En la figura 9 se aprecia un empapelado rosado poco saturado y de color manteca donde se encuentran unas hojas. Estas son similares a la planta de cannabis, podría ser que el padre tenga crisis con la droga y encamina al hijo por ese rumbo. Por eso Sid se introduce dentro del color verde que se asemeja a las flores del empapelado.

Se presentan determinados indicios que hablan de los personajes y sus entornos, tanto a nivel artístico, como aspectos de guion o técnicos a través de dirección, fotografía, arte o asimismo la música. Si bien Pixar realiza guiños a otras películas en toda su historia esto va más allá. Este análisis detecta como lo mencionado en la figura 9 seguramente fue

expresado a la hora de realizar el proyecto en la preproducción elaborando el Backstory de los personajes. Si se habla de niños en una película hay que construir su entorno, hay que ver con qué influencias crecen y en qué contexto. A través de este lenguaje cinematográfico se llega a la conclusión de la ausencia del padre de Sid.

Una enseñanza más que este film le deja al espectador es que no hay que juzgar por la apariencia. Los muñecos que tortura Sid a pesar de estar convertidos en monstruos por así decirlo, muestran su verdadera personalidad cuando ayudan a los protagonistas, la moraleja que enseña es que no hay que juzgar por la apariencia.

Buzz se entera que es un juguete a través de un comercial televisivo, es una forma ágil de presentarlo, donde se lo ve parado frente a una pantalla de televisión pequeña y a él se lo ve aún más pequeño. Siente una decepción absoluta al enterarse que realmente es un juguete. Al momento que Woody habla con sus amigos desde la ventana de Sid hasta la ventana de la habitación de Andy se aprecian dos lados opuestos, donde se representan el lado bueno y el malo.

La casa de Andy en su exterior tiene maderas bien talladas de color blanco, mientras que la de Sid es de color marrón oscuro, con texturas ásperas y con tablas rotas y astilladas. Siempre que se presenta la casa de Sid es un plano torcido o contrapicado.

Para efectuar el segundo punto de giro se torna un clima lluvioso con luz fría. Aquí la rivalidad de Buzz con Woody se torna amigable debido a que admite que estaba celoso. En esta escena toman fuerzas para afrontar sus miedos juntos.

Cuando duerme Sid sueña algo amigable y menciona que le gustaría montar el poni. Esta situación habla del trastorno del niño, que en el fondo no sería malo, pero necesita llamar la atención a través de maldades para compensar la desatención de la figura paterna.

Los juguetes se reúnen para tomar venganza, rompiendo las reglas de que el humano no debe enterarse que tienen vida. Aquí se rompe la premisa de no dejar que los humanos descubran que tienen vida. Lo que en tantas situaciones evitaron, lo hacen por una

cuestión de necesidad, provocando terror en el niño para que deje de realizar dichos actos.

En la escena final, reconciliados y con el objetivo en claro, ambos protagonistas se dirigen en un cohete, se aprecia la unión de los personajes en esta persecución. Los colores se unen en los objetos, tanto en el auto de juguete en el que viajan, el celeste, el verde, el rojo potenciados y mezclados en el material.

En la escena final se presentan diversos personajes que vendrían a futuro tales como una señora cara de papa o alguien que tal vez supere a los juguetes, un perro. Para dar un final abierto y una posible secuela si el proyecto resultara exitoso.

4.3 Coco 2017 (Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures)

Desde los comienzos del film contextualiza dentro de que mundo se contará la historia y que entorno. Utilizando el recurso musical a partir de la presentación de las productoras señala a que cultura referirá el film.

El relato se centra en un niño llamado Miguel. En su entorno familiar utiliza en su fotografía luz cálida de velas donde se puede apreciar guirnaldas marcando determinada festividad que celebran por religión.

En cuanto a la narrativa se realiza una hibridez entre animación bidimensional dentro de la tridimensional. Presenta la historia de su tatarra abuela Coco y el por qué del rechazo que tiene la familia hacia la música. Los sentimientos de Coco se encontraban resentidos hacia un padre que la abandonó para perseguir su sueño de ser músico. La figura 10 muestra la forma de contar una breve historia dentro del film para introducir un pasado de los personajes. Se aprecia la animación bidimensional para el pasado y el tridimensional para el presente.

En una sutil escena presenta el pueblo cuando Miguel narra la historia del músico Ernesto de La Cruz que surgió del mismo. Al presentarlo lo hace con una pantalla formato 4:3, donde hay unas tonalidades sepia para mostrar un documental del artista. Dentro de

esta narración se plasman sus creencias y religión, al mismo tiempo el festival anual del Día de la Muerte. Un ritual que se celebra cada año, donde se recuerda a los parientes fallecidos.

La tradición del ritual es que los espíritus se invocan para celebrar en familia una cena al año, donde las comparten con enormes mesas repletas de alimentos. Miguel trabaja a su edad para cooperar con su familia aunque su sueño de ser músico permanece intacto.

La paleta de colores que acompaña constantemente es anaranjada, con tonalidades rosadas, rojos, amarillos, blancos y verdes. Acompaña los colores de la bandera de México con el color anaranjado del clima árido marcando donde viven, donde se contextualiza la geografía de la historia.

Los colores rojos, anaranjados y lilas son utilizados para generar clima en el santuario de la familia. No permiten que el niño llegue a hacer lo que le gusta por seguir una tradición familiar. El niño ante esto se encuentra negado, como bien se manifiesta en la figura 11.

Miguel tiene un pequeño altar escondido en la casa del árbol donde admira a su artista favorito, en este sitio los rojos cumplen parte del lugar pero no lo completan, es un sitio menos cálido y apagado, su guitarra se ilumina por la televisión con una luz fría.

Este film tiene una importancia y un respeto mayor por la cultura y la religión mexicana, crea paisajes excepcionales.

Desde muy alto se puede presenciar un plano general del cementerio en picado, donde se ven las velas en las tumbas, creando así una imagen impresionante y obliga al espectador a respetar la situación. Si bien el film tiene aspectos de comedia y aventura, el contenido trata un lado serio que brinda valores familiares que se plantea desde su comienzo.

Al buscar la guitarra de De la Cruz en su bóveda se encuentra con un aspecto fantasmagórico, aquí se produce el primer punto de giro, la desesperación del niño por no poder tocar a los humanos, y que al encontrarse con los esqueletos se da cuenta que atravesó al mundo de los muertos.

El ritual efectuado cada año muestra la unión entre familiares vivos y muertos, donde se unen con los suyos para celebrar.

La representación de este mundo se produce bajo un camino de hojas anaranjadas donde se encuentra la inmensa ciudad de los muertos, utilizando colores anaranjados, blancos y violetas. También se utilizan planos generales invitando al espectador a conocer el mundo onírico que presenta.

Los muertos son escaneadas en este mundo, donde investigan para saber si su foto se encuentra en algún altar y allí es donde podrían cruzar al mundo de los vivos.

Un obstáculo que se suma es que Miguel comienza a transformarse en esqueleto y se da cuenta que él tiene su foto familiar, por lo tanto que su familia no podría cruzar al mundo de los vivos.

El vestuario de Héctor a pesar de estar roto tiene aspectos en los colores que lo relaciona con Miguel, su pañuelo colgado en el cuello es similar al buzo de Miguel y su pulóver violeta se asemeja a las mantas que rodeaban el altar de las fotografías de la familia del niño.

Miguel llega a conocer a *Frida Kahlo*, que lo aconseja sobre cómo ser un artista. También se llaman a las mascotas guías espirituales, quienes los acompañan en su mundo.

El niño escapa de los prejuicios de su familia en el mundo de los muertos y emprende su búsqueda para encontrarse con su abuelo, De la Cruz, quien le daría su bendición para que retorne al mundo de los vivos.

En el viaje que realiza Miguel conoce a Héctor, un músico vagabundo que lo acompaña en su búsqueda. En medio del viaje se explica que los muertos tienen un tiempo determinado para ser recordados por los vivos, sino desaparecerán de ambos mundos. Lo cual interfiere con Héctor que sería afectado ya que nadie lo recuerda y su tiempo se agota.

La música es un talento innato que tiene Miguel como herencia, pero por la mala experiencia de vida y la fidelidad familiar resignaron la fantasía del niño.

Al encontrar a De la Cruz, Miguel se siente en un lugar mejor, comparte todo con él por un instante. Pero si se hace un leve detenimiento en el vestuario no comparten nada realmente. Ernesto lo utiliza por la fama, aquí se produce una ruptura cuando Héctor y Ernesto discuten. De La Cruz se quedó con el reconocimiento y la fama tras robarle las canciones y asesinar a su socio.

La ambición y la fama pueden llevar a lugares oscuros. Abandonó a su amigo por la fama y lo traicionó. En esta escena clave se presenta un clima más gris y oscuro, donde demuestra la mala persona que es Ernesto y le impide a Miguel la bendición para regresar al mundo de los vivos.

Se presenta al antagonista general de la familia de Miguel, quien provocó tanto caos y dolor a las diferentes generaciones de su familia.

En la figura 12 se puede observar la transformación del personaje antagonista. El film es narrado desde el punto de vista de Miguel. Desde el inicio del film se sitúa bajo su perspectiva donde admira a Ernesto de la Cruz con una figura viva. Los colores cálidos y saturados describiendo que su música emitía emoción y vida misma. Pero se puede apreciar la verdadera personalidad de Ernesto cuando lo conoce en el mundo de los muertos. A través de la fotografía se puede interpretar que realmente no es compatible con Miguel.

Los ambientes en los sectores donde se encuentra Ernesto son luces frías azuladas o violetas. Con fondos de cemento oscuros grises y negros. A Ernesto se lo presenta en dos facetas, quien cree que es Miguel y quien es realmente. Esto marca al personaje también en el trabajo artístico y fotográfico del film.

Al regresar al mundo de los vivos Miguel le canta *Recuérdame* a su abuela Coco, esa canción que le remite a la infancia. Ella misma toma de un cajón la fotografía de su padre, que luego es llevada al altar para ser recordado.

Todos los familiares son recordados finalmente para cumplir el ritual y festejar todos juntos el día de los muertos.

El filme brinda valores que le deja al espectador. La importancia de valorar a los familiares en vida. El resentimiento y la traición no son buenos porque lleva al sufrimiento. Expresa que hay vida después de la muerte donde los familiares se reencuentran, no presentan un mundo de los muertos como algo al que hay que temerle. Sino como algo natural, planteando así que hay vida después de la muerte.

La escena final es reflexiva y emocionante ante el ojo del espectador, por lo tanto es imposible que no se sienta identificado porque todos tuvieron un familiar amado al que se podría recordar.

El análisis de casos desarrollado se estableció bajo una mirada subjetiva, tomando los conceptos del lenguaje cinematográfico e interpretando aquello que los realizadores expresaban con las imágenes más allá del dialogo. Además de enfocarse en cada caso particular, se debe complementar con una reflexión la cual coopera con la mirada del PG para destacar los aspectos que fortalecen los films.

Capítulo 5. Conceptos que fortalecen un film híbrido

En el siguiente capítulo se efectuará una reflexión sólida sobre diversos aspectos tratados a lo largo del PG donde se captan claves a través del marco teórico y el análisis desarrollado que fortalecen la hibridez entre los géneros drama y fantasía en la animación, que son utilizados para contar nuevas historias y atraer un target mayor de público.

A lo largo de los capítulos, los conceptos mencionados serán motivo de reflexión para entender cuáles son los aspectos que fortalecen las historias para captar al público objetivo mencionado. Se hará énfasis en aspectos de lenguaje cinematográfico y roles esenciales para este lenguaje, como el guion y la construcción de personajes para crear una base sólida en el film. Se mencionará la influencia que Disney tomó de Studios Ghibli, qué le funcionó y cómo evolucionó en las últimas décadas. También se tendrá en cuenta las nuevas propuestas en base a las nuevas tecnologías como, el cine 4D o cine en Cúpula y comprender si realmente estas perjudican o resultan adaptables a la técnica de la animación, el remake o el Live Action, que se presentan como una apuesta seria para las grandes productoras. Del mismo modo se hará énfasis sobre las plataformas de Streaming que se pueden considerar como una competencia nuevas iniciativas para expandir los horizontes.

5.1.1 El drama, el género fundamental

El cine contemporáneo adquiere una hibridez entre el género drama y fantasía en la animación. Esto ofrece la posibilidad de mantener vigente el género dramático y adicionalmente atraer más público.

Para citar un ejemplo de un género en particular a la hora de ir al cine hoy en día, las personas no buscan el melodrama. En cuanto a taquilla aquellos films que llenan las salas son los que contienen temas con menos contenido emocional y en cambio ofrecen más acción como lo es la saga de *Fast and Furious*, e inclusive los films de terror. Por

este hecho el drama en el cine contemporáneo va quedando de lado. Para enfrentar esta situación se condujo por otros sitios y se fusionó para que fuera consumido en mayor medida. Asimismo se complementaría con la animación, y en consecuencia venderle el producto a un target con más margen, abarcando niños y adultos. Con la idea de no obligar a los padres a que acompañen a sus hijos para ver una película meramente infantil o poco atractiva, sino que ellos mismos se sientan motivados a ir, porque el argumento los seduce. Del mismo modo para que lo consuman parejas adolescentes o adultas sin necesidad de concurrir con un menor.

Esta lucha por mantener este género en la pantalla grande y por llevar mayor cantidad de espectadores a las salas siendo innovador en cierto aspecto, busca generar emociones en las personas, acompañando de una forma más artística y delicada a la hora de trabajar estas historias. En la actualidad cada vez es más común ver films con estas características.

El drama estaría prácticamente en extinción. Se hace foco en los estrenos semanales y se compara con películas más comerciales pertenecientes a géneros de acción o terror, que le triplicarían la cantidad de espectadores mínimamente.

El objetivo principal son los padres como espectadores. El contenido dramático dentro de la animación repercute emocionalmente y establece cierto feedback, porque los llevaría a evocar viejas épocas.

Hoy en día existe una relación constante con los nuevos medios. Estas películas generan un fuerte interés de querer verla a pesar de estar constantemente pendientes de las pantallas chicas como la Televisión y el ordenador.

Se denomina al drama como el género fundamental debido a que este es quien provoca un cambio abrupto en el argumento, fortaleciendo la estructura con temas sociales para que el espectador de todas las edades pueda sentirse atraído. La fantasía introduce al público en un mundo colorido, atrayéndolo hacia una realidad onírica y surreal. La

fantasía ya era utilizada en la animación, pero el aspecto fuerte fue la inclusión del género dramático.

La imaginación y la emoción son fundamentales al momento de escribir el guion. Se establece como eje principal la historia y su solidez, y también la construcción de los personajes que convivan en un mundo tridimensional y verosímil para que el espectador pueda sentir empatía hacia él y de esta forma lograr el gancho necesario para que el pacto ficcional se provoque. De más está mencionar que los roles y los aspectos técnicos en la cinematografía requieren de un código y un lenguaje particular. A través de la dirección, el arte, la música, el sonido, la fotografía y el guion entre otros, provocan que el mundo ficticio logre dicha tridimensionalidad, por lo tanto esto lleva a que la historia funcione en su totalidad. Estos son aspectos esenciales al momento de reflexionar sobre la hibridez escogida.

Si bien se hace hincapié en el género dramático, otros géneros como comedia, aventura, acción acompañaron a la fantasía y formaron parte de la historia de la animación en el cine. Disney fue un precursor en la animación en cuanto a la técnica, pero nunca se quedó con una sola idea, siempre renovó su visión y adaptó sus films a las nuevas épocas. De modo que se realizará también una reflexión en cuanto a los aspectos que evolucionaron o cambiaron en las últimas décadas.

5.1.2 Metamorfosis argumental en las últimas décadas

En sus comienzos Walt Disney fue un innovador en la técnica de la animación. Se establecerá una observación sobre si realmente siguió siéndolo o solo fue en sus inicios. Si bien hay que admitir que supo mantener generaciones de seguidores y espectadores fieles a sus obras. Para la siguiente reflexión no se tomarán en cuenta los componentes comerciales, sino que entrará en juego que tan innovador o cuanto crédito merece Disney desde los años 1980 hasta la actualidad. Como bien se hace mención, en sus inicios fue un pionero del cine de animación completa. Si bien en su momento pudieron ser

personajes icónicos aquellos estereotipos de princesa como *Cenicienta*, *Blancanieves*, *La bella y la bestia*. Hoy en día siguen siendo reconocidas por las historias contadas por Disney, llevándolas más allá de las historias clásicas. Pero en la actualidad esas historias no pueden ser contadas de la misma forma, el espectador ya las conoce y demanda ver algo novedoso en la pantalla grande.

La animación de Disney tuvo cierta evolución o metamorfosis en las últimas décadas pero a nivel argumental. Para entender este cambio, se realizó un análisis de tres films que se desarrolló en el capítulo 4, donde se tuvo en cuenta el lenguaje cinematográfico y se logró apreciar conceptos expresivos más allá de lo que muestra en pantalla.

Se pueden precisar dos décadas de Disney, que comprenden los años 1995 y 2017, en los que Pixar surge como coproductor de textos fílmicos. Uno de estos es el primer largometraje animado tridimensional, *Toy Story (1995)* y el segundo es *Coco (2017)*.

Se puede diferenciar enormemente el enfoque y la perspectiva manejados con diferente hibridez en géneros que genera la atracción de los espectadores.

En la década de 1990 se captaba al espectador a través de la utilización de la técnica tridimensional como innovación, se presentaba como algo nuevo y persuasivo visualmente. Se buscaba atraer la mirada del niño, y venderle un producto simpático y atractivo para un mayor entretenimiento, utilizando merchandising y marketing como aspectos fuertes para la comercialización del proyecto. Con esto se intentaba también abordar a un público adulto, pero únicamente asistía a las salas para acompañar a sus hijos.

Toy Story invita al espectador a viajar por el mundo fantástico donde los juguetes poseen vida y hace sentir al público uno más de ellos, adentrándose en su aventura. Con momentos cómicos y leves atisbos dramáticos que son acompañados con música para que el niño logre ser un receptor claro del mensaje dramático.

El mundo que ofrece el film es plasmado con paletas claras y con colores primarios para mantener colores definidos y bien saturados. Esto lleva a que el ojo del joven espectador

sea atraído tan solo por los colores intensos. Coco también maneja la misma lógica, pero solo en el aspecto fotográfico y artístico, manteniendo una estética definida pero acorde con lo que desea informar, no solo por atracción. Si bien Coco comparte estas pequeñas características con *Toy Story* son dos films completamente diferentes. No solo por la animación en CGI que evolucionó mucho más, sino porque además de la paleta de colores primarios, se utilizan violetas, verdes y anaranjados, colores secundarios que a nivel expresivo, representan aspectos propios según el personaje, sus sentimientos, objetivos o emociones. Dado que presenta una hibridez entre la fantasía y el género dramático, *Coco* establece una diferencia ya que trabaja con un respeto absoluto y de manera minuciosa sobre aspectos religiosos y creencias de la cultura Mexicana, respetando los rituales y teniendo como objetivo llegar a todo tipo de público, niños, jóvenes y adultos, ya que aborda cuestiones sociales, donde juega con los sentimientos de quien mira el film, ahondando sobre los recuerdos familiares.

Ambos films representan diferentes épocas, donde Disney y Pixar comenzaron a realizar proyectos que se desarrollan bajo temáticas similares y mismos tipos de hibridez. Desde el estreno de *Toy Story* se puede hacer mención que en los años siguientes circularon filmes que también aportaban hibridez entre fantasía y aventura, como lo fue *Atlantis: El imperio perdido* (2001), *El planeta del tesoro* (2002) o *Dinosaurios* (2000). Todas trabajaban aspectos dramáticos y cómicos, pero la esencia y su eje principal era la aventura, y la supervivencia, como en *Toy Story*.

En la actualidad la hibridez es aquella en base a la cual se desarrolló la investigación a lo largo del PG. El objetivo es que el espectador se sienta sumamente identificado en estos aspectos. La película *Coco* (2017) es el ejemplo ideal para mencionar, que resalta la importancia de familia, y el vínculo entre un niño y su abuela. Esto sumerge al espectador en recuerdos, emociones y sentimientos, provocando que los asocie a sus propias vivencias familiares. Como también lo hacen otros films, utilizando aspectos sociales y culturales para fortalecer su estructura.

Se puede apreciar enormemente esta hibridez en un ejemplo claro, la saga de *Toy Story* fue un gran éxito en taquilla en todas sus entregas. Pero si se analiza el film que inició la saga, hasta su tercera entrega existe una diferencia abrupta entre ambas a nivel argumental y expresivo. Cabe destacar que al público al cual fue dedicada su primera entrega, luego de tantos años, le provocaba nostalgia verla nuevamente en un afiche cinematográfico.

Toy Story 3 (2010) fue un éxito. Entre ambas entregas se produce una diferencia en el contenido y ambas funcionaron en diferentes épocas. Disney supo adaptarse no solo a las técnicas innovadoras, sino que también supo lo que el espectador actual necesita y lo que demanda realmente el mercado. Aquí se establecen similitudes con *Coco*, tales como la capacidad de soltar para poder madurar, o aprender a valorar lo que se tiene. Estos aspectos enriquecen la estructura del film y conmueven aún más al espectador. En la tercera entrega la música que acompañan las escenas generan un mayor clima. A diferencia de la primera, aquí el recurso musical no utiliza la canción para narrar el sentimiento, sino que la música instrumental tiene como objetivo de acompañar la escena. Esto habla de un código que era utilizado para un público infantil. En cambio al adulto no es primordial explicarle lo que siente el protagonista, sino que recibe el mensaje sin necesitar que la voz del cantante le narre lo que sucede.

Está claro el ejemplo que buscaba Disney para *Toy Story (1995)* que era entretener al niño y *Toy Story 3 (2010)* que era conquistar el público adulto.

Las cuestiones personales son la fuente que manejan Disney y Pixar en las últimas décadas. Así como las problemáticas del ser humano, son aquellas bases dramáticas que predominan en los personajes y crean barreras. Lo familiar, lo psicológico, el entorno o inclusive para consigo mismo, son elementos utilizados al momento de construir la personalidad del protagonista y lograr humanizarlo.

5.1.3 Ghibli, una influencia para Disney y Pixar

Desde sus inicios Studio Ghibli produce una increíble filmología en base a una animación con argumentos sólidos ofrecido mayormente para un target adulto. Construyendo guiones que contienen materiales dramáticos y hasta verídicos como el film *La tumba de las luciérnagas* (1986), o como también el film analizado *El viaje de Chihiro* (2001), donde utiliza su pieza audiovisual como un modo de protesta social y política. Planteando valores de la vida y moralejas que provienen de la cultura asiática. Estos aspectos eran los que destacaban a los realizadores *Isao Takahata*, quien aportaba su visión artística y su increíble forma de contar historias. Y *Hayao Miyazaki* que fortalecía la imagen de los personajes femeninos y además se involucraba en el factor comercial. En la actualidad estos films son reconocidos a nivel mundial por los conocedores del séptimo arte y por los amantes de la animación. Fueron grandes pioneros de la hibridez convirtiéndose en referentes y una enorme influencia para otros realizadores y sus formas de contar historias.

En la última década surgieron producciones de este estilo, pero no solo en el oriente, sino que también en el occidente y en todo el mundo. El género drama aplicado con la fantasía y un trabajo dedicado estratégicamente para obtener un target más amplio fortalecieron ciertas historias. Es a esto a lo que se apegó Disney, basándose simplemente en los géneros que realizaba Studio Ghibli e intentando llegar al espectador a través de los sentimientos.

Por este motivo se realizó un análisis exhaustivo y se explican las diferencias que tienen con el cine animado más reflexivo como el que ofrece Miyazaki o Takahata.

Lo que ofrecía Disney uniéndose con Pixar a partir de los 1990 era una increíble técnica e innovación en la realización, como lo fue en sus inicios, pero esto no basta. Sino que debe dirigirse a un mayor público para ser visto de forma masiva. Para esto fue necesario que se produzca una evolución sobre el guion, el argumento, la lucha de los personajes, la moraleja y enseñanza que debía dejarle al espectador. Para esto fortaleció dichas

cuestiones, incluyendo el género dramático para un público más adulto y los colores brillantes y bien contrastados para niños y adolescentes. La argumentación muchas veces sirve para que los niños entiendan a la perfección los mensajes, más allá de lo que pueden captar.

En la película analizada *Coco* se ve una diferencia abrupta desde *Blanca nieves* a *Cenicienta*, dejando de lado el aspecto técnico que anteriormente se analizó y se reflexionó, los cambios que se produjeron en la trama y como plantea la importancia que tiene la familia. Como ya se mencionó el aspecto social y psicológico son recursos utilizados para que el espectador se sienta identificado con el personaje y conseguir su atracción plena. Entonces, si la hibridez entre la animación y el cine, los géneros fantasía y acción, asimismo con *¿Quién engañó a Roger Rabbit? (1988)*, que implementó la mezcla de personas reales con caricaturas, ¿Porque no funcionaría el drama con la animación? más aun teniendo como precedente las creaciones de cine Japonés, y la aceptación de los adultos por las intensidad en las tramas.

Aquí fue cuando Disney decidió mezclar su esencia de animación tridimensional con efectos increíbles y en medio de una gran aventura incluir el género dramático.

Esta última década la animación evolucionó y la calidad de su contenido argumental también. Tanto Disney como Pixar apostaron por producir films que producen cierto efecto en el paso del tiempo y la base son tres palabras claves: Animación, fantasía y Drama.

El viaje de Chihiro y *Toy Story* tienen diferencias abruptas, de por si ambas persiguen distintos objetivos con sus ideas.

Toy Story perseguía atraer al adulto al presentar por primera vez un film tridimensional en la pantalla grande, y al mismo tiempo al niño con los colores y la fantasía de los juguetes que cobran vida. Dejando como enseñanza la importancia de la amistad.

Por otro lado *El viaje de Chihiro* ofrece algo diferente, donde la niña termina transformándose en un personaje maduro mentalmente luego de atravesar barreras y conflictos.

Aquí cabe mencionar diversas cuestiones, como los guiños metafóricos que utiliza *Miyazaki* a modo de protesta contra la contaminación y teniendo como eje central los pecados, el lado malo de la ambición y otras enseñanzas que deja el film.

Si se realiza la comparación entre estos dos primeros films analizados donde se observa que tienen distintos objetivos y temáticas diferentes.

En cambio sí se sitúa entre *Coco* y *El viaje de Chihiro* se puede apreciar que ambas utilizan el drama como eje principal y que desde el comienzo tienen respeto por el contexto que manejan, principalmente los aspectos culturales y religiosos.

En *El viaje de Chihiro* se abordan con suma sutileza las creencias y culturas Japonesas. Se aprecian en los decorados realizados por los animadores, tanto como los vestuarios, las texturas y colores utilizados.

En lo que respecta a los aspectos técnicos de dirección, no basta con un plano general y dejar transcurrir la escena sin darle sentido a la dirección, sino que aquí el realizador también genera dramatismo a través de sus planos que acompañan a la protagonista emocionalmente y es lo que se le transmite al receptor que es el espectador.

En *Coco* los aspectos culturales y religiosos también son un fuerte exponente. Respeto la creencia Mexicana, aporta color y solidez al argumento en base al día de los muertos y la preparación familiar al traer a la memoria a los antepasados llenando sus altares con ofrendas. De principio a fin mantiene una seriedad absoluta sin ridiculizar en ningún momento la situación. No debe olvidarse a que target debe ir dirigido. Los principales consumidores del producto serán niños y en consecuencia serán atraídos los adultos, por tal motivo se muestra el mundo de los muertos con una ceremonia colorida y festiva, en él se introduce al espectador estableciendo breves situaciones de comedia para que lo sienta de un modo amigable.

Estos filmes tienen aspectos en común y además recrean el mundo de los muertos con sus visiones particulares y culturas diferentes. A través de esta similitud se logra reflexionar y deducir entre las diferencias y la importancia que cada producción le da a la misma situación vivida por los protagonistas.

En *Coco* como bien se mencionó, el lado cómico aparece rápidamente cuando *Miguel* ingresa al mundo de los muertos. El objetivo principal de Disney es no perder el foco en los componentes estructurales del film, y asimismo crear un ambiente amigable sin generar temores en el público. No se le ocurre ni por un instante mostrar ese mundo con penumbras ni sombras que le provoquen miedo al protagonista, sino que rápidamente se adapta, y entiende que ese mundo es incluso más agradable que el mundo de los vivos. Los colores son un fuerte predominante en este film que acompañan a los personajes y de hecho realizan un festival en honor al músico estrella *Ernesto De La Cruz*.

El objetivo de Disney fue influenciarse en este tipo de hibridez, pero no perder su esencia que le funcionó a lo largo de toda su historia, lo colorido, lo familiar, los personajes que son amados por el espectador e icónicos a nivel mundial. En *Coco* presenta el mundo de los muertos sin necesidad de brindarle un ambiente incómodo y oscuro, sino que con sutileza y respetando las creencias alcanza y conmueve a todo tipo de público. A los niños con estos ambientes coloridos y chistes que acompañan a la trama y al adulto con la cultura, las creencias, y la religión que son tomados desde el ámbito social y planteado con seriedad. Esto es una constante en la última década de *Disney* y *Pixar*. En este punto cabe mencionar también el film *Intensamente* (2013) que afronta los conflictos internos de una niña adolescente a través de unos personajes coloridos en su mente que manejan sus sentimientos y emociones utiliza como metáfora personajes amistosos, dejando en el final un mensaje sólido con aspectos sociales y morales que son propios de la vida humana.

En cambio *Chihiro* va más allá de un mundo colorido. Aquí Studios Ghibli transmite a través de metáforas utilizando un mundo onírico y surrealista, creando valores y

transformaciones y fortaleciendo la figura femenina. Este tipo de film no teme llevar al espectador hacia la oscuridad, inquietud o algo grotesco, tampoco teme incluir sangre ya que va dedicado a un público reflexivo. No realiza sus films pensando en la psicología de todo tipo de público con ambientes coloridos o chistes, si bien los niños pueden ver esta clase de películas los llevaría a un mundo más oscuro y más serio. Las sombras y seres enmascarados que ve *Chihiro* al introducirse en este mundo son sumamente diferentes a los fantasmas que presenta *Coco*, son espectros y figuras chorreantes como por ejemplo el dios del río.

La transformación de la protagonista y la creencia son manejadas minuciosamente, pero también conlleva más aspectos a considerar, tales como generar conciencia en el espectador sobre la contaminación o enseñar que hay que compartir con quien más lo necesita. Se podría mencionar que es un film que va más allá de solo un mensaje sólido, sino que involucra varios mensajes a través de su argumento.

Esta película no solo respeta lo religioso y lo cultural, sino que también maneja aspectos políticos que *Disney* no se atreve a incluir en sus films. Esto se debe a que *Ghibli* no solo es un tipo de cine comercial, sino que profundiza en lo artístico y lo formal por medio de sus mensajes. En cambio *Disney* y *Pixar* ponen énfasis en lo comercial para obtener más taquilla a nivel mundial y por eso evitan este tipo de mensajes, otorga más importancia a cuestiones inclusivas y censura para mantener a todo tipo de público conforme.

En la figura 13 se puede apreciar que los mensajes emitidos por Studios Ghibli van más allá de lo comercial, le importa realmente llegar al público y transmitir el mensaje con solidez absoluta creando personajes desarrollados en sus guiones. Tras la muerte de *Isao Takahata*, décadas más tarde del estreno de *La tumba de las luciérnagas* (1988) un fan descubrió un mensaje oculto en el afiche de la película, en donde se encuentran los hermanos mirando las luciérnagas que vuelan, al aumentar el brillo de la imagen se observa por encima de ellos un avión de la primera guerra mundial, poniendo en contexto la época en la que vivían. Emite un drama absoluto, ya que el film muestra el mundo de

fantasía que afronta la niña y la inocencia, pero detrás de esa inocencia se encontraba una realidad cruda que afectó a millones.

Al realizar este film el espectador infantil se queda con las imágenes más brillantes, y lo maravilloso que pueden ser las luciérnagas en la oscuridad. Mientras que el adulto percibe un análisis más profundo y debe ser persuadido a través de un hecho más concreto y mejor pensado. La importancia que tenían estos films para *Miyazaki* y *Takahata* eran absolutos ya que transmitían mensajes que debían ser analizados con profundidad, no brindaban la información cruda al espectador para que al finalizar el film haya visto todo, sino que detrás de toda acción y todo lo que se ve en los decorados hay mensajes que fortalecen aún más lo que deseaban expresar.

5.1.4 La figura femenina

La mujer adquiere una fuerte representación en la cinematografía de *Studios Ghibli*. Es un sujeto clave para sus obras y en su mayoría las protagoniza. Esta figura para el realizador Miyazaki es una obsesión, al mismo tiempo es interesante poder plasmar una mujer que adquiere fortaleza por sí sola sin requerir de una figura masculina. Estas emprenden aventuras siendo muy jóvenes en su mayoría, atraviesan dificultades y logran su objetivo luego de adquirir una maduración personal, evocando la figura del héroe, donde finaliza la historia con una transformación.

El espectador absorbe los sentimientos del personaje y tras haberle presentado el contexto, el mundo y crear un pacto ficcional logra ser persuadido y afronta los problemas del personaje principal sintiéndose identificado.

La psicología en la cinematografía en el género drama se comporta de esta manera, lo cual enriquece la figura femenina para *Studios Ghibli* y su representación en los mundos fantásticos.

La fortaleza, la valentía y la lucha que afronta el género femenino se tomó como eje importante para Disney en las últimas décadas, tal vez basándose en *Miyazaki* como

referente. Este concepto de la mujer también fue adoptada por *Disney* con las películas *Frozen: Una aventura congelada* (2013) o *Valiente* (2012) para utilizar ejemplos concretos, que sobresalen y son reconocidas por la lucha femenina.

Se contextualiza *Disney* y *Pixar* en una época donde representar a una mujer de esta forma es válido y bien visto por la sociedad. En la figura 14 se compara la transformación abrupta de *Betty Boop* entre las películas de la saga de *Toy Story*, donde refuerza la personalidad femenina convirtiéndola más aventurera, valiente, con más fortaleza y decisión. En *Toy Story* (1995) se utiliza la visión de la mujer de una forma delicada y frágil, al no tener la actitud necesaria para afrontar problemas, solo acompañaba como personaje secundario que brinda información. Se puede apreciar también en su vestuario, paleta de colores como asimismo el diseño en su rostro, pasando de ser una mujer refinada a una mujer decidida, donde adquiere más presencia.

A pesar de que *Disney* se fortaleció innovándose con los años en cuanto a guion, nunca subestimó el avance tecnológico y siguió evolucionando su animación con nuevos software, entre la *Betty Boop* de ambas películas se puede notar el avance tecnológico en texturas, reflejos, colores, en su diseño, su piel y su vestuario.

5.2 Nuevas tecnologías y propuestas

A lo largo de las últimas décadas surgieron diversas propuestas que intentan equipararse con el cine. Por tal motivo deben ser vistas como una competencia directa y en cambio otras como el cine 4D tan solo deben adaptarse para poder llegar aún más a la gente.

La fuerte aparición de plataformas de Streaming, Internet, YouTube, Netflix como fuentes principales a las que las personas acceden desde sus hogares suscribiéndose a una cuenta y encontrar series, películas y otros contenidos audiovisuales. Estos nuevos medios logran su objetivo comercial. Esto afecta proporcionalmente al cine debido al estreno de films en dichas plataformas en lugar de las salas convencionales.

Los productores de cine deben enfocarse en fortalecer sus films que estarán destinados a ser estrenados en las salas, y deben atraer el interés de los espectadores, para que concurran a ver una película de la manera clásica.

5.2.1 4D y cine en Cúpula

En los últimos años se llevó a cabo en salas comerciales diversas propuestas, ofreciendo nuevas experiencias.

El cine 4D no solo aporta la tridimensionalidad con gafas, sino que ofrece una butaca con movimiento y leves sensaciones como agua o aire para jugar con los sentidos del espectador como el olfato y tacto. Es una propuesta que aún se encuentra en desarrollo y en lo que el cine logró innovar para destacarse por encima de las opciones que encuentra la gente en su ámbito cotidiano. Es una innovación que converge de intentos anteriores y que propone nuevas maneras de presentar un film.

El cine en Cúpula es otra opción que surgió para afrontar los nuevos medios y plataformas, pero es algo que aún no se desarrolló a nivel mundial. Ambas propuestas son lo suficientemente interesantes pero no logro llegar a destacarse como el Cine 4D hasta el momento no pudo hacerse lugar y afirmarse en la industria. Aunque si algún día llegara a consagrarse y ser reconocido por el mundo entero, la animación lograría adaptarse perfectamente, ya que puede manejar aspectos oníricos y surrealistas que podrían impactar fácilmente al público junto a estas nuevas propuestas.

5.2.2 Live Action y Remake

El remake es utilizado hace décadas, a comienzos de los años 2000 quien logro explotar el concepto del remake es el terror, que volvió a llevar al público las figuras icónicas del género. En cambio hoy en día quien genera mayores producciones de remake con historias clásicas o películas es el cine de animación aplicando un CGI desarrollado e intentando que se aprecie lo más verosímil posible.

El cine de animación contemporánea busca fortalecer su vínculo con el espectador. Se producen diversos films que son Remakes o Adaptaciones de antiguas historias, mayormente ofreciendo una nueva versión de clásicos reconocidos como *Blanca nieves (1937)*, *Cenicienta (1950)*, *El rey león (1994)* o *Mulán (1998)*, aquellos niños que apreciaban esas películas de animación bidimensional y completa, ahora son padres y adultos, concurriendo con sus hijos al cine.

Disney mejoró las técnicas y recurrió por ese método a formas desesperadas de generar adaptaciones de cuentos clásicos bajo el concepto *Live Action*. Aunque al ser sumamente reconocido el cuento por sus películas los espectadores confunden el concepto de remake y adaptación, pensando que deben ser fieles a aquellas películas de animación. Aunque hay que admitir que la técnica sorprende con su avanzado CGI en criaturas animadas, muchas veces no basta, ya que el espectador como el de hace décadas atrás necesita algo nuevo ante sus ojos. Entonces, al ver que la técnica llama la atención le parece sorprendente. Pero al finalizar el film este no lo convence del todo. Si bien la técnica funciona, hay cosas que van más allá, dado que quien mira el film es un público diferente, con otra maduración y otro contexto que demanda cosas nuevas.

En actualidad *Disney* busca llegar al público a través de la nostalgia, ofreciendo por medio del *Live Action* personajes como *Simba* del *Rey León (1994)*. Con aspectos realistas y conservando la banda sonora que destacaba al film. En cambio, en *Toy Story* se produce una evolución en cuanto a hibridez de la primera a la tercera. La saga crece y madura a la par de su público, además brinda esos aspectos sensibles y emocionales para obtener un mayor resultado.

La hibridez que se forma entre ambos géneros es un factor que fortalece la historia, como bien se hace notar tanto en animación realizada de forma bidimensional como tridimensional, el avance tecnológico no hace un bien o un mal si la historia es sólida y los personajes están bien desarrollados. Cabe admitir que a nivel comercial pueden aportar mucho las nuevas tecnologías y además la animación podría ser un gran

asociado debido a que no hay actores frente a la cámara y se puede llevar a una experiencia única combinando las nuevas tecnologías con un cine que construye bien su lenguaje cinematográfico, ofreciendo un espectáculo visual y sonoro de alto nivel.

Conclusión

A lo largo del Proyecto de Grado se ha podido observar bajo que técnicas o métodos a través del lenguaje cinematográfico se logra llegar a una hibridez entre el género drama y fantasía en la animación para alcanzar un mayor número de espectadores. No solo niños sino que también al público adulto.

Se implementó un proceso sólido de marco teórico, comenzando desde el trabajo que se realiza en una producción cinematográfica, describiendo y explicando las tareas de los realizadores a cargo de un film y que aspectos de estos fortalecen al proyecto audiovisual.

Una cuestión fundamental es que debe ser sólido para cautivar al espectador siendo la base principal, al igual que una técnica innovadora o algo nuevo que ofrecerle a quien asista a la sala de cine para consumir el producto. Cada rol tiene su objetivo en particular, pero además de eso cada integrante del equipo técnico da un mensaje y un lenguaje específico que el espectador debe entender para lograr introducirse en la historia y lograr conectarse con los sentimientos y emociones del protagonista.

La palabra hibridez en la cinematografía ya fue utilizada anteriormente con otros géneros, como en *La guerra de las galaxias (1977)* donde *George Lucas* utilizaba la aventura y ciencia ficción para atraer al espectador al ver algo jamás realizado antes en la pantalla grande. Para esto requirió que el guion sea sólido y la estructura argumental tenga coherencia absoluta. En la actualidad estos aspectos son trabajados minuciosamente para poder ofrecer al espectador una historia bien formada y lograr que se sienta identificado con aspectos sociales y políticos.

El trabajo general de dirección tanto como artístico, fotográfico, sonoro, montaje son sumamente importantes ya que en conjunto conforman el lenguaje cinematográfico dentro del mundo que presenta un film. Todo lo aplicado es en base al mensaje que se pretende brindar. Toda construcción atmosférica se elabora en base la psicología del protagonista creándola desde su perspectiva. Por esto el conflicto y los problemas del

protagonista provocan que el espectador sienta empatía con el personaje y hasta sentir que son problemas propios si se utilizan temas sociales, donde se pueda sentir identificado.

Se investigó sobre los orígenes de los géneros drama y fantasía, esta hibridez a la que apuestan las grandes productoras en las últimas décadas están basadas en lo que provocaban estos géneros en el ser humano. En el teatro Griego el espectador se sentía identificado con el personaje, el drama tiene importancia desde hace siglos y hoy en día sigue estando vigente. Desde sus comienzos llevo al espectador a sentirse identificado con temas sociales. Esta fortaleza en una historia, junto con el acompañamiento de un lenguaje cinematográfico bien trabajado y mezclado con un mundo de fantasía logra que el público se conmueva. De esta forma se acerca a los niños a través de la historia del héroe donde afronta obstáculos en una aventura y al adulto con una estructura dramática sólida y bien construida que lo mantiene al borde del asiento.

La aplicación del drama en la cinematografía funcionó a lo largo de la historia del séptimo arte, pero en la actualidad lo artístico por sí solo no logra llenar las salas de cine por completo, sino que requiere técnicas especiales para alcanzar un mayor target. La animación es un recurso que permitió fortalecer este aspecto y el avance tecnológico fue un gran aliado. La aparición del cine de animación por CGI o Stop Motion provoca una atracción visual del espectador y le interesa por ser innovador. La animación bidimensional fue innovadora en su apogeo por *Walt Disney* que fue y es un fuerte exponente de la técnica.

Se realizó un estudio de tres casos, analizando los aspectos técnicos y metafóricos que los films ofrecen de manera directa o indirecta para fortalecer el mensaje. Estos tres casos eran pertenecientes a diversas épocas y fueron escogidos por diversas cuestiones y tienen varios puntos en común. *El viaje de Chihiro (2001)*, *Toy Story (1995)* y *Coco (2017)* son los casos que se analizaron. Desde un film a otro se realizó un exhaustivo análisis que a pesar de ser más extensos se obtuvieron resultados positivos. El film de

Studios Ghibli invita al espectador a un mundo más real, una pieza audiovisual que es crítica en aspectos sociales y políticos.

En 1985 contaba con dos realizadores principales, *Isao Takahata* y *Hayao Miyazaki* que se los considera referentes y pioneros de dicha hibridez aplicada en la animación. Fortaleciendo la psicología de los personajes, la figura de la mujer y además brindando moralejas al espectador.

En contraste *Toy Story (1995)* ofrece un mundo entretenido donde funciona a la perfección para el público joven, brinda una aventura con aspectos cómicos donde es tan solo un entretenimiento. El aspecto innovador que ofrece este film es la animación tridimensional ya que fue el primer largometraje realizado de esta forma. *Disney* siempre aseguró en sus films una estructura que funcionarían como películas taquilleras.

Según lo analizado y reflexionado se llegó a la conclusión que la cinematografía de *Pixar* fusionada con *Disney* utilizaron como referente a *Studios Ghibli*, pero sin perder su esencia. El llevar un mensaje dramático con aspectos sociales es el objetivo que se proponen estos films, y también fortalecer la figura femenina. El ejemplo claro fue *Coco (2017)* que fue el tercer caso analizado, donde trabaja de una forma delicada la narración del film teniendo como eje central la familia y la religión.

La animación fue creada para entretener mayormente al público joven, y fue utilizada para eso durante toda su historia. En la actualidad se vive una etapa donde las nuevas tecnologías inundan la cabeza de la población mundial, en la cual las grandes y pequeñas pantallas predominan la atención de la gente. El internet y las plataformas por Streaming ofrecen diversas piezas audiovisuales para mantener entretenida a la población. La animación debía innovar nuevamente y no solo producir una mejora tecnológica por CGI, debía fortalecerse en cuanto al contenido. Por eso la conjunción del drama y la fantasía logra la hibridez perfecta para ofrecer nuevas historias. Se confirma que esta hibridez fortalece al film por los aspectos analizados a través del lenguaje cinematográfico.

El género drama evolucionó aplicando estas nuevas técnicas, tomando como ejemplo, un film con una temática melodramática, o como *Titanic (1997)* no obtendrían en la actualidad un público como el que alcanza una película de animación tridimensional con gafas en la sala de cine y más aún si es aplicable a nuevas propuestas como 4D.

La animación es compatible con las nuevas tecnologías y llama la atención de niños por sus texturas y colores además de lo argumental y al público adulto por el contenido. El público actual busca innovación, vivir una nueva experiencia, por lo tanto un melodrama no obtendría la misma taquilla que este nuevo cine mencionado, debido a esto es que los productores apuestan aún más a esta hibridez.

Según lo investigado y los datos indagados a lo largo del PG se concluye que la hibridez que se produce entre el género drama y la fantasía en la animación contemporánea logra atraer a un mayor público.

Se tomó como objeto de estudio e investigación a estas productoras que predominan en la industria cinematográfica animada, debido a que son las mayores taquilleras y las más buscadas por el público. Por este motivo se realizó el estudio de tres casos basados en estas tres productoras.

Se expandió la explicación de los géneros mencionados ya que son quienes focalizan el objetivo, dejando de lado la comedia y la ciencia ficción, que podrían cooperar y fortalecer aún más la teoría debido a que son parientes por así decirlo, de la fantasía y el drama.

Se aprecia a través del análisis la metamorfosis que realizó *Disney y Pixar* en su época y quienes fueron sus principales referentes. Se tomaron estas productoras como eje de análisis debido a que son las tres productoras con más influencias en innovación tecnología aplicada en los films animados y que Ghibli se toma como el eje precursor de la hibridez. El cambio entre una década y otra en la argumentación de films de *Disney* lleva a que la narración se fortaleció dejando de lado la comedia y acción para ofrecerle al espectador algo más profundo, algo que lo motive y lo emocione.

Es un tema interesante que a futuro puede evolucionar enormemente ya que es aplicable a nuevas tecnologías e inclusive aquellas que aún no se fusionaron con la cinematografía, no solo el 4D o el cine en Cúpula, sino que a futuro se podría proyectar en una realidad virtual donde se pueda llegar a producir un film en el que todo sea aún más real ya que el *Live Action* pareciera ser una propuesta redituable a futuro, si ambas se fusionan.

La mezcla entre el género que conmueve al espectador y aquello que tecnológicamente avanza con nuevas animaciones que llaman la atención visual, es una propuesta que debería persistir por décadas, por el factor emocional que provoca en el espectador y que hasta el momento funciona a la perfección.

Aquello que genera sentimientos y emociones difícilmente causa aburrimiento con el correr del tiempo, menos aún si abarca a diversos target y la técnica de realización se renueva evolucionando constantemente. Por este motivo se determinaría que la animación y dicha hibridez tienen un gran futuro en la industria.

Imágenes Seleccionadas



Figura1: El pueblo fantasma: Donde los padres van a encontrar una transformación desfavorable por eso los rodea las sombras. Chihiro es la única que aún se encuentra en la luz y puede salvarlos.



Figura 2: Pueblo desconocido: Al cobrar vida de noche se lleva a cabo como si fuese un mundo onírico, surrealista, pero de manera oscura. Predomina una paleta de colores intensos, saturados y contrastados



Figura 3: Hogar de Yubaba: Diagonales y círculos pronunciados, elementos de decoración como columnas estilo dórica romana o jarrones que pueden ser Jarrones de Satsuna (Japón) o de la dinastía Ming (Chino).



Figura 4: El rosedal: Aquí se puede observar un movimiento constante de Chihiro pero limitado, aquello que se mueve de forma cilíndrica son las plantas, donde genera una sensación de movimiento constante y riqueza a la vista.



Figura 5: Abuela: El sitio es diferente, es cálido, se presencia la naturaleza por empezar, menos lujo, se presencia lo natural, frutas y verduras, también un cálido hogar calentando el ambiente junto a una chimenea. Las flores y plantas en canastos, aquí las cortinas son rojizas y las paredes de cemento, se presencia humildad ante todo.

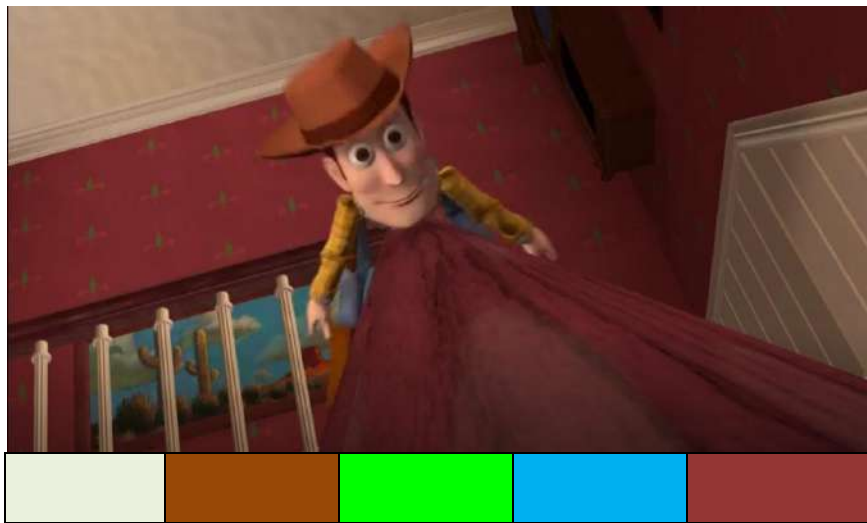


Figura 6: La psicología de Woody se enmarca con aspectos de dirección con un lenguaje que permite ver al analizar, como se comienza a mentir a si mismo de que nadie puede ser mejor que él, tranquilizando a sus amigos, pero en el fondo tiene temor de ser reemplazado como el juguete favorito, y esto se recalca constantemente con aspectos técnicos, el ver a Woody en lo alto pero cayendo en picada por él apoya brazo de la escalera cuando Andy juega con él en el inicio del filme no es porque sí.



Figura 9: Se puede observar en el ambiente un empapelado rosado poco saturado de color manteca donde se encuentran unas hojas, estas hojas son similares a la planta de cannabis, podría ser que el padre tenga crisis con la droga y encamina al hijo por ese aspecto. Al ver que Sid se introduce dentro del color verde que se asemeja a las flores del empapelado simboliza que va encaminado por el mismo lugar que su padre



Figura 10: Se aprecia el bidimensional para el pasado y el tridimensional para el presente narrado.



Figura 11: Rojos anaranjados, lilas que acompañan al santuario de la familia, paleta de colores y religión. No permiten que el niño llegara a hacer lo que le gusta para seguir una tradición familiar, el niño ante esto se encuentra negado.



Figura 12: Las dos caras de Ernesto de la Cruz: Como expresa el narrador de la historia a quien le parece ser su ídolo, lo que muestra ser y lo que realmente es Ernesto de La Cruz, quien da a entender este cambio es la fotografía, con paletas cálidas a luz fría y utilización de lo orgánico.



Figura 13: La tumba de las luciérnagas (1986). La inocencia y una cruda realidad



Figura 14: Betty Boop. Toy Story (1995) - Toy Story 3 (2010)

Lista de Referencias Bibliográficas

- Alberto J. L. Carrillo. (2011) Canán Dramaturgia y narratividad en el cine. Tassara acerca del “cine moderno”. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP). Citado en: A. Bazin (2005). What is cinema? Vol. 1. California, University of California Press
- Aldana. C. (2011). Detrás de una buena película hay un buen guion. Guía para escribir guiones de cine. Fundación SM, España.
- Altman. R (2010). Los géneros cinematográficos .Paidós comunicación 114 cine.
- Bazin. A (1990). ¿Qué es el cine?. Segunda edición. Ediciones RIALP, S. A. Madrid. Extraído de: <https://lenguajecinematografico.files.wordpress.com/2013/08/bazin-andre-que-es-el-cine.pdf>
- Carrillo, A. (s.f). Dramaturgia y narratividad en el cine Tessara acerca del “Cine moderno”. Benèmerita Universidad autónoma de puebla (BUAP). Nuevo itinerario. Revista digital de filosofía ISSN 1850-3578. Extraído de: https://www.researchgate.net/publication/336427688_Dramaturgia_y_narratividad_en_el_cine_Tassara_acerca_del_cine_moderno
- Cuevas, A. (1999): Economía cinematográfica. La producción y el comercio de películas. Madrid.
- Escalonilla, S. (2009). Fantasía de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine. Profesor de Guión Audiovisual. Universidad Rey Juan Carlos. Facultad de Ciencias de la Comunicación. 28943 Fuenlabrada, Madrid. Extraído de: https://www.researchgate.net/publication/294661971_Fantasia_de_aventuras_La_exploracion_de_universos_fantasticos_en_literatura_y_cine
- Gandia, J (2017). EL FLUJO DE TRABAJO EN LA CORRECCIÓN DE COLOR DE PRODUCCIONES AUDIOVISUALES. MÁSTER UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA.
- Garcia Cortes. L (2016). Estudio y análisis del remake cinematográfico: El caso de “La bella durmiente” y “Malefica”. Facultad de ciencias de la Documentacion y la Comunicación. Universidad de Extremadura. Extraído de: http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/5004/TFGUEx_2016_Garcia_Cortes.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gutiérrez. J. S(2018). EL GUION CINEMATOGRAFICO: SU ESCRITURA Y SU ESTATUTO ARTÍSTICO. THE SCREENPLAY: ITS SCRIPTURE AND ITS ARTISTIC STATUS. UNED. Revista Signa 27.
- Igartua J. J., T. Acosta y J. F. Frutos (2009). RECEPCIÓN E IMPACTO DEL DRAMA CINEMATOGRAFICO: EL PAPEL DE LA IDENTIFICACIÓN CON LOS PERSONAJES Y LA EMPATÍA. Universidad de Salamanca. Universidad Carlos III de Madrid. extraído de: https://gmje.mty.itesm.mx/1repcion_e_impacto.pdf

- Ivelié K. R. (s.f). El Drama. Extraído de: http://estetica.uc.cl/images/stories/Aisthesis1/Aisthesis6/el%20drama-radoslav%20ivelie%20k.pdf?fbclid=IwAR08Lhz6lFUQAeZOffaqnNiA9uTYVXtaUSWPU-zVgUexsl_tH7TvBfRhog
- Jensen, N. Ferrer, M. A. Ferrer, C.M (2006). ANIMACIÓN HISTORIA Y ACTUALIDAD. Facultad de Ciencias Exactas y Naturales y Agrimensura
- Jullier, L (2017). El sonido en el cine. Imagen y sonido: un matrimonio de conveniencia Puesta en escena sonorización La revolución digital Colección. Extraído de : <http://esdi.pbworks.com/f/El+sonido+en+el+cine.pdf>
- Kamin. B (1999). Introducción a la producción cinematográfica, Presupuesto, Plan financiero. Bernardo Czemerinski.
- Losada. J.M (2016). El mundo de la fantasía y el mundo del mito. Los cuentos de hadas. Cèdille. Extraído de: <file:///C:/Users/Equipo/Downloads/Dialnet-EIMundoDeLaFantasiaYEIMundoDelMito-5737860.pdf>
- Marín. J.A (s.f) LA ERA DIGITAL: NUEVOS MEDIOS, NUEVOS USUARIOS Y NUEVOS PROFESIONALES. RAZÓN Y PALABRA Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación.
- Macgowan. K y W. Melnitz. (1964) Las edades de oro del teatro. Colección popular 54. México. Extraído de: <https://marisabelcontreras.files.wordpress.com/2015/01/las-edades-de-oro-del-teatro.pdf>
- Marimón. J (2016). El montaje cinematográfico. Del guion a la pantalla. Editorial: Universitat de Barcelona (3era edición Ube.)
- Meneu Oset, J I (2013). Planificación y procesos para un cortometraje de animación 3D. UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALENCIA FACULTAT DE BELLES ARTS. Arte y tecnología.
- Ortiz, M. J. (2018). Producción y realización en medios audiovisuales. RUA Universidad de Alicante. Extraído de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/73827/1/2018_Ortiz_Produccion-y-realizacion-en-medios-audiovisuales.pdf
- Pato. S (2019). BREVE HISTORIA DE LA FANTASÍA. Nowtilus. Extraído de: <http://www.puvill.com/toc/9788413050201.pdf>
- Pons. A (2013). El Cine de animación, transmisor de marcas y valores culturales. Universidad de Vigo. España.
- Riambau. E (2011). La producción cinematográfica en el seno de los conglomerados multimediáticos. Lecciones del portal. Extraído de: https://incom.uab.cat/portalcom/wp-content/uploads/2020/01/47_esp.pdf
- Suarez. G, (2016). La narrativa fantástica: caracterización de género y aportación propedéutica. Tesis doctoral. Universidad de Alicante. Extraído de: file:///C:/Users/Equipo/Downloads/tesis_luis_felipe_guemes_suarez.pdf

Seger. L (1987). CÓMO CONVERTIR UN BUEN GUIÓN EN UN GUIÓN EXCELENTE.
(4ª ed.). EDICIONES RIALP S.A.

Bibliografía

- Aldana, C (2011). Detrás de una buena película hay un buen guion. Guía para escribir guiones de cine. Fundación SM, España.
- Altman, R (2010). Los géneros cinematográficos .Paidós comunicación 114 cine.
- ARTICULO SIN AUTOR (2017) .Nueve razones por las que elegir Ghibli frente a Disney. Buscando a casiopedia. Extraído de: <https://buscandoacasiopedia.com/2017/05/12/ghibli-disney/>
- Ashraft. B. (2016). El cartel de la película La tumba de las Luciérnagas oculta un deprimente secreto. Gizmodo en español. Recuperado de: https://es.gizmodo.com/el-cartel-de-la-pelicula-la-tumba-de-las-luciernagas-oc-1825287661?fbclid=IwAR2tSmGdonGyuaVWt73W3LnIK3t2Kuw5GWxWh_P4gb1hKXDEO_uUMRps0gc
- Aumont, J (1983).Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Paidós comunicación 17cine.
- Bacarro, L y. Guzmán, S. (2013). El cine y sus lenguajes. Metodología para la formación. SIGNIS ALC. Extraído de: [file:///C:/Users/Equipo/Desktop/tesis/bibliografias/CAP%201%20%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/Equipo/Desktop/tesis/bibliografias/CAP%201%20%20(4).pdf)
- Batalla. J. (2019). Viaje al cine animado de Miyazaki y cómo Studio Ghibli obligó a Disney a cambiar de rumbo. Infobae. Extraído de : <https://www.infobae.com/america/cultura/2019/10/13/viaje-al-cine-animado-de-miyazaki-y-como-studio-ghibli-obligo-a-disney-a-cambiar-de-rumbo/>
- Bazin. A (1990). ¿Qué es el cine?. Segunda edición. Ediciones RIALP, S. A. , Madrid. Recuperado de: <https://lenguajecinematografico.files.wordpress.com/2013/08/bazin-andre-que-es-el-cine.pdf>
- Burguera. J (s.f). CINE DE FANTASÍA Y CINE FANTÁSTICO. EL DESTINADOR COMO FUNDAMENTO DE LA DICOTOMÍA ENTRE GÉNEROS. Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital Universidad Camilo José Cela. extraído de: https://www.researchgate.net/publication/329468291_CINE_DE_FANTASIA_Y_CINE_FANTASTICO_EL_DESTINADOR_COMO_FUNDAMENTO_DE_LA_DICOTOMIA_ENTRE_GENEROS
- Burgos. M. B (2013). "Inicios de la animación". Extraído de: https://www.slideshare.net/anagalvan/inicios-de-la-animacin-por-mariam-bersab-burgos?fbclid=IwAR2ZTBTGF5EHn66iPBVb8hMswdXYXqerX9qAC_vZyhggYMEwzplgPZ9FbM
- Casetti. F y Di Chio, F (1991). Como analizar un film. Paidós. Extraído de: https://www.academia.edu/10361715/Casetti_Francesco_Como_Analizar_Un_Film_PDF
- Castro, E (2020). El cine en la ser .La fascinante historia del estudio Ghibli: las películas de Miyazaki que tienes que ver. Madrid. Extraído de: https://cadenaser.com/programa/2020/03/26/el_cine_en_la_ser/1585210496_084783.html

- Comesaña. P (2013). El Cine de animación, transmisor de marcas y valores culturales Anna Amorós Pons Universidad de Vigo. Historia y Comunicación Social Vol. 18. N° Esp. Extraído de: https://core.ac.uk/download/pdf/38816612.pdf?fbclid=IwAR1yrF_rUeKSHkWyJpOkRdwBfeZRYF46qKJ9PHfpI4rEMJezrg8ox4w_vmk
- Campos M. J. C. (2017) El símbolo en la animación: el árbol en las películas de Hayao Miyazaki Tesis para optar el Título de Licenciada en Comunicación Audiovisual. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN. Lima: extraído de: <https://pdfs.semanticscholar.org/9a20/d14fd49c619c70f920aa6b531a751eab2e62.pdf>
- Características. (2015). Características del género dramático. Extraído de : <http://caracteristicas.org/caracteristicas-genero-dramatico/>
- Carlini, A y Carrizo, N. (s.f). La evolución técnica de la animación desde sus principios. Manuscrito inédito.
- Carrillo, A. (s.f). Dramaturgia y narratividad en el cine Tessara acerca del “Cine moderno”. Benèmerita Universidad autónoma de puebla (BUAP). Nuevo itinerario. Revista digital de filosofía ISSN 1850-3578. Extraído de: https://www.researchgate.net/publication/336427688_Dramaturgia_y_narratividad_en_el_cine_Tassara_acerca_del_cine_moderno
- Cuevas, A. (1999): Economía cinematográfica. La producción y el comercio de películas. Madrid.
- Díaz M C. (s.f). el mago del stop-motion Ray Harryhausen. Calamar ediciones.
- Diez. F y J. Abadía (1994). La dirección de producción para cine y televisión. Paidós.
- Domínguez, D. C (s.f). NEORREALISMO ITALIANO. Facultad de Ciencias de la Información Universidad Complutense de Madrid. Extraído de: <http://fama2.us.es/fco/frame/frame4/estudios/1.4.pdf>
- El lenguaje del movimiento (s.f). Módulo 2: Conceptos y técnicas de animación. PUOC.
- Escalonilla, S. (2009). Fantasía de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine. Profesor de Guión Audiovisual. Universidad Rey Juan Carlos. Facultad de Ciencias de la Comunicación. 28943 Fuenlabrada, Madrid. Extraído de: https://www.researchgate.net/publication/294661971_Fantasia_de_aventuras_La_exploracion_de_universos_fantasticos_en_literatura_y_cine
- García Cortes. L (2016). Estudio y análisis del remake cinematográfico: El caso de “La bella durmiente” y “Malefica”. Facultad de ciencias de la Documentacion y la Comunicación. Universidad de Extremadura. Extraído de: http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/5004/TFGUEx_2016_Garcia_Cortes.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Gray R (2019). Cómo las películas de Disney influyen en nuestra manera de entender el mundo (para bien y para mal). News Mundo. BBC. Extraído de: <https://www.bbc.com/mundo/vert-cul-49457085>
- Gutiérrez J.S (2018). EL GUION CINEMATOGRAFICO: SU ESCRITURA Y SU ESTATUTO ARTÍSTICO. THE SCREENPLAY: ITS SCRIPTURE AND ITS ARTISTIC STATUS. UNED. Revista Signa 27.
- Hizkuntza, Z. (2014) UNIDAD Y. LOS INICIOS DEL CINE 0. LOS INICIOS DEL CINE: GEORGE MELIÈS Extraído de: https://txgzh.weebly.com/uploads/4/2/3/3/42334111/unidad_0.los_inicios_del_cine_la_invencin_de_hugo_1.doc.pdf
- Igartua J. J., T. Acosta y J. F. Frutos (2009). RECEPCIÓN E IMPACTO DEL DRAMA CINEMATOGRAFICO: EL PAPEL DE LA IDENTIFICACIÓN CON LOS PERSONAJES Y LA EMPATÍA. Universidad de Salamanca. Universidad Carlos III de Madrid. Extraído de: https://gmje.mty.itesm.mx/1repcion_e_impacto.pdf
- Jensen, N. Ferrer, M. A. Ferrer, C.M (2006). ANIMACIÓN HISTORIA Y ACTUALIDAD. Facultad de Ciencias Exactas y Naturales y Agrimensura.
- Jullier, L (2017). El sonido en el cine. Imagen y sonido: un matrimonio de conveniencia Puesta en escena sonorización La revolución digital Colección dirigida por Joel Magny. Extraído de: <http://esdi.pbworks.com/f/El+sonido+en+el+cine.pdf>
- Kamin, B (1999). Introducción a la producción cinematográfica, Presupuesto, Plan financiero. Bernardo Czemerinski
- Kirchheimer, M. S. (2013). 5. Temporalidades del dibujo animado *Letra. Imagen. Sonido* L.I.S. Ciudad mediatizada, Año IV, # 9, Buenos Aires, Arg.
- Losada J. M. (2016). El mundo de la fantasía y el mundo del mito. Los cuentos de hadas. Cèdille. Extraído de: <file:///C:/Users/Equipo/Downloads/Dialnet-EIMundoDeLaFantasiaYEIMundoDelMito-5737860.pdf>
- López, E y Almoguera. F (s. f). La estética cinematográfica: luz y color. Centro de comunicación y pedagogía. Extraído de: <http://www.centrocp.com/la-estetica-cinematografica-luz-color/>
- Lucchinni. (2019) ¿Qué es la Animación Limitada? [YouTube]. AnimaNación. IDM. Extraído de: <https://www.youtube.com/watch?v=fmOEOTgkXLE> .
- Lugo M (2019). La felicidad vs. la realidad: un análisis de Disney y Studio Ghibli. PlayerOne. Extraído de: <https://www.playerone.vg/2019/06/04/disney-studio-ghibli-analisis/#:~:text=A%20diferencia%20de%20Disney%2C%20Studio,la%20cantidad%20de%20filmes%20disponibles.>
- Macgowan. K y Melnitz. W (1964). Las edades de oro del teatro. Colección popular 54. México. Extraído de: <https://marisabelcontreras.files.wordpress.com/2015/01/las-edades-de-oro-del-teatro.pdf>

- Marimón. J (2016). El montaje cinematográfico. Del guion a la pantalla. Editorial: Universidad de Barcelona (3era edición Ube.)
- Marín J.A. (s.f) LA ERA DIGITAL: NUEVOS MEDIOS, NUEVOS USUARIOS Y NUEVOS PROFESIONALES. RAZÓN Y PALABRA Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación
- Martínez, C. M. (2017). Estudio evolutivo de las técnicas utilizadas en la producción de la animación Disney: desde 1920 hasta 2013. Trabajo de fin de grado. Facultad de ciencias de la documentación y la comunicación departamento de información comunicación. Universidad de Extremadura.
- Martínez, E. y Sánchez, S. (s.f). El color y la luz en el cine. Extraído de: <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/colorcine.htm>
- Martínez, I (2015). Las verdaderas historias que hay detrás de las películas Disney. Los Replicantes. Extraído de: <https://www.losreplicantes.com/articulos/verdaderas-historias-peliculas-disney/>
- Menéndez, S (2014). Studio Ghibli más allá de Hayao Miyazaki: La historia y los directores de la fábrica de sueños japonesa. Noticias del cine. E.cartelera extraído de : <https://www.ecartelera.com/noticias/17568/studio-ghibli-hayao-miyazaki-historia-directores-fabrica-suenos-japonesa/>
- Meneu Oset, J I (2013). Planificación y procesos para un cortometraje de animación 3D. *UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALENCIA FACULTAT DE BELLES ARTS*. Arte y tecnología.
- M.Stiletano (2016). El mercado del cine se agita. LANACION. Extraído de:<https://www.lanacion.com.ar/espectaculos/el-mercado-del-cine-se-agita-nid1849703/>
- Naranjo, C. M. (2012). La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas. Cut-out: Siluetas animadas. UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA MASTER EN POSTPRODUCCION DIGITAL TRABAJO. FINAL DE MASTER.
- Olivera. C (2011) GUIÓN: Los 3 Actos. CineClass. Haz. Cine.: extraído de: <https://cineclass.wordpress.com/2011/10/17/guion-los-3-actos>.
- Otaolaurruchi L A. (2005) . Análisis estructural comparativo de las películas Down with love y Ladies' Night. UDLAP. Extraído de: http://caterina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/fuguemann_o_la/capitulo3.pdf
- Ortega. V (2008). Contribución de la animación cinematográfica, al desarrollo del trucaje cinematográfico y los efectos especiales en el cine contemporáneo. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia.
- Ortiz, M. J. (2018). Producción y realización en medios audiovisuales. RUA Universidad de Alicante.
- Pato. S (2019). BREVE HISTORIA DE LA FANTASÍA. Nowtilus. Extraído de: <http://www.puvill.com/toc/9788413050201.pdf>

- Peláez. D y García. P (2016) El modelo femenino en Studio Ghibli: un análisis del papel de las mujeres en Hayao Miyazaki. Universidad del País Vasco. extraído de: https://www.academia.edu/25879521/_El_modelo_femenino_en_Studio_Ghibli_un_an%C3%A1lisis_del_papel_de_las_mujeres_en_Hayao_Miyazaki_?fbclid=IwAR3tIpThzVeFUoy9EgqfOKYlej5ZRDDU1iAmvP9Bdw8i7-TlamicS4AdCUw
- Plata, L (2012). EL MUNDO INVISIBLE DE HAYAO MIYAZAKI. Palma de Mallorca. Extraído de: <https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/5892/6345>
- Plata L. M. (2018). Vientos de cambio: presente y futuro de Studio Ghibli. ResearchGate. Extraído de: https://www.researchgate.net/publication/323495284_Vientos_de_cambio_presente_y_futuro_de_Studio_Ghibli
- Pratz, L y Ordoñez, A (2014). EL FOLCLORE Y MITOLOGÍA JAPONESES EN LAS PELÍCULAS DE STUDIO GHIBLI LOS CASOS DE EL VIAJE DE CHIHIRO Y MI VECINO TOTORO 101486 – Trabajo de fin de grado Grado en Traducción e Interpretación Curso académico 2014-2015. https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg_25661/RUBIO_PRATS_LAIA_1270602_JIMENEZ_ORDONEZ_JOSE_ANTONIO_1269956_TFGTI1415.pdf
- Riambau. E (2011). La producción cinematográfica en el seno de los conglomerados multimediáticos. Lecciones del portal. Extraído de: https://incom.uab.cat/portalcom/wp-content/uploads/2020/01/47_esp.pdf
- Sanz R. (s.f) Análisis textual del cine de Studio Ghibli. La tensión en el relato de Hayao Miyazaki. Universidad Rey Juan Carlos.
- Sauñe, J. G. (s.f). UN ANÁLISIS LÚDICO DE LA PELÍCULA LA VIDA ES BELLA UNMSM. Extraído de: file:///C:/Users/Equipo/Downloads/Un_analisis_ludico_de_la_pelicula_la_vida.pdf
- Segar L. (1987). CÓMO CONVERTIR UN BUEN GUIÓN EN UN GUIÓN EXCELENTE. (2ª e.d). EDICIONES RIALP S.A.
- Suarez. G, (2016).La narrativa fantástica: caracterización de género y aportación propedéutica. Tesis doctoral. Universidad de Alicante. Extraído de: file:///C:/Users/Equipo/Downloads/tesis_luis_felipe_guemes_suarez.pdf
- Todorov. T (1980). Introduction a la literature fantastique. Editions du Seuil. Extraído de: http://iesliteratura.ftp.catedu.es/lectura/cuarto_atras/imagenes/Todorov.pdf
- Vigo B. (2015). DIRECCIÓN DE ARTE La creación de identidad visual como elemento comunicativo. UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA FACULTAT DE BELLES ARTS DE SAN CARLES. Extraído de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/63830/TFM.%20ZURRO%20VIGO%20BEATRIZ.pdf?sequence=1>
- Worthington, C (2009). Bases del cine. 01Produccion. Arquitectura y Diseño. Parramon Ediciones S.A.

Cinemanía S.L. (2005). Ray Harryhausen: El cine fotograma a fotograma. [Canal+].
Extraído de: <https://www.youtube.com/watch?v=ulFZfDGYFzk>