



BUAP

Facultad de Ciencias de la Comunicación.

Análisis del espacio visual y sonoro como elemento de construcción de personajes en las películas *Anomalisa* (2015) y *Ana y Bruno* (2017)

**Tesis para el Título de
Licenciada en
Comunicación**

Presenta
Maryli Palmeros Acuña

Director de tesis
Dr. Guillermo Carrera García

H. Puebla de Z. Septiembre de 2021

Agradecimientos

A mi familia. Mis padres, Alma Rosa y Javier, por su comprensión y apoyo durante tantos años; por todas las desveladas, los viajes largos y por estar ahí para mí cada vez que los necesito. Mi hermano, en los buenos y malos momentos, pero siempre siendo la persona que es y a quien tantos años he admirado. Mi abuela Felicitas, por estar ahí en cada oportunidad, acompañarme y preocuparse por mí.

A los profesores que a lo largo de mi etapa universitaria me impulsaron e inculcaron el amor por la investigación, en especial por el análisis cinematográfico. Al Dr. Guillermo Carrera por su apoyo para culminar con este proyecto y a la Dra. Angélica Mendieta por guiarme en el proceso de esta investigación.

A mis amigos: Penélope, Flor, Ameyalli, Arely, Nidia, Montserrat, Carla, Grace, Jhoanna, Eduardo, por su apoyo incondicional, presionarme en los momentos en los que necesitaba de ese no tan pequeño empujón y escucharme hablar incansablemente sobre mi tema, aun cuando no entendían de lo que estaba hablando.

ÍNDICE

Introducción	6
Capítulo I. Antecedentes de la animación	9
1.1 Inicios del cine.....	9
1.2 Historia del cine animado.....	17
1.3 Evolución del cine en América Latina.....	26
1.4 Etapas del cine en México.....	28
1.5 Incorporación del sonido en el cine.....	31
Capítulo II. Perspectivas y modelos del espacio visual y sonoro en el cine	34
2.1 Perspectivas y modelos de la comunicación.....	34
2.2 Perspectivas y modelos de la imagen.....	37
2.3 Perspectivas y modelos del sonido.....	41
2.4 Géneros Cinematográficos.....	42
2.5 Tipos de animación.....	46
2.6 Surrealismo.....	49
2.7 Realismo mágico.....	50
2.8 Niveles de funcionamiento de los signos.....	50
2.9 Normatividad en el cine.....	55
Capítulo III. Análisis del espacio visual y sonoro en la película <i>Anomalisa</i> (2015)	56

3.1 Metodología de la investigación.....	57
3.2 Diseño de la investigación.....	57
3.3 Nivel Semántico.....	59
3.3.1 Avión.....	60
3.3.2 Hotel.....	63
3.3.3 Baño.....	65
3.3.4 Pesadilla.....	66
3.4 Análisis de la historia y forma en la película <i>Anomalisa</i> (2015).....	72
3.4.1 Espacio-Tiempo.....	73
3.4.1.1 Avión/Aeropuerto.....	73
3.4.1.2 Hotel.....	74
3.4.1.3 Calle.....	75
3.4.1.4 Sueño.....	76
3.4.1.5 Casa.....	76
3.5 Análisis del personaje.....	77
3.6 Nivel Sintáctico.....	80
3.7 Nivel Pragmático.....	83
Capítulo IV. Análisis del espacio visual y sonoro en la película <i>Ana y Bruno</i> (2017) —	88
4.1 Nivel Semántico.....	88
4.1.1 Funeral.....	89
4.2 Análisis de la historia y forma en la película <i>Ana y Bruno</i> (2017).....	142

4.2.1	Espacio-Tiempo.....	142
4.2.1.1	Ferrocarril.....	142
4.2.1.2	Automóviles.....	144
4.2.1.3	Vestimenta.....	147
4.2.1.4	San Marcos.....	149
4.3	Análisis del personaje.....	151
4.4	Nivel Sintáctico.....	160
4.5	Nivel Pragmático.....	163
Propuesta	167
Conclusión	174
Bibliografía	177

Introducción

El cine en la actualidad ha pasado por un proceso de evolución complejo que se ha visto marcado por la innovación tecnológica y en la forma de contar historias. La animación es uno de los géneros cinematográficos que se ha beneficiado por estos avances, pues ahora es más común la producción de cortometrajes y largometrajes animados, dándoles relevancia como género y dejando de catalogarlas como películas “infantiles” por tratarse de dibujos.

Su producción en los últimos años ha ido en aumento con un aproximado de más de 100 películas estrenadas en 2020, considerando distintos formatos para televisión, cine y recientemente, para plataformas de *streaming*. Esto no sólo se ve reflejado en grandes casas productoras, sino que largometrajes de varios países y con poco presupuesto han conseguido un espacio en la industria, destacando su guión, estética, creación de personajes y espacios, así como la perfección de técnicas que incluyen el *CGI*, *Stop-Motion* y técnicas de animación tradicionales.

El tema de esta investigación se ve centrado en la pregunta ¿Cómo influye el espacio visual y sonoro como elemento de construcción de los personajes en las películas *Anomalisa* (2015), y *Ana y Bruno* (2017)? La hipótesis es: El espacio visual y sonoro influye en estas dos películas al presentar personajes complejos que conviven en ambientes construidos para representar enfermedades mentales, de esta forma, se apoyan de elementos visuales y sonoros para externar comportamientos y, principalmente, su construcción psicológica.

La importancia de analizar este tipo de películas recae en la naturaleza de su creación, pues son producciones que están manipuladas y creadas bajo la mirada crítica de que todo puede ser controlado, incluyendo las características físicas de los personajes, los espacios en los que se desarrolla la trama, así como acciones que no podrían realizarse en la vida real. Tal destreza ha ido mejorándose para crear películas

con una complejidad mayor y que representan un reto estético para la audiencia al tener un significado en la trama.

Respecto a *Anomalisa* (2015), la película contó con una producción en *stop-motion*, donde los personajes son marionetas y son manipulados en cada fotograma para generar la sensación de movimiento. Esta película fue nominada a los *Premios Óscar* del 2015, en la categoría de Mejor Película Animada, y fue galardonada con el Premio del Jurado en el Festival Internacional de Cine de Venecia, convirtiéndose así en la primera película animada en recibir este premio. Destaca el trabajo de guión del también director Charlie Kaufman, donde expone problemas psicológicos como el *Síndrome Fregoli* y retoma elementos del surrealismo para representarlo en su entorno y vida cotidiana.

La segunda, *Ana y Bruno* (2017), es una película de animación mexicana del director Carlos Carrera y está basada en el libro *Ana* de Daniel Emil quien también trabajó como guionista. Este largometraje tardó 13 años en poder realizarse y es considerada, hasta la fecha, como la película animada más costosa realizada en México. Después de su estreno generó controversia porque era presentada como una película infantil, sin embargo, debido a los temas que maneja al ser ambientada en un hospital psiquiátrico, causó repudio por parte de padres de familia que exigían el cambio en la clasificación porque dicho contenido podía asustar a sus hijos. A pesar de las opiniones divididas, la película ganó el Premio Ariel a la Mejor Película Animada, y también fue nominada en las categorías Mejor Guión Adaptado y Mejor Banda Sonora.

Al ser dos largometrajes que representan una complejidad en su guión y en su forma estética, tiene como oportunidad el análisis de los elementos utilizados como un refuerzo para la trama y presenta la posibilidad de utilizar la parte estética en el género animado para crear obras con un mayor nivel artístico, que muestren la complejidad de los personajes y aprovechen las herramientas que brinda la animación

para crear historias como género que rompan con el estigma de que son películas para un público infantil.

El objetivo central de esta investigación es demostrar la complejidad de los elementos estéticos y sonoros como herramientas de construcción de personajes, realizando un análisis de las dos películas, una siendo una producción estadounidense y la otra mexicana, con la finalidad de mostrar a detalle el uso del espacio visual y sonoro, y cómo pueden ser utilizados en las películas animadas para contar una historia.

La metodología que se utilizó para esta investigación se basa en un análisis semiológico, siendo descriptiva bajo el enfoque de los niveles de funcionamiento de los signos: las manifestaciones en cada una de las películas, el análisis del personaje principal, el nivel sintáctico, semántico y nivel pragmático. Aplicando este método de análisis en las dos producciones se busca destacar sus elementos narrativos para terminar con una comparación que permita ver las semejanzas y diferencias, así como analizar los referentes destacados entre dos películas animadas de distintos países.

La presente tesis está dividida en cuatro capítulos. El capítulo I es un breve recuento de los antecedentes del cine, iniciando por la creación del cinematógrafo, los acontecimientos que desarrollaron una mayor complejidad en el cine como arte, entre los que destacan la incorporación del sonido y el color; así como los inicios del cine animado, su referente en la historieta y la producción de películas en México y Latinoamérica. En el capítulo II, se abordarán las perspectivas sobre narrativa audiovisual, el sonido y la imagen en el cine, además de retomar el tema de los géneros cinematográficos, los movimientos artísticos como el surrealismo y el realismo mágico, y la normatividad en el cine. Los capítulos III y IV mostrarán el análisis de las películas *Anomalisa* (2015), y *Ana y Bruno* (2017), en cuanto a personajes, manifestaciones y elementos visuales y sonoros, que comprenden también un análisis del lenguaje sonoro basado en los niveles de funcionamiento de los signos: sintáctico, semántico y pragmático.

Capítulo I

Antecedentes de la animación

En el presente capítulo, se abordan los inicios del cine animado, comenzando por el origen del cine como un arte para plasmar y contar historias a través de la imagen. De esta forma, se hace un breve recuento de los acontecimientos históricos que han construido al cine como lo conocemos hoy en día, en específico aquellos que han innovado en la forma de hacer cine con diversas técnicas y elementos con el fin de alcanzar una mayor similitud con la realidad. Dos de ellos, y quizá los más importantes, son la incorporación del color y el sonido.

Desde luego, para hablar del inicio del cine, es importante señalar el papel de la imagen como un parteaguas para contar historias por medio de una representación gráfica, en mayor o menor medida, de la realidad, algo que incluso tiene un origen simbólico como un acercamiento para plasmar experiencias, ideas y dejar constancia de un momento en concreto.

“una historia en imágenes siempre vendrá constituida por una figuración reconocible en su identidad y en su expresividad que evoluciona según un proceso secuenciado en uno o varios espacios.” (Altarriba, 2011:12)

Si bien, el carácter histórico de la imagen y su importancia al ser utilizada como un vínculo para entender el pasado en cuadros, retratos o incluso en esculturas, con el tiempo pasó a tener una importancia narrativa que, al ser percibida y reconocida, comunica algo al espectador.

1.1 Inicios del cine

El cine como lo conocemos hoy en día tiene muy poco en común con sus inicios. Es

cierto que en la actualidad la principal industria cinematográfica se encuentra en Estados Unidos, caracterizándose por su alcance, innovación, distribución y producción de películas a nivel mundial, pero los primeros metrajes no comenzaron en lo que conocemos como *Hollywood*, sino en Europa, en específico en Francia con los hermanos Auguste y Louis Lumière.

La presentación del cinematógrafo ocurrió bajo escepticismo y poca audiencia al ser un invento nuevo y sin precedentes para la época. Los hermanos Lumière buscaban proyectar las primeras imágenes en movimiento, producto de un artefacto capaz de capturar durante cierto tiempo lo que sucedía frente a él. Fue entonces que el 28 de diciembre de 1885, en el sótano del Grand Café en la ciudad de París, se realizó dicha exhibición, ante pocas personas que quedaron anonadadas por lo que estaban presenciando: un día normal en la plaza Bellecour de Lyon, Francia, y el movimiento capturado de las personas y carruajes al transitar por allí. Dicho evento no sólo marcó el inicio del cine, sino que, además, fue la primera ocasión en la que el público pagó por una entrada para disfrutar de una proyección. (Gubern: 1969)

En un comienzo el cine era documental, una forma de capturar lo que sucedía sin contar una historia más allá de la realidad cotidiana. Louis Lumière era fotógrafo y el cine sólo es un conjunto de fotografías que, tras ser unidas, crean la sensación de animación que el ser humano percibe y asocia como movimiento. Pero la naturaleza de su creación trascendió al poco tiempo y se le atribuyó la cualidad de contar historias, con actores interpretando un papel y narrando algo previamente establecido.

“Muy pronto se desarrolló una poderosa narrativa de ficción, con la concentración dramática del teatro y la dilatación narrativa de la novela. Paralelamente, el cine informativo a través del noticiario, desarrolló la narración breve referencial de un acontecimiento, y el cine documental utilizó las técnicas narrativas de la ficción.” (Arias, 2009:64)

Kemp (2021), menciona que en sus inicios el cine se enfrentó a una serie de dificultades que tenían como base la imposibilidad del cambio de plano al ser mostrada

una imagen fija. Debido a este problema, crear historias era un tema limitado a lo que se podía mostrar en el tiempo de grabación. Sin embargo, no pasó mucho tiempo para que ocurriera el primer cambio, pues fue el británico James Willianson quien en 1900 estrenó *Attack on a China Mision - Bluejackets to the Rescue (1900)*, una historia basada en un acontecimiento histórico ambientado en China, y que contribuyó a que las historias comenzaran a ser más complejas y trabajadas para el público.

Aunque el director Willianson fue pionero y su hazaña fue un aliciente para la innovación de la narrativa en el cine, fue George Méliès el verdadero precursor de lo que hoy en día consideramos cine de ficción; aquel capaz de contar historias. Siendo uno de los presentes en la primera proyección de los hermanos Lumière y quedando maravillado por lo que estaba viendo, Méliès, quien era ilusionista, incursionó en el cine y agregó la fantasía como un elemento para las historias. Los llamados trucajes son quizá lo más representativo de su cine, pues no sólo aportó un elemento nuevo y novedoso a algo que ya lo era en su momento, sino que, además, presentó los primeros vestigios del cine de ciencia ficción.

“Méliès está considerado el “padre” de los efectos especiales y da el primer paso hacia la creación de un lenguaje de ficción distinto, que luego otros realizadores llevarán aún más lejos de la mano de los adelantos tecnológicos que la modernidad le brindó a los directores y su arte y a la industria cinematográfica, como el *chroma key* y el aporte de la computación.” (de Simone, 2012:31)

Los trucajes de Méliès consistían en implementar elementos de la magia o la ilusión al cine, utilizando las raíces teatrales y la sobreimpresión de imágenes para representar algo que en la realidad no podría suceder. Como ejemplo su obra más reconocida y considera incluso la primera película de ciencia ficción: *Le Voyage dans la Lune (1902)*, en español *El Viaje a la Luna*, cuya inspiración se basa en la novela *De la Tierra a la Luna (1865)* de Julio Verne y *Los Primeros Hombres en la Luna (1901)* de H. G. Wells. La historia sigue la travesía de un grupo de científicos que preparaban una expedición a la luna, el cohete es disparado como proyectil por medio de un cañón y se incrusta en el “ojo” de la luna que tiene un rostro definido. Allí, son apresados por

los habitantes de la luna y tras escapar regresan a la tierra donde son recibidos por una multitud de personas que los ovacionan.

De acuerdo con Peñalosa (2019), en aquel momento no existía un lenguaje cinematográfico establecido, por lo cual, Méliès recurrió a otras disciplinas artísticas para poder realizar sus obras, pues además del teatro también se valió de la música y la literatura para construir sus relatos y poder contarlos. De este modo, aun si presentaban un espectáculo para el público, el cine en ese entonces se consideraba primitivo al contrastarlo con lo que ahora entendemos con cinematografía.

Hacer cine comenzó a tener un valor mayor como arte y medio de entretenimiento, no sólo se trató de rescatar conceptos de disciplinas similares como la fotografía o la literatura, sino que desarrolló los propios: planos, encuadres y, principalmente, un lenguaje cinematográfico enfocado al movimiento de la cámara. De esta forma, también surgió lo que hoy conocemos como géneros cinematográficos, donde las historias contadas se empezaron a catalogar a partir de elementos similares en su guión. Si bien ya hablamos de la ciencia ficción con Méliès, el *western* fue uno de los primeros en aparecer, la clásica lucha entre buenos y malos era en ese entonces una novedad para el público y las primeras películas como *The Great Train Robbery* (1903) de Edwin S. Porter fueron acogidas con asombro al presentar también diversos planos que permitían una mayor comprensión de la historia. Un robo que desarrolla el suspenso de la trama, la figura de un héroe que se enfrenta a los villanos y la propia interacción de cara al público sentaron un precedente para jugar con los elementos visuales y de construcción.

La demanda de historias y lo rápido que estaba creciendo el cine, siendo un arte nuevo que se expandía por velocidad por el mundo, comenzó a centrar su atención en películas con mayor presupuesto, más extravagantes y con la necesidad de mostrar más y mejores cosas en la pantalla. Las técnicas de cámara mostraban una amplia oportunidad de innovación, aunque la tecnología en ese entonces fuera limitada. La incorporación de *travellings*, el incremento en la duración de los metrajes

y de presupuesto para crear escenarios con una carga estética mayor.

La creación de los géneros y subgéneros cinematográficos fue una forma de vender al público el atractivo de las historias y así ganar más espectadores. El uso de temáticas, formas narrativas, elementos visuales y la combinación de temáticas para crear subgéneros, entregéneros o diagéneros, se presentaban al público como producto, mismo que podía gustar en mayor o menor medida, pero siempre bajo el objetivo de ganar un mayor número de ventas. De esta forma, se desdibujó el género cinematográfico y comenzaron a producirse películas que combinaban, por ejemplo, el drama con la comedia o la ciencia ficción con lo fantástico. (Triquell, 2017)

Otro de los elementos que tuvieron un crecimiento acelerado y a la par de lo rápido que estaba proliferando la industria cinematográfica, fue la parte estética. En Alemania, las películas retomaban el expresionismo para mostrar realidades exageradas como un elemento narrativo para el cine fantástico, utilizando figuras sobrehumanas, decorados, iluminación y vestuarios para representar miedos y rasgos de la condición humana, además, los planos utilizados y la composición de la imagen eran estrategias en común de la mayoría de estas producciones. Uno de los ejemplos más representativos es la película *El gabinete del Dr. Caligari* (1920) del director Robert Wiene, donde se utilizan decorados, sombras y elementos distorsionados que sirvieron como referente del cine de terror. Gracias a ello y considerando la aportación de esta película, se catalogaron a estas producciones creadas en la época de 1920, con características estéticas similares y que distorsionaban la imagen con un fin transmisor como “caligarismo”.

“En este sentido, se ha visto *El gabinete del doctor Caligari* no como una obra representativa del expresionismo plástico llevado a la pantalla o como un film fundador del cine fantástico, sino como una aportación del cine de ambición artística, más aún, como la primera realización exitosa de la idea de «cine de arte»”. (Sánchez, 2016:7)

Otro de los aspectos más significativos del cine fue la incorporación de movimientos culturales de la época a la estética de cine como modo de expresión y

transmisor a la audiencia. Como ya vimos el caso del expresionismo en las películas alemanas, también el surrealismo fue otra corriente que tuvo su importancia durante los años veinte tanto para la literatura como para el cine. Sus mayores exponentes fueron André Bretón, quien en 1929 publicó el manifiesto surrealista, y el cineasta Luis Buñuel, cuya obra está plasmada de elementos del surrealismo y que le han dado el estatus como el mayor representante de este movimiento en el cine, siendo *Un perro andaluz* (1929) su obra más reconocida.

Para definir al surrealismo, Villaseñor (2006), señala que se trata de un movimiento artístico que tuvo su auge en Francia y que se basaba en lo onírico y lo fantástico, carente de la razón por tratarse de la representación de sueños y la imaginación. Aunado a esto, tuvo un papel político y social, dándole al surrealismo una postura ideológica utilizada para el cambio y en protesta a los valores burgueses de la época. Además de Buñuel, el movimiento contó con largometrajes como *El retorno de la razón* (1923) de Man Ray, *La sangre de un poeta* (1932) de Jean Cocteau, *Entreacto* (1924) de Rene Clair, entre otros.

Siguiendo la línea estética del cine, llegada del color fue quizá uno de los momentos que marcaron la historia del cine para hacerlo más realista y que formaron el cine como lo conocemos hoy en día. Es necesario destacar que, si bien algunos directores de antaño como George Méliès coloreaban cada fotograma para agregar color, ésta era una tarea tediosa y tardada al tener que pintar un aproximado de mil fotogramas por minuto, algo que, además, no se podía repetir y cada copia tenía que llevar el mismo proceso en caso de querer ser reproducida con el mismo tinte.

De acuerdo con Jaramillo (2011), con el paso del tiempo surgieron varias técnicas para el tratamiento de color de la imagen y así poder otorgarle un valor más apegado a la realidad de acuerdo con la temperatura, el ambiente y hora de la grabación. Uno de ellos fue la coloración de la imagen donde los cambios temporales estaban marcados por el tono sepia para interiores o azules en caso de mostrar escenas nocturnas, en el exterior se seguía manteniendo el blanco y negro. No fue sino hasta el comienzo de los años 30 que el proceso del color fue modernizado con

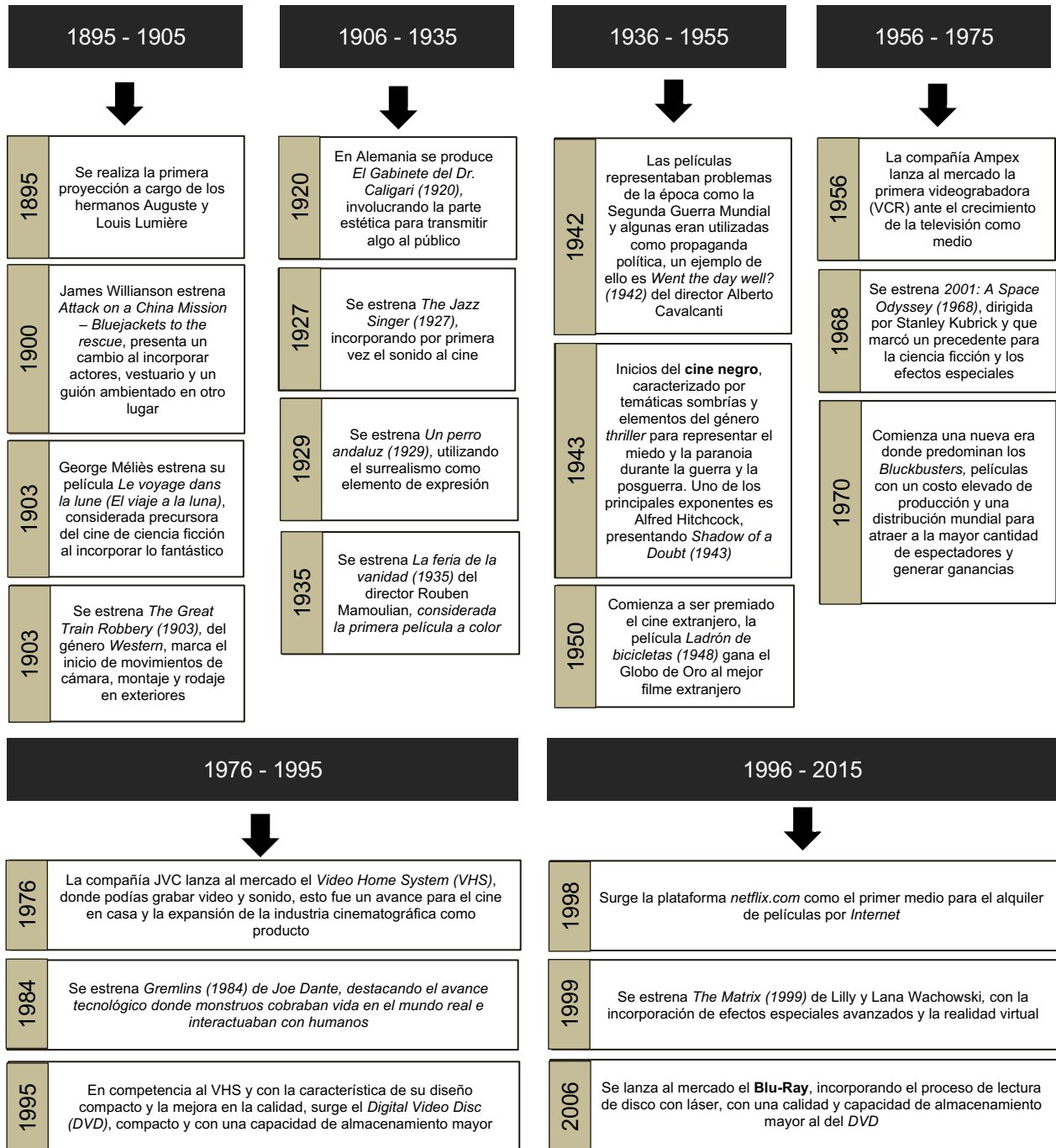
el uso del RGB (rojo, verde y azul), los colores primarios sacados de negativos que se complementaban con los positivos cian, magenta y amarillo para poder regular su intensidad.

Sin embargo, el proceso era costoso y poco rentable para los estudios que en ese momento sufrían los estragos de la Segunda Guerra Mundial, por lo cual esta técnica no era utilizada con frecuencia. Se considera a *La feria de la vanidad* (1935), como la primera película a color, pero no fue hasta el éxito de las películas *Lo que el viento se llevó* (1939) y *El Mago de Oz* (1939), que el color finalmente sentó sus bases como técnica y su uso fuera considerado. Incluso la película *El Mago de Oz* jugó un papel fundamental para usar el color como un elemento narrativo, puesto que se ve reflejado en Dorothy, el personaje principal, al mostrarnos el blanco y negro al estar en Kansas, pero utilizando colores cuando llega al mundo de Oz, algo que también representa sus sueños. A partir de este precedente el color comenzó a utilizarse principalmente en grandes producciones y películas musicales.

Si bien el cine ha tenido grandes momentos de innovación, también se ha visto reflejado en la forma de contar películas y hacerlas cada vez más semejantes a la realidad. Desde luego, tampoco se puede dejar de lado que se ha hecho posible contar historias que van más allá de lo que podemos ver en la cotidianidad, pues el uso de las imágenes generadas a computadora es sin duda uno de los elementos que han mostrado la capacidad de crear más allá de lo que se puede contar por medio de una cámara para ofrecer al espectador. La llegada del 3D en épocas más recientes, o que incluso se ofrezca una experiencia cinematográfica con movimientos, sonidos, efectos, olores y demás recursos del 4D, es una muestra de lo mucho que ha avanzado el cine en poco más de un siglo desde las primeras proyecciones.

A manera de recuento, se presenta la siguiente figura que muestra algunos momentos que marcaron al cine hasta la fecha:

Figura 1. Momentos históricos del cine



Fuente: Elaboración propia a partir de datos de Kemp (2021) y Sadoul (2004).

1.2 Historia del cine animado

Para hablar de cine animado, se tiene que regresar a los orígenes del cine, donde las primeras películas funcionaban con la unión de fotografías a una velocidad que permitiera la sensación de movimiento. La animación es entonces una copia de esta técnica basada en dibujos, creando, por medio de la sucesión de imágenes ilustradas, una historia. Valiéndose de herramientas rudimentarias que permitieran la grabación de estas imágenes, el cine animado apareció y creció casi a la par del acelerado crecimiento del cinematógrafo. Duran entiende a la animación como:

“Ahora bien, en cuanto al término de cine de animación, tradicionalmente entendemos que agrupa los filmes creados gracias a la técnica de grabación de imagen por imagen, y que su esencia se sitúa dentro de la capacidad de dar vida a cualquier cosa que esté inanimada.” (Duran, 2016:11)

Desde luego, al considerar el dibujo como forma comunicativa, es necesario destacar tanto la parte histórica de las imágenes como forma de representación y posteriormente, de la historieta como precursor de una forma de contar historias con apoyo de ilustraciones. Una secuencia que presentaba una continuidad y la posibilidad de crear dibujos con una sucesión que capturara la esencia del movimiento cambiando las poses y ubicación de los objetos para señalar acciones y diálogos. Es importante señalar que, si bien el ser humano ha utilizado los dibujos como una forma de representación de la realidad, esto no es algo nuevo y tiene una connotación comunicativa en la historia.

Las historias tienen su origen en la representación gráfica, pues para contar algo era necesario recurrir a la imitación, siendo ésta una forma más antigua que la misma escritura y que, al ser una manera de plasmar experiencias y deseos, despertó la capacidad del ser humano de representar simbólicamente. Es entonces que las primeras representaciones fueron un impulso de creación para poder mostrar, a una manera de semejanza, la representación del mundo. (Altarriba: 2011)

La historieta inicia su función al momento de ser concebida, casi a la par del cinematógrafo, y teniendo como precedente el origen de la imprenta. Sin embargo, no fue hasta la última década del siglo XIX que finalmente ocupó un papel importante en periódicos como un medio para llamar la atención de niños y adultos a través del humor y el uso de personajes regulares que contaban alguna situación vivida. Inicia entonces con una lucha de poder por parte de Hearst y Pulitzer, en ese entonces los grandes dueños de la prensa norteamericana, y bajo un factor de venta.

Como menciona Masotta (1970), los pioneros de la historieta son Richard Outcalt, con la creación de *The Yellow Kid* (1893), que por el uso del color amarillo y por considerarse la primera atracción del diario, daría pie a lo que hoy conocemos como amarillismo, un término que destaca el sensacionalismo para llamar la atención de los lectores; Frederick Burr Opper, quien incursiona con la creación de *Happy Hooligan*; y James Swinnerton, a quien se le atribuye el haber creado el primer dibujo con personajes permanentes y también, de crear animales con características humanas en *Little Bear* (1892), y que posteriormente pasaría a ser *Little Bears and Tigers* (1896), como una publicación para el *New York Journal*. Los tres utilizaron los globos, la continuidad y a los personajes regulares, considerados rasgos básicos del género.

Fue entonces que el contar historias se volvió un arte cada vez más complejo y lleno de posibilidades, y así como algunos vieron la oportunidad en lo que podía contar una cámara, muchos la vieron en los dibujos. Tal es el caso del francés Émile Cohl, quien en 1908 proyectó *Fantasmagorias*, una producción basada en dibujos fotografiados directos de una pizarra y que, al ser cambiados continuamente, generaban la sensación de movimiento. Si bien la animación vio su origen en Francia, se desarrolló también en Estados Unidos, producto de la Primera Guerra Mundial que provocó la migración de talentos, incluido Émile.

“Émile Cohl creó sus primeros monigotes en Francia (1908-1912), pero prosiguió su carrera en los Estados Unidos (1914-1916), en donde dio vida, en colaboración con McManus, al personaje Snookum, protagonista de la primera serie de dibujos

animados del mundo y, de nuevo en Francia al acabar la guerra, creó junto con Louis Forton la serie protagonizada por Pieds Nickelés (1918-1919).” (Sadoul, 2004:225)

Al comienzo de la animación, las técnicas eran rudimentarias, siendo éstas, en su mayoría trazos, que se unían para proyectar la sensación de movimiento como la técnica de vuelta de manivela, cuyo fin era generar una sucesión de dibujos en un plano. Con el tiempo perfeccionaron la técnica pasando por el *stop-motion* para sustituir y agregar elementos en una escena, y que los dibujos “cobraran vida” con la manipulación continua y controlada de objetos.

Duran (2006), retoma como otro antecedente del cine de animación tiene sus raíces en Estados Unidos con *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) de James Stuart Blackton, quien en conjunto con Émile Cohl y Winsor McCay se les considera los pioneros del género. Su producción es catalogada como la primera película de dibujos animados de la historia, pero a pesar de lo novedoso de la época, también presentaban altos costos y un gran trabajo para los estudios al considerar la duración si pretendían realizar largometrajes.

Sin embargo, fue en 1919 que el caricaturista publicitario Walt Disney se interesa en la animación y surge *Disney*, uno de los estudios de animación más importantes hasta la fecha, con la búsqueda de expandir la animación para el público y buscando el reconocimiento del mismo. Esta casa productora apostó por la creación de un personaje que fuera acogido por las masas, un ícono que proliferó en el mundo de los cortometrajes y que hasta la fecha sigue teniendo repercusión como ningún otro: *Mickey Mouse*. En 1928 aparece este personaje, un ratón con cualidades humanas que acompañaba sus aventuras con canciones pegadizas y amigos de características similares, entre ellos su perro *Pluto* (apareciendo en 1930) y su amigo *Donald* (cuya primera aparición fue en 1934).

Disney es el primer estudio en apostar por la creación de largometrajes ambiciosos, desarrollando en sus inicios cinco películas animadas en un plazo de cinco años. La primera, considerada también como la primera película animada a color, fue *Blanca Nieves y los Siete Enanos* (1937), una historia que combina el género

animado con elementos narrativos del cuento de hadas: las figuras del héroe, la princesa y el villano, que en este caso posee características fantásticas al desarrollar poderes. Aunado a esto, *Disney* apostó por seguir incorporando canciones, uniendo así al género la parte musical. Fue toda una hazaña crear esta película, necesitó cerca de setecientos dibujantes para realizar casi dos millones de dibujos y realizó técnicas nunca antes utilizadas como la profundidad en sus cuadros.

“Ahora parece obvio, pero en la década de 1930, las ambiciones de Disney eran rechazadas por considerarse temerarias. El cine era todavía una forma de arte para adultos y las películas que se realizaban exclusivamente para niños eran excepciones. *Snow White and the Seven Dwarfs* (Blanca Nieves y los Siete Enanitos) fue el primer largo de animación producido por Hollywood, y el primero que se distribuiría por todo el mundo.” (Kemp, 2021:146)

Es necesario destacar la importancia de este tipo de películas como avance para el cine animado en conjunto con el cine como tal, pues como menciona Sánchez-Navarro (2020), a pesar de la repercusión del cine de *Disney* bajo el criterio de ser un producto para un público muy concreto y en su momento elogiadas por sus avances tecnológicos, producciones como *Blanca Nieves y los Siete Enanos* (1937) con el tiempo se convirtieron en un hito del cine, en el caso de esta película por retomar la figura del cuento clásico en una adaptación para niños y llevarlo al formato cinematográfico en algo nunca antes visto.

Si bien se considera Disney como el estudio de animación por excelencia y por crear contenidos en su mayoría para el público infantil, en sus inicios el cine animado fue focalizado para espectadores adultos, un hecho que se fue desvirtuando hasta la fecha, donde son contadas las producciones animadas que salen del estereotipo de cine para niños. Un ejemplo de las primeras animaciones, fueron la figura de *Betty Boop* y *Popeye*, dos personajes creados en la misma época bajo el contexto histórico de la época.

“Muchas de las primeras expresiones dentro del medio poseían una enorme carga erótica y satírica, permitiendo incluir con cierta facilidad recursos narrativos muy difíciles o incluso tabú para el cine en imagen real: miremos obras tempranas como

Betty Boop, o los cortometrajes de Tex Avery, o incluso el travestismo y homoerotismo de Bugs Bunny.” (Ruquet, 2014:9)

En el caso de Betty Boop, el personaje surge en un momento histórico en Estados Unidos con la aprobación del voto femenino y la incorporación de la mujer a la vida económica en la posguerra. Representaba al estereotipo de mujer *flapper*, con una vestimenta caracterizada por las faldas cortas, con maquillaje exagerado y llevando el cabello corto al que se le denominó como *bop*. Era entonces una revolución para la época debido al estilo liberal que comenzó a adquirir mayor relevancia y la creación de Betty Boop sirvió como transmisor de este modelo femenino para las mujeres del mundo urbano.

Retomando a Reyes (2013), esta figura tuvo su primera presentación en *Fleischer Studios* en 1930, una compañía de dibujos animados que produjo, además de Popeye y Betty Boop, las primeras apariciones animadas de *Superman*. Este estudio, en su apogeo, fue la competencia directa con Disney y que además, al mostrar a una mujer común y corriente que no entraba en el estándar de ama de casa sumisa y mártir, sino que tenía un trabajo y era soltera, representó una ruptura en el estereotipo de personajes femeninos animados de la época. Al final, debido a las presiones de grupos religiosos, terminó recibiendo censura por atentar a la moral.

El crecimiento de la animación tuvo también un efecto en las técnicas para crear este tipo de largometrajes, una de ellas, y que incluso se utilizó en las primeras producciones de George Méliès para realizar los trucajes, fue el *stop-motion*. Méliès fue el primero en utilizar esta técnica para sustituir y agregar elementos a la escena, y de esta forma, detenía la grabación por un momento para poder desaparecer o aparecer un objeto y posteriormente reanudar la grabación dando la ilusión de movimiento otra vez. La “magia” fue un parteaguas para las futuras producciones del cine de *stop-motion*, siendo un elemento que permitía jugar con los fotogramas para apoyar las escenas de acción en las películas de este género como efectos especiales. Un ejemplo de ello, fue la primera película de *King Kong* (1933), que vio una herramienta en el *stop-motion* para agregar a los dinosaurios y al gorila gigante

siendo atacado por aviones militares sobre el *Empire State Building* en la ciudad de Nueva York.

“La animación *stop motion* es una técnica animada en la que inicialmente, se paraba la cámara de cine y se reiniciaba mientras se creaban sustituciones en el plano utilizando objetos, marionetas diseñadas para este fin o incluso actores, siendo en este último caso conocida como pixilación.” (Cabrera, 2019:116)

Desde luego, para referirnos a las películas de *stop-motion* de la actualidad, podemos ver un gran avance en la técnica que muestra mayor soltura en los movimientos de los personajes y la creación de espacios visuales a detalle para asemejarlos a la realidad. El estudio *Laika* es el referente más importante hasta la fecha, creando películas como *Coraline* (2009), *ParaNorman* (2012), *The Boxtrolls* (2014) y *Kubo and the Two Strings* (2016), que además de destacar en su animación *stop-motion*, también se caracterizaron por historias más complejas, llenas de significados y cuyos espacios visuales juegan en relación con la mente de los personajes.

Como mencionan García y Tovar (2017), en *Coraline* (2009), basada en el libro de Neil Gaiman del mismo nombre, se busca hacer referencia a los temores de la protagonista utilizando elementos visuales tales como sus padres adoptivos físicamente similares a los padres reales o la muñeca que comparte similitud con ella misma, pero con características que rompen con lo real al tener un par de botones como ojos, o la referencia a una pintura de Van Gogh en una escena de la película que cumple una función al estar ligada a sus vivencias.

Pero el *stop-motion* no fue la única técnica de animación que se incorporó con la imagen real en pantalla, pues tiempo después, en 1988, se estrenó la película *Who Framed Roger Rabbit* del director estadounidense Robert Zemeckis. Una película que combinó la animación en 2D y 3D, con actores de carne y hueso que interactuaban con los personajes animados en un mismo plano. Algo poco común que, sin embargo, ya habían utilizado películas musicales de *Walt Disney* como *Marry Poppins* (1964) o *Pete's Dragon* (1977), y que posteriormente retomaron películas como *Space Jam*

(1996) o la película de *Tom y Jerry* (2021) en años más recientes.

“Who framed Roger Rabbit (¿Quién engañó a Roger Rabbit?) fue todo un logro desde el punto de vista tecnológico y logístico: su mezcla de humanos y acción de animación, y la resolución de problemas legales de derecho de autor para que pudieran aparecer distintos personajes de Disney, Warner Bros. y otros.” (Kemp, 2021:408)

La necesidad de contar historias con un mayor valor narrativo se vio ligada a la innovación en las técnicas de animación en 2D y 3D, que también tiene como precedente los avances tecnológicos de la época. Fundada en 1979 como una división de *Lucasfilm* (que se encargaba de la franquicia de *Star Wars*), y bajo la premisa de mejorar los efectos especiales de dichas películas, se crea lo que hoy conocemos como *Pixar Animation Studios*.

De acuerdo con Duran (2016), el estudio se separó por completo de *Lucasfilm* en 1986 y Steve Jobs, uno de los fundadores de la empresa estadounidense de productos electrónicos *Apple*, se convirtió en uno de los accionistas principales. Ese mismo año, John Lasseter, dirigió el cortometraje en 3D *Luxo, Jr.* (1986), donde se puede apreciar a dos lámparas jugando con una pelota y que es hasta la fecha el logotipo del estudio. Después de esto, continuó con una serie de cortometrajes utilizando la misma técnica, como: *Red's Dream* (1987), *Tin Toy* (1988) y *Knick Knack* (1989).

El primer largometraje de *Pixar*, *Toy Story* (1995), es también considerado el primero generado totalmente a computadora y que comenzó con la reputación del estudio al ofrecer películas animadas con historias que superaban los estereotipos de las películas infantiles, donde los protagonistas enfrentan obstáculos sociales o de carácter humano, y que hasta la fecha se consideran familiares por ser dirigidas a un público variado y de todas las edades. Entre los que destacan *Toy Story 2* (1999), *Finding Nemo* (2003), *Ratatouille* (2005), *Wall-E* (2008), *Inside Out* (2015), *Soul* (2020), entre otras.

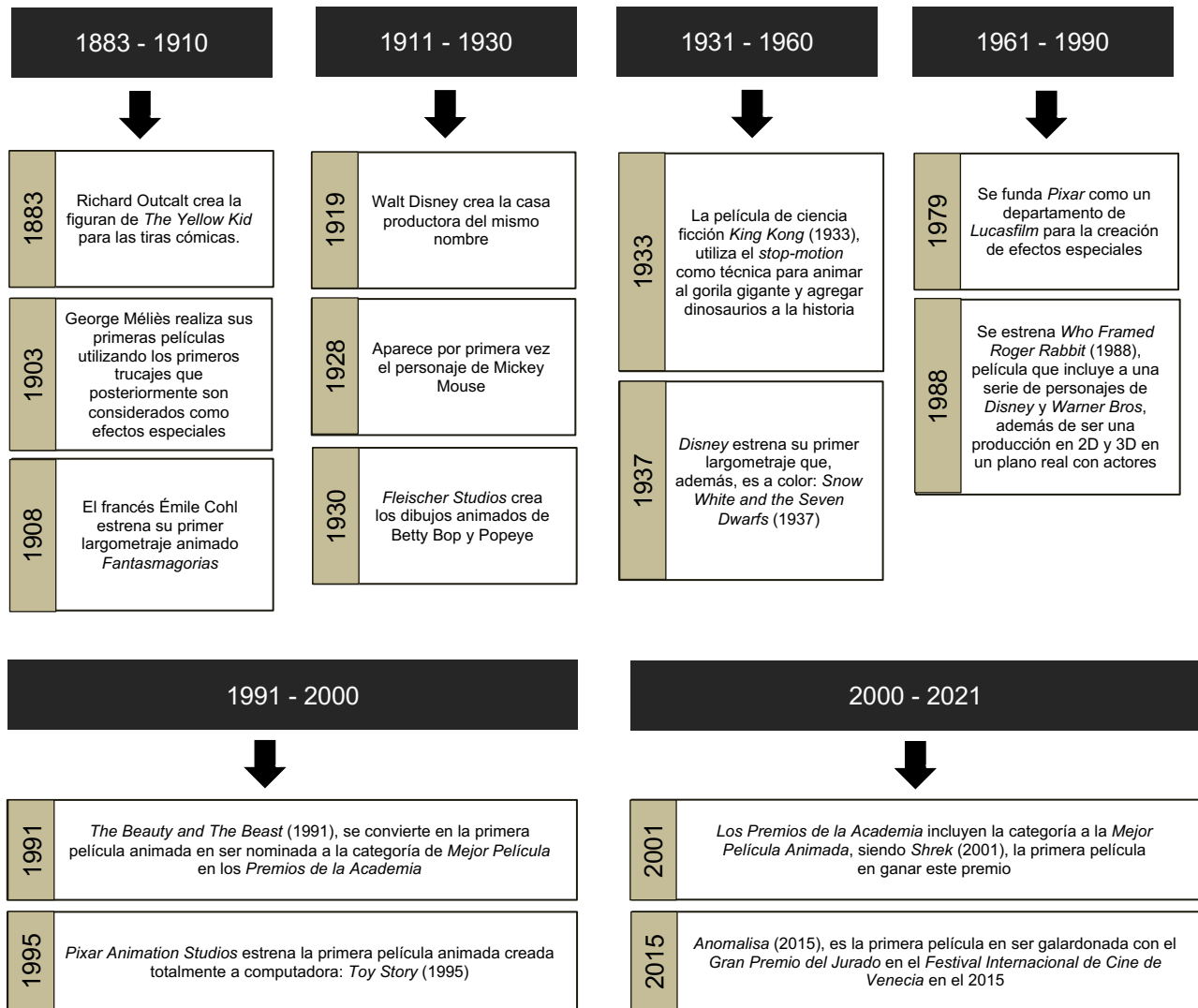
A pesar de ser los estudios más importantes en animación e innovación del género, *Pixar* y *Walt Disney* no son los únicos estudios productores de largometrajes animados, pues en la época de 1990 también surgió *PDI/DreamWorks* que posteriormente, en 2004, se convirtió en *DreamWorks Animation SKG* y que fue fundada por Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffen. Este estudio trajo a la pantalla grande la película *Shrek* (2001), una producción que retoma la misma estructura de los cuentos clásicos y sus personajes, con referentes de la cultura popular para reconstruirlos y presentarlos con tintes de parodia y humor en una historia compuesta para una película de animada.

“Shrek supuso un éxito de taquilla gracias al diseño gráfico en el que a través de la tecnología se obtenían imágenes y movimientos muy similares a los del mundo real y a un elaborado guión que consiguió atraer y deleitar tanto a pequeños como a mayores.” (González, 2012:58)

Tal hazaña de *DreamWorks* coronó a *Shrek* (2001) como la primera película de animación en ganar un *Premio de la Academia* a la *Mejor Película Animada* venciendo ese año al largometraje de *Pixar* *Monsters, Inc.* (2001) y a la producción de Nickeloden basada en la serie de televisión del mismo nombre, *Jimmy Neutrón: Boy Genius* (2001). *Shrek* (2001) inauguró la categoría en ese año, pues hasta entonces las películas animadas no eran consideradas en estos premios y sólo tres han sido nominadas en la categoría a la *Mejor Película: The Beauty and the Beast* (1991), *UP* (2009) y *Toy Story 3* (2010).

A manera de recuento, se presenta la siguiente figura que muestra algunos momentos que marcaron al cine animado hasta la fecha:

Figura 2. Momentos históricos del cine animado



Fuente: Elaboración propia a partir de datos de Kemp (2021), Duran (2016) y Sadoul (2004).

1.3 Evolución del cine en América Latina

El cine, a ser una representación de realidades cotidianas, tiene una connotación cultural propia del espacio geográfico en el que se esté contando la historia. Por lo cual, es diferente el cine que producen en Estados Unidos al cine que se produce en América Latina o incluso el cine europeo, pues las sociedades, costumbres y tradiciones cambian la manera de contar historias y plasmarlas en el séptimo arte que es el cine.

En América Latina, la producción de cine se ve ampliamente ligada y condicionada a la parte económica, pues si bien se realizan largometrajes y cortometrajes, no se producen como en otros países donde la industria es más próspera. Las producciones son escasas, la mayoría con bajo presupuesto y una distribución limitada que pocas veces llega a ser internacional.

Getino (1998), expresa que esta problemática ha sido tocada en varios momentos dentro de los espacios donde convergen creadores de cine y televisión, uno de ellos y como uno de los primeros acercamientos, fue en el marco del Foro del Espacio Audiovisual Nacional en 1988, realizado en Buenos Aires, Argentina. La creación de un espacio audiovisual llevó a estos países a crear legislaciones cinematográficas acorde a sus necesidades, pues en 1989, en la ciudad de Caracas, se firmaron convenios entre países con el fin de crear coproducciones y un mercado en común.

Sin embargo, el cine norteamericano sigue siendo el predominante como industria, contando con una distribución inmediata a nivel mundial para estrenar producciones el mismo día, en distintos países. Es así como el cine de América Latina tiene su foco de oportunidad en los festivales internacionales, llegando a ser consideradas con esa etiqueta de "Películas de Festivales" porque, de no estrenarse en estos espacios, probablemente no conseguirían la distribución para llegar a las salas de cine. Algo similar sucede con las películas denominadas bajo el género de cine independiente, pues son producciones con un presupuesto limitado,

generalmente con propuestas de autor que se alejan por completo del cine comercial, con actores poco conocidos y directores primerizos.

Era necesario crear en los festivales un espacio para el financiamiento de películas que no fueran de occidente. El primer fondo en crearse fue el *Hubert Bals Fund*, en el marco del *Festival de Cine de Rotterdam* en 1988, pero, con el paso del tiempo, se han creado diversos fondos para incentivar y formar a nuevos cineastas tanto en festivales como en los mismos países. Con este tipo de iniciativas y a través de convocatorias y fomentos económicos, se han logrado completar diversos proyectos cinematográficos, en especial en México, Argentina y Brasil donde tienen políticas y protección de su cinematografía, pero que poco a poco se han expandido para incentivar la industria en países como Chile, Perú, Costa Rica, Bolivia, entre otros. (Campos, 2013)

El rezago de la industria cinematográfica en América Latina tiene también su precedente en los cambios sociales y políticos producto de las guerras que se vivían en la época de la creación del cinematógrafo, y que sin embargo, al ser popularizado como un invento extranjero, también vio como fuente de crecimiento la fuga de talentos de la Primera y Segunda Guerra Mundial, donde cineastas europeos migraron al territorio latinoamericano y continuaron con la creación de producciones. En la posguerra, Brasil era considerado el país con la industria más amplia y significativa del territorio sudamericano con el movimiento *cinema novo* (cine nuevo).

“El cine nacional más significativo en América del Sur en la década de 1960 era el que se producía en Brasil, el mayor país y también el más poblado, que estaba separado de sus vecinos por su idioma, el portugués, y por una cultura diferente formada por influencia africanas, junto a las de los colonizadores europeos y de los pueblos indígenas.” (Kemp, 2021:264)

De esta forma, el cine en América Latina se concibe como un proceso desigual, que incluso, como menciona López (2015), inició a la par de las primeras grabaciones en Europa, pues llegó al territorio en menos de seis meses después de comercializarlo y que fue apareciendo a finales del Siglo XIX en diversas ciudades como Buenos

Aires, Río de Janeiro, Montevideo, México DF, Santiago de Chile, entre otras. Su difusión se vio beneficiada por el desarrollo de las vías férreas, siendo México uno de los primeros países del continente americano en recibir el cinematógrafo en varios puntos de su territorio gracias al establecido sistema nacional de ferrocarriles. Es así como, debido al asombro de la época y el retrato de otras culturas, nuevas tecnologías y modos de vida, el cine sirvió como una forma accesible de globalización en América Latina, principalmente en sus zonas urbanas.

En la actualidad, el cine en América Latina sigue encontrando oportunidad en el circuito de festivales europeos, siendo en su mayoría cine documental, nacional o regional, donde se retrata una realidad geopolítica y de identidad propia de un país o cultura, incluso llegando a ser coproducciones de diversos países, caso contrario al cine de Hollywood que se crea bajo un perfil comercial y que cuenta con sus propios modelos discursivos.

1.4 Etapas del cine en México

El cine en México aparece pocos meses después de las primeras proyecciones de los hermanos Lumière y durante el Porfiriato, siendo el mexicano Carlos Mongrad, quien en 1903 realizó el cortometraje *Los Charros Mexicanos*, y que desde entonces marcó la presencia del cine en territorio mexicano. Si bien, se asentó en la Ciudad de México y se expandió gracias a la comunicación de las líneas de ferrocarril, su crecimiento fue lento y no vio su apogeo sino hasta 1930, con el inicio del periodo conocido como la Época de Oro del Cine Mexicano.

“El desarrollo de las artes que tuvo lugar en la década de 1930 también alcanzó al cine, el número de producciones fue en aumento y poco a poco la cinematografía mexicana se afianzó primero en el gusto nacional y luego en el regional.” (Silva, 2011:13)

La creación de la Asociación Cinematográfica Mexicana (ACM) en 1928 buscó impulsar la producción de películas en el país en un momento de crisis para el cine mudo nacional. Una de las principales propuestas fue la diversificación de las

producciones norteamericanas, siendo las que predominaban en el mercado nacional e internacional, pues también se buscaba que, a cambio, se proyectara una película mexicana en territorio norteamericano. Sin embargo, no logró un cambio significativo en la producción nacional y terminó fracasando en sus aportaciones a la industria.

De acuerdo a Vidal (2008), ese mismo año se funda la Compañía Productora de Películas Nacionales S.C.L. con la finalidad de crear un nuevo cine mexicano. La primera cinta, *La boda de Rosario*, no causó mucho impacto en taquilla, pero sí como precedente de la comedia ranchera, género que creció gradualmente y dio fama al cine mexicano en años posteriores. El periodo de 1929 a 1931 sentó las bases de la Época de Oro del Cine Mexicano, el cual se caracterizó por la producción de películas mudas, una industria con objetivos más claros respecto a la producción y distribución, la llegada e implementación del cine sonoro en territorio nacional, nuevas visiones estéticas del cine y el conflicto de aranceles que culminó con el gobierno mexicano aceptando a las distribuidoras extranjeras. Para incentivar la industria y ayudar al atractivo de la época, se buscó entonces la participación de talento mexicano como los hermanos Rodríguez Ruelas que eran sonidistas y actores mexicanos para la producción de *Santa* (1932), considerada como la primera película mexicana sonora.

Santa no sólo sentó las bases del cine sonoro en México, también lo hizo con la industria cinematográfica del país. Los largometrajes que se produjeron en esa época no estaban desapegados a los estándares de las películas de Hollywood, con el tema de censura y una historia basada en un tema socialmente inaceptable para la época al tratarse de una mujer que se ve obligada a trabajar en un prostíbulo y que al final muere como una consecuencia moral de sus acciones. Esta línea logró expandir a la industria cinematográfica del país al grado de ser una de las más grandes a nivel mundial y que forjó una identidad nacional para los mexicanos.

Como menciona Castro-Ricalde (2013), fuera de México, el público se sintió identificado con estas producciones, pues a diferencia de las películas hollywoodenses que tenían una visión poco real de las sociedades hispanas, las películas mexicanas eran, en contraste, representaciones cercanas a su cotidianidad

y que mantenían a los inmigrantes con la nostalgia de su país natal. Fue por ello que durante la década de 1940, se consideró a México como el productor cinematográfico más grande de Latinoamérica, con la infraestructura y el peso de personalidades del medio, que podían solventar los gastos y hacer rentable la producción de largometrajes.

Las películas mantenían una línea segura entre comedia, melodrama y musicales, siendo estos los géneros más comunes y rentables de la época, no obstante, también en México destacó el trabajo de Luis Buñuel, cineasta español que se estableció en México durante la guerra civil española y que desarrolló proyectos de gran importancia hasta la fecha en el cine mexicano, donde combinó elementos del surrealismo para realizar largometrajes con crítica social, entre los que destacan *Los Olvidados* (1950), *Él* (1953), *El Ángel Exterminador* (1963), entre otros.

Si bien se podría considerar lo prolifera que era la industria en ese entonces y tras pasar por un proceso que va desde oleadas marcadas por cine musical, cine de terror y cine de comedia; en la década 1990 se podía notar el declive que estaba teniendo la producción de cine nacional, lejos de lo que fue la Época de Oro. La entrada del TLCAN marcó un antes y un después en el cine mexicano, pues si bien se seguían produciendo largometrajes, la inserción del país al mundo globalizado terminó por limitar la exhibición del cine nacional para darle prioridad al cine estadounidense.

“En ese entonces, la legislación de cine vigente hasta 1992 establecía que las películas nacionales podían ser exhibidas hasta en un 50% del total de pantallas a nivel nacional. [...] a partir de 1997 se podrán exhibir películas nacionales hasta en un 10% de nuestras pantallas, con lo que los estrenos de películas extranjeras, por no decir estadounidenses, han venido a ocupar un lugar preponderante, no solo en las salas de cine comercial, sino también en el consumo audiovisual del espectador en otras plataformas como la televisión abierta, de paga e internet.” (Hinojosa, 2019:5-6)

El cambio en la legislación cinematográfica fue un golpe duro para la industria mexicana, los noventa siendo la época de mayor crisis al bajar considerablemente la

cantidad de producciones realizadas al año. Kemp (2021), menciona que la industria cinematográfica tanto en México como en Argentina o Brasil, países que crecían a la par en este ámbito, se vieron opacados por la corrupción institucional, censura, dictaduras y falta de financiación, que llevaron a muchos cineastas a abandonar el país en busca de oportunidades para la producción de sus largometrajes. Entre los directores más destacados de esta época: Alejandro González Iñárritu, que dirigió películas como *Amores Perros* (2000) o *The Revenant* (2015); Alfonso Cuarón, que debutó con su Ópera Prima *Sólo con tu pareja* (1991); Guillermo del Toro, incursionando en el cine de fantasía y monstruos con *El Laberinto del Fauno* (2006); o el cineasta Carlos Reygadas cuyas películas, como *Post Tenebras Lux* (2012), han sido bien recibidas en festivales como *Cannes* o *Venecia*.

A pesar de la falta de apoyo y la carencia de distribución de la mayoría de proyectos mexicanos, al inicio del Siglo XXI trajo consigo una nueva oleada de cineastas que, bajo el sello de la Nueva Época de Oro del Cine Mexicano, han logrado mantener a flote la industria cinematográfica nacional. Algunos de los cambios más significativos son el incremento en la producción, la participación en Festivales Internacionales y el número de salas en las que se exhiben estas producciones que, lejos de compararse a lo que una vez fue la producción de largometrajes mexicanos a mediados del Siglo XX, ha mantenido un balance para recuperarse poco a poco. Incentivando la creación de cine nacional a través de la creación de fondos como el Estímulo Fiscal a Proyectos de Inversión en la Producción y Distribución Cinematográfica Nacional (Eficine).

1.5 Incorporación del sonido en el cine

El cine como industria ha tenido momentos de crecimiento en sus avances tecnológicos que le permitían ser cada vez más cercano a la realidad de lo que el espectador podía percibir en su vida cotidiana. No conforme con basarse en la imagen, el cine vio un impulso al implementar el sonido a la par de lo que se estaba viendo, cambiando por completo la forma de ver cine que predominó en los primeros años del cinematógrafo y que tuvo una nueva etapa al final de los años veinte.

La música, sin embargo, no era ajena al cine mudo, pues como señalan Arredondo y Huelva, era agregada de manera improvisada o programada, y de acuerdo a lo que se veía a la imagen para corresponder a lo visual y como una forma de acompañamiento. La implementación del sonido como avance va ligado a la palabra y a los ruidos que en conjunto con la música forman un producto audiovisual con un ambiente denominado paisaje sonoro. (Arredondo y Huelva, 1998)

El sonido brinda una experiencia diferente al ser integrada en conjunto y no como un complemento, que tiene un motivo en la narrativa audiovisual y crea espacios detallados incluso con silencios para dar refuerzo a la imagen. Se considera entonces a la película *The Jazz Singer* (1927), del director Alan Crosland, como el largometraje que inaugura el cine sonoro al contar con una banda sonora y diálogos que se encargaron de introducir al público el sonido en el cine, entendiéndolo como la sonorización mecánica de las películas, pues de considerarse como tal la carencia de sonido, el cine jamás fue mudo.

“Nunca hubo un cine en silencio, puesto que desde finales del siglo XIX era habitual el acompañamiento musical en vivo, o con la ayuda de un fonógrafo o gramófono, la presencia de explicadores u otros ruidos durante las proyecciones.” (Arce, 2008:2)

Es a finales de la década de 1920, como consecuencia de la película de Alan Crosland, cuando empiezan a proliferar los musicales como género cinematográfico, que tiene una relación estrecha con la caída de la Bolsa de Valores en 1929 que dejó a la sociedad estadounidense sin empleos. Los musicales contaban historias acompañadas de música y baile, normalmente con una temática para atraer a los espectadores y como forma de alejarlos de los problemas cotidianos.

La implementación del sonido fue también una forma de explicar más sin necesidad de utilizar tantas tomas, como explica Gubern (2004), fue un golpe para el montaje y la estética en el cine, pues explicar por medio de sonidos era una manera de economizar en los planos, quitando imágenes explicativas que eran comunes en el cine mudo y agregar sonidos a una imagen que estuvieran fuera del encuadre con un propósito narrativo.

El estreno de *Citizen Kane* (1941) del director Orson Welles marcó un precedente para la sofisticación del sonido en el cine, en una época en la que el lenguaje cinematográfico estaba creciendo tanto en la parte visual como en la sonora. Una de las ventajas de esta película es que tiene como referente la radio, en específico el papel que Welles tuvo en este medio, pues trasladó los sonidos de la radio a la pantalla y creó escenas más complejas y naturales en su película, que crearon un ambiente audiovisual nunca antes visto. En comparativa, esta película implementó el sonido como la fotografía llegó a enriquecer el cine con encuadres, ángulos y planos.

“El sonido de la película no es ornamental, es funcional. La naturaleza de su diseño es un vínculo entre la audiencia y la narrativa. El sonido de *Citizen Kane* nos dice cosas de la misma manera en que lo hace la fotografía a través de sus diferentes ángulos y tiros. El lenguaje aural de la cinta guía al público por Xanadú, y todos los reinos de Charles Foster Kane, mediante diálogos claros y un sentido espacial natural y casi tangible.” (Herrera, 2020: 134)

A la par de los efectos especiales, el sonido fue adquiriendo mayor participación en el cine, en especial de aquellas películas que necesitaban un referente en el sonido como medio narrativo: los musicales y las películas de acción.

Capítulo II

Perspectivas y modelos del espacio visual y sonoro en el cine

En el siguiente capítulo se abordarán los conceptos teóricos del cine en relación con el espacio visual y sonoro, mismos que ayudan a formar una producción cinematográfica en conjunto y crean una narrativa audiovisual más compleja. De igual manera, se retomarán conceptos de la comunicación al tener en común con estos elementos un referente comunicativo ligado al emisor y receptor. Siguiendo con la línea de investigación de esta tesis, se discutirán los géneros cinematográficos para señalar el papel de la animación, así como los tipos de animación, la función comunicativa del sonido y los movimientos artísticos como el surrealismo y el realismo mágico, que tienen relevancia en la construcción de las producciones cinematográficas. Finalmente se abordarán los niveles de funcionamientos de los signos y la normatividad en el cine.

2.1 Perspectivas y modelos de la comunicación

Para hablar del cine como medio de comunicación, es necesario señalar que desde un inicio comenzó como un modelo masivo, implementado para llegar a la mayor cantidad de público posible y que permitió su expansión internacional con rapidez. Así, su importancia radica en el papel que tiene el receptor (considerando a los espectadores), con lo que el emisor quiere transmitir (en este caso, el cineasta) a través del mensaje (discurso fílmico).

Antes de adentrarnos en el papel de la comunicación, primero es necesario definir lo que es cinematografía desde su significado etimológico para poder entender sus orígenes. Compuesta por las palabras griegas *kiné*, que significa movimiento, y *grafos*, cuyo significado es imagen, se entiende en conjunto como la imagen en movimiento. Y si bien siempre se ha destacado la parte comercial del cine, también se ha resaltado al cine como un arte que se consolidó gracias a la aportación de otras artes como la fotografía, la literatura y la música.

Konigsberg define al cine como:

“Término procedente de la voz griega *kinema*, que significa *movimiento*, y se refiere (1) a las películas en general o (2) a las salas de exhibición de los filmes.” (Konigsberg, 2004:81)

Para definir lo que es un filme, Aumont dice:

“Un filme, según se sabe, está constituido por un gran número de imágenes fijas, llamadas fotogramas, dispuestas en serie sobre una película transparente; esta película, al pasar con un cierto ritmo por un proyector, da origen a una imagen ampliada y en movimiento.” (Aumont, 1985:27)

Debido a que tiene su base en otras artes, Bazin (1976) retoma a la fotografía por la similitud que comparten, pero destaca también su diferencia más grande, pues a pesar de que ambas se valen de la imagen como medio transmisor para revelar lo real, un filme tiene la capacidad de darle vida a través del movimiento, creando así un lenguaje propio. Entonces, la imagen es su referente más significativo, pero es el movimiento el que, al mostrar en conjunto estas imágenes, forma el espacio fílmico al que llamamos historia; es decir, el discurso que se presenta a la audiencia y que no está exento de una visión propia de aquel que cuenta la historia, pues la realidad al final es aquella que se elige mostrar en la pantalla.

El referente histórico del cine ayuda a entender que, como todas las artes, empezó siendo un movimiento de vanguardia para después popularizarse a nivel internacional y desarrollarse como industria en varias partes del mundo, pero teniendo mayor repercusión en Estados Unidos, pues hasta la fecha sigue siendo el país clave para la producción y distribución de películas. De esta forma, se entiende al cine como un arte de masas porque su medio es la imagen y puede ser entendida en todo el mundo. Como menciona Alain Badiou:

“Diremos que el cine es un arte de masas porque es arte de la imagen, y la imagen puede fascinar a todo el mundo. En este caso estamos en una visión del cine como

fabricación de una apariencia real, una suerte de doble de lo real y, en el fondo, tratamos de comprender la fascinación del cine a partir de la fascinación por las imágenes. Se lo puede expresar de otra manera: que el cine es la perfección del arte de la identificación.” (Badiou, 2004:31)

Entonces, es necesario aclarar la función del mensaje como elemento comunicativo de fácil identificación al romper con la barrera cultural entre países. El idioma en el cine dejó de ser un impedimento al poder subtitularse y doblarse las películas, y que generan un factor identificable en el cine sin importar la región en la que se creó y a la que se está exportando porque el mensaje visual, al final, sigue siendo el mismo.

Lasswell, pionero en estudiar la comunicación en masas al tener un papel fundamental durante la guerra como propaganda política, crea un modelo publicado en 1948 en el artículo *Estructura y función de la comunicación de masas* referente al mensaje enviado por el emisor a un receptor que no cuenta con posibilidad de una retroalimentación, pues este proceso de comunicación es lineal. (Giraldo, Naranjo, Tovar y Córdoba, 2008)

Para entender lo que es la comunicación en masas:

“Lo que ahora describimos en un sentido amplio como comunicación en masas, consiste en un amplio fenómeno que emerge históricamente a través del desarrollo de instituciones que tratan de explotar nuevas oportunidades aglutinando y registrando información, para producir y reproducir formas simbólicas, y para transmitir información y contenido simbólico a una pluralidad de receptores a cambio de algún tipo de remuneración financiera.” (Thompson, 1998: 46)

El modelo de Lasswell hace referencia a este proceso en su modelo lineal de emisor-receptor, considerando cinco elementos clave ejemplificados en la siguiente figura:

Figura 3. Modelo de comunicación de Harold Lasswell



Fuente: Elaboración propia basado en el Modelo de Lasswell, 1948

Con este modelo se busca analizar los efectos del mensaje en la audiencia, desde luego, el autor buscaba analizar a los medios bajo un enfoque de propaganda y con el fin de persuadir a su audiencia, respondiendo a las preguntas: Quién, dice qué, cómo, a quién y con qué efecto. Sin embargo, como tipo de comunicación lineal y a una gran audiencia, el modelo funciona para explicar el cine como medio de comunicación masivo.

2.2 Perspectivas y modelos de la imagen

Al considerar que es el espectador quien da vida a la imagen, la percibe, la asimila, la entiende y la hace parte de su experiencia, se entiende que ésta se muestra con mayor o menor apego a la realidad. Por ello, es innegable que en muchos aspectos busca asimilarse al mundo real y el mundo que plantean en pantalla no es nuevo en sí, sólo creado a partir de formas que ya existen en una realidad creada por los hombres.

Aumont (1992) lo define como el trabajo de reconocimiento, pues en la misma medida en la que se busca reconocer la imagen, se apoya en la memoria bajo una lectura de objetos y formas que el espectador previamente ha aceptado como parte de su realidad. Esta imagen no es estática, sino dinámica. Nos ofrece la oportunidad de adentrarnos en un espacio nuevo y diferente, lleno de colores, personas y un entorno que lo conforman. El simple movimiento permite al espectador que la forma de asimilación sea más compleja, la asocia a su realidad sin más y se adentra en este espacio de expresión.

El papel que juega la imagen en la construcción del mensaje es primordial, siendo su grado de iconicidad la pauta para relacionarlo con el mundo, donde la imagen es entonces, de acuerdo su raíz etimológica “*imitari*”, una representación analógica de la realidad. Este proceso de asimilación implica un mensaje que el espectador va a recibir y que va a interpretar, por ello se entiende a la imagen como polisémica, cuya cadena de significados pueden ser rechazados por el receptor para quedarse con aquellos que tiene un sentido para él. (Barthes, 1986)

Es por ello por lo que se considera la forma estética en el cine como un proceso de significación de lo que se está viendo, ligado, desde luego, a los sentidos del espectador que ve, escucha, lee la obra artística. El cine, al ser un arte que incluye diversas ramas, se compone de un conjunto de elementos que le otorgan una forma. Bordwell y Thompson lo definen:

“Como toda obra artística, una película tiene forma. Entendemos por forma fílmica, en el sentido más amplio, el sistema total que percibe el espectador en una película. La forma es el sistema global de relaciones que podemos percibir entre los elementos de la totalidad de un filme.” (Bordwell y Thompson, 1996:42)

Para entender la composición global de la imagen, es necesario destacar los elementos que la conforman gracias a la creación de un lenguaje cinematográfico que facilita la tarea expresiva de la imagen fílmica, mismos que en conjunto general tanto un efecto estético como narrativo.

El elemento principal es el **encuadre**, en un comienzo siendo fijo y sin un fin en particular más que mostrar las imágenes en movimiento, pero que con el tiempo se ha estilizado para ofrecer al espectador una visión más amplia de lo que se muestra en pantalla. Considerando su función narrativa, el encuadre comenzó a tomar mayor relevancia y se mostró que se podían dejar elementos fuera de cuadro, mostrar detalles simbólicos, exagerar y modificar la realidad de lo que se muestra, añadir efectos dramáticos a la imagen al jugar con el espacio, etc. (Martin, 2002)

Dentro del encuadre encontramos los **planos**, que se define por la distancia de la cámara en relación con la posición del sujeto y dependiendo de cuánto se quiera mostrar de éste y su entorno. El **plano general** muestra al sujeto en su totalidad, considerando el entorno como parte de lo que se quiere mostrar. Caso contrario con el **primer plano**, donde se enfoca a detalle al sujeto con un fin descriptivo, ya sea para señalar un motivo, una acción o una parte en específico para destacar en la imagen. Este plano se usa, comúnmente, para mostrar la cabeza, las manos, los pies o un algún objeto.

También existen otra variedad de planos como el **americano** o $\frac{3}{4}$, propio del género **western**, buscaba mostrar al sujeto en un plano más cercano al general, pero sin mostrar los pies y cortándolo por arriba de la cabeza, dando énfasis a la acción de desenfundar la pistola. El **plano medio** o el **plano bust shot** muestran al sujeto más a detalle, el primero arriba de la cintura y el segundo enfocándolo a la altura del pecho, siempre dejando un pequeño “aire” en la parte superior para no cortar la cabeza del sujeto. La duración del plano tiene relación con la cantidad de objetos que se presentan en la imagen, esto debido al tiempo que puede tardar en percibirlos el sujeto, pues entre más objetos, mayor debe ser la duración del plano. No obstante, por su carácter narrativo, también puede tener una duración mayor si el realizador lo requiere.

Continuando con la posición de la cámara respecto al objeto, nos encontramos con los **ángulos de la toma**. Este elemento en especial se utiliza con frecuencia como un recurso subjetivo dentro de la narrativa, señalando la inclinación de la cámara con respecto al sujeto. El ángulo más común es el **normal** o **neutro**, sin ninguna inclinación y de frente al sujeto. El ángulo **picado** va de arriba hacia abajo, y el **contrapicado** a la inversa, ambos con una inclinación no mayor a los 90°. También existen los planos completamente hacia arriba (**nadir**) y hacia abajo (**cenital**), utilizados con menos frecuencia.

Los movimientos de cámara son los elementos más representativos del lenguaje

cinematográfico que construyen la imagen en movimiento, y que, a su vez, forman la narrativa gracias al **montaje**, es decir, a la unión cronológica de las tomas. Dentro de los movimientos de cámara encontramos el **paneo**, enfocado en un movimiento suave en una toma fija, hacia el lado izquierdo o derecho. A diferencia del **travelling**, cuyo fin es seguir simultáneamente al sujeto en movimiento. El **dolly in** y **dolly out**, donde la cámara se mueve hacia adelante y hacia atrás, y el **tilt up** y **tilt down** que en una toma estática pueden la cámara se mueve hacia arriba o hacia abajo. Otro recurso utilizado es el **zoom**, pero como acercamiento del lente resta calidad a la imagen y, por ende, no se realiza con frecuencia como los anteriores.

A modo de recuento, se presenta la siguiente tabla con las definiciones de los elementos:

Tabla 1. Elementos de la imagen

Elemento	Definición
Encuadre	“El encuadre es, pues, la actividad del marco, su movilidad potencial, el deslizamiento interminable de la ventana, a la cual equivale en todos los modos de la imagen representativa fundados en una referencia —primera o última— a un ojo genérico, a una mirada, incluso perfectamente anónima y desencarnada, cuya huella es la imagen.” (Aumont, 1992:162)
Plano	“El tamaño del plano, (y por consiguiente su nombre y lugar en la nomenclatura técnica) está determinado por la distancia entre la cámara y el sujeto y por la longitud focal del objetivo empleado.” (Martin, 2002:43)
Ángulo	“La imagen implica un ángulo de encuadre con respecto a lo que se muestra. De este modo, esto nos coloca en algún ángulo de la

	puesta en escena del plano. El número de ángulos es infinito, puesto que hay un número infinito de puntos en el espacio que pueden ocupar la cámara.” (Bordwell y Thompson, 1996:211)
Montaje	“El montaje es responsable de la elipsis que señala la cronología temporal y además de la duración de un plano, en este sentido es que podemos dividir las imágenes de acuerdo a la duración de un plano.” (Pérez, 2017:117)

Fuente: Elaboración propia a partir de definiciones de diversos autores.

En la Tabla 1. Elementos de la imagen, se recopilan las definiciones de diversos autores sobre los elementos que en conjunto crean la imagen cinematográfica. Al construirla, se retoman de manera técnica en la construcción del guión, pero también se pueden utilizar para dar refuerzo a la trama de forma subjetiva y generar ciertas sensaciones en el espectador.

2.3 Perspectivas y modelos del sonido

A partir de la incorporación del sonido en el cine a finales de los años veinte, se vio en este recurso una herramienta para la narrativa y no sólo como acompañamiento musical. El sonido, hasta entonces, era un recurso que se utilizaba fuera de cuadro, donde los personajes no eran capaces de expresarse verbalmente y sus acciones eran interpretadas únicamente con la imagen. Los diálogos y los sonidos incorporados a la pantalla y a la par con lo que se transmitía visualmente, fueron un refuerzo para contar historias.

De acuerdo con Racionero (2008), el sonido tiene como función principal, dar cohesión a las escenas, pues al momento de presentar el discurso narrativo, éste se integra gracias a los sonidos o la música presente en la película. También se encarga de aportar ritmo en la historia, permitiendo que los sonidos puedan expresar la

velocidad de lo que se está contando o, en caso contrario, que los silencios aporten una carga narrativa al ser más lentos. La música juega un papel fundamental al establecer el tono emocional de la escena.

Es por ello por lo que en la actualidad ya no se entiende a la imagen separada del sonido y viceversa, que en conjunto crean lo que Michel Chion define como valor añadido, el cual:

“Por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo de que ella se conserva, que esta información se desprende de modo «natural» de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen.” (Chion, 1993:14)

Es decir, cuando vemos una película, se asume que el sonido acompañará a la imagen, estableciendo una relación con lo que se ve y lo que, de acuerdo con el plano, debería escucharse. Al provenir de una fuente, el sonido pasó a tener una dimensión espacial, que puede aparecer o no en pantalla. A este elemento visible se le llama sonido **diegético**, que Konigsberg define como:

“Sonido en una película cuya fuente es directamente visible en la pantalla; por ejemplo, música de piano cuando vemos realmente a alguien tocando el instrumento, o el ruido de un automóvil mientras lo vemos cruzando a gran velocidad el horizonte. También llamado sonido directo.” (Konigsberg, 2004:515)

Sin embargo, el sonido también se presenta fuera de la imagen como recurso en la narrativa, llamado **no diegético** y que se caracteriza por ser música, efectos de sonido o voz de narrador que no interactúan directamente con el sujeto en la trama. Al tener una relación directa con el espacio de la historia, el sonido adquiere una dimensión espacial, misma que se ve reflejada en el espacio-tiempo en el que se presenta la trama, al incorporarse de forma **simultánea** o **no simultánea**. A continuación se presenta una tabla con la relación del sonido en el espacio-tiempo.

Tabla 2. Representación del espacio-tiempo a través del sonido

	Sonido diegético	Sonido no diegético
No simultáneo (Anterior)	Se presenta antes de la imagen en la pantalla y representa un tiempo anterior (flashback sonoro). Se intercala con las imágenes en lo que se conoce como solapado de sonido.	El sonido se presenta en conjunto con las imágenes, pero no tiene relación directa con lo que se muestra en pantalla.
Simultáneo	El sonido (hablando de efectos, voces, música), se presenta en pantalla y se puede identificar visualmente cuál es su fuente.	Se agrega el sonido a la imagen como acompañamiento, sin embargo, no se conoce de dónde proviene.
No simultáneo (Posterior)	Se produce en un momento posterior al que muestran las imágenes, marcando un momento del pasado que se sigue intercalando con el presente.	No se muestra la fuente, pero el sonido tiene relación temporal con la historia, por ejemplo, narrando en el presente un suceso que ya pasó.

Fuente: Elaboración propia a partir de Bordwell y Thompson, 1996

Se entiende, entonces, que el sonido cumple diversas funciones como recurso dentro de la narrativa. El sonido puede unificar las imágenes al mostrar una relación directa entre ellas (por el sonido ambiente, por ejemplo) o como soporte musical al continuar en el montaje. También existe una función puntuadora que se encarga de ofrecer al espectador la posibilidad de enlazar sonidos para identificarlos con el género o con personajes en un momento determinado, algo que se conoce como **leitmotiv**. La función de anticipación se encarga de sembrar el ambiente para que el espectador pueda imaginar lo que está por mostrarse en pantalla, siendo la música el recurso más usado para sembrar la expectativa. (Arredondo y Huelva, 1998)

Como se muestra en la tabla anterior, el sonido, diegético o no diegético, ofrece la posibilidad de expandir el uso de la música, efectos, voz en off, etc. para permitir su posibilidad narrativa en la historia y agregar mayor detalle a lo que se está presentando para el espectador. De esta forma, el recurso forma parte del espacio-tiempo de la historia y que marca pautas para la comprensión del espectador al tener una función que da refuerzo a la trama.

2.4 Géneros Cinematográficos

El desarrollo del cine permitió la posibilidad de expandir el lenguaje cinematográfico para darle autonomía como arte, desde luego, partiendo desde la base de las artes que la conforman, como lo son la literatura y la fotografía. En un comienzo, siendo únicamente para mostrar la realidad cotidiana con una imagen fija, pero, como se mostró en la parte de los antecedentes del cine, fue cuestión de tiempo que los temas que se estaban contando en pantalla evolucionaran y mostraran una mayor variedad de contenido para los espectadores.

Surgen entonces lo que conocemos como géneros cinematográficos, que tienen su referente en los géneros literarios como un modo de contar historias que, por su similitud, podían categorizarse en temáticas con características específicas. Por supuesto, inicia también como una forma de vender historias al público con el fin de recaudar más, siendo Hollywood el principal productor de películas en el mundo.

“Los géneros y ciclos, que repetían con variantes accidentales temas y fórmulas de comprobada rentabilidad, fueron los arietes de penetración comercial de Hollywood y garantizaron la estabilidad de sus mercados.” (Gubern, 1969:195)

Con el paso del tiempo, los géneros cinematográficos han encontrado temas y sub-temas para abarcar la capacidad para contar historias, incluso combinando diversos géneros para hacerlas más complejas e interesantes para los espectadores. Para entender su función, Rick Altman señala que es un concepto con múltiples

significados, los cuales son:

“el género como esquema básico o fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria;
el género como estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas;
el género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores;
el género como contrato o posición espectral que toda película de género exige a su público.” (Altman, 2000:35)

Al tener una fórmula establecida, los géneros cinematográficos cuentan con la capacidad de establecer conexiones con el público, reconociendo los elementos que forman su estructura y teniendo características específicas para reconocerlos y compartirlos. Uno de ellos es la comedia, que tiene sus orígenes en el teatro, y que se considera una categoría general más que un género definido por la posibilidad que ofrece en su contenido. Es decir, conocemos una gran variedad que va desde la comedia satírica, la comedia romántica o la comedia musical, por mencionar algunos. Otros géneros más comunes y fáciles de identificar son: el western, el género fantástico, cine negro, histórico, de aventuras, las películas bélicas, de ciencia ficción o de acción. Todas generando efectos diferentes en su audiencia basados en su contenido, como la risa con las películas de comedia, la emoción con los dramas, la tensión con las películas de suspenso o de acción, o el terror. (Pinel, 2009)

El género va ligado al sistema que es el cine, donde tiene la unión de los elementos se ven afectados entre sí. De esta forma, al momento de crear una película, los recursos que se van a utilizar apelan por completo al género que se está abordando: el uso de los planos, la música, los efectos de sonido, movimientos de cámara, etc. proporcionan al espectador un sentimiento en específico que tiene que ver con la temática de las películas.

Por supuesto, el contenido de las películas no sólo se categoriza por temática, también existen formatos que proporcionan una forma de contar historias. La técnica

se divide en tres: ficción, documental y animación. La ficción se encarga de crear un mundo que, no alejado de la realidad y basado en una alegoría, busca sustituir al histórico; mientras que el cine documental habla sobre eventos reales, sin inmiscuirse en los hechos ni tratar de meter nuevos, y cuyo fin se basa en hablar directamente del mundo histórico. (Nichols, 2013)

Finalmente, el cine de animación, cuya diferencia principal del cine de ficción y documental es ser una producción con semejanza a la realidad, pero que depende de la creación de imágenes, valiéndose de diferentes formatos para crear sus historias. Al ser un tema fundamental de esta tesis, se revisará más a fondo en el siguiente apartado.

2.5 Tipos de animación

Como se mencionó anteriormente, el desarrollo del cine permitió la llegada de nuevas técnicas para contar historias, la animación en especial siendo la más flexible y con posibilidades que el cine común no tiene al ser una producción creada en su totalidad por el hombre.

“La animación proporciona un control absoluto de la puesta en escena. El cineasta puede diseñar y dibujar prácticamente cualquier cosa, ya recuerde a algo del mundo real o proceda estrictamente de su imaginación. Por tanto, existe una amplia gama de posibilidades para las películas de animación.” (Bordwell y Thompson, 1996: 417)

Sin embargo, crear la realidad desde cero tiene también su problema principal en la complejidad, que requiere de un proceso costoso y tipos de animación que van desde lo tradicional hasta aprovechar lo que la tecnología puede brindar con la implementación de la imagen computarizada. No todas las películas requieren de animación, pero no todas pueden contar la historia de la misma forma cuando se traslada al mundo real. Paul Wells en su libro *Fundamentos de la animación* argumenta que, para elegir la animación y no a la imagen real, existen diversos factores a tomar en cuenta, los cuales son:

- “La animación ofrece un modo de expresión totalmente distinto a la imagen real y una mayor libertad creativa.
- La animación permite ejercer un mayor control sobre el proceso creativo y el resultado de la obra.
- La animación tiene la posibilidad de relacionarse con el mundo físico y material de la imagen real y actuar dentro de él.
- La animación tiene la capacidad de mostrar una representación distinta de la «realidad» y de crear mundos que se rigen por códigos y convenciones que difieren radicalmente de los del «mundo real».
- En la animación todo lo imaginable es factible, es el «arte de lo imposible».” (Wells, 2009:10)

La Asociación Internacional del Cine de Animación (ASIFA), define al cine animado como:

“Toda creación cinematográfica realizada imagen por imagen. Se diferencia del cine de toma directa por el hecho de proceder de una fuente mecánica generada por medios fotográficos, parte de la creación en estudio de los objetos que serán proyectados en la pantalla. El cine de animación crea imágenes por medios diferentes del registro automático. Los hechos que aparecen en el cine de animación tienen lugar por primera vez cuando son proyectados en la pantalla.” (Asociación de Cine de Animación ASIFA citado en Rodríguez, 2007:12)

Es gracias a su característica principal que es la creación total y controlada del contenido en pantalla, el cine de animación ofrece la posibilidad de desafiar los elementos cinematográficos para otorgarles una profundidad mayor, con aspectos que van desde lo real a lo inverosímil. Los dibujos animados apelan a esta última característica, donde los personajes se enfrentan a situaciones extremas desde caer de un acantilado o sobrevivir a una explosión. También pueden crear situaciones y personajes que en la vida real no existen, incluyendo a animales que hablan, con cualidades humanas, y universos donde todo es posible.

Para crear estos espacios, los animadores tienen la posibilidad de utilizar diversas técnicas de animación, las cuales se dividen en cuatro: la animación tradicional, la

animación *stop-motion*, la animación digital y la animación experimental. Mismas que se expondrán a continuación en la siguiente tabla:

Tabla 3. Tipos de Animación

<p>Animación Tradicional (Hand Draw)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se crea dibujando cada cuadro a lápiz o pincel, requiere de una sucesión de dibujos cuya base se encuentra en dos dimensiones, el fondo normalmente permanece estático y la animación se percibe en los personajes y algunos objetos. - Es pintada a mano. - Las primeras películas utilizaban este tipo de animación.
<p>Animación Stop-Motion</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La animación se crea a partir de la manipulación de muñecos/marionetas o de objetos maleables como la arcilla o la plastilina. - Para crear la sensación de animación, se mueve poco a poco al personaje y a los elementos que interactúan con él, capturando imagen por imagen el proceso de movimiento. - Este tipo de animación requiere de cuidado al presentar la continuidad en cada toma y de manipular los elementos con suavidad para que el movimiento se perciba.
<p>Animación Digital</p>	<ul style="list-style-type: none"> - También conocida como animación por computadora, CGI o animación 3D, tiene su desarrollo más importante en los años 80 gracias a George Lucas (creador de la saga <i>Star Wars</i>) y con intención de mejorar los efectos especiales a las películas de ciencia ficción. - Se basa en la animación digital de todos los elementos, que pueden ser en 2D o 3D, por ello requiere de un proceso complejo de creación cinematográfica computarizada. - La computadora es sólo la herramienta. - La primera película realizada totalmente a computadora fue <i>Toy Story</i> (1995), de la mano del estudio Pixar.
<p>Animación Experimental</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El cine experimental tiene como principal fin mostrar los elementos estéticos, dándole mayor protagonismo que a la narración o a la ficción, y que tienen como característica principal lo subjetivo de la visión del autor.

	<ul style="list-style-type: none"> - Se ve ligado a efectos plásticos, principios musicales y rítmicos del montaje, que en conjunto asocian colores, formas y sonidos. - Este tipo de animación se considera como una “obra de autor”, que se resiste a las técnicas convencionales para crear una visión personal.
--	---

Fuente: Elaboración propia a partir de Duran (2016) y Wells (2009)

Basado en lo anterior, se puede decir que la animación, más que un género, se trata de una forma de contar historias y que puede abordar varias temáticas en su contenido. La manera en la que se asocia a los dibujos animados como algo infantil, se tiene la creencia de que este tipo de películas son para niños, sin embargo, diversas producciones han optado por utilizar la animación y cuyo contenido va dirigido a un público adulto.

2.6 Surrealismo

Al sustentar su base en otras artes, con el paso del tiempo se han integrado diversos movimientos artísticos al cine para otorgar mayor valor y profundidad a lo que se cuenta y cómo se cuenta. El surrealismo es uno de ellos, vio la luz en 1924 en el campo de la literatura y la pintura, y teniendo como principal exponente a André Bretón, quien define al surrealismo como:

“Automatismo psíquico puro por cuyo medio se intenta expresar tanto verbalmente como por escrito o por cualquier otro modo el funcionamiento real del pensamiento. Dictado del pensamiento, con exclusión de todo control ejercido por la razón y al margen de cualquier preocupación estética o moral.” (Bretón, 2001:44)

Este movimiento se definió por el papel de los sueños en la creación artística, siendo el inconsciente lo que materializa la verdad lejos de la razón porque revelaba una realidad más profunda, lejos de la lógica y el racionalismo. El mayor exponente del cine surrealista fue el español Luis Buñuel, quien en sus obras utilizaba lo onírico como una forma de romper la realidad como crítica social.

“Para el surrealismo el fin estético es inseparable de la eficacia mecánica de la imagen sobre nuestro espíritu. La distinción lógica entre lo imaginario y lo real tienden a desaparecer.” (Bazin, 2012:31)

Lo imaginario se materializa en los sueños y, por consiguiente, no existe interferencia con lo que expresa el inconsciente donde las imágenes que se presentan tienen diferentes significados. El automatismo es fundamental en la creación surrealista, algo que retomamos de Freud con las asociaciones automáticas para interpretar los sueños y lo que el inconsciente desea exteriorizar.

2.7 Realismo Mágico

Otro de los movimientos que surgieron en la primera mitad del siglo XX, fue el realismo mágico. También enfocado en la literatura, tiene su origen en Hispanoamérica en el año 1935 y se vio influenciado por el surrealismo. Para definirlo, se entiende como un movimiento literario que mezcla la realidad, la fantasía y los sueños para crear un espacio entre sí.

“Características de los magicorrealistas son la preocupación por el estilo, la mezcla de la realidad e irrealidad, la suspensión del flujo temporal, la ambigüedad y la excelente trama argumental.” (Mena, 1975:296)

La diferencia principal con el surrealismo se muestra en la realidad, donde no se crean mundos imaginarios ni se copia el realismo para mostrarla de forma fiel, sino que busca introducirlo a este mundo real mezclado con fantasía para poder entenderlo. Autores como Borges o Juan Rulfo, son de los más reconocidos de este movimiento.

2.8 Niveles de funcionamiento de los signos

Los signos tienen la función de significar algo para el ser humano, al momento de

tener un referente que puede entender y reproducir, adquiere un valor para el hombre. De esta forma, el signo tiene una función comunicativa al relacionarse con dos seres humanos y cuya intención es poder expresarse y comunicarse.

Para entender lo que es un signo:

“Un signo, o representamen, es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aun más desarrollado. Este signo creado es lo que yo llamo el interpretante del primer signo. El signo está en lugar de algo, su objeto. Está en lugar de ese objeto, no en todos los aspectos, sino sólo con referencia a una suerte de idea, que a veces he llamado el fundamento del representamen.” (Peirce, 1974:22)

El signo se utiliza para denotar un objeto, pues debe representar algo imaginable, dando la información necesaria para poder identificarlo. Sin embargo, este proceso de identificación requiere de un conocimiento previo del objeto, pues si el sujeto no tiene una noción del mismo, no podrá identificarlo y por ende, tampoco podrá ser un signo. Gracias a esta variación del signo, existen tres clases de signos: semejanzas o íconos, indicaciones o índices, y símbolos.

Al hablar de íconos, se entiende como la imitación de las cosas, las fotografías, por ejemplo, al ser una copia de la realidad y se identifica con base en su similitud con el objeto. Los índices no sólo están ligados a la semejanza, sino a una relación con el objeto para entender qué quiere mostrar, ya que si no existe una experiencia previa, el signo no significaría nada. Y finalmente los símbolos, que tienen una comprensión más compleja al ser entendido como un concepto, mismo que lleva un proceso para otorgarle su carácter simbólico. (Caivano, 2005)

A continuación se presentan las definiciones de los tres:

“Un icono es un Representamen cuya Cualidad Representativa es una Primeridad de él como un Primero. Esto es, una cualidad que tiene que hacer que se adecue a ser un Representamen. [...] Un signo por Primeridad es una imagen de su objeto, y

más estrictamente hablando, sólo puede ser una idea, pues debe producir una idea Interpretante, y un objeto externo provoca una idea mediante una reacción sobre el cerebro.” (Peirce, traducción de Sara Barrena, 2005:2)

“Un signo es un índice si tanto el signo como el objeto existen en la actualidad o han existido en el pasado, y el signo se relaciona con su objeto a través de la acción dinámica que el objeto ejerce sobre el signo.” (Runnquist y Nubiola, 2019:4-5)

“Lo que llamamos símbolo es un término, un nombre o aun una pintura que puede ser conocido en la vida diaria, aunque posea connotaciones específicas además de su significado corriente y obvio. Representa algo vago, desconocido u oculto para nosotros.” (Jung, 1995:20)

De esta forma, cuando la imagen representa algo más allá de lo evidente, se considera que es simbólica y tiene su base en el inconsciente que busca expresar algo a alguien. Normalmente se utilizan de estos símbolos para representar y explicar cuestiones que están más allá de la razón y de lo que se puede definir y comprender. Debido a la naturaleza simbólica de la imagen, se busca ilustrar con la siguiente tabla una clasificación de las causas simbólicas que se pueden presentar en la imagen:

Tabla 4. Contenido simbólico de la imagen

Composición simbólica de la imagen		Contenido latente o implícito en la imagen	
El espectador asocia dos fragmentos de realidad para otorgarle un significado más profundo que su contenido material dentro de la imagen.		Consiste en una imagen que tiene su significado en la acción y que a simple vista no puede identificarse, y cuyo sentido puede presentarse de forma más general.	
Tipos		Tipos	
Personaje ante un decorado	Los elementos de la imagen cumplen una función simbólica dentro de la historia, por ejemplo, al presentar a los decorados como una representación del inconsciente o de la situación	Símbolos plásticos	El manejo de los planos al presentar el movimiento de un objeto, un gesto o su resonancia afectiva, tienen un significado al evocar una realidad diferente

	que está viviendo el personaje.		
Personaje con objeto	Se presenta un objeto que tiene relación directa con los sentimientos y sensaciones del personaje en ese momento de la trama.	Símbolos dramáticos	Tienen un papel directo en la acción del personaje y le proporcionan al espectador diversos elementos para la comprensión del relato.
Dos acciones simultáneas	En la imagen se muestran dos acciones que pueden mostrar una similitud o también, oponerse a la imagen principal para causar un choque entre estas ideas.		
Acción visual combinada con un elemento sonoro	El sonido cumple una función para señalar lo que está sintiendo el personaje y relacionándolo directamente con la situación.		
Inscripción que subraya el sentido de una acción o de una situación	Los símbolos señalan pautas que se pueden o no realizar dependiendo del contexto, por ejemplo, una señal de no pasar.	Símbolos ideológicos	Este tipo de símbolos sugieren ideas que no tienen relación con la realidad de la historia ya que normalmente son exagerados y dependen del estilo y tono del contexto.
Adición de un elemento exterior a la imagen	El elemento que se agrega a la imagen sugiere lo que sucede con el personaje al sucederle algo.		

Fuente: *Elaboración propia a partir de Martin, 2002*

Para realizar un análisis del texto fílmico se tiene que realizar un proceso de producción de sentido que permita relacionar los signos para poder otorgarles un significado y, posteriormente, analizar su relación con los sujetos. En dicho análisis encontramos los tres niveles de funcionamiento de los signos: sintáctico, semántico y pragmático, mismos que se describirán en la siguiente tabla.

Tabla 5. Niveles de funcionamiento de los signos

Nivel Sintáctico	Nivel Semántico	Nivel Pragmático
<ul style="list-style-type: none"> - En este nivel se analizan las relaciones de los signos. - Pueden ser abordadas desde: <ul style="list-style-type: none"> o La combinación de entidades conceptuales o La combinación de elementos de expresión 	<ul style="list-style-type: none"> - Estructurado de manera jerárquica para crear enunciados que permitan que permitan otorgar un sentido a la realidad. - Dan instrucción sobre la función pragmática de los signos para establecer una relación con la realidad. - Se ofrece de modo implícito en el texto, donde la selección y combinación de los signos, forma un sistema de creencias. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se integran los elementos que relacionan al autor/obra con la obra/lector como sujetos significantes. - El autor y el lector son producidos y productores del discurso. - Qué se hace (al decir algo), generando grados de abstracción.

Fuente: Elaboración propia a partir de Talens, Romera, Tordera y Hernández, 1980

Con lo anterior se entiende que los tres niveles se relacionan entre sí al momento de analizar los procesos de producción significativa. El autor es quien produce significación mediante su obra, misma que transforma en una propuesta para que el lector trabaje sobre ella con el fin de interpretarla. Mencionando también que toda lectura requiere de una interpretación que es el resultado de una intención.

2.9 Normatividad en el cine

El cine ha pasado por ciertos filtros legales que van desde su producción hasta su distribución. Desde luego, tiene un trasfondo histórico y social dependiendo de la zona geográfica en la que se esté produciendo y distribuyendo, señalando también la clasificación de películas dependiendo del público al que van dirigidas.

“se entiende por película a la obra cinematográfica que contenga una serie de imágenes asociadas, plasmadas en un material sensible idóneo, con o sin sonorización incorporada, con sensación de movimiento, producto de un guión y de un esfuerzo coordinado de dirección, cuyos fines primarios son de proyección en salas cinematográficas o lugares que hagan sus veces y/o su reproducción para venta o renta.” (Ley Federal de Cinematografía)

Las películas nacionales y extranjeras deben ser clasificadas antes de su exhibición dentro de las características que se establecen en la Ley Federal de Cinematografía y de acuerdo con el rango de edad del público al que son dirigidas. Estas clasificaciones son:

AA: Para todo público e infantiles, comprensibles para niños menores de siete años.

A: Para todo público.

B: Mayores de doce años.

C: Mayores de dieciocho años.

D: Dirigidas a adultos por la cantidad de violencia, escenas sexuales y lenguaje vulgar que presentan.

Las películas animadas están sujetas a esta clasificación, siendo en su mayoría

de clasificación A o AA por ser comúnmente dirigidas al público infantil y familiar. Sin embargo, por contenido, también se pueden clasificar para un público mayor de edad.

Capítulo III

Análisis del espacio visual y sonoro en la película *Anomalisa* (2015)

3.1 Metodología de la investigación

La siguiente investigación consiste en un análisis semiótico narratológico, como objeto de estudio se presentan las películas *Anomalisa* (2015), que se analizará más adelante en este capítulo, y *Ana y Bruno* (2017) en el capítulo IV de la tesis. Se retoma el paradigma de inferencias indiciales para señalar peculiaridades llamados indicios que se pueden descifrar, pues afirma:

“la existencia de un nexo profundo, que explica los fenómenos superficiales, debe ser recalcada en el momento mismo en que se afirma que un conocimiento directo de ese nexo no resulta posible. Si la realidad es impenetrable, existen zonas privilegiadas — pruebas, indicios— que permiten descifrarla.” (Ginzburg, 1999:162)

Posteriormente se utiliza lo propuesto por Talens (1980), quien retoma a Morris para analizar los tres niveles del signo: *semántico*, *sintáctico* y *pragmático*. En el nivel sintáctico se retoma lo propuesto por Beristain (1995) para analizar las matrices actanciales de acuerdo con las fuentes primarias.

3.2 Diseño de la investigación

Se parte de considerar que se presenta una relación de co-dependencia entre el personaje principal (Michael) y los elementos visuales y sonoros para reforzar la metáfora de soledad y monotía en la vida del mismo y que se presentan en el discurso de la película *Anomalisa* (2015). Se fundamenta lo anterior en los siguientes argumentos: en primer lugar, las voces de todos los personajes las realiza la misma persona (con excepción de Michael y Lisa); en segundo, la representación visual como los pasillos del hotel, la iluminación de los escenarios, la pesadilla del personaje, etc. se encargan de ofrecer un refuerzo a la trama/discurso; y por último, el nombre del

hotel, Fregoli, que se interpreta como una referencia al síndrome del mismo nombre donde se piensa que todo el mundo es una misma persona. Asimismo, se plantea que los materiales en *stop-motion* poseen la característica de la relación del espacio, la construcción estética, con el personaje.

En la película *Ana y Bruno* (2017) se presenta una relación entre las enfermedades mentales de los pacientes del psiquiátrico y los personajes que aparecen en la historia, retomando los elementos visuales como referente para profundizar en el inconsciente del personaje principal, Carmen, y el duelo ante la pérdida de su hija Ana. Se fundamenta lo anterior en los siguientes argumentos: en primer lugar, los personajes que Ana conoce en el psiquiátrico son una representación de las enfermedades mentales de los pacientes como la esquizofrenia paranoide; en segundo, el cambio en los colores de interiores y exteriores, así como de temperatura en momentos de tensión y descubrimiento aportan un elemento narrativo para la creación de un ambiente audiovisual; y por último, el descubrimiento del personaje principal Ana al entender que es una alucinación de su madre que se niega a aceptar la muerte de su hija y simboliza el miedo a la muerte por medio de la representación visual de un monstruo que busca hacerles daño.

La película *Anomalisa* (2015) tiene la singular característica de haber sido, en un primer momento, escrita para presentarse en radio. Posteriormente, el también director de la cinta Duke Johnson, leyó el guión y convenció al guionista, Charlie Kaufman, de realizar la película. De esta forma, se tenía considerado el aspecto sonoro como un elemento para representar a los personajes y al discurso en general; agregar el aspecto visual fue una tarea del mismo director y también considerando el bajo presupuesto que ésta tiene y la casa productora que en su mayoría se dedica a realizar contenido animado enfocado a un público adulto.

De esta forma se pretende describirla desde la teoría narrativa, pues:

“su objetivo es un armazón de posibilidades por medio del establecimiento de los

elementos constitutivos básicos de la narrativa.” (Seymour, 1990:19)

Se considera a estos elementos porque la narración se conforma de ellos en un compuesto secuencial. Por lo cual, se entiende a la misma como una estructura y se divide en dos subcomponentes: la forma narrativa propiamente dicha y su manifestación.

Seymour (1990), también señala que el discurso propiamente dicho es la forma de expresión, mientras que su masificación son aquellos elementos que la conforman. En el caso del cine, lo que dispone la sucesión de eventos o escenas dentro de la misma que se complementan con elementos visuales y sonoros, así como el lenguaje técnico del cine que incluye planos, movimientos de cámara, angulación, etc. que en conjunto dan como resultado al montaje, entendiéndolo como aquello que dará sentido al discurso visual bajo cierto orden establecido.

El formato en el que se presenta la película es en DVD, siendo estrenada en el año 2015 y presenta la historia de Michael, quien escribió un libro sobre el servicio al cliente y que se encuentra en un viaje de negocios para hablar del mismo. Michael escucha a todas las personas con una misma voz y su vida parece ser tan monótona hasta que conoce a Lisa, una mujer que también se encuentra enfocada en el servicio al cliente y que fascinará a Michael por ser la única que muestra una diferencia en su vida.

3.3 Nivel Semántico

Para el análisis de la película *Anomalisa* (2015), se abordarán los tres niveles de funcionamiento de los signos, expresados en el nivel sintáctico, semántico y pragmático. En el primer apartado, presentado a continuación, se pretende hacer un análisis del nivel semántico, mismo que se basa en las relaciones que

tienen los signos entre sí, entendiéndolos como:

“entidades abstractas compuestas por el significante (clase de señales) con su significado (clase de mensajes).” (Talens, Romera, Tordera y Hernández, 1980:58)

Para ello, antes de comenzar con el análisis de los signos, se realizará una descripción de las manifestaciones visuales y sonoras del largometraje.

3.3.1 Avión

Imagen 1



Fuente: Foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

En la primera escena aparece en negro, desapareciendo en un difuminado hasta que se intercala con un **big long shot** del cielo. En éste se puede apreciar un avión en la lejanía y se va siguiendo en un **traveller** el movimiento del avión, la **angulación** es normal.

La iluminación presenta colores cálidos marrones, aunque se contrasta con el negro de las nubes y lo que simula el blanco de la luz del sol. Al comienzo se pueden

escuchar las voces de personajes inniprescentes que, a entenderse en el discurso, parecen ser pasajeros del avión que observan al otro desde una ventanilla (el diálogo que se puede alcanzar a entender es *Look, it's a airplane!*, lo que da a entender que lo están viendo desde otro punto); las voces son tantas y sin ningún matiz de diferencia, que expresan una conversación realizada por una misma voz.

Imagen 2



Fuente: Foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

Posteriormente, aparece el personaje principal, Michael, quien es pasajero del avión. La toma hace un **dolly out** para alejarse del mismo y mostrar que Michael lo está viendo por su ventanilla, el **ángulo** de cámara es normal y el personaje lo podemos observar en un **medium shot**, viste con un saco y camisa. Los colores e iluminación dentro del avión siguen siendo cálidos, muchas sombras generadas en los pasajeros y rostro del personaje principal. La escenografía corresponde a los elementos de un avión y se siguen escuchando voces, esta vez menos, en conjunto con el sonido de la canción **Overture** del **soundtrack** de Cartel Burwell.

Imagen 3



Fuente: Foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

En un ángulo en picada y siendo una toma subjetiva de la perspectiva del personaje, Michael observa una carta escrita por Bella, un personaje a quien espera ver en aquel viaje. No hay movimientos de cámara. Para reforzar el tema de la carta, se aprecia de forma visual que el personaje está imaginando a Bella hablarle mientras lee sus palabras. La escenografía incluye la nota, además de la ambientación del avión y la ropa de Bella: un suéter sencillo. Se deja de escuchar el murmullo de otras voces y sólo se centra en Bella, pero el personaje mantiene la misma voz que los demás. Deja de escucharse el **soundtrack**.

3.3.2 Hotel

Imagen 4



Fuente: Foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

En esta escena el personaje llega al Hotel Fregoli, que a simple vista parece un **lobby** normal de un hotel, ligeramente iluminado y con colores cálidos. La imagen se acerca en un **dolly in** mientras el personaje camina a la recepción. Se escuchan murmullos de las persona allí y el sonido de los pasos del personaje. La música que se presenta parece de ascensor. La conversación que tiene con el encargado es normal, pero el personaje también tiene la voz que se presenta en los personajes anteriores.

Imagen 5



Fuente: Foto propia tomada de la película Anomalisa (2015).

El personaje es guiado a su habitación, por lo cual debe pasar por un pasillo muy largo, que mantiene los mismos colores cálidos presentados hasta el momento. Se realiza un **dolly in** y en ángulo normal siguiendo a los personajes: Michael y el botones, quien también se presenta con la misma voz y que mantiene una conversación trivial con Michael. Su vestimenta se aprecia como la de un botones común y corriente de un hotel. No hay voces adicionales ni música de fondo.

Imagen 6



Fuente: Foto propia tomada de la película Anomalisa (2015).

En la habitación de hotel, se aprecian los mismo tonos, ligeramente iluminada y provocando sombras. La mayoría de las tomas son abiertas, en **full shot** para abarcar lo que está pasando en la habitación, y en **american shot** para acercarse un poco al personaje, pero también se mantienen en intervalos diversas tomas cerradas para hacer hincapié en las acciones realizadas por el personaje (como pedir servicio a la habitación y llamar por teléfono). Se perciben pocos movimientos de cama, entre ellos un **till down**, y el ángulo en su mayoría es normal, sólo hay un cambio para ilustrar lo que el personaje está viendo en **picada** y **contrapicada** para mostrar su expresión. La escenografía corresponde a una cama, un pequeño escritorio, una televisión análoga, lamparas de mesa, cuadros de decoración, teléfono y un baño.

3.3.3 Baño

Imagen 7



Fuente: Foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

El personaje toma un baño, el lugar parece más iluminado que otros pero sigue manteniendo los mismos colores cálidos, no hay tantas sombras. La mayoría de las tomas son cerradas en **medium shot** para enfocarse en la reacción de Michael frente al espejo. El ángulo es normal y no hay movimientos de cámara. El sonido que se

percibe expresa que el personaje no está escuchando bien y se muestra confuso al escuchar una voz diferente (Lisa) en la lejanía y expresa *Jesus! Someone else!* haciendo referencia a que por fin escucha la voz de alguien más. Se viste rápidamente y corre por el pasillo en busca de esa voz, pero no la encuentra. La música de fondo transmite tensión, también establecida en el **soundtrack** de Carter Burwell.

Imagen 8



Fuente: Foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

Michael encuentra a Lisa y de inmediato expresa su admiración por su voz y la invita a salir. La iluminación es cálida, sin cambios, y los tomas se mantienen en **medium shot** para ambos casos, siendo un **over shoulder** para expresar la conversación. Se escucha una suave música de fondo que ya no expresa tensión, sino que es más tranquila. Los personajes Emily y Lisa visten con ropa común: suéter, blusa y pantalón, en el caso de ambas utilizan ropa colorida: rosa (Emily) y naranja (Lisa).

3.3.4 Pesadilla

Imagen 9



Fuente: Foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

El personaje camina por un pasillo luego de recibir una llamada. El color es considerablemente diferente porque ya no es cálido, sino frío. El personaje viste diferente, con saco, camisa y corbata. Se observa un **dolly out** para seguir el recorrido del personaje, en un ángulo normal y en una toma **medium shot**. Se escuchan las voces, el sonido de los pasos y una canción de fondo.

Imagen 10



Fuente: Foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

El personaje llega a una habitación, los colores siguen siendo fríos y la locación está muy iluminada, con pocas sombras. Se observa un ángulo en **contrapicado** mientras mantiene una conversación, no hay movimiento de cámara hasta que cambia de locación. Los personajes visten lo que parece un uniforme y el emblema de una compañía. La escenografía consiste en escritorios, computadoras, teléfonos y elementos propios de una oficina. Mantienen una conversación, el personaje de secretaria continúa con la misma voz que los personajes anteriores, aunado con el sonido al teclear y música de fondo.

Imagen 11



Fuente: Foto propia tomada de la película Anomalisa (2015).

Michael entra a la oficina, que es el lugar más oscuro presentado hasta el momento en la historia. Parece una bodega, está vacía y hay una abertura donde sobresale un color rojo. El personaje se acerca, hay una toma abierta mientras maneja el carro de golf. La escenografía consiste en cajas, un escritorio, una pecera y un carro de golf. Después mantiene una conversación donde hay un intervalo de tomas en **medium shot** de la conversación de los personajes, los colores son en su mayoría azul verdosos. Mantienen una conversación en la que el personaje le dice a Michael que no debe estar con Lisa porque lo ama; Michael sale corriendo y regresa a la

habitación del hotel, pero en el camino los personajes que se encuentra repiten el mismo discurso. Las voces son las mismas y hay una música de fondo que genera tensión.

Imagen 12



Fuente: Foto propia tomada de la película Anomalisa (2015).

Imagen 13



Fuente: Foto propia tomada de la película Anomalisa (2015).

Michael corre por el pasillo cuando parte de su rostro se cae, lo recoge, lo vuelve a colocar y sigue corriendo. El pasillo de hotel mantiene sus características presentadas con anterioridad: colores cálidos, muy iluminado. Hay tomas cerradas en

las que el personaje levanta su rostro y en las que corre, el fondo se ve borroso y es un **medium shot**. Hay un *travel* siguiendo el movimiento del personaje. Se escucha su respiración agitada, grita preguntando por Lisa y se mantiene la música de fondo anterior (tensión).

Imagen 14



Fuente: Foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

Michael descubre que es un sueño y habla con Lisa, ambos discuten sobre lo que van a hacer para mantenerse juntos, sin embargo, Michael comienza a escuchar la misma voz de los demás y con tristeza se da cuenta de que perdió lo único que la separaba de los demás. La toma está **sobrepuesta**, hay un intervalo en el que mantienen la conversación y en su mayoría son **close up**. La escenografía es la misma de la habitación del hotel, Lisa y Michael visten batas. La música es tenue y la voz de Lisa se intercala con la otra hasta que se pierde por completo.

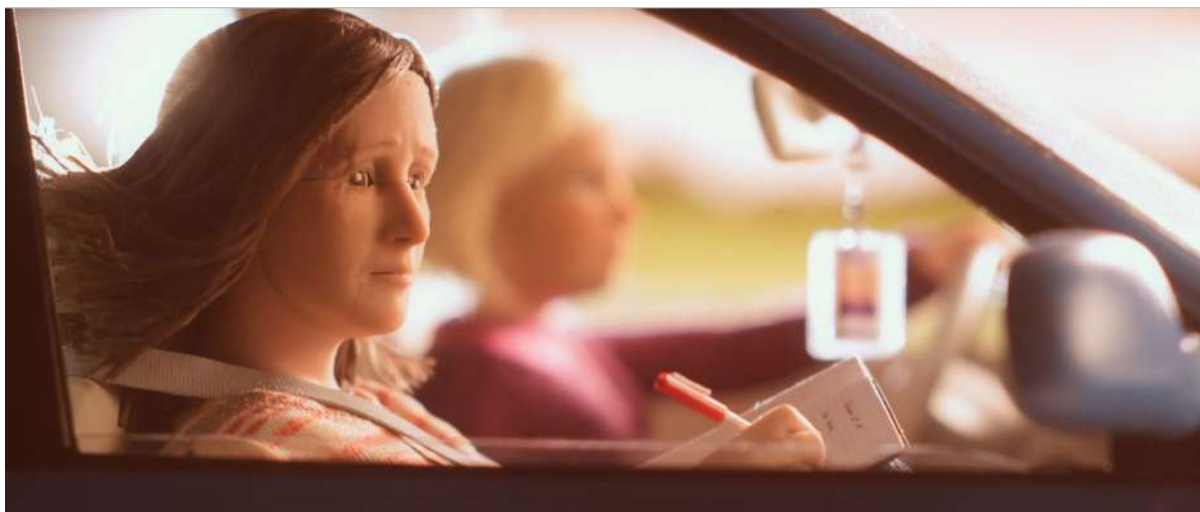
Imagen 15



Fuente: Foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

En la escena final de la película, el personaje de Michael se encuentra rodeado de personas al llegar a casa. El movimiento que se percibe es un **dolly out** del personaje sentado en las escaleras y se aleja hasta que se oculta entre las personas. La casa mantiene una iluminación cálida, acogedora. Los personajes mantiene conversaciones que se escuchan en murmullos y hay una canción de fondo que se titula **Goddess of Heaven** que forma parte del **soundtrack** de Carter Burwell donde se percibe una voz femenina. La canción sigue sonando hasta que se escucha la voz de Lisa en una carta que escribe a Michael.

Imagen 15



Fuente: Foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

Lisa escribe la carta para Michael mientras su amiga Emily conduce. La imagen mantiene colores cálidos, pero se encuentra **sobreexpuesta**. No hay movimiento de cámara, se mantiene estático mientras se escucha la voz del personaje mientras escribe en un **ángulo normal**. Se sigue escuchando la canción ***Goddess of Heaven*** (siendo una referencia de lo que Lisa dice) hasta que se difumina la imagen y aparecen los créditos.

3.4 Análisis de la historia y forma en la película *Anomalisa* (2015)

El relato de la película *Anomalisa* (2015), considera una serie de factores que se relacionan entre sí para dar como resultado la construcción de la diégesis. Para el análisis de este trabajo se considera lo propuesto por Jenaro Talens respecto al nivel semántico de la obra, lo que incluye el análisis de los signos en referencia a:

“cómo se articulan entre sí, cuál es su cohesión y coherencia interna, cuál es el nivel que de forma más totalizadora engloba a los demás en la expresión de los mensajes artísticos.” (Talens, Romera, Tordera y Hernández, 1980:54)

Para ello se analizará el espacio-tiempo de la película *Anomalisa* (2015),

siendo parte del nivel semántico al mostrarse la relación de los signos y la información que expresan. Se dividen en dos: los indicios que:

“tienen significados implícitos e implican una actividad de desciframiento.” (Talens, Romera, Tordera y Hernández, 1980:128)

y los indicios informantes, que:

“sirven para situar en el espacio y en el tiempo, y proporcionan un conocimiento ya elaborado y tienen un valor significativo y concreto en el plano de la historia.” (Talens, Romera, Tordera y Hernández,, 1980:128)

3.4.1 Espacio-Tiempo

3.4.1.1 Avión/Aeropuerto

La primera escena en la que el personaje percibe un avión desde la ventanilla de su propio vuelo, hace referencia a una época actual y si bien no se percibe con claridad qué tipo de avión es, se puede notar la similitud entre un avión de tipo comercial **Airbus a320** introducido al mercado en 1988, pero que hasta la fecha sigue en funcionamiento.

Para ubicarnos en un área geográfica, el personaje viaja a Cincinnati. Esto se puede escuchar cuando se encuentra en el avión y una voz les da la bienvenida a dicha ciudad, incluso menciona la hora de llegada 7:43 pm y la temperatura de 15° C. Posteriormente, en el aeropuerto, recogiendo su equipaje después del vuelo, una voz anuncia “*welcome to Cincinnati/North Kentucky International Airport*” y las imágenes que lo acompañan hacen referencia a la salida del aeropuerto. Al salir del aeropuerto, Michael escucha música en un **iPod**, considerando que el primer **iPod** se presentó al mercado en el año 2001.

Imagen 16



Fuente: Foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

3.4.1.2 Hotel

El hotel es el espacio principal de la trama considerando que la mayoría de las acciones son realizadas en dicho lugar. En éste el personaje está en el **lobby**, que presenta características comunes en la recepción de un hotel. La lámpara se podría considerar de diseño moderno, en especial el candelabro en el techo.

Imagen 17



Fuente: Foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

3.4.1.3 Calle

Se ve muy poco de la ciudad, pues la mayor parte de la historia se desarrolla dentro del hotel como la habitación de Michael, restaurante, pasillo, **lobby**, etc. Sin embargo, en una escena se puede observar la calle, en la que el personaje va a una **Sex Shop**. La calle se encuentra solitaria y no se percibe más movimiento que un taxi al pasar, tampoco muestra algo emblemático que se puede relacionar a la ciudad en la que se encuentra el personaje.

Imagen 18



Fuente: Foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

Imagen 19



Fuente: Foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

3.4.1.4 Sueño

La escena que rompe con el espacio real, es cuando el personaje Michael tiene una pesadilla, siento un espacio creado por él mismo. Los personajes que se muestran en esa secuencia, se comportan de forma extraña, así como el personaje principal (y de forma visual) presenta ciertos cambios como al caer su rostro y, en el espacio en el que se desenvuelve la historia, la iluminación se ve más saturada que en otras escenas, conservando colores más fríos. El lugar presenta computadoras antiguas, lo que podría ubicar a la historia entre el año 1900 a la fecha, en relación a las computadoras que se presentan en la imagen, pero que al analizar los objetos presentados con anterioridad (el *iPod*), nos podemos dar cuenta de que la película se desarrolla a principios del siglo XXI.

Imagen 20



Fuente: Foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

3.4.1.5 Casa

El personaje regresa a su casa y aunque menciona en la escena del taxista que vive en Los Ángeles, el relato no muestra en sí ningún referente que pueda indicar que su

casa se encuentra en esa ciudad. Los muebles de la casa se podrían considerar como modernos.

Imagen 21



Fuente: Foto propia tomada de la película Anomalisa (2015).

3.5 Análisis del personaje

Fisicamente el personaje es un hombre de mediana edad, canoso. Viste con una camisa, saco, pantalón y zapatos de vestir, la cual constituye a su vestimenta habitual. Sólo en dos escenas presenta un cambio; en la primera cuando usa una bata de baño, y en la segunda utiliza un traje y corbata. Es de Inglaterra (cuando habla con el chofer del taxi lo confirma). Se dedica a dar conferencias sobre el libro que escribió en relación al servicio al cliente.

Imagen 22



Fuente: Foto propia tomada de la película Anomalisa (2015).

Al comienzo del relato el personaje presenta una actitud tranquila, incluso desinteresada. En el avión no mantiene una conversación con el pasajero del asiento contiguo y cuando se encuentra en el aeropuerto, se ve cansado; incluso se coloca los audífonos para no escuchar a los demás.

Imagen 23



Fuente: Foto propia tomada de la película Anomalisa (2015).

En el transcurso de la trama el personaje se comporta de forma similar con los

personajes que lo rodean, pero hay un cambio cuando conoce a Lisa y se interesa en ella. Sin embargo, hay un punto de quiebre en el personaje, pues mientras está dando la conferencia, comienza a tocar otro tema e incluso en un diálogo menciona “*I lost my love*” y que esto representa que ya no tiene con quien hablar. La escena representa un ir y venir entre el personaje que quiere continuar con la conferencia y su impulso por decir lo que piensa.

Por la característica que presenta el personaje, se puede interpretar que Michael tiene el Síndrome de Falsa Identificación Delirante, mismo que, de acuerdo con Mesa (2008), se manifiesta de diferentes formas como: creer que familiares, allegados u otras personas del entorno no son tales, sino extraños disfrazados, actores o dobles; o identificar a extraños como familiares o conocidos.

Michael escucha a las personas de una misma forma, lo que incluye a desconocidos y familiares, y que hace alusión a que el personaje cree que todos los demás son una misma persona.

Imagen 24



Fuente: foto propia tomada de la película *Anomalisa* (2015).

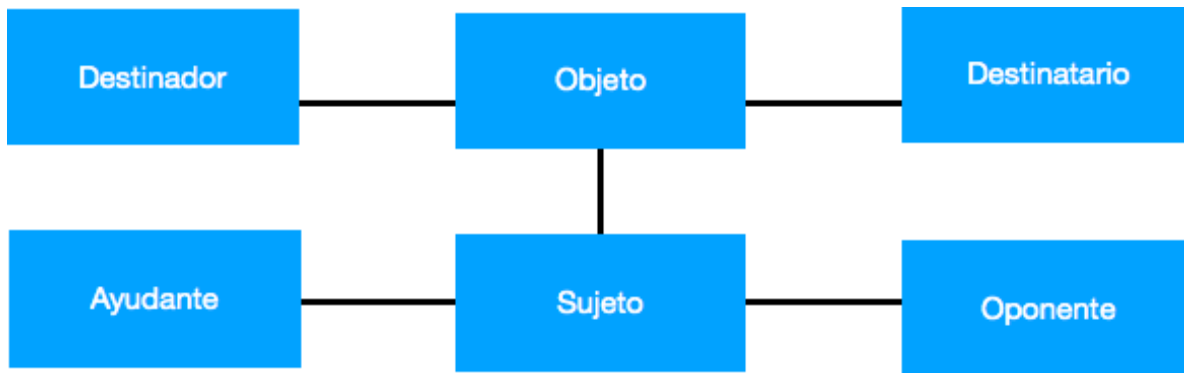
3.6 Nivel Sintáctico

Continuando con el análisis de la película *Anomalisa* (2015), se retomará el nivel sintáctico donde se encuentra la matriz actancial, la cual:

“consta de seis actuantes o clases de actores por oposiciones binarias y conforme a los tres tipos de relaciones: deseo, comunicación y lucha” (Castelli y Camacho, 2015:79-80)

De esta forma, el sujeto es quien busca al objeto, que se entiende como un objeto, un personaje o un valor. El destinador es quien distribuye el bien, mientras que el destinatario lo obtiene. El ayudante, como la palabra lo indica, ofrece ayuda al sujeto para obtener el objeto y el oponente es quien crea obstáculos que impiden que el sujeto cumpla con lo que desea.

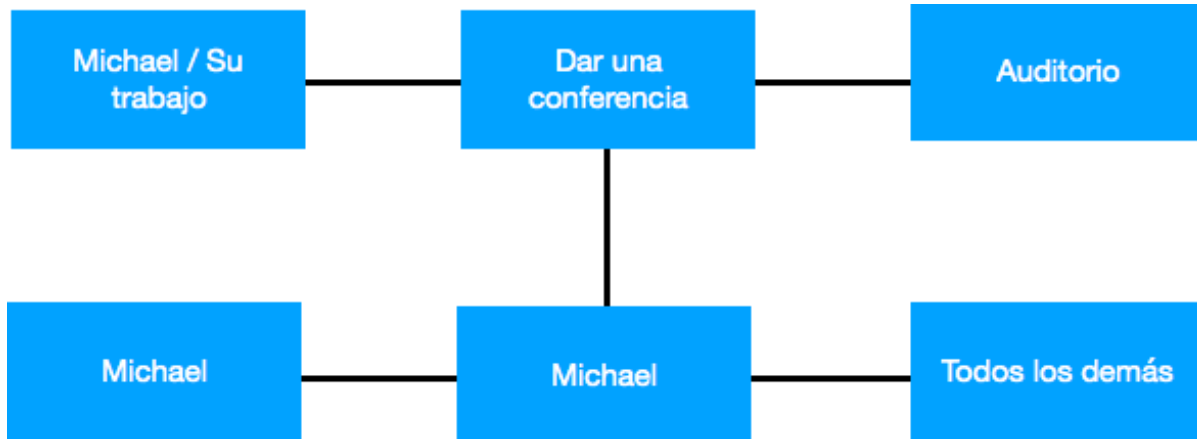
Figura 3



Fuente: Elaboración propia basado en Beristáin (1984).

Matriz actancial del parecer para *Anomalisa* (2015):

Figura 4

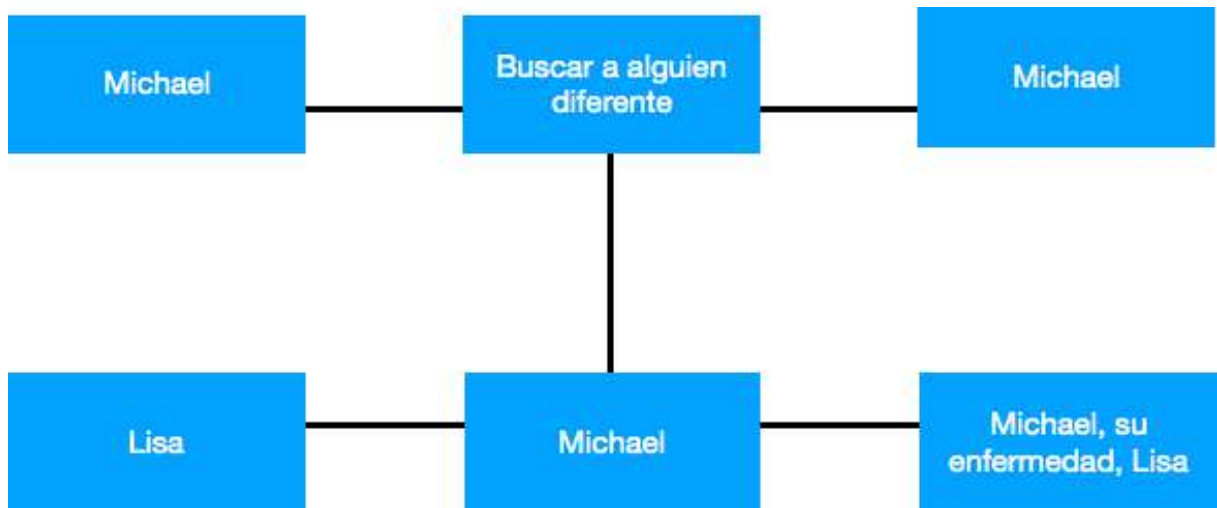


Fuente: Elaboración propia basado en Beristáin (1984) aplicado a la película Anomalisa (2015).

Aplicándola en el caso de la película, en la matriz actancial del parecer el sujeto es Michael, su objeto se ve ligado a dar una conferencia en Cincinnati en relación al servicio al cliente, por motivo de su trabajo (Destinador) y para un auditorio (Destinatario). Su ayudante es él mismo, pero se enfrenta a todos los demás producto de su enfermedad.

Matriz actancial del ser para Anomalisa (2015):

Figura 5



Fuente: Elaboración propia basado en Beristáin (1984) aplicado a la película Anomalisa (2015).

En el caso de la matriz actancial aplicada al ser el sujeto es Michael, y su objeto es encontrar a alguien diferente al ver y escuchar a todas las personas como una sola. El destinado es él mismo, viéndose beneficiado por esta misma situación y siendo el destinatario. En un punto de la película, Lisa se vuelve su ayudante al ser diferente a los demás, pero su oponente es su enfermedad y Lisa, al convertirse en alguien igual a los demás, también pasa a ser su oponente.

Se entiende por sintaxis de las acciones la existencia de una situación inicial de la que parte el personaje, la transformación que sufre a raíz de esa situación y la situación final en la que se encuentra. Estas secuencias se constituyen con:

“situaciones iniciales que se complican y alcanzan una resolución que puede generar una transformación positiva o negativa dependiendo de las funciones de los actantes”
(Castelli y Camacho, 2015: 82)

En la película *Anomalisa* (2015), la situación del personaje se ve enfocada cuando conoce a Lisa, pues parte de esto para que la transformación se vea ligada en el momento en el que Michael la ve igual que a los demás y la situación final se enfrenta cuando se da cuenta de que no puede hacer nada y regresa a su casa para seguir con su vida tal cual como está.

Sintaxis de las acciones para la película *Anomalisa* (2015):

Figura 6



Fuente: Elaboración propia basado en Beristáin (1984) aplicado a la película *Anomalisa* (2015).

3.7. Nivel Pragmático

Para continuar con el análisis de la obra, se retoma el nivel pragmático, mismo que:

“analiza las relaciones que se establecen entre los signos y los usuarios” (Talens, Romera, Tordera y Hernández, 1980: 47)

Para analizar la relación, se basa en el contexto interno y externo de la obra. En el contexto externo nos encontramos con, y como parte del manejo de los recursos cinematográficos, que las películas han pasado a ser cada vez más creativas en su forma de contar historias y hoy en día van más allá de diversos géneros y formatos.

Uno de ellos, y que en la actualidad cada día es más común, son las películas animadas, aquellas cuya imagen es creada por el hombre a partir de una semejanza con la realidad y que permite a las personas entender qué es lo que se quiere transmitir. Con esto, se entiende la historia a pesar de ser contada por medio de imágenes, pues aunque se presente, por ejemplo, la imagen en movimiento de un caballo, se entiende que el significado del mismo es de un animal que se puede encontrar en la realidad cotidiana.

La animación, al ser una creación a partir de una realidad, cuenta con la característica de ser representada de diversas formas. Comúnmente este tipo de películas adquieren tintes cómicos porque las historias son creadas por medio de dibujos, donde el mismo discurso puede recaer en lo inverosímil. Si bien se puede encontrar el referente de un humano que interactúa en un entorno con características que se asemejan a la realidad, también se pueden encontrar situaciones que van desde animales parlantes hasta objetos que cobran vida en el discurso fílmico.

En el caso de la película *Anomalisa* (2015), la animación y el discurso de la historia se aleja de la característica más notable en el género. Siendo una película para adultos, la historia maneja una temática más madura y que a su vez, se basa de los elementos fílmicos como la imagen y el sonido, para apoyar al discurso en lo que quiere transmitir. La película utiliza la animación en Stop-Motion, misma que, de acuerdo con Konigsberg es:

“una técnica básica en el trabajo de animación que otorga movimiento a dibujos o miniaturas; en ambos casos, se utilizan cámaras especiales que pueden filmar un fotograma cada vez.” (Konigsberg, 2004:223)

Este tipo de animación consiste en tomar fotografías de un objeto que se modifica sutilmente para que, al unir las imágenes, se genere una sensación de movimiento. La animación está construida “cuadro por cuadro”, también entendido como “fotograma por fotograma”, donde los elementos que lo integran se manejan en espacios cerrados, y las marionetas, la escenografía, la iluminación, etc. se modifican a la par para generar la estética de la imagen.

El director y guionista de la película, Charlie Kaufman, expresó en una entrevista que su intención al escribir el guión fue para ser interpretado en la radio, pero al realizar la animación en conjunto con Duke Johnson, logró encontrar

elementos para llevar *Anomalisa* a la pantalla grande.

Charlie Kaufman es reconocido por las películas *Being John Malkovich* (1999), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2002), *Synecdoche, New York* (2008), y la más reciente, *Anomalisa* (2015). En todas ha sido guionista, siendo una característica notable el presentar a personajes con problemas existenciales, que hacen una introspección de sí mismo y que, en la parte visual, manejan elementos que profundizan y ayudan a reforzar la construcción de la historia y los mismos personajes.

En el universo de Charlie Kaufman, las leyes de la física y las reglas clásicas de la ficción no tienen validez; el espectador es catapultado a ese mundo paralelo que todo lo dobla, que distorsiona detalles y grandes ideas en función de una verdad alegórica. Esto es más notorio en su primera película como director, *Synecdoche, New York* (2008), en la que retoma elementos del surrealismo para representar la historia del personaje Caden Cotard (interpretado por Philip Seymour Hoffman), quien es un artista que presenta problemas existenciales. Se mezclan elementos del sueño, lo maravilloso y se modifica la realidad.

Es común ver en las películas de Kaufman que lo objetivo y lo subjetivo se desdibujan para centrarse en el personaje y las emociones que expresa, una clara muestra del cine surrealista, pues:

“tiene la ventaja de contar con un tiempo a través del cual muestra el curso del pensamiento. Cabe aclarar que este flujo no es necesariamente coherente y resulta, por el contrario, muy enredado” (Escala, 2014:70)

Aunque el movimiento surrealista nunca estableció pautas sobre la estética, en el Primer Manifiesto del Surrealismo se expresa el componente onírico en el que el no se sabe identificar el sueño de la realidad. Kaufman mantiene esa línea en sus

guiones y un claro ejemplo es *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004), quizá su película más famosa, en la cual juega con este aspecto de la realidad en el que el Joel (y de forma visual también el espectador) vaga por sus recuerdos, en el inconsciente, en un intento por olvidar a Clementine, su interés amoroso. La historia de desdibuja de la realidad al mostrarnos un mundo onírico dentro de la mente de Joel, pero a su vez, un mundo “real” en el que borrar los recuerdos de una persona es posible.

Ahora bien, en la película *Anomalisa* (2015) también se puede ver este componente. El ejemplo más claro es durante la escena de la pesadilla de Michael, misma en la que el personaje no distingue la realidad y la única cualidad que permite entender que se trata de un sueño se basa en mostrar la situación cada vez más inverosímil tanto para el espectador como para el personaje. Sin embargo, la misma enfermedad de Michael impide saber si esto forma parte de su realidad, pues para expresarla desde un comienzo se juega con la voz de los personajes que lo rodean y que poco a poco va mostrando una externalización de la percepción que el personaje tiene hacia los demás, algo que no está exento de esta corriente, pues el surrealismo tiene la característica de ser:

“un movimiento en el que cada artista representa su propio mundo interior, sus necesidades y sus deseos más profundos.” (Barreiro, 2014:453)

En el contexto interno, encontramos que la construcción de la historia responde a su vez a la construcción del espacio, pues como afirma Bradshaw, en un artículo publicado por *The Guardian*:

“la película responde al fenómeno del espacio de la habitación de hotel: soso corporativo, aburrido, como el menú del servicio de habitaciones, pero, como ese menú, liberador y delicioso en su falta de identidad” (Bradshaw, 2016)

Para analizar el espacio, Bordwell propone:

“considerar el espacio como un asunto no representativo, analizándolo como diseño compositivo, y como forma y textura acústicas.” (Bordwell, 1996:113)

Es decir, en la construcción del espacio se busca un espacio de objetos, campos y figuras con el fin de crear no sólo la parte visual, sino también un significado dentro de la historia.

Por último Bachelard (1957), en su libro *La poética del espacio*, menciona La dialéctica de lo de dentro y lo de fuera, donde se exteriorizan los sueños, en especial las pesadillas, que adquieren un significado. En la película *Anomalisa* (2015), el personaje principal tiene una pesadilla, siendo ésta un reflejo de lo que está viviendo y la enfermedad que padece, pues todos los personajes externos se comportan de forma similar y la voz continúa siendo igual, pero su comportamiento cambia drásticamente y todos parecen tener una obsesión con el personaje.

Capítulo IV

Análisis del espacio visual y sonoro en la película *Ana y Bruno* (2017)

Para el análisis de la película *Ana y Bruno* (2017), se abordarán los tres niveles de funcionamiento de los signos, expresados en el nivel sintáctico, semántico y pragmático. La cinta de animación mexicana, dirigida por Carlos Carrera, dura 95 minutos y está basada en el libro del mismo nombre de Daniel Emil, quien además es guionista en conjunto con Flavio González Mello.

Se estima que es la película de animación más cara producida en México, pues tuvo un costo aproximado de 104 millones de pesos, contó con 77 fuentes de financiamiento y tardó 10 años en concluirse. Ganadora del Premio Ariel 2018 a la mejor película animada, el largometraje narra la historia de Ana, una niña que termina en un hospital psiquiátrico sin entender la razón. Ahí, conoce a una serie de personajes imaginarios (producto de las enfermedades de los pacientes del psiquiátrico), que le ayudarán a descubrir qué está haciendo allí y salvar a su madre de una terrible amenaza. (Gutiérrez, 2018)

4.1 Nivel Semántico

En el primer apartado, presentado a continuación, se pretende hacer un análisis del nivel semántico, mismo que se basa en las relaciones que tienen los signos entre sí, entendiéndolos como:

“entidades abstractas compuestas por el significante (clase de señales) con su significado (clase de mensajes)” (Talens, Romera, Tordera y Hernández, 1980:58)

Para ello, antes de comenzar con el análisis de los signos, se realizará una descripción de las manifestaciones visuales y sonoras del largometraje.

4.1.1.1 Funeral

Imagen 25



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

En la escena el personaje de Ana abre la puerta de la habitación del hospital al escuchar pasos en el pasillo y creyendo que se trata de su perro Choco. La cámara se encuentra en un **ángulo normal**, enfocando al personaje en un **bust shot**. Los colores que se perciben son cálidos, predominando el marrón, sin embargo, también hay un contraste con el color frío de la ventana.

Imagen 26



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

La toma cambia para enfocar el pasillo donde se percibe al fondo una la figura de algo avanzando. La toma parece ser **subjetiva**, haciendo un pequeño **travel** para adaptar a la imagen del personaje que se asoma por el pasillo y mostrando un **long shot** del escenario, el **ángulo** continúa siendo **normal**, en relación con la altura de Ana. Los colores son cálidos, la iluminación es escasa y apenas se percibe con claridad lo que sucede.

Imagen 26



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Ana camina por el pasillo gritando “¡Perrito! ¿Eres tú?”. La cámara hace un pequeño **dolly in**, acercándose al personaje, la **angulación** es **normal**. Al comienzo de la toma Ana está enfocada en un **medium shot**, pero al final se acerca hasta terminar en un **bust shot**. Los colores se mantienen, el pasillo apenas iluminado.

Imagen 27



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

La siguiente toma muestra a Ana quien avanza por el pasillo para buscar a Choco. La imagen muestra un **overshoulder** del personaje señalando lo que está viendo, la **angulación** es **normal** y se percibe un pequeño movimiento de cámara, **dolly in**, para acercarse a la toma. Los colores contrastan entre el marrón del pasillo, la poca iluminación y la luz de la luna que entra por la ventana, el cual es un color frío.

Imagen 28



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 28



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Ana sube las escaleras que se encuentran al final del pasillo y las cuales dan al tercer piso, el lugar donde su madre le prohibió subir. Durante el recorrido continúa gritando el nombre del perro. El ángulo de la cámara cambia y se encuentra en **picado**, hay un movimiento de cámara en **tilt down** para bajar y mostrar el personaje

desde que comienza a subir, se tropieza y continúa subiendo. Al principio se ve un **long shot**, pero el acercamiento termina con un **close up** del personaje. Los colores son más fríos en relación con la luz de la luna que entra por la ventana, sin embargo, predomina el negro y la poca iluminación del lugar.

Imagen 29



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Ana sube las escaleras. El ángulo de la cámara se mantiene en **contrapicado** durante toda la acción, haciendo un ligero movimiento de cámara hacia la izquierda en un pequeño **travel** que sube para señalar el recorrido, el personaje de Ana se aprecia en su totalidad en un **long shot**. Los colores son oscuros, predominando el blanco y negro relacionados con la poca iluminación.

Imagen 30



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 31



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

La cámara se mantiene fija para presentar a Bruno, el personaje se acerca a la cámara hasta hacer un **close up** de su cara. El ángulo es **normal**, a la altura de sus ojos. La iluminación sigue siendo tenue, destacando el color verdoso de la piel de

Bruno. El personaje avanza y sale de cuadro para dejar paso a Ana, quien ya se encuentra en el tercer piso y se aprecia en un **long shot**. La cámara se mantiene en el mismo ángulo, pero hace un **dolly in** mientras Ana se acerca siguiendo a Bruno.

Imagen 32



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 33



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Ana avanza por el pasillo, la cámara sigue su recorrido ahora de espaldas, comenzando con un **long shot** hasta terminar en un **over shoulder** del personaje. Hay un movimiento de cámara en un **dolly in** para acercarse. Se observa la iluminación del pasillo predominando los colores cálidos.

Imagen 34



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 35



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Bruno aparece frente a Ana y ambos se asustan. En un plano y contraplano se observan sus expresiones en un **close up**, primero de Ana y luego de Bruno. El ángulo es normal, a la altura de los ojos, no hay un movimiento de cámara pues se percibe en una **toma fija**.

Imagen 36



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 37



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Ambos continúan gritando hasta que Bruno coloca su mano en la boca de Ana para hacer que guarde silencio. Al comienzo de la toma se percibe un **two shot** de los personajes en un **plano americano**, después, a modo de **zoom in** se hace un acercamiento para mostrar un **close up** de sus caras.

Imagen 38



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Bruno continúa gritando hasta que se calla y quita su mano de la boca de Ana. La imagen se mantiene en un **close up** de la cara de los dos en un **two shot**. La iluminación permite observarlos con claridad, en el fondo se sigue manteniendo un tono gris.

Imagen 39



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Bruno se aleja para preguntarle a Ana qué está haciendo allá arriba. La toma cambia presentando un **overshoulder** de Ana para enfocar a Bruno, el ángulo está ligeramente en **contrapicado**. La iluminación es más nítida, siendo que se muestra el pasillo, y las luces ofrecen una atmósfera más cálida.

Imagen 40



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Ana le responde a Bruno que está buscando a su perrito. El **overshoulder** ahora se presenta en Bruno para enfocar a Ana, por la altura del personaje (Bruno) la cámara se encuentra en una toma **normal**, a la altura de sus ojos. Ana está enfocada en un **bust shot**. Se puede observar un contraste con la iluminación del pasillo, pues en el fondo predominan los tonos grises y luz que entra por la ventana.

Imagen 41



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Bruno se asombra, luego mueve la cabeza y al final se cruza de brazos para preguntar con enfado si tiene cara de perrito. Jugando con la toma se muestra un **overshoulder** de Ana, aunque se encuentra a la altura de los ojos de Bruno en un ángulo **normal**, quien está en un **medium shot**. De nuevo se percibe la iluminación del pasillo con los tonos cálidos que generan las lámparas.

Imagen 42



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Ana le responde que no, pero tiene orejas largas. Al igual que la toma anterior, en esta se mantiene el ángulo **normal** a la altura de los ojos de Bruno y en un **overshoulder**, Ana enfocada en un **bust shot**. El fondo regresa a mostrar la ventana con los tonos grises.

Imagen 43



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 44



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Bruno reacciona con tristeza por el comentario, baja las orejas y después le pregunta quién es. La imagen muestra un **overshoulder** de Ana mirando a Bruno, enfocándolo en un **bust shot**, pero al final se acerca hasta que su rostro queda en un

close up. En el fondo se enfoca el pasillo.

Imagen 45



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).



Imagen 46

Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Ana le dice su nombre y Bruno le dice que lo siga. Al comienzo de la toma Bruno se encuentra de espaldas, luego da media vuelta para comenzar a caminar. Es

una toma fija en un **two shot** en un ángulo **normal**, enfocando a Ana en un **medium shot** y a Bruno en un **bust shot**. El pasillo comienza a tomar un color más café, producto de la iluminación que proviene de las lámparas.

Imagen 47



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Ana sigue a Bruno por el pasillo, sin embargo, se ve temerosa y desconfiada, observando a su alrededor mientras Bruno camina con calma hasta detenerse para pedirle que guarde silencio. El recorrido de los personajes es seguido por un **dolly out** que empieza en un **two shot** enfocándolos en un **medium shot** en un comienzo hasta terminar en un **full shot**. El fondo sigue manteniendo el tono oscuro, pero las luces comienzan a ser más notorias.

Imagen 48



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 49



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Bruno salta para abrir una puerta. Se observa el movimiento de cámara en un **travel** para seguir el movimiento de Bruno, enfocando al personaje en un **full shot**, con un pequeño **contrapicado** cuando salta y regresando a un ángulo **normal**. Se percibe el tono marrón de la luz del pasillo.

Imagen 50



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 51



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Bruno entra a la habitación y grita, haciendo caras para asustar a quien esté del otro lado. Al principio de muestra al personaje en un **medium shot** pero se acerca la cámara en un pequeño **dolly in** para hacer un **close up** de su rostro en un ángulo **normal**. El color verde de Bruno se ve un poco más pálido, producto de la poca iluminación del cuarto.

Imagen 52



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 53



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Bruno asusta a un hombre quien intenta alejarse de él, pidiéndole que lo deje en paz hasta que Bruno se va. La toma se encuentra a espaldas de Bruno en un **two shot** para ver tanto su acción como la respuesta por parte del hombre a quien está asustando. La toma es fija, con Bruno, enfocado en un **medium shot**, saliendo de cuadro para dejar al hombre en un **full shot**, el ángulo es **normal** a la altura de Bruno. El cuarto es oscuro, predominando el tono gris, una parte de la pared está a medio terminar donde sobresalen los ladrillos; hay una tenue luz proveniente del techo y una ventana con los cristales que aparentan estar empañados.

Imagen 54



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Ana espera a Bruno, quien sale corriendo de la habitación. La toma es fija en un **overshoulder** de Ana para ver a Bruno en un **full shot**, el ángulo es normal a la altura de Bruno. De nuevo se enfoca el pasillo con la hilera de luces iluminándolo con tonos cálidos.

Imagen 55



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Bruno corre hacia Ana y ambos se esconden de la enfermera que corre por el pasillo alarmada por los gritos del paciente (Poncho). Al comienzo los personajes se enfocan en un **two shot**, haciendo un **dolly out** para mostrar su recorrido y enfocándolos en un **full shot**. La cámara hace un pequeño movimiento para ajustarse a su altura cuando ambos se sientan. En el fondo se ve a la enfermera que viene corriendo por el pasillo hasta que entra a la habitación.

Imagen 56



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 57



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Bruno continúa riéndose y Ana lo regaña, diciéndole que eso no se hace. Los personajes se encuentran en un **two shot** enfocándolos en un **medium shot** con la cámara fija, el ángulo está ligeramente en **contrapicado**. Se aprecia con mayor detalle el estado del hospital pues las paredes están cuarteadas y sucias.

Imagen 58



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Bruno hace caso omiso a las palabras de Ana y continúa riendo. Se muestra a los dos personajes en un **two shot** en un ángulo normal y un poco más abajo de la altura de Ana, ambos están en **full shot**. Hay poca iluminación y se siguen percibiendo los detalles de la pared.

Imagen 59



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Bruno se asoma de nuevo en la habitación. El personaje se encuentra en un **plano americano** y en un ángulo **normal** a la altura de Bruno. Hay poca iluminación, el rostro se ve con muchas sombras.

Imagen 60



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Bruno regresa a la puerta para asustar a Poncho, quien grita diciendo “¡Ahí está! ¡Velo!”, tratando de hacer que la enfermera voltee. La toma es un **group shot** de la enfermera, Poncho y Bruno. Se percibe que la habitación es pequeña y poco iluminada.

Imagen 61



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 62



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Bruno continúa molestando a Poncho hasta que se va y Ana lo sigue, la enfermera inyecta al paciente para que “se sienta mejor”. Al comienzo de la toma es

un **group shot** de los cuatro personajes, sin embargo, a modo de un **dolly in**, se acerca la imagen mientras Bruno y Ana se marchan. En un **long shot** de los personajes se ve que Poncho se resiste a que la enfermera lo inyecte. Se percibe la luz que entra por una ventana pequeña, iluminando la habitación.

Imagen 63



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Ana y Bruno avanzan por el pasillo, Ana le pregunta qué le pasa al señor y él responde que es esquizofrénico tipo paranoico, que está chiflado y le falta un tornillo.

Se hace un **travel** de su recorrido en un **dolly out**, enfocando a los personajes en un **medium shot**. El pasillo se ve lúgubre y pasan por varias puertas.

Imagen 64



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).



Imagen 65

Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Bruno se detiene y comienza a hacer muecas y gestos. La imagen se acerca para enfocar el rostro del personaje en un **close up** y posteriormente se abre la toma

en **long shot** para mostrar a los dos personajes en un **two shot**. Ana observa a Bruno con extrañeza y el personaje deja de moverse, dejando escapar un suspiro de alivio. El ángulo de la cámara es **normal** y la iluminación se mantiene acorde al pasillo.

Imagen 66



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 67



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Bruno continúa con su explicación y le dice que el paciente “cree ver un hombrecito verde”, a lo que Ana responde que ella también puede verlo y Bruno señala que entonces Ana también está loca. La cámara hace un pequeño recorrido para enfocar a los personajes en un **medium shot**, haciendo un **paneo a la izquierda** para terminar con Bruno señalando a Ana. La toma está ligeramente hacia abajo, en un **ángulo normal** a la altura de Bruno. La iluminación continúa siendo tenue, en relación con las luces del pasillo.

Imagen 68



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 69



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Bruno intenta avanzar, pero Ana le reprocha con enojo que ella no está loca, el personaje se detiene y voltea a verla con extrañeza antes de afirmar que “*Aquí hay puros locos... Menos yo*”, después continúa caminando y deja a Ana asombrada. La toma se centra en Bruno y su reacción, siendo un **bust shot** del personaje a la derecha y Ana, a la izquierda, continúa en un **medium shot**. La toma se mantiene fija hasta que Bruno sale del encuadre. El ángulo es **normal**, de nuevo acorde a la altura de Bruno y la iluminación continúa siendo la misma del pasillo.

Imagen 70



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 71



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Ana se queda pensando sobre las palabras de Bruno, cierra la boca y frunce el ceño, pero poco después hace un gesto de no creerle y se voltea sin hacerle caso. La toma se centra en la reacción de Ana, siendo un **bust shot** del personaje, el ángulo se mantiene **normal** a la altura de Ana y la cámara hace un pequeño **paneo** a la izquierda para mostrar el recorrido, pues el personaje termina de espaldas en un **over**

shoulder. La iluminación permite ver el deterioro del pasillo, con la pared cuarteada y con manchas negras.

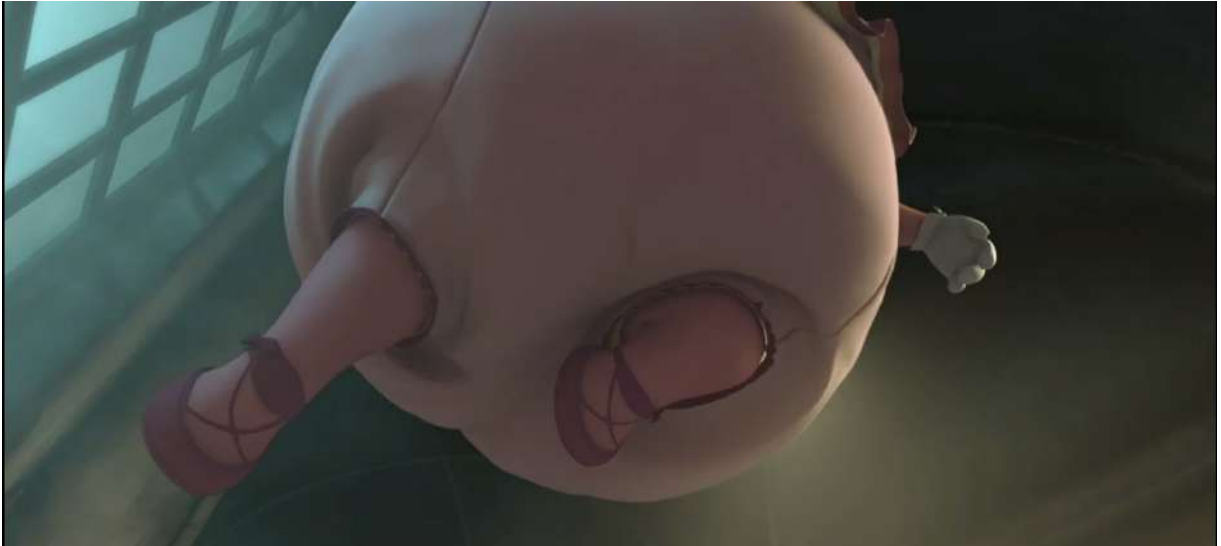
Imagen 72



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Ana se asoma por el pasillo que acaban de recorrer y Bruno regresa para hacer lo mismo, quien observa a Ana por un momento y posteriormente su mirada se dirige al pasillo. La toma se centra en Ana para dar continuidad al **over shoulder** de la toma anterior, con el ángulo de la cámara **normal** de nuevo a la altura de Ana, y los dos personajes están en un **medium shot**, ligeramente inclinados para poder ver. En el fondo se percibe un contraste por la luz que entra por la ventana y la luz de las lámparas.

Imagen 73



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Un tercer personaje aparece en la toma como si estuviera cayendo. La cámara se encuentra en un ángulo **nadir** para enfocar la parte baja del personaje donde se percibe apenas un poco, viendo los pies y la parte inferior. La iluminación es un pequeño contraste entre los colores cálidos de las lámparas del pasillo y la luz que proviene de la ventana, dejando notar el color rosa del personaje.

Imagen 74



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

El tercer personaje aparece frente a Ana y Bruno, quienes asustan por la presencia tan repentina de la elefanta. La cámara se encuentra en un ángulo en **contrapicado**, haciendo énfasis en la presencia del nuevo personaje en la escena. La toma está en un **long shot** de los tres personajes y en el lado izquierdo se aprecia el pasillo, así como su iluminación.

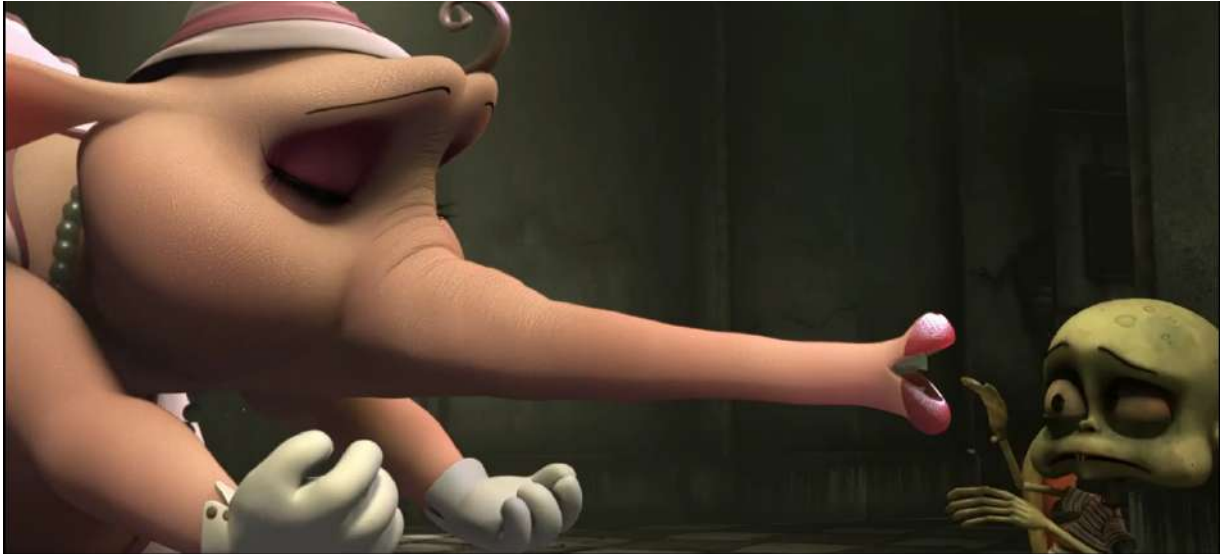
Imagen 75



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Ana se asusta con la presencia de la elefanta y se da vuelta, mientras que Bruno se queda en el mismo lugar. La toma se mantiene en un **full shot** de los personajes, ahora centrado más ellos y no en el pasillo, pero en un **contraplano** de la toma anterior y en un ángulo **normal** a la altura de Ana. La iluminación se mantiene cálida por las luces del pasillo.

Imagen 76



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 77



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

La elefanta se dirige a Bruno y le dice “mi amor”, posteriormente lo intenta besar, pero Bruno se aparta y lo termina agarrando con su trompa hasta que se percata de la presencia de Ana y voltea hacia ella. La toma se acerca para hacer énfasis en la elefanta y Bruno, mostrándolos en un **bust shot**, con un ángulo **normal**

a la altura de sus ojos. Ana se acerca al encuadre en el lado izquierdo, a modo de **over shoulder**. En la parte trasera de la toma, se puede percibir con más detalle la pared del pasillo.

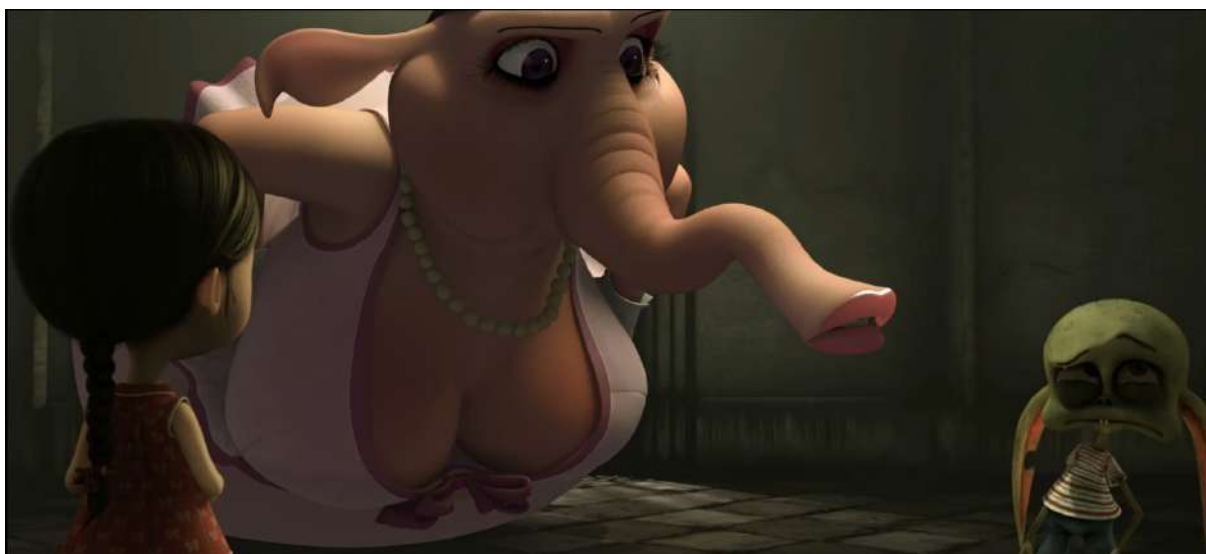
Imagen 78



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

La elefanta comienza a olfatear a Ana, quien se queda inmóvil entre confundida y asustada por la acción. De nuevo el encuadre se mantiene en los tres personajes, sin embargo, se presta mayor atención a Ana, pues Bruno se encuentra de espaldas y la elefanta en la parte derecha, apenas mostrando su cabeza. Ana y Bruno están enfocados en un **medium shot**, mientras la elefanta está en un **close up** de su rostro. El ángulo es **normal** y la iluminación se mantiene acorde al pasillo.

Imagen 79



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

La elefanta deja de prestarle atención a Ana y le pregunta a Bruno con reproche “¿y ésta quién es?”. En un **contraplano** de la toma anterior, se observa ahora la reacción de la elefanta y Bruno, quien se ve incómodo por la pregunta del nuevo personaje. Los tres están en un **medium shot**, manteniendo el ángulo **normal** y la iluminación.

Imagen 80



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Bruno le explica que es “una colada del piso de abajo” y las presenta, ahora conociendo el nombre de la elefanta que es Rosi, sin embargo, no parece muy feliz con que Ana esté con Bruno. La toma pasa 180° a la izquierda, pues se enfoca en mostrar a Bruno en el medio del encuadre para destacar sus gestos mientras las presenta. Ana y Bruno se encuentran en un **plano americano**, mientras Rosi en un **close up** de su rostro, en un ángulo **normal**. La iluminación se mantiene.

Imagen 81



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Rosi le pregunta a Bruno, sin ver a Ana, que qué es lo que quiere y por qué está con él, a lo que Bruno simplemente se voltea negándose a responder. Ana y Bruno se encuentran de espaldas en un **medium shot**, mientras Rosi, al ser de mayor tamaño, está en un **bust shot**, se mantiene el ángulo **normal** y la iluminación.

Imagen 82



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 83



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Rosi reprende a Bruno al decirle que la mire a los ojos y, con su trompa, lo hace girar para quedar frente a frente. Los dos personajes empiezan un duelo de miradas hasta que aparece un cuarto personaje que cruza en medio de ellos, provocando que

los tres se fijan en él. La toma se acerca en un **dolly in** para enfocarse en Rosi y Bruno, siendo un **close up** de los dos para enfatizar sus miradas. Al final de la toma termina en un **three shot**, de Ana, Rosi y Bruno que observan al recién llegado. Se mantiene el ángulo normal y la iluminación.

Imagen 84



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

El cuarto personaje les dice “¡Apúrense, que se les hace tarde!” mientras continúa caminando y los tres lo observan, también se percibe la presencia de un quinto personaje que camina por el pasillo en la misma dirección del cuarto. Rosi de nuevo voltea a ver con enfado a Ana. En un **contraplano** de la toma anterior para ver lo que están mirando los personajes, Ana y Rosi están en un **over shoulder** y en **medium shot**, y en la parte derecha del encuadre se ven a los dos nuevos personajes en un **full shot**. El ángulo sigue **normal** a la altura de Ana y la iluminación es cálida por las luces del pasillo.

Imagen 85



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 86



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 87



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Ana les dice que tiene que regresar con su mamá, pero Bruno la frena diciéndole que primero lo acompañe a la despedida del “*Piripitín*”. Rosi se enoja por la invitación y le reclama que quiera llevarla, a lo que Bruno reacciona con una mirada enojada. Al comienzo es un **three shot** de los personajes, pero aparece un sexto en la parte derecha de la toma que rápidamente desaparece y al final, Bruno sale del encuadre dejando a Ana y a Rosi en un **two shot**. Los tres se encuentran en un **full shot**, pero conforme se mueven Bruno termina en un **close up** hasta que sale y Ana en un **plano americano**. El ángulo es **normal** y la iluminación permite ver más sombras, relacionado con el estado deteriorado del pasillo del hospital.

Imagen 88



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

El personaje del reloj continúa caminando y contando: “51, 52...”, en el lado derecho de la toma aparecen más personajes que van en la misma dirección. El reloj está en un **plano americano** y en una toma fija con un **ángulo** normal. Los demás personajes están en un **long shot**, apenas percibiéndolos porque se da mayor énfasis en el pasillo por donde transitan, así como su iluminación y lo largo que es.

Imagen 89



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 90



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 91



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Mientras caminan, Bruno les dice a los otros personajes que saluden a Ana, el primero un inodoro que se presenta como Hugo, luego una mano que simplemente saluda a Bruno. Ana los observa con miedo y pregunta quiénes son, Bruno responde que “los amigos de una bola de orates que viven aquí”. Ana no entiende a qué se refiere con “amigos”, a lo cual Bruno procede a explicarle que “es una especie de labor filantrópica, les hacemos la vida más llevadera, los acompañamos cuando se sienten solitos, que es bastante seguido porque, cuando sus familiares los internan aquí, aunque les digan que van a regresar en unos días, luego no se les ve ni el polvo”. Toda la conversación transcurre en un **dolly out** a modo de seguir de frente a los personajes, por momentos es un **group shot** cuando se presenta un personaje nuevo, pero en su mayoría se conserva un **three shot** de Ana, Bruno y Rosi. Empieza enfocándolos en un **full shot**, pero al final Ana y Bruno, terminan en un **medium shot**, Rosi se queda un poco atrás y no se enfoca su cabeza, además, esto va acorde al ángulo **normal** de la cámara que se mantiene en Ana y Bruno, quienes son de menor tamaño. La iluminación no tiene cambios, continúa siendo cálida y con sombras.

Imagen 92



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 93



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Bruno continúa explicándole a Ana a qué se refiere y pone como ejemplo que el inodoro salió de la cabeza de un huésped a quien sus padres le pegaban por hacerse pipí en la cama cuando era niño. En un **plano** y **contraplano** primero se

observa la reacción de Ana a las palabras de Bruno y posteriormente se cambia para mostrar a Bruno hablar. Los dos personajes están en un **bust shot**, el ángulo es **normal** y la cámara los sigue a modo de **travel**. La cercanía de la toma hace que sean más notorias las sombras.

Imagen 95



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

El reloj de nuevo vuelve a hablar, apurándolos porque van retrasados. La toma es un **long shot** del pasillo, de espaldas a los personajes, para observar su recorrido y en un **group shot**, en conjunto con los personajes que ya han aparecido en la escena. El ángulo continúa siendo normal y la iluminación cálida por las luces del pasillo.

Imagen 96



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 97



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Bruno le explica a Ana que “la amiga de Tic es compulsiva de la puntualidad, al parecer se quedó esperando a que su gran amor pasara para fugarse juntos como habían acordado”. La toma cambia de un **dolly out** a un **dolly in**, pues en un comienzo se observa a Ana, Bruno y Rosi en un **three shot** y en un **bust shot**, pero después se enfoca a los personajes de espaldas y caminando detrás de los nuevos en un

medium shot. El ángulo aparece en **contrapicada**, pero al cambiar regresa a ser **normal**. Cuando se enfoca al pasillo la iluminación cálida es un poco más notoria, pues se ve el pasillo que ya está llegando a su fin.

Imagen 98



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Rosi se agacha sobresaltando a Ana y Bruno al preguntarle a qué gran amor se refiere. Es un three shot de los personajes, siendo enfocados de frente en un **medium shot**. El ángulo es **normal** y la iluminación se mantiene.

Imagen 99



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 100



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Bruno explica, ante la mirada de enfado de Rosi, que ella es “producto de la imaginación de una neurótica controladora”. Se hace un **travel** para seguir los movimientos de los personajes mientras hablan, al comienzo en un **three shot** en **medium shot** y después sólo enfocando a Rosi en un **bust shot**, quien se voltea sin

protestar a lo que dice Bruno, el último brincando para estar a la altura de la elefanta. El ángulo es **normal**, pero pasa a ser ligeramente en **contrapicado** para mostrar a Rosi. La iluminación permite ver la parte de atrás del pasillo, con las paredes deterioradas.

Imagen 101



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Por último, Bruno le dice “esta mano peluda... bueno, mejor no te digo con qué se traumó su dueño de joven”. El **travel** continúa para mostrar su recorrido mientras hablan, Ana está en un **medium shot**, mientras Bruno en un **plano americano** y la mano en un **long shot**, sólo se percibe una parte de Rosi en la parte izquierda de la toma. De nuevo la iluminación permite ver el estado del pasillo, el piso viejo y las puertas desgastadas.

Imagen 102



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 103



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Ana y Bruno caminan hasta llegar a una habitación donde se ve un altar que dice “hasta luego Piripitín”, a los personajes anteriores y nuevos personajes

congregados alrededor. El *travel* se detiene para hacer un *dolly in* de la entrada a la habitación, pasando junto a Bruno para enfocar lo que se encuentra dentro. Es un *over shoulder* de Ana y Bruno, quienes están en un *medium shot*, pero al final es un *long shot* de la habitación. La habitación se encuentra muy iluminada por las luces y las velas del altar.

4.2 Análisis de la historia y forma en la película Ana y Bruno (2017)

4.2.1 Espacio-Tiempo

4.2.1.1 Ferrocarril

Al comienzo de la película y como primer acercamiento para saber el espacio-tiempo, se observa un ferrocarril antiguo en circulación. Se puede inferir que la película está ambientada en México, pues a un costado del transporte se puede leer “Ferrocarriles Mexicanos”.

Imagen 104



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 105



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Posteriormente en la película los personajes viajan en tren, siendo de pasajeros, y al operador que grita “¡Todos abordo!”. Esto nos da a entender que la época en la que se sitúa la película está ambientada durante la circulación de este tipo de trenes, pues en la actualidad, en México sólo existen tres rutas que operan como trenes de pasajeros; una llamada “El Chepe” y que conecta la zona de Chihuahua y Los Mochis; el tren turístico Ruta del Tequila que va de Guadalajara al pueblo de Tequila; y un tren suburbano en el Valle de México.

Imagen 106



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 107



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

4.2.1.2 Automóviles

En la primera escena se ve a Ana, Carmen y Ricardo a bordo de un automóvil antiguo,

no se distingue la marca para señalar con exactitud de qué modelo y marca se trata, pero por las dimensiones y el diseño que presenta, parece un automóvil **Coupe** de 1940. En la parte delantera parece tener el logo de la empresa estadounidense **Cadillac**, mismo que cambió su diseño en 1933. Después se ven otros autos que también corresponden a un modelo antiguo, incluso ni siquiera tienen cinturones de seguridad, algo que se instauró en 1959.

Imagen 108



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 109



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 110



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 111



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

4.2.1.3 Vestimenta

Otro aspecto significativo para situar la película en el tiempo es la vestimenta de los personajes. Carmen, la mamá de Ana, usa un vestido, un collar de perlas y zapatos de tacón, una vestimenta muy casual en 1930, algo que incluso va con el peinado recogido en un moño que lleva. Por otro lado, Ana también lleva un vestido antiguo y su padre un traje acompañado con un sombrero. En las siguientes escenas se muestra a más personajes que utilizan el mismo estilo de ropa.

Imagen 112



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 113



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 114



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

4.2.1.4 San Marcos

Ana va en busca de su padre al pueblo donde vivía antes de ir al hospital psiquiátrico. Las calles del pueblo se ven antiguas, con casas de teja, ventanales grandes y techos altos. En la plaza se ve a gente pasear, un trío tocar instrumentos musicales en el quiosco y a chivos correr por ahí. Tic, el reloj, explica a otras alucinaciones la historia de la iglesia de San Marcos de la cual señala su fachada fue concluida en 1537.

Imagen 115



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 116



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Imagen 117



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

4.3 Análisis del personaje

Continuando con el nivel semántico, se realizará un análisis de los personajes de la película con el fin de entender los indicios que se muestran en el exterior de acuerdo con la mente de los personajes. En la película *Ana y Bruno* (2017), se presentan dos tipos de personajes: los humanos, dentro y fuera del hospital, y los imaginarios, producto de la mente de los pacientes del hospital psiquiátrico. En este caso la protagonista del largometraje es Ana, sin embargo, el personaje es producto de la imaginación de su madre Carmen, quien, al no encontrar consuelo ante la pérdida de su hija, comienza a imaginar que Ana sigue allí y también, se enfrenta con el miedo del incendio al exteriorizarlo en un monstruo que quiere hacerle daño a ella y a su hija.

Imagen 118



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

El primer acercamiento al personaje es durante el trayecto en auto al hospital psiquiátrico. Se percibe que es una mujer de entre treinta y treinta y cinco años, con cabello castaño y recogido. Lleva un vestido grisáceo y un collar de perlas. Cuando llega al hospital y sale del auto se puede apreciar que es alta y delgada. En un comienzo no se sabe la razón por la cual su esposo deja a Ana y a Carmen en el hospital, pero la mujer actúa de forma despreocupada y trata de reconfortar a Ana después de que su padre se marcha sin despedirse de ella.

Imagen 119



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

La escena continúa con las dos interactuando despreocupadamente, Carmen intenta hacer reír a Ana y la convence de que su padre no está molesto con ella (siendo lo que ella piensa al no encontrar otra explicación para que no se despidiera), pues afirma que tiene mucho trabajo pero que volverá en unos días. Hace reír a Ana y se olvida del tema por un momento.

La vestimenta de Carmen no es muy variable. Durante su estancia en el psiquiátrico se le ve utilizando un short, una camisa y una gorra para el cabello mientras se encuentra en el jardín tomando el sol. Durante la noche utiliza un camisón azul y lleva el cabello suelto.

Imagen 120



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 121



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

En relación con el primer encuentro de Ana y las demás alucinaciones de los pacientes, se presenta el problema de Carmen con el monstruo que es también

producto de su imaginación. Dicho monstruo los ataca durante el velorio del Piritín, Ana corre de regreso a su habitación y despierta a su mamá, Carmen de nuevo intenta reconfortarla pues Ana comienza a pensar que está loca al poder ver e interactuar con los demás. Carmen le dice que todo se trató de un sueño, sin embargo, cuando Ana menciona que había un “monstruo de fuego” esto parece alarmarla y es ahí cuando la alucinación las ataca.

Imagen 122



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Carmen se altera e intenta convencer a las enfermeras de que el monstruo las encontró y por ello deben marcharse de allí, algo que no creen y le piden que se tranquilice. La habitación se encuentra destrozada por el ataque del monstruo y las enfermeras se escandalizan por la actitud destructiva que presenta Carmen. Con forcejeos se la llevan al tercer piso y la encierran en una habitación acolchada.

Imagen 123



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

En la trama no se ve a Carmen interactuar con las demás alucinaciones, no obstante, hay un momento en el que observa una araña que se encuentra en la pequeña ventana de la habitación en la que está encerrada. La araña aparece en escenas anteriores como otra alucinación más y es quien se queda en el hospital a cuidarla mientras los demás van a San Marcos a buscar a Ricardo. Posteriormente la misma araña defiende a Carmen del monstruo y evita que el doctor lleve a cabo la terapia de *impulsos eléctricos* en ella.

Imagen 124



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

Imagen 125



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

A Carmen le atribuyen una actitud destructiva porque la habitación de nuevo aparece destruida y aunque afirma que se trata del monstruo que la está persiguiendo, nadie le cree. El doctor entra a revisarla y le reitera que no hay ningún monstruo, en esa escena se muestra al doctor como un equivalente al monstruo, quien además de

llamar su atención también le pregunta por el paradero de su hija. En esta escena se hace una comparación entre el monstruo y el doctor, pues los dos, en el imaginario de Carmen, buscan alejarla de Ana.

Imagen 126



Fuente: Foto propia tomada de la película Ana y Bruno (2017).

En una escena el doctor aparece leyendo los expedientes de los pacientes y se detiene para leer el de Carmen. Su nombre completo es María del Carmen Infante de Rodríguez y tiene 32 años. No se alcanza a leer mucho la descripción de su enfermedad, pero se entiende que se refiere a la negación constante que presenta por la muerte de su hija y el diagnóstico es un **Síndrome maníaco-depresivo-paranoide-esquizofrénico**.

Imagen 127



Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

Ricardo, Ana y las demás alucinaciones logran impedir que reciba el tratamiento de impulsos eléctricos, como se lee en el expediente, luchando contra el doctor y el monstruo que se empeñan en eliminar a Ana. Carmen tiene una conversación con Ana en la cual le pide que la deje ir y que acepte lo que pasó, pues de lo contrario la van a seguir manteniendo en el hospital pensando que está loca. Ana lucha contra el monstruo y desaparece, Carmen acepta que los dos se han ido y se marcha con Ricardo y Daniel del hospital.

Tiempo después Carmen sueña que está en la playa con Ricardo y Ana. Despierta por el ruido que está haciendo Daniel, pues Carmen y Ricardo lo adoptaron y los tres viven juntos. Sin embargo, al final de la escena, Carmen se detiene y sin girar pregunta “¿Ana?” al no obtener respuesta dice “Yo también te quiero, Ana”. Bruno aparece y se lleva a Ana a la boda de Rosi, pues a pesar de que Carmen aceptó que ya no está, sigue estando en su mente como una alucinación.

Imagen 128

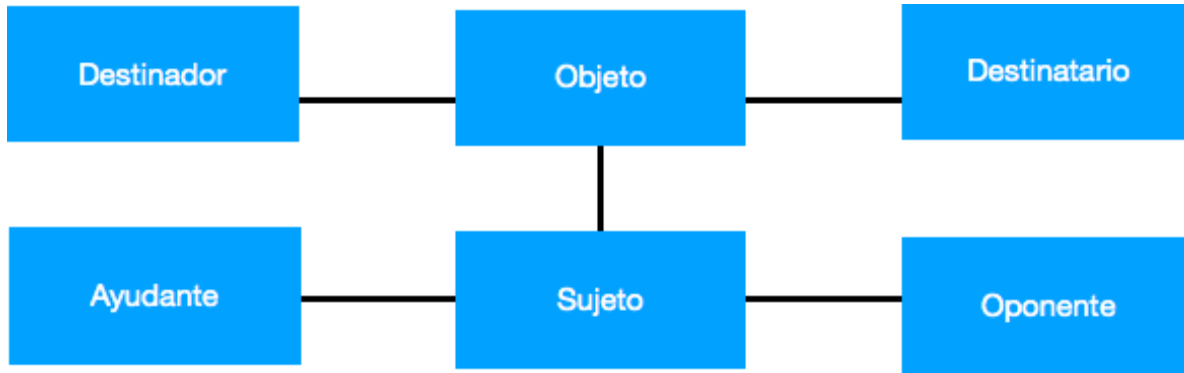


Fuente: Foto propia tomada de la película *Ana y Bruno* (2017).

4.4 Nivel Sintáctico

Para abordar el nivel sintáctico en la película *Ana y Bruno* (2017), se retomará la matriz actancial, que busca explicar el papel de seis actantes que cumplen ciertas funciones al relacionarse de forma diferente con el sujeto principal. Explicando los roles, se entiende que el sujeto es quien busca al objeto, que puede ser, como su nombre lo dice, un objeto, o también un personaje o un valor. El destinador ofrece un bien al destinatario. El ayudante, como la palabra lo indica, ofrece ayuda al sujeto para obtener el objeto y el oponente es quien crea obstáculos que impiden que el sujeto cumpla con lo que desea.

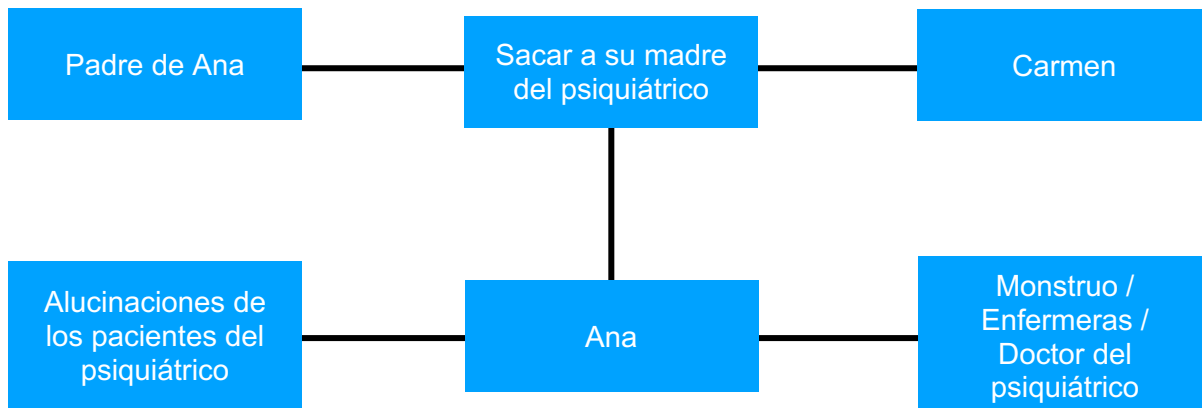
Figura 7



Fuente; *Elaboración propia basado en Beristáin (1984).*

Matriz actancial del parecer para *Ana y Bruno* (2017):

Figura 8

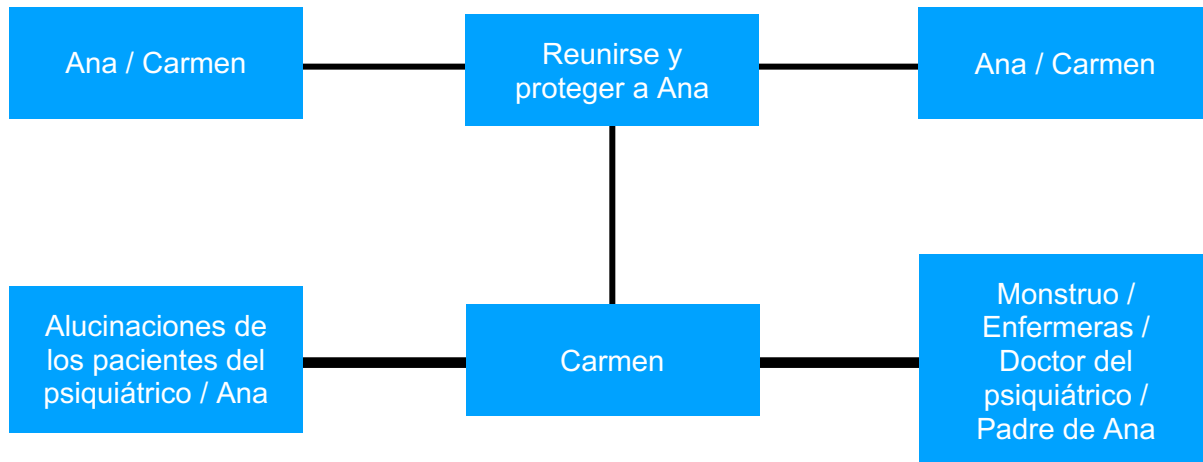


Fuente: *Elaboración propia basado en Beristáin (1984) aplicado a la película Ana y Bruno (2017).*

Aplicándola en el caso de la película, en la matriz actancial del parecer el sujeto es Ana, su objeto se ve ligado a sacar a su madre del psiquiátrico en el que fue internada por su padre, siendo él el motivo (Destinador) y como beneficio para Carmen, su madre (Destinatario). Sus ayudantes son las alucinaciones de los otros pacientes del psiquiátrico, pero se enfrenta al personal del hospital que no la deja salir de allí.

Matriz actancial del ser para *Ana y Bruno* (2017):

Figura 9



Fuente: Elaboración propia basado en Beristáin (1984) aplicado a la película Ana y Bruno (2017).

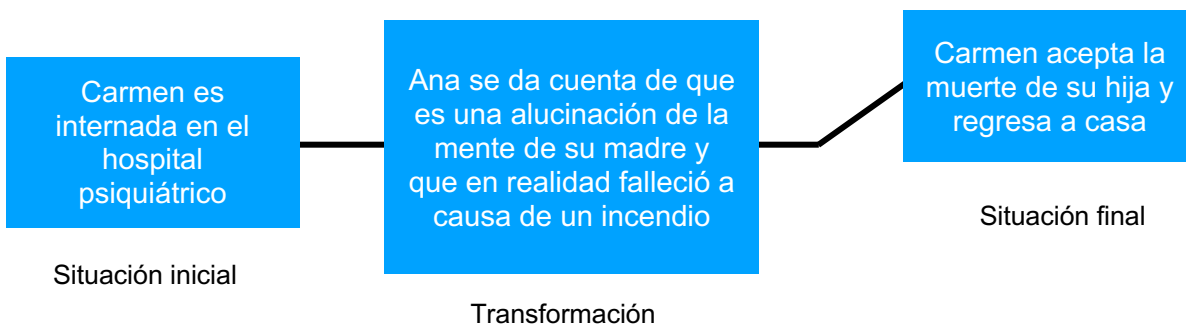
En el caso de la matriz actancial aplicada al ser el sujeto es Carmen, y su objeto es mantener a Ana a salvo porque en su mente está en peligro al imaginar que un monstruo la quiere atrapar. El destinador es Ana al reunirse con ella, pero viéndose beneficiada por esta misma situación como parte de su duelo por la pérdida de su hija, también se convierte en destinatario. Las alucinaciones y Ana son sus ayudantes, ya que buscan encontrar a su padre para poder rescatarla del hospital, pero en un momento también se vuelven sus aliados al protegerla del monstruo y del doctor que busca lastimarla, los cuales son sus oponentes al igual que el padre de Ana por ser el responsable de internarla en el psiquiátrico.

La sintaxis de las acciones marcan una situación inicial para el personaje, con el desarrollo de la historia esta situación sufre una transformación que culmina en una situación final para el personaje que puede ser benéfica o negativa para él. (Castelli y Camacho, 2015)

En la película *Ana y Bruno* (2017), la situación del personaje se ve enfocada en Carmen, cuando su esposo la deja a ella y a su hija en el hospital, a raíz de esta situación, Ana conoce a las demás alucinaciones que le permiten entender que ella también es producto de la mente de su madre y la situación final culmina con Carmen aceptando la muerte de su hija, pero también que la alucinación forma parte de su vida como una manera de recordar a Ana.

Sintaxis de las acciones para la película *Ana y Bruno* (2017):

Figura 10



Fuente: Elaboración propia basado en Beristáin (1984) aplicado a la película Ana y Bruno (2017).

4.5 Nivel Pragmático

Para concluir con el análisis de la película *Ana y Bruno* (2017), nos encontramos con el nivel pragmático, mismo que analiza la relación de los signos. que ya se expusieron en los apartados anteriores, con los sujetos. De esta forma, se pretende señalar cómo los elementos de dicha película se relacionan entre sí para crear un significado.

La película *Ana y Bruno* (2017) representa una hazaña para la animación en México al ser un proyecto ambicioso que requería no sólo de un financiamiento jamás antes visto para una producción mexicana de este tipo, sino también un cambio en el discurso de la animación al presentarnos una historia compleja, ubicada en un

psiquiátrico y con personajes que van desde los pacientes de este hospital hasta sus propias alucinaciones que externalizan el padecimiento que tienen.

El personaje principal, Ana, representa no sólo a la hija de una familia mexicana en un contexto rural, sino también todo un proceso de duelo que representa para la madre al perder a su hija en un incendio. Por supuesto, y debido a la época, el personaje es internado en un psiquiátrico bajo la creencia de que sufre de un trastorno mental esquizofrenia tipo paranoide, mismo que:

Con el término esquizofrenia se designa a un conjunto de trastornos psicóticos, caracterizados todos ellos por la presencia de síntomas psicóticos positivos en algún momento de su desarrollo, y donde los síntomas negativos y cognitivos se asocian, a su vez, a un grado variable de discapacidad. Sus manifestaciones básicas consisten en una mezcla de signos y síntomas característicos. Los síntomas afectan a múltiples procesos psicológicos, como la percepción (alucinaciones), ideación, comprobación de la realidad (delirios), procesos de pensamiento (asociaciones laxas), sentimientos (afecto plano, afecto inapropiado), conducta (catatonía, desorganización), cognición (atención, concentración), motivación y juicio. (Guía de práctica clínica sobre la esquizofrenia y el trastorno psicótico incipiente, 2009:35)

Carmen, madre de Ana, es ingresada por su esposo en un hospital psiquiátrico debido a que cree que Ana está en peligro y que algo la persigue para hacerle daño. En el desarrollo de la trama conocemos que en realidad Ana está muerta y que la visión que vemos de ella tiene que ver con una alucinación de Carmen al negarse a aceptar la pérdida de su hija. De este modo, lo que vemos en realidad es una externalización de la mente de Carmen en un lugar donde los demás pacientes también lo hacen y por lo que podemos entender la relación que surge entre ellos al presentar trastornos diferentes como el trastorno obsesivo compulsivo, la histeria, el alcoholismo, etc.

Esta visión que se tiene de estos trastornos mentales está relacionada

ampliamente con el contexto histórico, pues se ubica en una zona rural de México durante la primera mitad del siglo XX. Se puede establecer esta relación por la vestimenta, el diseño de los autos, el uso del tren como medio de transporte y el uso de terapias de *electroshock* para tratar a los pacientes del psiquiátrico.

En la película se muestran también otros personajes que interactúan dentro del psiquiátrico y que presentan una ayuda para Ana al ser sus aliados en la búsqueda de su padre, con el fin de rescatar a su madre de ese lugar y del monstruo que las persigue. Bruno, con aspecto de duende y de color verde, se presenta como una alucinación de un paciente que sufre de esquizofrenia tipo paranoide, y que se aparece ante él para molestarlo al asegurar que existe este personaje que nadie más puede ver.

La relación que se plantea en el espacio visual se ve reflejada en la iluminación del psiquiátrico, de aspecto lúgubre, con sombras que se profundizan a medida que lo recorren y que asentúan el tono de la película y de la situación que están viviendo los personajes al estar atrapados allí. Fuera del hospital, el escenario cambia, con colores más cálidos y que le dan un aspecto de contexto al ser una historia ubicada en algún pueblo de México llamado San Marcos.

Retomando la escena que se analizó en el nivel semántico, los planos que maneja al igual que los movimientos y ángulos de cámara, son diversos, rápidos y presentan brusquedad al momento de presentar al montaje. Esto se ve conectado con la visión de la imagen que tenemos de Carmen y los demás pacientes del psiquiátrico, ya que al seguir a Ana también seguimos a las demás alucinaciones y nos ofrece una explicación sobre “cómo” perciben los pacientes la situación dentro del hospital.

Por las características que presenta, se entiende que esta película recoge aspectos del realismo mágico, que para tomar una definición en específico es difícil

de señalar porque hasta la fecha no se tiene una teoría definida de lo que es. Sin embargo, se entiende por realismo mágico a un movimiento artístico que se representaba por incluir lo fantástico en la realidad cotidiana, de esta forma:

“lo maravilloso comienza a serlo de manera inequívoca cuando surge de una inesperada alteración de la realidad, de una iluminación inhabitual o singularmente favorecedora de las inadvertidas riquezas de la realidad, de una ampliación de las escalas y categorías de la realidad, percibidas con particular intensidad en virtud de una exaltación del espíritu que lo conduce a un modo de estado límite. Para empezar la sensación de lo maravilloso presupone una fe.” (Carpenter, 1986:12)

De esta manera, los elementos de lo fantástico se mezclan con lo real para entender lo que sucede, pero que se diferencian del surrealismo porque esto no consiste en los sueños, sino más bien de una visión del mundo. En *Ana y Bruno* (2017), se ve claramente reflejado con la exageración de los espacios visuales donde se presenta la obra, pues incluso el mismo psiquiátrico adquiere características más sombrías conforme se desarrolla la trama y pasa a representar un peligro para Ana, su familia, los pacientes y las mismas alucinaciones.

Son también estas alucinaciones producto de una realidad ligada a lo fantástico, personajes que exageran y se relacionan con los trastornos para externalizarlos y que cumplen una función dentro de la obra más allá de representar al inconsciente de los pacientes. Finalmente, es la batalla final con el monstruo, el doctor y los enfermeros que marcan el clímax de la película, donde el ambiente también adquiere un grado de subjetividad mayor y que marca la resolución de los problemas y la aceptación de Carmen ante la muerte de su hija.

Propuesta

Al ser las dos películas animadas con influencias en movimientos artísticos como el surrealismo y el realismo mágico, se pueden notar ciertas similitudes en cuanto a su contenido y forma de contar las historias. En ambas se presentan personajes con enfermedades mentales y utilizan los elementos visuales para hacerlas evidentes en la historia. Es por ello que la propuesta de esta tesis recurre a una comparación de semejanza-diferencia con contraste para señalar la forma en la que estas dos películas se distinguen entre sí..

Para comenzar, la película *Ana y Bruno* (2017), es una producción mexicana basada en un libro del mismo nombre. La historia está ambientada en un hospital psiquiátrico donde las alucinaciones de los pacientes se muestran como personajes que se relacionan y aportan a la trama, cabe señalar que es una animación tradicional a computadora. El elemento característico de esta historia es recurrir al realismo mágico para que los elementos fantásticos se mezclen con la realidad de la trama.

La segunda película, *Anomalisa* (2015), es una producción norteamericana que surgió de un guión para la radio del mismo director Charlie Kaufman. La historia está ambientada principalmente en un hotel, donde nos presenta la visión del personaje principal al interactuar con diferentes personas que tienen la misma voz, de esta forma utiliza el recursos sonoro como el elemento más significativo para mostrar el Síndrome Fregoli. Esta película es de animación en *stop-motion* lo que representa marionetas y escenarios completamente creados a mano para ser manipulados. A pesar de mostrar el sonido como elemento narrativo, también recurre al surrealismo, presentando escenas donde el personaje se encuentra en una pesadilla.

Se presenta la siguiente tabla de análisis comparativo en los aspectos técnicos de las dos producciones:

Tabla 6. Semejanza - Diferencia Aspectos Técnicos

Categoría	Anomalisa	Ana y Bruno
Dirección	Charlie Kaufman y Duke Johnson	Carlos Carrera
Guión	Original (Charlie Kaufman)	Adaptado del libro <i>Ana</i> de Daniel Emil (Daniel Emil y Flavio González Mello)
Año	2015	2017
Animación	<i>Stop-motion</i>	Tradicional/Computadora
Duración	90 min	95 min
País	Estados Unidos	México
Productora	Starburns Industries	Coloco Films, Grado Cinco, Itaca Films, Anima Estudios
Género	Animación, drama, comedia	Animación, fantástico, drama, comedia

Fuente: Elaboración propia con base en las películas *Anomalisa* (2015) y *Ana y Bruno* (2017).

Como se puede ver en la tabla anterior, las películas a nivel técnico no tienen ninguna similitud más allá de ser historias del género animado con tintes de comedia y drama. *Anomalisa* es una película norteamericana mientras que *Ana y Bruno* es una película mexicana. La duración es similar, apenas superada por 5 minutos en el caso de *Ana y Bruno*. La diferencia más significativa es que *Anomalisa* es una historia original de Charlie Kaufman, mientras que *Ana y Bruno* es una película adaptada del libro *Ana* de Daniel Emil.

La comparación a nivel narrativo surge de la historia y cómo se aborda. De acuerdo con el análisis anteriormente presentado en la tesis en el nivel *sintáctico*, *semántico* y *pragmático*, y teniendo presente que los aspectos técnicos de la animación también influyen en la construcción de la historia y cómo se utilizan los recursos sonoros y visuales en la narrativa, se propone una comparación a nivel

narrativo para entender cómo se manejan estos elementos al representar el inconsciente de los personajes. Para ello se utilizarán las siguientes categorías de comparación: espacio, sonido, montaje, personajes, situación inicial, situación final y movimiento artístico.

Tabla 7. Semejanza - Diferencia Aspectos Narrativos

Categoría	Anomalisa	Ana y Bruno
Espacio	<p>La historia transcurre en la ciudad de Cincinnati.</p> <p>Sólo podemos ver los escenarios del avión, el aeropuerto, el hotel (donde se desarrolla en su mayoría la historia), una calle y la casa del personaje principal.</p> <p>El hotel es el espacio más representativo, con colores cálidos, pasillos largos e iluminados.</p> <p>La escena del sueño representa el momento de corte en la narrativa.</p>	<p>La historia se desarrolla en un lugar de México, sin especificar.</p> <p>Nos presenta los escenarios del hospital psiquiátrico, el tren y un pueblo llamado San Marcos.</p> <p>El hospital psiquiátrico es el escenario más representativo, los colores son fríos, poco iluminados y con sombras.</p> <p>La escena donde Ana conoce a Bruno es el primer acercamiento a las manifestaciones de los pacientes.</p>
Sonido	<p>Se presentan sólo tres voces. Los personajes de Michael y Lisa son los únicos que presentan voces distintas, mientras que todos los personajes que aparecen tienen la misma voz.</p>	<p>Todos los personajes tienen voces diferentes, incluidas las alucinaciones de los pacientes.</p> <p>Se presenta música de fondo.</p>

	Se presenta música de fondo.	
Montaje	<p>Las tomas son en su mayoría centradas en el sujeto en un medium shot y para mostrar los espacios en un full shot.</p> <p>Es lineal, sin cambios cronológicos en la historia.</p>	<p>Las tomas presentan variación de ángulos, movimientos y posición de cámara.</p> <p>El montaje es rápido, presenta un cambio significativo en el número de tomas por escena.</p> <p>Es lineal, sin cambios cronológicos en la historia.</p>
Personajes	<p>El personaje principal es Michael, quien sufre del Síndrome Fregoli y piensa que todas las personas son la misma.</p> <p>Lisa es el único personaje que tiene una voz diferente. Conoce a Michael en el hotel, está ahí para asistir a su conferencia del servicio al cliente.</p> <p>Los demás personajes como Emily la amiga de Lisa, el botones del hotel, el taxista, las personas del avión, etc. que presentan la misma voz.</p>	<p>Ana, una niña que llega a un hospital psiquiátrico con su madre.</p> <p>Carmen, la madre de Ana, que es internada en el hospital por el diagnóstico de esquizofrenia paranoica.</p> <p>Ricardo, padre de Ana y esposo de Carmen.</p> <p>Daniel, niño ciego que puede comunicarse con Ana.</p> <p>Bruno, Rosi, Piritín, Hugo, Mano, Tic, etc. que representan las alucinaciones de los pacientes.</p> <p>El monstruo como principal antagonista al querer hacer daño a Ana y a su madre.</p>

		El Dr. Méndez y los enfermeros del hospital que mantienen cautiva a la madre de Ana.
Situación Inicial	Michael conoce a Lisa y es la primera persona con una voz distinta.	Carmen es ingresada al hospital psiquiátrico.
Situación Final	Michael escucha a Lisa como a todos los demás y regresa a casa en la misma situación inicial.	Carmen acepta la muerte de su hija y regresa a casa, sigue viendo a Ana.
Movimiento Artístico	<p>Surrealismo: Presentado en la voz de los demás personajes, producto del Síndrome Fregoli.</p> <p>En la escena del sueño, donde el inconsciente de Michael muestra una situación inverosímil de la realidad.</p>	<p>Realismo Mágico: las alucinaciones de los pacientes se relacionan entre sí en el mundo real.</p> <p>Retoma elementos fantásticos para hacer frente a la realidad que está viviendo el personaje principal, Carmen, al pasar por el duelo de la pérdida de su hija y creer que está en peligro porque un monstruo la persigue.</p>

Fuente: Elaboración propia con base en las películas *Anomalisa* (2015) y *Ana y Bruno* (2017).

Como se puede ver en la tabla anterior, los elementos significativos para construir a los personajes varían en las dos películas. En *Anomalisa*, podemos ver al personaje de Michael ser víctima de su enfermedad expresada en el sonido y el sueño representa sus miedos al ser perseguido, viéndose a sí mismo como una marioneta cuando parte de su rostro se desprende. En cambio, en *Ana y Bruno* podemos ver que las alucinaciones se materializan en personajes para participar en el entorno visual y sonoro de la película.

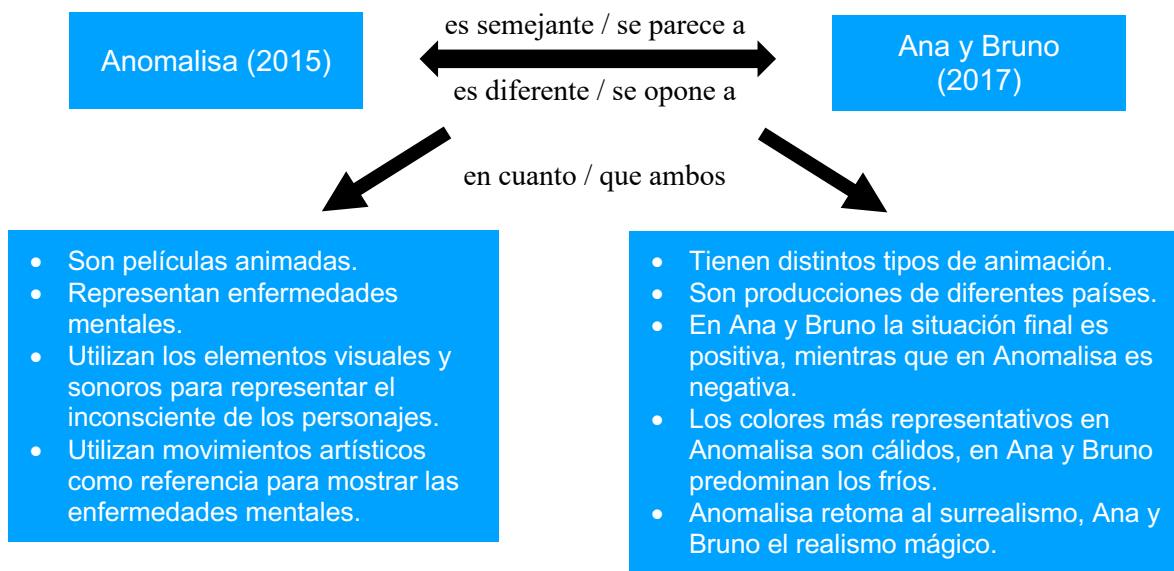
Los colores que utilizan son muy diferentes. En *Ana y Bruno* prevalecen los colores fríos, con poca iluminación y muchas sombras cuando están en el hospital

psiquiátrico; pero al estar en exteriores los colores cálidos son los que más se pueden percibir. En *Anomalisa* se produce un constante con los colores cálidos en la mayoría de los escenarios, muy iluminados y con pocas sombras, los únicos cambios que presenta se ven reflejados en el sueño y al momento de salir a la calle, donde los escenarios son poco iluminados y con sombras.

Las situaciones iniciales y finales son distintas en los dos casos. En *Anomalisa*, Michael vive con el *Síndrome Fregoli*, todos los personajes a los que conoce presentan la misma voz hasta que conoce a Lisa y se produce el primer cambio de situación. Sin embargo, al final no hay un cambio en la situación inicial porque Michael regresa a casa escuchando a todo, incluida Lisa, con la misma voz. Caso contrario a *Ana y Bruno*, donde el personaje de Carmen no tiene una enfermedad mental, en realidad está pasando por un duelo ante la pérdida de su hija y lo exterioriza por medio de la alucinación de Ana y el monstruo. Al final la situación inicial cambia con la aceptación de la muerte de Ana y Carmen regresa a casa con su familia.

Finalmente se propone el esquema de **semejanza-diferencia con contraste** para señalar las comparaciones más significativas entre las dos producciones.

Figura 11. Esquema de semejanza-diferencia con contraste



Como se puede ver en el esquema anterior, a pesar de que son películas animadas la mayor diferencia entre las dos radica en los movimientos narrativos que utilizan como referencia para mostrar lo que están viviendo los personajes de manera psicológica. Utilizando los elementos narrativos del espacio visual y sonoro para unirlos a la trama y que construyan el entorno de la historia, mismo que exterioriza lo que está pasando y ayuda a enfatizar el inconsciente de los personajes.

Conclusión

Se retoma la hipótesis inicial de la tesis “el espacio visual y sonoro influye en estas dos películas al presentar personajes complejos que conviven en ambientes contruidos para representar enfermedades mentales, de esta forma, se apoyan de elementos visuales y sonoros para externar comportamientos y, principalmente, su construcción psicológica.” Se puede afirmar, con el análisis en los tres niveles de funcionamiento de los signos, que la hipótesis se comprueba al presentar a los dos personajes principales Michael y Ana (más tarde Carmen), siendo contruidos por elementos del espacio sonoro y visual.

Al ser las dos películas animadas, presentan la oportunidad de moldear por completo desde la estructura espacial de los escenarios, hasta la construcción física de los personajes. Alejar al género animado de la característica infantil con el que comúnmente se denomina, permite la posibilidad de explotar la animación para crear historias complejas, que permitan retomar los recursos y posibilidades que permite la animación para construir espacios narrativos y personajes.

La animación desde su forma más básica como la historieta puede contener sátira, comedia, drama, romance, crítica social, aventuras, fantasía, etc. y no estar alejada de la realidad. Al contrario, la similitud con lo real y tangible permite que el ser humano se identifique y lo asocie con su entorno. Ver un largometraje, cortometraje o incluso una caricatura animada puede influir en el cambio de discurso donde los personajes son más reales, humanos y tienen características de películas del cine de ficción.

En el caso de las dos películas que se analizaron, *Anomalisa* (2015) es una construcción más apegada a la realidad, donde las marionetas que se utilizan tienen mayor similitud con las personas reales y los espacios son representaciones de lugares que se pueden encontrar en el mundo real. Desde luego, esta característica no está exenta de la temática y el público al que va dirigida la historia, con situaciones

que se pueden denominar para adultos al mostrar al personaje en una **sex shop** o teniendo relaciones sexuales.

Por otro lado, *Ana y Bruno* (2017) tiene elementos del cine animado que se pueden asociar con alguna película de **Disney, DreamWorks** o algún otro estudio de producción animada, con personajes de fantasía que hablan y se relacionan con personas de la realidad. Lo que caracteriza a esta película es la temática que maneja y dónde se desarrolla, pues hablar de enfermedades mentales, adicciones o incluso la muerte son temas difíciles de abordar para un público infantil. Aunado a esto, la película tiene diálogos que un niño no puede entender porque tienen una connotación diferente.

El sonido también presenta la posibilidad de utilizarlo como un elemento no sólo de acompañamiento, sino como una manera de contar la historia y mostrarlo como parte del personaje. En *Anomalisa* (2015) nos presenta a los personajes físicamente diferentes, pero entendemos la enfermedad de Michael por el referente de la voz, si fuera el caso de presentar a los personajes físicamente iguales con voces diferentes, quizá la construcción de la historia cambiaría al conocer a Lisa o quizá no, puede ser también otra forma de contar la historia y entender la mente de Michael. Pero, de igual forma, se estaría utilizando los recursos visuales para mostrarnos al personaje.

Finalmente, la posibilidad que presenta la construcción de espacios para contar historias. La animación no es sencilla ni barata, *Ana y Bruno* (2017) representó un reto para el director Carlos Carrera que tardó diez años en poder terminar el largometraje, siendo la película animada más cara producida en México hasta la fecha. Sin embargo, la ambientación al tratarse de una película situada en 1951, con vestimenta, locaciones, medios de transporte, escenografía, etc. puede ser moldeada al gusto del director para retratar la visión del libro en la película.

Sin duda la animación se debe analizar como forma de contar historias,

observando las posibilidades que ofrece para adentrarnos en historias que pueden abordar distintos géneros y alejarse por completo de lo infantil. Una película animada puede ser tanto para niños como para adultos, utilizando los elementos que permite desde los tipos de animación hasta los recursos del lenguaje cinematográfico para construir historias.

Bibliografía

1. Altarriba, A. (2011), “*INTRODUCCIÓN SOBRE EL ORIGEN, EVOLUCIÓN, LÍMITES Y OTROS DEBATES TEÓRICOS EN TORNO A LA HISTORIETA*” (PDF), en <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1369> España. 9-14
2. Altman, R. (2000). “*Los géneros cinematográficos.*” Barcelona: Paidós. Pp. 14-41
3. Arce, J. (2008). “*El sonoro antes del cine sonoro. Imágenes y música mecánica entre 1895 y 1927*”. En *Actas del IV Simposio Internacional La creación musical en la banda sonora*. Salamanca, Universidad de Salamanca. Pp. 1-18
4. Arredondo, H. & Huelva, F. (1998). “*Los sonidos del cine*”. En *Revista Comunicar*, No. 11, España. Pp. 101-105
5. Arias, R. D. (2009). “*El vídeo en el ciberespacio: usos y lenguaje*” (PDF), en <https://www.redalyc.org/pdf/158/15812486008.pdf> España. 63-67
6. Aumont, J. (1992) “*La imagen*”. Barcelona: Paidós. Pp. 143-165
7. Aumont, J. (1985) “*Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración.*” Barcelona: Paidós Comunicación. Pp. 6-49
8. Badiou, A. (2004) “*El cine como experimentación filosófica*” En *Pensar el cine I: imagen, ética y filosofía*. Buenos Aires, Manantial. Pp. 23-35.
9. Barthes, R. (1986) “*Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces.*” Barcelona: Paidós. Pp. 11-292
10. Bachelard, G. (1957). “*La poética del espacio.*” Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. Pp. 20-120
11. Barreiro, B. (2014). “*La estética surrealista.*” (PDF), en <http://revistadefilosofia.com/58-20.pdf>.
12. Bazin, A. (2012). “*¿Qué es el cine?*” Madrid: Ediciones Rialp. Pp. 23-33
13. Beristáin, H. (1984). “*Análisis estructural del relato literario.*” México: Universidad Nacional Autónoma de México. Pp. 12-113
14. Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). “*El arte cinematográfico: una introducción.*” Barcelona: Paidós Ibérica. Pp. 41-48
15. Bordwell, D. (1996). “*La narración en el cine de ficción.*” Barcelona: Paidós. Pp. 113-129
16. Bradshaw, P. (24 de abril de 2021). *The Guardian*. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/film/2016/mar/10/anomalisa-review-charlie-kaufman-puppet-masterpiece-about-the-human-condition>
17. Bretón, A. (2001). “*Manifiestos del surrealismo.*” Buenos Aires: Editorial Argonauta. Pp. 2-33
18. Cabrera, I. E. (2019). “*Proto stop-motion: Análisis de las primeras apariciones del stop motion*”

- en el cine de acción real”. En *IV Congreso Internacional de investigación en artes visuales: ANIAV 2019 Imagen [N] visible*. Universitat Politècnica de València. Pp. 115-119
19. Caivano, J. L. (2005). “Semiótica, cognición y comunicación visual: los signos básicos que construyen lo visible.” En *Seminario de lo visual. Tópicos del seminario*. Vol. 13. No. 1. Pp. 113-135
 20. Campos, M. (2013). “La América Latina de Cine en Construcción Implicaciones del apoyo económico de los festivales internacionales/The Latin America of Films in Progress”. En *Archivos de la Filmoteca*. No. 71. Pp. 13-26
 21. Carpentier, A. (1986). “El reino de este mundo.” Santiago de Chile: Editorial Universitaria. Pp. 10-32
 22. Castelli, S. y Camacho, T. (2015). “Apocalipsis en clave manga. Análisis semiótico del cómic japonés X”. En Morales Damián Manuel Alberto, *Imágenes, textos y contextos*. Pachuca, UAEH. Pp. 70 - 85
 23. Castro-Ricalde, M. (2017). “El cine mexicano de la edad de oro y su impacto internacional”. En *La colmena*. No. 82, México. Pp. 9-16
 24. Chion, M. (1993). “La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido.” Barcelona: Paidós Comunicación. Pp. 10-58
 25. Cordova, R. A. (2011). Breve historia de los ferrocarriles mexicanos. *Con el objetivo de difundir y divulgar el conocimiento y resultados de la*. 83-88. Recuperado de <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.473.3804&rep=rep1&type=pdf#page=83>
 26. Duran, J. (2016), “El cine de animación estadounidense”, 1ª. Edición, Editorial UOC: Barcelona. Pp. 11-83.
 27. De Simone, R. (2012). “Méliès, el precursor del cine de ciencia ficción” (PDF), en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/400_libro.pdf#page=29 Argentina. 31-32
 28. Deleuze, G. (1987) “La imagen- tiempo. Estudios sobre cine 2.” Barcelona: Paidós. Pp. 11-198
 29. Escala, L. (2015). “Surrealismo narrativo y realismo emocional. Synecdoche, New York.” (PDF) en <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/2929?locale-attribute=en>. Pp. 68-72
 30. García, A. & Tovar, F. (2018). “Tradición grecolatina y cine de animación: referentes iconográficos e intertextuales en Los mundos de Coraline (Coraline, Henry Selick, 2009)”. En la Revista *1616: Anuario De Literatura Comparada*. No. 7, Salamanca, España. Pp. 295-307
 31. Getino, O. (1998). “Cine y televisión en América Latina”. Editorial LOM: Santiago, Chile. Pp.

32. Ginzburg, C. (1999). *“Mitos, emblemas e indicios. Morfología e historia”*. Barcelona: Gedisa. Pp. 138-136
33. Giraldo, C., Naranjo, S., Tovar, E., y Córdoba, J. C. (2008) *“Teorías de la comunicación.”* Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá. Pp. 37-42
34. Gubern, R. (1969). *“Historia del Cine.”* Anagrama: Barcelona. Pp. 16-33
35. Guía de práctica clínica sobre la esquizofrenia y el trastorno psicótico incipiente. (2019). (PDF) en https://portal.guiasalud.es/wp-content/uploads/2018/12/GPC_495_Esquizofr_compl_cast_2009.pdf
36. Gutiérrez, V. (30 de agosto de 2018). *El Economista*. Recuperado de www.economista.com.mx: <https://www.economista.com.mx/arteseideas/Ana-y-Bruno-es-la-pelicula-mas-cara-del-cine-mexicano-20180830-0106.html>
37. Hinojosa, L. (2019). *“Nueva época de oro para el cine mexicano: una mirada local en el horizonte mundial del mercado cinematográfico”*. En *Palabra clave*. Vol. 22 No. 3, Colombia. Pp. 1-25
38. Jaramillo, A. (2011), *“Cine y Color. Más allá de la realidad.”* En la Revista La Tadeo (Cesada a partir de 2012) No. 76, Colombia. Pp. 9-28
39. Jung, C. (1995). *“El hombre y sus símbolos.”* Barcelona: Paidós Ibérica. Pp. 20-31
40. Kemp, P. (2021), *“Cine. Toda la historia”*, 1ª. Edición Electrónica, Barcelona: Blume. Pp. 14-460.
41. Konigsberg, I. (2004). *“Diccionario Técnico Akal de Cine.”* Madrid: Ediciones Akal. Pp. 18-104
42. Landeros, S. (2020), *“La fuerza del sonido en el Cine.”* En *Revista Iberoamericana de Comunicación* No. 38. Pp. 131-147
43. Ley Federal de Cinematografía. (PDF) Recuperado de http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf_mov/Ley_Federal_de_Cinematografia.pdf.
44. López, A. M., & Francese, T. F. Á. (2015). *“Cine temprano y modernidad en América Latina”*. En *Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica*. No. 1. Pp. 128-170
45. Márquez, T. (2005). Los archivos de Ferrocarriles Nacionales de México. América Latina en la historia económica, (23), pp. 119-130.
46. Martin, M. (2002). *“El lenguaje del cine.”* Barcelona: Editorial Gedisa. Pp. 26-117
47. Masotta, O., Hutnik, L. V., & Steimberg, O. (1970). *“La historieta en el mundo moderno”*. Paidós, Barcelona. Pp. 18-35.

48. Mena, L. I. (1975). "Hacia una formulación teórica del realismo mágico." En *Bulletin hispanique*. Vol. 77 No. 3. Pp. 395-407
49. Mesa, T. (2008). "Síndrome de Frégoli: a propósito de un caso." En *Alcmeon. Revista Argentina de Clínica Neuropsiquiátrica*. Vol. 14. No. 4. Argentina. Pp. 24-36
50. Nichols, B. (2013). "Introducción al documental." México: Universidad Nacional Autónoma de México. Pp. 21-63
51. Peirce, C. S. (1974). "La ciencia de la semiótica". Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión. Pp. 9-33
52. Peirce, C. S. (2005). "El icono, el índice y el símbolo. Traducción castellana de Sara Barrena. Fuente textual en CP, 2-274." (PDF) en http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/mariacristinasoler_signo_2/EL_ICONO.pdf. 1-11
53. Peñalosa, X. P. (2019). "LE VOYAGE DANS LA LUNE/VIAJE A LA LUNA (1902) DE GEORGES MÉLIÈS: ANÁLISIS ESTÉTICO Y SEMIÓTICO DE UNA IMAGEN EN MOVIMIENTO" en la Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación. No. 30, São Paulo. Pp. 260-271
54. Pérez, N. (2017). "El tiempo y el cine." En *Diferencias, revista de teoría social contemporánea*. No. 4, Argentina. Pp. 108-128
55. Pinel, V. (2009). "Los Géneros Cinematográficos: Géneros, Escuelas, Movimientos Y Corrientes en El Cine." Barcelona: Ediciones Robinbook. Pp. 10-336
56. Racionero, A. (2008). "El lenguaje cinematográfico." Barcelona: Editorial UOC. Pp. 39-45
57. Reyes, D. G. Z. (2013). "La representación de la transformación femenina en los dibujos animados. El caso de Betty Boop." En la Revista de comunicación Vivat Academia. No. 113, Colombia. pp. 72-80.
58. Rodríguez, M. (2007). "Animación, una perspectiva desde México". México: Universidad Autónoma de México. Pp. 11-31
59. Runnquist, E. y Nubiola, J. (2011). *Signo*. (PDF) en <https://philpapers.org/archive/RUNSI.pdf>. 1-7
60. Ruquet, E. (2014). "El otro Ooo." En la Revista LUTHOR No. 22, Buenos Aires. pp. 10-18
61. Sadoul, G. (2004), "Historia del cine mundial: desde los orígenes", 19ª. Edición, Siglo XXI, México. Pp. 8-473.
62. Sánchez, J. L. (2016). "Sobre el caligarismo y el cine expresionista alemán." (PDF) en <https://eprints.ucm.es/50570/1/Sobre%20el%20caligarismo%20y%20el%20cine%20expresionista%20alemán.pdf> España. 1-28
63. Sánchez-Navarro, J. (2020). "La imaginación tangible. Una historia esencial del cine de

- animación.*” Editorial UOC: Barcelona. Pp. 1-29.
64. Silva, J. P. (2011). “*La Época de Oro del cine mexicano: la colonización de un imaginario social*”. En *Culturales*. Vol. 7 No. 13. Mexicali. Pp. 7-30
65. Seymour, C. (1990). “Historia y discurso, la estructura narrativa en la novela y en el cine.” España: Humanidades. Pp. 15-35
66. Talens, J., Romera, J., Tordera, A. & Hernández, V. (1980). “*Elementos para una semiótica del texto artístico.*” Madrid: Ediciones Cátedra. Pp. 11-65
67. Thompson, J. (1998) “*Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación.*” Barcelona: Paidós. Pp. 25-60
68. Triquell, X. (2019). “*Eje 3. Producciones cinematográficas contemporáneas: características y estrategias narrativas: Los géneros cinematográficos, entre la historia de la sociedad y la historia de un lenguaje.*” (PDF) en <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/81654> Argentina. 1-13
69. Vera, P. G. (2012). “La presencia de nursery rhymes y Disney en Shrek y Shrek 2. El papel de la intertextualidad en DreamWorks”. En *ALLIJ. Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*. No. 10, Vigo, España. Pp. 57-68
70. Vidal, R. (2008). “*Los inicios del cine sonoro y la creación de nuevas empresas filmicas en México, 1928-1931.*” En *Revista Del Centro De Investigación De La Universidad La Salle*, Vol. 8 No. 29. Pp. 17-28
71. Villaseñor, P. M. (2006). “*El surrealismo en el cine: Una visión a la obra de Luis Buñuel*”. En la *Revista Digital Universitaria*. No. 8, Ciudad de México. pp. 1-16
72. Wells, P. (2009). “*Fundamentos de la animación.*” Barcelona: Parramón. Pp. 10-188

Material Audiovisual

1. Carrera, C. (Dirección). (2017). *Ana y Bruno*. (DVD). México: Coloco Films, Grado Cinco, Itaca Films, Anima Estudios. 95 minutos.
2. Kaufman, C. y Johnson, D. (Dirección). (2015). *Anomalisa*. (DVD). Estador Unidos: Starburns Industries. 90 minutos.