

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

LA FUNCIÓN DEL NARRADOR EN LOS DIBUJOS ANIMADOS

TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRÍA
EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Que presenta la alumna Virginia Estela Reyes Castro

Asesora de Tesis: Dra. Lourdes Romero Álvarez

Marzo 2006



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS ACADÉMICOS

A la Dra. Lourdes Romero Álvarez por sus consejos y valiosas aportaciones.

A todos los que coadyuvaron a la terminación de esta tesis.

A mis padres en dondequiera que se encuentren.

A Chez por acompañarme en el proceso de la vida y el amor.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
--------------------------	----------

CAPITULO 1 CONOCIMIENTO, EVOLUCIÓN Y CLASIFICACIÓN DEL DIBUJO ANIMADO.

1.1 Conocimiento y arte de los dibujos animados.....	8
1.2 Los orígenes de los dibujos animados.....	14
1.3 Etapas de evolución de los dibujos animados	20
1.4 Clasificación y géneros en los dibujos animados.....	25
1.5 Referentes y fuentes de las historias de dibujos animados.....	41

CAPÍTULO 2 HACIA LA CONCEPTUALIZACIÓN DEL RELATO COMO UNIDAD GENÉRICA DE LA COMUNICACIÓN NARRATIVA.

2.1 El relato.....	45
2.2 El relato de ficción.....	48
2.3 El relato filmico.....	50
2.4 El relato del dibujo animado.....	54
2.5 La instancia narrativa en los dibujos animados.....	58

CAPÍTULO 3 MARCO TEÓRICO METODOLÓGICO PARA EL ANÁLISIS NARRATOLÓGICO AUDIOVISUAL

3.1 La enunciación en los relatos audiovisuales.....	67
3.2 Plano narrativo.....	71
3.3 Plano perceptivo.....	76
3.4 Plano temporal.....	88
3.5 Plano espacial.....	103
3.6 Plano sonoro.....	116

CAPÍTULO 4 CORPUS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Universo de investigación.....	124
4.2 De la cita al diálogo de once dibujos animados.....	125

CAPÍTULO 5 ANÁLISIS NARRATOLÓGICO DE ONCE CORTOMETRAJES DE DIBUJOS ANIMADOS (DE 1930 A 1938)

5.1 Plano Narrativo.....	141
5.2 Plano Perceptivo.....	156
5.3 Plano Temporal.....	183
5.4 Plano Espacial.....	212
5.5 Plano Sonoro.....	237

CONCLUSIONES	275
---------------------------	-----

ANEXO	284
--------------------	-----

BIBLIOGRAFÍA	289
---------------------------	-----

INTRODUCCIÓN

El estudio de los relatos audiovisuales ha cobrado gran relevancia debido a que constituye, de hecho, el contenido básico del consumo mediático a partir de la mitad del siglo XX y lo que va del actual.

Estudiar los relatos audiovisuales o imagen audiovisual, es una referencia obligada ya que éstos han contribuido a la construcción de la conciencia individual y colectiva, además de que han dado origen a nuevos estilos de vida con una ensoñación global y manipuladora.

Los relatos audiovisuales, como parte de la cultura mediática, demuestran que la imagen narrativa se ha convertido en el síntoma ostensible de una nueva cultura, que da paso a la generación de ideas y valores sin que el espectador lo advierta.

En el campo de los estudios de relatos audiovisuales, los teóricos se han enfocado más al cine y a la televisión, que a los dibujos animados, los que han sido un tanto relegados, aún cuando también son relatos producidos por la industria cultural.

Por estas razones y a pesar de tener un siglo de existencia, los dibujos animados son todavía un fenómeno esencialmente oscuro y complejo para una gran parte de historiadores, investigadores y críticos de arte. Oscuro y complejo debido a que si bien son catalogados como parte del séptimo arte, hay quienes ven en ellos un producto de escaso contenido. Por el contrario, los dibujos animados están llenos de elementos para ser estudiados, ya que surgen y se desarrollan en la sociedad industrial en donde la rentabilidad los ha llevado a una superproducción salvaje y comercial; también forman parte de los medios de comunicación y de manera particular, manejan, a diferencia de los demás, un lenguaje propio. Son obras realizadas a través de diversas técnicas, donde la

imagen y su movimiento son creadas por el autor. Por tal razón los dibujos animados gozan de una autonomía lingüística, técnica y estilística como forma de expresión.

Es válido considerar a los dibujos animados comerciales como un sustituto industrial barato que sólo presentan modelos antropomórficos en movimiento. Incluso los dibujos creados por la computadora, también están destinados a generar nuevas formas de consumo ficcional, a diferencia de las obras de Emile Reynaud, precursor de este arte, quién los concebía como una forma de expresión artística.

A todo lo anterior hay que agregar, que como producto comercial manejan estilos, modos y formas del lenguaje bastante reiterativos y restrictivos, a tal punto que, en unos y otros, la codificación marca fórmulas que fue imponiendo la industria cultural.

En esta investigación realizo un análisis del narrador en los dibujos animados comerciales. El narrador es quien organiza el material de la historia que cuenta, y determina las herramientas narrativas que empleará en su relato.

El análisis narratológico también contribuirá a identificar con claridad las características que tiene el narrador de relatos de dibujos animados. Además, de conocer si el narrador ofrece o no variantes en las formas narrativas y su forma de incidencia en la percepción del receptor al que va dirigido, el infante.

Al no contar con más investigaciones para analizar dibujos animados comerciales, tuve que apoyarme, principalmente, en textos que hablan sobre narratología de textos literarios y cine, ya que finalmente, estos trabajos están orientados a estudiar relatos.

Para construir el modelo, me apoyé principalmente en la metodología de Gérard Genette, basado en su teoría del relato ficcional, conocida también como narratología; de la cual retomé la voz, el modo y el tiempo. También me basé en autores, especialistas en el estudio de los relatos cinematográficos como Gaudreault, Jost, Seymour Chatman, Cassetti, Di Chio, y García Jiménez, quienes han desarrollado modelos para estudiar los

relatos audiovisuales. Ellos, además de hablar de voz, modo y tiempo, también analizan el espacio y los sonidos propios del lenguaje cinematográfico.

Con las propuestas de los autores mencionados, desarrollé un modelo teórico metodológico para estudiar el discurso narrativo de dibujos animados, en el que se contemplan cinco formas narrativas que se le denominaron planos: plano narrativo, plano perceptivo, plano temporal, plano espacial y plano sonoro. La finalidad fue buscar un modelo integral desde el que se pudiera analizar al narrador de los dibujos animados comerciales.

En el plano narrativo se desarrollan las siguientes categorías: posición temporal, tipos de narrador y niveles narrativos, mismas que fueron propuestas por Genette.

En el plano perceptivo las categorías que se contemplan son: focalización, ocularización, auricularización y punto de vista. En este plano se consultaron a otros autores ya que con la propuesta de Genette, no quedaba claro la manera cómo se explicaba la focalización para los relatos audiovisuales. Por lo que fue necesario también puntualizar y proponer las categorías manejadas por Gaudreault y Jost (ocularización y auricularización y finalmente la última categoría (el punto de vista) retomado de Francesco Cassetti.

En el plano temporal se consideran las categorías siguientes: orden (tiempo cíclico, cronológico o lineal,acrónico y anacrónico), duración (la pausa, la escena, el sumario, la elipsis, dilatación), frecuencia (singulativa, múltiple, repetitiva e iterativa). En este plano todas las categorías son propuestas por Genette, excepto el tiempo cíclico y la forma múltiple que se retomaron de Cassetti.

En el plano espacial se proponen las siguientes categorías: campo (campo, fuera de campo), espacio (identidad, alteridad), movimiento (espacio estático fijo, estático móvil, dinámico descriptivo, dinámico expresivo), escenario (representativo, simbólico),

ámbito (ambiente). Las categorías para este plano fueron desarrolladas a partir de las propuestas de García Jiménez, Casetti y Galdreault.

Finalmente, el plano sonoro contempla las siguientes categorías: la voz (anclaje y relevo), voz *in*, *off* y *over*; los ruidos (anclaje y relevo) ruidos *in*, *off* y *over*; los sonidos musicales (anclaje y relevo), sonidos musicales *in*, *off* y *over*. Estas categorías están basadas en Galdreault y Casetti.

Estudiar los relatos de dibujos animados comerciales, nos ayudará a conocer las relaciones que se dan entre relato e historia, entre relato y narración y entre historia y narración a través de la intermediación del narrador. Además de conocer si el narrador ofrece o no variantes en las formas narrativas y su forma de incidencia en la percepción del receptor.

El modelo también permitirá continuar el estudio sobre los relatos de dibujos animados y confirmar su validez. A partir de la investigación también se obtendrá una visión más completa sobre las formas narrativas de los dibujos en general, además de buscar un sustento teórico metodológico que facilite la enseñanza de la narrativa en el campo de los relatos audiovisuales.

La tesis está organizada en cinco capítulos. En el primero se abordan las técnicas, los orígenes, las etapas y la clasificación de los dibujos animados, poniendo especial atención en los dibujos animados comerciales.

En cuanto a las técnicas, se habla en especial de los dibujos animados que los hacen diferente a otras técnicas de animación. También dentro del mismo capítulo, se aborda el contexto histórico de los dibujos animados; para ello se proponen cinco períodos que marcan el hito de su desarrollo histórico y tecnológico. Primer período el de los experimentos (artesanal); segundo período de surgimiento (uso de papel, plástico y celuloide); tercer período de estabilización (experimentación técnica y de elaboración de

películas de largometraje); cuarto período de expansión e industrialización (dibujos animados, para cine, televisión, publicidad, propaganda, películas didácticas, etc.); quinto período de tecnologización (elaborar dibujos animados a menor costo, uso de la computadora y multimedia).

En el primer capítulo también se realiza una propuesta sobre la clasificación de los dibujos animados comerciales, debido a que son el corpus de investigación. Esta clasificación se hace con base en las constantes que se repiten en dichas obras: humorísticas, aventuras, ciencia ficción, acción, superhéroes, infantiles, *soap opera* y fantasía. Por último en este capítulo se proponen tres fuentes o referencias de las historias de dibujos animados a las que acuden los dibujantes: la literatura, historias de su propia invención, o bien de los comics.

En el segundo capítulo, se tratan los dibujos animados como relatos de ficción. Se inicia por la definición de relato, y se pone énfasis en el relato de ficción, posteriormente se habla de las diferencias entre el relato literario y el relato fílmico, para finalizar con las características peculiares de los relatos de dibujos animados que los hacen diferentes a los fílmicos.

En el tercer capítulo se presenta el modelo de análisis teórico metodológico, mencionado con anterioridad, para analizar exclusivamente las formas narrativas de los relatos audiovisuales en los que se ubican los dibujos animados. Hay que aclarar, que este modelo se construyó a partir de las categorías que pudieran servir para el análisis de relatos de dibujos animados y que pudieran arrojar resultados.

El cuarto capítulo contiene el corpus elegido para esta investigación. Se escogieron once cortometrajes de dibujos animados, todos ellos producidos en los años treinta y que fueron figuras populares como "Felix el Gato", "Popeye el Marino", "Mickey Mouse", "Los tres cerditos", "La Liebre Sabia" que ahora se conoce como el "Conejo de la

Suerte”, y “Boby el niño” El siguiente paso, fue seleccionar dos cortometrajes de cada uno para tener una muestra representativa, sólo en el caso de “La liebre sabia” y “Boby el niño” se eligió uno ya que fue bastante difícil conseguir dichos materiales.

Los cortometrajes duran entre 6:51 minutos el más corto y 20 minutos el más largo.

Los motivos para esta selección fueron los siguientes:

1. Desde el punto de vista histórico era necesario estudiar los primeros dibujos animados comerciales, de los años treinta, ya que a partir de éstos se pueden obtener líneas de de investigación que faciliten el análisis o estudio de los dibujos animados, así como la comprensión de los dibujos animados recientes.

2. Que fueran comerciales y de personajes que han hecho historia dentro del dibujo animado como “Felix el Gato”, “Mickey Mouse”, “Popeye el Marino”, Porky, etcétera.

El orden de exposición que se sigue en este capítulo es:

La presentación de las fichas filmográficas con una sinopsis de los once dibujos a analizar. Hay que aclarar que se hizo la traducción del inglés al español de las fichas filmográficas y de las canciones principales.-

El capítulo cinco está dedicado al análisis narratológico de los once dibujos animados citados en el capítulo anterior.

Es necesario aclarar que el objeto de estudio de esta tesis es el relato del dibujo animado y no su contexto, no porque carezca de importancia sino porque éste podría ser tema para otra investigación y lo que pretendo con este trabajo es abrir nuevas líneas para futuras investigaciones.

Quiero señalar que en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, las investigaciones que se han realizado sobre teoría narratológica aplicadas al periodismo, publicidad y cine han sido dirigidas por la doctora María de Lourdes Romero Álvarez,

quién ha formado a diversos alumnos de licenciatura y posgrado en esta línea de investigación.

CAPÍTULO 1

CONOCIMIENTO, EVOLUCIÓN Y CLASIFICACIÓN DEL DIBUJO ANIMADO

El objeto de estudio de esta investigación son los dibujos animados, de ahí que en este capítulo se hable de qué es el dibujo animado, cuáles son sus orígenes, cómo han evolucionado, cómo se clasifican y finalmente cuáles son las fuentes en que se basan las historias que se narran.

1.1 Conocimiento y arte de los dibujos animados

A pesar de que hoy en día se vive a plenitud la cultura de la imagen, poco se sabe de los dibujos animados. Normalmente cuando se habla de este medio, inmediatamente se remite a los personajes de Walt Disney, lo importante es que los dibujos animados comienza a ser objeto de estudio en diversos países y es abordado desde diferentes corrientes del pensamiento: psicológico, monográfico, sociológico, literario, artístico, etcétera.

Al principio, el trabajo del dibujo animado era artesanal, en la actualidad se aplican ciencias como las matemáticas, o herramientas como la computación para lograr mejores efectos en la realización.

¿Pero, qué son los dibujos animados? Se puede decir que la animación es todo aquello que tiene movimiento. El cine muestra movimiento por lo tanto es animación, pero "cuando en la industria del cine se emplea la palabra animación, uno se está refiriendo a un campo mucho más concreto. El término película de dibujos animados se reserva en sentido limitado al trabajo de aquellos artistas gráficos que crean sobre papel o sobre

celuloide fases separadas del movimiento capaces de producir sensación de movimiento una vez que son proyectadas sobre la pantalla" (Halas, 1980:13).

En el cine de dibujos animados, explica Gabriel Blanco, el funcionamiento de la cámara es discontinuo, al dispararla sólo se le permite impresionar una imagen y a continuación se modifica la posición de lo que está ante ella -sean dibujos, muñecos, objetos o personajes reales, etcétera- antes de obtenerse la siguiente imagen. De esta forma, al proyectarse esas imágenes de manera continua, se percibe un movimiento inexistente en la realidad (Gabriel Blanco, 1982:12-13).

El que hace dibujos animados debe estudiar los movimientos de todo lo que mira en su entorno para recrear sus personajes y ambientaciones.

Según Halas (1980:14) el que se dedica a hacer animación "debe apreciar los detalles característicos del movimiento del hombre y los ratones, del aire y del agua, de las máquinas y dragones, para citar varios ejemplos".

Además, el animador debe conocer las técnicas de pintado, trazado, fotografía, música, efectos sonoros, narración y diálogo. Así como considerar el espacio y crear efectos en términos de tiempo y sonido.

El dibujo animado consiste, en términos generales, en una "serie de fotografías de cada uno de los dibujos sobre celuloide que representan las distintas fases del movimiento; cada fase del movimiento ocupa una veinticuatroava parte de un segundo" (Halas, 1980:21).

Para Gabriel Blanco (1982:13) el cine de dibujos animados tiene dos diferencias respecto al de imagen real:

1. No sólo crea con todas las características del lenguaje del cine, una historia con sus personajes y su escenografía, sino que además inventa lo más específicamente cinematográfico, los movimientos para esos personajes y esa historia.

Medina, (1992:129) afirma lo anterior al señalar "que el movimiento es vehículo de la historia del personaje y del tema. El movimiento crea una estructura para el paso del tiempo. Se relaciona íntimamente con la música, el diálogo y otros elementos de la parte auditiva del filme. El movimiento es la magia esencial del cine de dibujos animados".

Daniele Barbieri (1991:225) también sobre el movimiento comenta: "es característica la imagen en movimiento, como la del cine de animación que representa también -además de contar- una duración. (...) se trata de la diferencia entre lo que denominaba tiempo o duración (representado por una imagen) y tiempo o duración (contado por una imagen)".

En los dibujos animados se puede mover lo que se quiera y como se quiera; dar significado visual a cualquier idea e ir más allá de la realidad: En resumen existe más libertad de expresión en cuanto a forma y contenido.

2. Los personajes y la escenografía son dibujados (Blanco, 1982:13). Así por ejemplo, el dibujo ya permite incidir sobre la realidad con mayor libertad que la fotografía. La materia pictórica del dibujo animado tiene una gran ventaja expresiva, en relación con la imagen real.

El sentido de libertad en el dibujo animado estriba en que pueden ser pintados con imágenes fantásticas. Por ejemplo, la película "Fantasía"¹ * realizada por Walt Disney, "La animación comienza realmente con un mar de nubes por donde van apareciendo arcos de violines y otros instrumentos, como si la propia orquesta se fundiera mágicamente dentro de un mundo de animación totalmente abstracto. La combinación de imagen animada y notas musicales se produce dejando paso no sólo a la imaginación de animadores, sino a la fantasía de los propios espectadores, de forma que el arte abstracto juega poderosamente con las emociones y sensaciones que provocan las

¹ * Para consultar la ficha filmográfica de los dibujos animados citados en este trabajo remítase al anexo.

imágenes en un intento desesperado por captar visualmente las notas musicales” (Fonte y Mataix, 2001:72).

Sintetizando, se debe entender que para realizar dibujos animados hay que manejar un método de creación de imágenes en movimiento, en donde el autor inventa la acción ya que los objetos y personajes son dibujados, es decir los dibujos son obras originales creadas por las ideas que el autor se forma de las cosas, de los seres vivientes, de sus formas, de sus movimientos, de su significación y de su fantasía.

“Así que por sus diferencias excepcionales, por esta mayor densidad estética de partida y por sus distintas posibilidades expresivas tan superiores fuera del terreno del realismo, algunos han llamado a la animación el octavo arte, queriendo separarlo incluso del cine, dentro del cual supone quizás también una expresión tan apropiada para lo poético más universal” (Blanco, 1982:13).

En contraposición a sus múltiples posibilidades de creación e ideas para dibujarlos, la realización de películas de dibujos animados es muy lenta y muy costosa debido al gran trabajo que se requiere para dibujar a mano cada movimiento que realiza un personaje. Aunque en la actualidad con la ayuda de la computadora se pueden producir más rápido y a un costo menor.

En la animación hecha totalmente a mano, intervienen cientos de dibujantes o animadores. "Un ejemplo: en una película un actor atraviesa una calle y lo hace en seis segundos, lo que representa 144 fotogramas (...) Un dibujante tendría que dibujar a Popeye en 144 dibujos, todos ellos diferentes y sucesivos lo que equivaldría a todas las posiciones distintas y sucesivas que haría el actor para atravesar esa misma calle” (Cine de Animación, *Enciclopedia General Básica*: p.161).

La animación dibujada a mano es una labor que en la actualidad ya no es muy funcional debido a que con el uso de la computadora la expresión estética es diferente,

pues los personajes, los accesorios y los sets son modelos matemáticos que se derivan de esculturas digitalizadas por computadora. En la pantalla, ocupan un espacio, generan sombras y pueden ser manipulados como si fueran reales. Además, se aplican texturas y colores a superficies de tercera dimensión y utilizan una gran gama de efectos que en los dibujos hechos a mano no se podrían registrar.

En este sentido, el cine de dibujos animados ha evolucionado mucho desde sus comienzos. Al principio se dibujaba, en una misma hoja, personaje, fondo y paisaje. Esto exigía más tiempo, ya que para cada nueva posición tenía que repetirse el mismo dibujo con pequeños cambios. Fue la exigencia del tiempo lo que hizo que se descubrieran unas hojas transparentes de celuloide, técnica que permitió dibujar los fondos una sola vez. O sea, la hoja transparente con el dibujo del personaje se mueve después de que la cámara haya filmado una determinada posición. Pero el fondo siempre es el mismo si el personaje no cambia de lugar.

Una de las tecnologías que el dibujante John Randolph Bray aportó a la animación fue el uso de escenarios dibujados en celuloide transparente para ser aplicados sobre los dibujos a animar. "Estas patentes le dieron el liderazgo en el campo y le aseguraron un efectivo monopolio sobre sus competidores. Bray fue de igual manera advertido del peligro que encaraba Earl Hurd, quien había patentado una técnica alternativa en diciembre de 1914. Como una buena medida, Bray contrató al inventor/productor filmico e hizo de él un socio en la Bray-Hurd Patent Company, una firma, la cual, vendía licencias de las técnicas patentadas. Hasta que sus patentes expiraron en 1932, la compañía ganó unas saludables ganancias de sus regalías" (Bendazzi, 1994:20).

Con el paso del tiempo los estudios se convirtieron en industrias, quienes tuvieron que perfeccionar las técnicas. Los animadores descubrieron que utilizando más de una hoja transparente podría ahorrarse mucho trabajo y conseguir efectos de mayor calidad.

Esta técnica se llamó “truca multiplana”, que consistía en usar varias hojas transparentes para animar al personaje, dar efectos al humo de una fogata, y ver volar a una mariposa, por ejemplo.

Más adelante, se descubrieron los fondos con movimiento panorámico, para conseguir este efecto los dibujos panorámicos se hicieron más largos y sólo bastaba con mover un poco el fondo después de cada toma de la cámara para que el paisaje no fuese siempre el mismo.

Actualmente muchos trucos son realizados en computadora, como ya lo habíamos mencionado (...) "En 1982 los estudios Disney admitieron por primera vez la participación de la computadora en la película "Tron", y conforme se perfecciona la animación por computadora -que ya va ganando terreno- los diversos estudios la aprovechan como un instrumento más para reducir el trabajo y elevar su producción" (Medina, 1992:133).

Por ejemplo "Toy Story" una historia de un grupo de juguetes cuyos entornos adquirieron nuevas texturas con la tercera dimensión, ha sido el primer largometraje totalmente computarizado.

Con la técnica computarizada, *render man*, se realizó "Toy Story", tuvo la participación de alrededor de 100 dibujantes a diferencia de los 400 que puede llegar a ocupar un largometraje de animación hecha en dibujos como "Pocahontas" (Carbonel, 1996:42).

Existen otras técnicas de animación aparte del dibujo como son: películas con muñecos o siluetas, palillos, plastilina o fósforos, etcétera, pero en esta investigación sólo se hablará de dibujos animados con estructura narrativa, es decir, al método de creación de movimiento imagen por imagen.

Una vez explicado lo que se entiende por dibujo animado y descrito las diversas técnicas que se utilizan para elaborarlos, en el siguiente apartado se abordarán los orígenes y su evolución.

1.2 Los orígenes de los dibujos animados

Se dice que los primeros en hablar de dibujos animados fueron los ingleses quienes le asignaron el nombre de *cartoon* que significa caricatura, pintura.

El origen de los dibujos animados se remonta al siglo XVII cuando el inventor jesuita Athanasius Kircher publicó un libro llamado *Ars Magna Lucis et Umbrae* (el gran arte de la luz y las sombras) en Roma en 1645 (Solomon, 1994:3).

En la última parte de su libro describe una nueva invención "la linterna mágica", un aparato que consistía en una caja con una luz de origen (una candela o una lámpara) y un espejo curvado que con una tira de imágenes impulsadas a cierta velocidad, daban movimiento a las imágenes. Más adelante cuando Kircher realizó una demostración de su nuevo invento, fue acusado de realizar brujería y no se le permitió usar la "linterna mágica." (Solomon, 1994:3).

Más tarde, con base en el descubrimiento de Kircher, los científicos europeos comenzaron a experimentar y a explorar con dicho aparato. Por ejemplo en "1666 Samuel Pepys notó en sus diarias visitas que hacía a la óptica de Richard Reeves que éste proyectaba en la pared con un *lanthorn* dibujos muy bonitos, estos dibujos habían sido previamente pintados en los vidrios del aparato, tal fue la impresión de Pepys que días más tarde le compró el *lanthorn* y dos telescopios a Reeves" (Solomon, 1994:3).

Por su parte al jesuita Kircher estaba interesado en realizar dibujos animados con contenido educativo más que proyectar dibujos bonitos, " pues en una edición revisada de *Ars Magna Lucis et Umbrae* (1671), él explicó como girar un disco de vidrio con una serie

de imágenes pintadas que podrían ser usadas para presentar una historia a una audiencia sobre escenas de la vida de Cristo. Las pinturas en el disco fueron hechas con la intención de ser vistas separadamente. Esto aún no era animación” (Solomon, 1994:3).

Los científicos continuaron experimentando con la linterna mágica. En 1685, en los países bajos Johannes Zahn publicó instrucciones para hacer una linterna dentro de un proyector cronometrado, cincuenta años después, otro alemán Pieter Van Musschenbroek, demostró que un disco giratorio similar al de Kircher pero con imágenes secuenciales podía producir una ilusión de movimiento. En 1736 Pieter Van asombró con su invento a Abb Nollet con las vistas de un molino de viento con sus brazos giratorios, un hombre levantándose el sombrero y una mujer haciendo reverencia. "Más tarde, Musschenbroek, usó múltiples linternas, en cambios sincronizados de discos y grandes discos para presentar ilusiones más elaboradas, tales como una tormenta en el mar” (Solomon, 1994:4). Aquí ya se podría hablar de los primeros entretenimientos animados.

A mediados del siglo XVIII era común observar al hombre espectáculo con una linterna sujeta a su espalda mediante una correa, este hombre espectáculo se había convertido en una fórmula popular de entretenimiento.

En 1794 Etienne Gaspard Robert fue el más grande de los hombres-espectáculo al abrir su extraño *Fantasmagorie* en París. En 1797 se mudó a un monasterio capuchino, en donde proyectaba vistas de linternas con retratos de héroes recientemente muertos en la Revolución Francesa en un cuarto decorado con cráneos y huesos para ambientar más el espectáculo.

El *Fantasmagorie* gozaba de una gran popularidad. Otra *Fantasmagorie* abrió en Nueva York en 1803; más tarde, los shows fueron acogidos en otras ciudades americanas. La debilidad de estos shows fue el que las imágenes no eran convincentes cuando se proyectaban.

En el siglo XIX los eruditos, especialistas y aficionados en la física y particularmente con la óptica fueron quienes se dedicaron a estudiar la persistencia de imágenes sobre la retina.

A partir de 1836 en el Royal Polytechnic Institute en Londres, se proyectaban entretenimientos elaborados con linternas como "Las aventuras de Simbad" y "El sitio de Dehli" y en 1863 John Henry Pepper y Henry Dircks recibieron la patente por "...proyectar imágenes de personas vivientes en el aire" (Solomon, 1994:4).

Durante el siglo XIX linternas, luces y espejos de una y dos direcciones sirvieron como entretenimientos populares y permanecieron de la misma forma en el repertorio de los magos de ese siglo.

Otro recurso precursor de la animación fueron las marionetas de sombra o el teatro de sombras proveniente de China desde la dinastía Tang (618-907) e introducidos en Europa en 1760, pero realmente gozaron de una gran popularidad en el siglo XIX. "En 1887, los primeros shows fueron presentados en Le Chat Noir, un cabaret en Montmartre manejado por Rodolphe Salis. Le Chat Noir fue un lugar informal frecuentado por escritores y artistas quienes a veces ponían en escena obras satíricas de títeres cada vez más elaborados y donde a veces Salis los proveía de comentarios. "Henri Rivier, Caran d'Ache fueron artistas y cartonistas quienes hicieron las figuras de cartón y finas hojas de zinc para los shows que eran presentados en Le Chat Noir" (Solomon 1994:7).

Unas obras eran sátiras, otros dramas de mayor complejidad que incluían efectos atmosféricos, nubes, agua que fluía eran pintados en grandes tiras de vidrio y movidos detrás de las marionetas. Se presentaron obras como L'Épopée, La Marche, La Étoile en 1890.

Entre el teatro de linternas y las puestas teatrales de sombras, los juguetes de animación contribuyeron para que se fuera gestando lo que sería la animación.

Un famoso físico inglés John A. Paris creó el prototipo de los juguetes ópticos, el *Thaumatrope*, un disco con una imagen complementaria en cada uno de sus lados e hilos atados en cada extremo del disco horizontalmente. Cuando el disco es deslizado sobre las cuerdas las dos imágenes complementarias aparecen fusionadas.

Peter Mark Roget, psicólogo, publicó en 1824 *La persistencia de la visión con observación para el movimiento de objetos* (Bendazzi, 1994:2), Roget explicó que las imágenes eran retenidas por la retina del ojo humano por fracciones de segundo, antes de ser remplazadas por las que les sucedían, por lo tanto, si la sucesión era suficientemente rápida, el visualizador tenía la impresión del movimiento aun cuando la imagen estaba inmóvil. Este fenómeno fue el inicio de lo que surgiría cincuenta años más tarde con el descubrimiento de los hermanos Lumière.

Entre 1828 y 1832 el belga J.A. Plateau logró, a través de un aparato llamado fenaquistoscopio, que los dibujos tuvieran movimiento. El fenaquistoscopio consistía en dos discos; uno de los cuales tenía pintado imágenes secuenciales y el otro con ranuras. Cuando el disco era girado a cierta velocidad, el espectador veía una imagen moviéndose. Las ranuras actuaban como un disparador; los espacios entre ellas proveían las interrupciones que el ojo requería, para mezclar las imágenes en movimientos.

El fenaquistoscopio se popularizó durante el resto del siglo. Cualquier objeto que intentara un movimiento de imágenes, estaba siempre diseñado con base en discos o ruedas girando, caballos trotando, ciclistas pedaleando, acróbatas dando piruetas, etcétera.

Así, en 1834 el británico William Horner creó el zootropo (rueda de la vida), el zootropo también dependió de la persistencia de la visión. Este instrumento consistía en una tira de papel con imágenes secuenciales, que era puesta dentro de un tambor hueco

con ranuras en sus lados, cuando giraban las imágenes y eran vistas a través de las ranuras, parecían cobrar movimiento.

Las presentaciones tanto del fenaquitoscopio como del zootropo eran muy parecidas, un ejemplo era la del negro mordiendo una sandía o una foca balanceando una pelota con la nariz, etc.

El *kineograph*, o *flipbook* fue uno de los más populares juguetes de animación inventado en 1868, que consistía en dibujos o fotografías secuenciales que se impulsaban con el pulgar del dedo para que estos tuvieran movimiento. La publicidad utilizó este aparato para regalarlos como promoción en la compra de algunos productos. Thomas Alva Edison retomó los inventos anteriores (fenaquistoscopio, zootropo, *flipbook*) e hizo el suyo el mutoscopio, que era muy parecido al *flipbook*, consistía en fotografías secuenciales puestas en un anillo impulsado por una manivela. Además creó diversos aparatos tratando de encontrar los medios para poder grabar imágenes visuales que acompañaran sus grabaciones sonoras. La técnica de todos ellos, era muy similar, aunque poco a poco estos aparatos comenzaron a ser perfeccionados.

Emile Reynaud inventó el praxinoscope, el más avanzado y sofisticado aparato de la época que producía movimiento animado. Consistía en dibujar imágenes sucesivas sobre cintas de celuloide perforado -material que también se utilizó en cine- y que después hacía pasar en su teatro óptico. Se puede decir, que este invento fue el precedente de lo que después sería el cinematógrafo.

En 1877 patentó su invento y al año siguiente recibió una mención honorífica en la exposición mundial de París. Más tarde, abrió un pequeño taller y empezó a manufacturar los instrumentos en grandes cantidades, vendiendo el invento como un juguete para niños. Sin embargo, Reynaud lo siguió perfeccionando, pensando en que podría usarse para entretener a grandes audiencias. Después de sufrir diversos cambios, el

praxinoscope llegó a ser lo que el inventor había deseado: un entretenimiento para audiencias más grandes. Aunque el nuevo aparato fue una modificación del praxinoscopio, Reynaud le dio un nuevo nombre a su invento "Teatro Óptico".

"En 1892, se abrió el 'Teatro Óptico' en el museo Grevin en París. Los dibujos presentados los hacía llamar *phantomimes luminiers*, eran esencialmente obras cortas, Reynaud realizó aproximadamente 13,000 historias entre 1892 y 1900 y se calcula que durante esos años quinientos mil espectadores presenciaron su espectáculo" (Solomon, 1994:9), dos de sus obras fueron "Pauvre Pierrot" (Pobre Pierrot, 15 minutos), "Le Clown et ses chiens" (Un Clown y sus perros, 10 minutos) las que tuvieron acompañamiento musical y efectos de sonido eléctricos.

El trabajo de Reynaud no fue reconocido en su época, sin embargo "...su contribución única, (...) expandió la dimensión del tiempo, y teóricamente abrió ilimitadas posibilidades e imágenes en rápida sucesión. Desde entonces las imágenes ya no serían más una repetición a cada vuelta de manivela, sino serían fluidas, contando una historia, formando un movimiento narrativo" (Bendazzi, 1994:6). Además de haber sido el gran precursor de la animación realizó pequeñas obras representadas por actores dibujados como "Autor d' une cabine" (Acerca de la cabina de regadera) y "Pouvre Pierrot".

Durante este periodo fueron tres artes las precursoras de la animación (la linterna mágica, el teatro de sombras y los juguetes de animación).

Para muchos estudiosos de los dibujos animados, la historia de la animación empieza antes que la del cine. "El francés Emile Reynaud es su precedente y su primera gran figura" (Blanco, 1982:15).

La llegada del cinematógrafo inventado por los hermanos Lumière hizo que se ausentaran cada vez más espectadores del espectáculo de Emile Reynaud obligándolo, más tarde, a cerrar su "Teatro Óptico".

En 1895 surgió la era de la cámara de cine y el proyector, después de muchas décadas de experimentación con todo tipo de técnicas fotográficas y ópticas. El verdadero y significativo avance, fue la invención de la cámara pequeña, capaz de tomar (manualmente) de dieciseis a veinte fotografías por segundo. Dicho acontecimiento fue el motivo del redescubrimiento de la animación. El primer paso fue desarrollar los principios de la animación que consistían en pantallas sucesivas a través de las cuales se podía dirigir el movimiento; se descubrió también "que los engranes de una cámara podían ser detenidos y entonces puestos en marcha otra vez, permitiendo de este modo que las imágenes frente a los lentes fueran cambiadas ininterrumpidamente durante la proyección" (Bandazi, 1994:7). Es a partir de este momento, cuando las películas de dibujos animados comienzan a despertar otra vez el interés de los artistas, quienes empezaron a construir primero pequeños estudios que, con el paso del tiempo, se convirtieron en grandes industrias.

Una vez señalado el origen de los dibujos animados, a continuación se expondrán las etapas de su evolución.

1.3 Etapas de evolución de los dibujos animados

Después de realizar diversas lecturas acerca de la historia de los dibujos animados, no se encontró ningún autor que mencione las etapas de su evolución. Los criterios que se utilizaron en esta investigación, para proponer las siguientes etapas, se basan únicamente en las técnicas que se emplearon para mejorar la calidad de producción y en su expansión industrial. Tomando en cuenta dichos criterios, la historia de los dibujos animados se divide en cinco periodos, que abarcan desde la técnica manual, hasta el surgimiento de la animación de dibujos hechos por computadora.

Primer periodo: de los experimentos y el artesanal.

La animación en dibujos surgió a fines de siglo XIX y consistían en imágenes con figuras que se repetían una y otra vez. La llegada de Reynaud a este arte hizo que los dibujos animados tomaran otro cauce, ya que su contribución única expandió la dimensión del tiempo y el espacio, pues sus historias ya no eran solamente imágenes repetitivas, sino diversos personajes que tenían un movimiento narrativo. Esta etapa fue una combinación de teatro y personajes animados, que tenían como fin, relatar cuentos, dramas y tiras con fines de entretenimiento.

Segundo periodo: del uso del papel, plástico y principalmente celuloide.

A partir de 1895 cuando se exhibe la primera proyección pública del cinematógrafo y hasta 1935, los dibujos animados comienzan a tener características muy particulares, que se reflejan más adelante, como una constante en el trabajo de los animadores de dibujos. Se relatan historias cómicas con personajes de animales antropomórficos o bien, historias de aventuras o cómicas con, personajes humanos. Los relatos de este periodo son cortos, duraban entre 4 y 10 minutos a diferencia de la etapa anterior; las historias casi no se basaron en dramas, cuentos o novelas de la literatura, sino que son inventadas por sus autores. Los relatos no indican una progresión constante y definida, por el contrario son meramente reiterativos.

En la segunda etapa se considera que Winsor Mc Cay, Emile Cohl y John Randolph Bray fueron importantes por sus aportaciones técnicas sobre la búsqueda del dibujo en movimiento.

Uno de los animadores connotados en los Estados Unidos que usó papel para realizar sus dibujos animados, fue Winsor Mc Cay, quien es considerado el primer artista

clásico de la animación americana y distinguido dentro de los animadores de aquella época por su sentido de la perceptiva y su modelo de tercera dimensión.

El 8 de febrero de 1914 en el Palace Theater en Chicago, Mc Cay proyectó "Gertie la dinosauria", antecesor original y apropiado de todos los animales que ofrecía el cine de la animación (Blanco, 1982:15). Para realizar este film, se elaboraron más de 10 mil dibujos en papel arroz "y acostumbró al público a la idea de un corto de dibujos en toda sesión cinematográfica" (Halas, 1980:14). Según Solomon (1994:17) "probablemente el mejor logro en la historia de la animación".

Emile Cohl, al que se le ha nombrado el padre de los dibujos animados, tampoco se contentó estrictamente con el dibujo, animó marionetas y objetos (el famoso filme que presenta a sus cerillos animados); estudió nuevos trucos y colores pintados a mano en el filme, como en "L'eventail anim" (The animated Fan)" (Bendazzi, 1994:10-11).

Y finalmente, está John Randolph Bray, quién como ya se había señalado, fue el primero en usar el celuloide transparente para el dibujo de las historias que después serían animadas. A partir de este descubrimiento, toda animación que se hace a través de dibujos, se realiza en hojas de celuloide transparente.

Tercer periodo: de estabilización. Experimentación técnica y de elaboración de películas de largometraje.

Se puede decir que a partir de la película de Walt Disney "Blanca Nieves y los siete enanos", es cuando surge el largometraje. Los dibujos animados presentan una mejor estructura narrativa y las unidades clásicas de tiempo y acción se vuelven a hacer presentes. También es en este periodo, cuando las historias nuevamente se basan en obras de la literatura.

Disney evolucionó el dibujo animado con "Blanca Nieves y los siete enanos", (Snow White and Seven Dwarfs), un film a colores, "el cual empezó en 1934 con un presupuesto de 250 mil dólares, terminó con un costo de un millón cuatrocientos ochenta y ocho mil dólares aproximadamente" (Bendazzi, 1994:20-21).

En un principio, se creyó que este largometraje recaía, como todos los demás, en lo cómico, sin embargo, se trataba del relato de las aventuras de una princesa, perseguida por su madrastra y protegida por los enanos, envenenada por una manzana, y traída de vuelta a la vida por un beso del encantador príncipe. Este film conquistó a todas las audiencias. Blanca Nieves hizo ingresar a la Compañía de Walt Disney más de 8 millones de dólares.

Cuarto periodo: de expansión e industrialización.

Se hace animación para el cine, la televisión, la publicidad, propaganda, películas didácticas especializadas, etcétera.

La cuarta etapa se inicia cuando la productora Hanna-Barbera introduce en 1957 el primer dibujo animado "El show de Ruff and Reddy" en la cadena de televisión NBC, después vino "Tom y Jerry". En 1960 la cadena de televisión norteamericana la ABC transmitió por primera vez "Los Picapiedra", más tarde aparecieron "Los supersónicos", "Don gato y su pandilla", "El oso Yogui", etcétera. A raíz de esta expansión, muchas compañías se dieron cuenta de que podían comercializar con los dibujos animados en la televisión.

Quinto periodo: de tecnologización para elaborar animación a menor costo. Uso de la computadora y multimedia para hacer animación.

"Toy Story" fue realizada entre Walt Disney y Pixar, compañía que se incorporó a Walt Disney en 1986 y ha sido pionera en crear el primer estudio de animación digitalizada. "(...) la producción de "Toy Story", que marca otro hito: ser el primer filme de animación rodado íntegramente con ordenador" (Moscardó, 1997:14). La historia es de un grupo de juguetes cuyos entornos adquirieron nuevas texturas con la tercera dimensión y ha sido el primer largometraje totalmente computarizado. No son dibujos como se había señalado anteriormente, sino modelos matemáticos que se derivan de esculturas digitalizadas en computadora.

"La película se conformó de mil quinientas tomas diferentes y ciento diez mil cuadros individuales (cada uno de los cuales exigió entre dos y cinco horas de tiempo de computadora)" (Carbonel, 1996:44).

La sorpresa es ver "las posibilidades de un modelo sin movimiento que, al ser alimentado a la computadora le otorga alma", señalaron Bill Reeves y Tom Porter directores técnicos de la película de "Toy Story" (Carbonel, 1996:42).

Con la técnica computarizada *render man*, se realizó "Toy Story"; su costo fue de 30 millones de dólares, bastante bajo si se compara con las anteriores películas de dibujos animados, "El rey león" realizada en 1994, por ejemplo costó 45 millones de dólares (Fonte Jorge, 2001: 153).

"Antz", y "Bichos", son otros ejemplos del uso de la técnica computarizada.

Ahora bien, una vez que se ha expuesto el tema de la evolución de los dibujos animados a continuación hablaremos de su clasificación.

1.4 Clasificación y géneros en los dibujos animados

Antes de hablar de los géneros que se manejan en los dibujos animados, primero se explicará qué se entiende por género.

“La teoría del género tiene su origen en la literatura se puede decir que se encuentra entre las categorías más antiguas. (...) las clasificaciones servían para trazar las fronteras precisas entre tipos de discurso y suponían que éstas eran infranqueables (...) Las consecuencias no se hicieron esperar. La renuncia a la normatividad, propia de la poética contemporánea, no significa sin embargo el rechazo del género, ya sea como herramienta de descripción de los discursos literarios o como base de la clasificación tipológica de los mismos” (Angenot, y otros, 1993:93-94).

Son las tendencias generales de las ciencias humanas donde hoy se rescata el valor principal de los géneros, empezando por la lingüística. Por ejemplo, Bajtin introdujo la noción de "géneros del discurso", desde esta perceptiva el número de géneros es infinito. "Bajtin demuestra que el contenido temático, el estilo y la composición son inseparables en la totalidad del enunciado y que dependen de propiedades genéricas de éste" (Citado en Angenot y otros, 1993:96).

"Con anterioridad, generalmente se partía del supuesto de que la división en géneros sólo era propia de la literatura gracias a la noción de géneros del discurso, se ha podido comprender que el fenómeno del género tenía en sí un alcance universal porque caracteriza toda práctica del lenguaje" (Angenot y otros, 1993:96).

Debido al aporte de Bajtín, hoy en día se habla de géneros literarios, periodísticos, cinematográficos, historieta, y en este caso de dibujos animados.

La pretensión de clasificar al dibujo animado se debe a la necesidad de ofrecer principios generales de interpretación y de apreciación, con el fin de captar aspectos múltiples de una obra, juzgar las relaciones de fondo y de forma; así como dar puntos de

vista de conjunto. No se trata pues, de referirse a la taxonomía del dibujo animado para encajonar las obras en categorías definidas.

Es difícil encontrar en la literatura de los dibujos animados algún autor que hable sobre su clasificación. Existen investigadores, que más bien se han especializado sobre algún aspecto de la animación. Por ejemplo, hay quienes hablan sobre dibujos de animales, (Jeff Rovin) otros sobre largometrajes, (Jorge Fonte) algunos hacen referencia a los didácticos, pero no existe ningún autor que hable estrictamente de cómo se clasifican los dibujos animados.

Por consiguiente, todo el intento de clasificación expuesta a continuación es la síntesis de la diversa literatura consultada y de las conclusiones y propuestas a las que se llegó para poder clasificar el dibujo animado.

Es menester señalar que los criterios para clasificar los dibujos animados sirven en primer lugar, para conocer las diferentes formas de clasificación, en segundo lugar, para ubicar dentro de esta clasificación a los dibujos animados de entretenimiento o comerciales, y finalmente para señalar la importancia que tienen como objeto de estudio, ya que se los pueden realizar desde diversas perspectivas.

1.4.1 Actantes

Una primera clasificación del dibujo animado corresponde al uso de figuras o sujetos que cumplen la función de actantes dentro de las historias.

Antes de introducir esta primera propuesta de clasificación, se va a definir lo que aquí se va a entender como actante.

"Aplicado al análisis del relato, un actante es una amplia clase que agrupa en una sola función los diversos papeles de un mismo tipo: héroe, adversario, etcétera. El conjunto de los papeles actanciales es, para Greimas, el paradigma de las posiciones

sintácticas modales (querer, poder, deber, saber) que los actantes pueden asumir en el transcurso de la narración. Por lo que el actante, para este autor, es la unidad sintáctica de la gramática narrativa de superficie, y se descompone en papeles actanciales” (Beristáin, 1985:5). En concreto el concepto sirve para denominar al participante (persona, animal, objeto) en una acción.

En las narraciones de dibujos animados se encontraron tres figuras o sujetos que cumplen la función de actantes: los animales, los humanos y los objetos que hacen las veces de héroes, agresores, villanos, amigos, enemigos, etcétera. O bien, existen dibujos animados en donde se mezclan actantes humanos con animales.

¿Por qué se dice que los animales, objetos o humanos en las historias de dibujos animados son actantes o una clase de actor?, porque se considera que las acciones son manifestaciones de un actante, es decir, en el relato los actantes se definen de acuerdo al rol que representan según el contexto de acción en el que participan. Por ejemplo, el protagonista de un relato como en el dibujo animado “Popeye en Sindbad el marino”, Popeye, es el sujeto enamorado de una mujer llamada Oliva, quien es el objeto, la relación se funda en el amor que impulsa al sujeto a alcanzar su objeto. El antisujeto (oponente) en este caso sería Brutus, quien es el que estorba a la relación o el que ofrece resistencia a la voluntad del sujeto, es decir, dos sujetos que desean el mismo objeto y por lo tanto son antagonistas.

De esta forma se encontraron en los dibujos animados, que los actantes no sólo son humanos sino también animales, objetos y seres de ciencia ficción, quienes antropomorfizados cumplen funciones o roles dentro de un contexto dado.

1.4.1.1 Actantes animales

Los dibujos animados de animales hicieron su aparición "a finales del siglo XIX se vio el nacimiento de dos formas, las series cómicas y películas de largometraje, las cuales no tardaron mucho para que los animales debutaran como personajes (...). (Rovin, 1991: V).

"El uso de animales antropomorfizados en los dibujos animados viene de la literatura fabulista y moralizante de Esopo o La Fontaine, a través de su dedicación a la literatura infantil" (Barbieri, 1991:79). La mezcla de aspectos animales y humanos permite también caracterizar a los personajes a través de la atribución de cualidades del animal del que adoptan los rasgos.

En las series cómicas comenzaron a surgir infinidad de animales. El primer animal que se representó en dibujos animados fue "Gertie, la dinosauria" creada por Winsor McCay. Entre 1900 y 1920 surgieron las primeras estrellas animadas de animales antropomorfizados, "Felix el gato", "El perro Bimbo", creaciones de los hermanos Fleischer; más adelante surgieron "El conejo Oswald", "El ratón Mickey", el "Pato Donald" de Walt Disney, después llegaron los de Hanna-Barbera; "Ruff and Reddy", "Tom y Jerry", "Don gato y su pandilla", "El oso Yogui"; o los de la Warner Brothers, "Bugs Bunny", "Porky", "Elmer el gruñón" etcétera.

"Mickey fue el típico chico, limpio, feliz, cortés y listo. Mickey, nacido ratón, se convirtió en persona en el séptimo u octavo cortometraje, "The Plow Boy", porque el público deseaba aceptar que Mickey, un pseudorratón, se convirtiera en un chico, y Goofy, un pseudoperro, en un hombre. Estas criaturas fantásticas vivían en un ambiente igualmente fantástico, entrelazado con la normalidad y la magia. El chico-ratón, el hombre-perro, el joven-pato se convirtieron en creíbles porque su actuación fue creada

usando los mismos principios que los actores (Bendazzi, 1994:65). De esta forma Walt Disney pensó que cada personaje requería de su propia personalidad, para ello él había estudiado su mímica facial, gestos y expedientes actorales, características que se pueden apreciar en la figura de Mickey Mouse.

"Lantz estuvo durante mucho tiempo con la idea de crear animales que no hubieran sido usados como estrellas de caricaturas anteriores. El panda fue una idea novedosa chispeada por la atención nacional dada al panda donado al zoológico de Chicago, escribió Leonard Maltin" (Citado por Bendazzi, 1994:87).

Eran series cortas, como ya se había mencionado, duraban entre 6 a 20 minutos, tendían a ser historias repetitivas sin desarrollo de una gran trama.

A diferencia, los largometrajes se pueden caracterizar por ser relatos de aventuras y fantasías que ya contienen una historia donde participan diversos personajes, que actúan en un tiempo y espacio determinados, además de tener una continuidad. Las películas que contienen las características antes mencionadas son: "Bambi", "Dumbo", "Fantasía", "La dama y el vagabundo", "La noche de las narices frías", "Los aristogatos", por citar algunas.

1.4.1.2 Actantes Humanos

El trabajo con los personajes humanos fue el mismo que con los animales, al realizar cortos sobre animación cómica o de aventuras. "Popeye", "Los Picapiedra", "Los supersónicos", en esta época (años treinta, cuarenta) resaltan más los dibujos de animales que de humanos. Es propiamente con el surgimiento del largometraje, cuando las figuras y las expresiones fueron caricaturizadas y alimentadas a partir de un trato más "realista", "Blanca Nieves y los siete enanos", "La bella durmiente", "La Cenicienta", "Peter Pan", "La bella y la bestia".

1.4.1.3 Actantes objetos

Los actantes objetos hicieron su aparición con los personajes que elaboró James Stuart Blackton, quien exhibe en 1907 "El Hotel Encantado", un filme de acción real en donde se podía ver una mesa bien servida en la que los cubiertos se movían solos (Bendazzi, 1994:8).

También se encontraron muestra de actantes objetos, en diversos dibujos animados didácticos y publicitarios: los que hablan del condón o anuncios como jeringas, insecticidas, etcétera.

Normalmente los objetos que aparecen en los dibujos de entretenimiento tienen atributos mágicos, como la varita de la hada madrina, aunque en la actualidad son pocos los dibujos animados de entretenimiento en que las acciones son cubiertas por objetos.

Finalmente, existen dibujos en donde se mezclan animales antropomorfizados con humanos, animales prehistóricos con personajes u objetos con personajes. Como ejemplos están "Betty Boop", en donde ella actúa con animales que realizan actividades que harían seres humanos, "Pinocho" es otra película en donde un grillo es la conciencia de Pinocho y Pinocho un juguete de madera que cobra vida para acompañar a un anciano que se encuentra solo.

1.4.2 Clasificación por categoría

Algunos investigadores han clasificado a los dibujos animados según sus diversas posibilidades de aplicaciones y técnicas. Hoy en día se emplean en muy diversos campos; se puede hacer animación para cortometrajes y largometrajes, para la televisión (de entretenimiento o llamados también comerciales), para publicidad y propaganda y para películas instructivas o educativas.

Según José Antonio (citado por Medina, 1992:132), deben distinguirse tres variantes con respecto al dibujo de humor animado; "la película de largometraje, donde se desarrolla una historia generalmente basada en cuentos famosos, fantásticos y moralizantes; la película de cortometraje, que representa un tema y situaciones graciosas derivadas de los personajes y las relaciones entre ellos y con su medio ambiente, y la propaganda muy breve, muy breve (de 15 a 30 segundos); en las tres formas hay ejemplos de dibujos animados con fines didácticos".

Como ejemplo de los cortometrajes de entretenimiento podemos citar a "Felix el Gato", "Popeye el marino", "Betty Boop", "El conejo Oswald", "El ratón Mickey", "El pájaro loco", "Tom and Jerry", "Porky's", "Bugs Bunny", el "Pato Donald", "Terry Toons", "La pantera rosa", "El correcaminos".

De largometrajes de entretenimiento: "Dumbo", "La Cenicienta", "La sirenita", "La bella y la bestia", "Alicia en el país de las maravillas", "La dama y el vagabundo", "101 Dálmatas"...

Otro campo explotado son los dibujos animados elaborados para la televisión, "Tom y Jerry", "Los Picapiedra", "Los supersónicos", "El oso Yogui", "La pantera rosa"...

La publicidad y la propaganda es otra forma de explotar los dibujos animados. La producción de cortos incluyeron propaganda anti-nazi en filmes tales como "Der Fuehrer's Face", "Education for Death" ("La cara del Führer"), ("Educación para la muerte") y Reason and emotion ("Razón y emoción"), todas de 1943, "Victory Through Air Power" ("La victoria a través del poder aéreo") fue otra expresión de la participación de Disney en el esfuerzo bélico. Convencido del rol decisivo jugado por la Fuerza Aérea, Disney produjo, bajo sus propios gastos, este filme de larga duración apoyando a la mayor producción de bombarderos bajo el mando del Mayor Alexander de Seversky.

En la publicidad, la animación es empleada para elaborar spots que van dirigidos a la audiencia infantil y en otros casos para hacer más divertido un mensaje. Ejemplos de publicidad de dibujos animados son: Pancho Pantera, El gallo y el Tigre Toño de Kellogg's, El conejo de Quik, El pájaro Serfin y el señor Serfin, Las hormiguitas de Banamex, por mencionar algunas.

Y finalmente otro uso que se le da al dibujo animado es en la realización de películas educativas e instructivas. Entre otras empresas de la década de los veinte se produjeron dos documentales científico-educacionales que hicieron a Max Fleischer especialmente orgulloso: "La teoría de la relatividad de Einstein" (The Einstein Theory of Relativity, 1923) y "Evolución" (Evolution, 1925, basada en la teoría de Charles Darwin) tan sólo partes de estos dos documentales fueron animadas.

Después del ataque Japonés a Pearl Harbor, el 7 de diciembre de 1941, los estudios de Disney en Burbank establecieron una relación muy intensa con el Gobierno, la Armada y la Marina. Filmes educacionales, técnicos y de entrenamiento fueron liberados en un ciclo continuo, que sobrepasó el quíntuplo de la producción anual.

1.4.3 Los dibujos animados comerciales

Como ya se mencionó, los dibujos animados pueden ser largometrajes o cortometrajes. Y dentro de esta clasificación de formas de presentación, existen dibujos comerciales o dibujos didácticos. En esta investigación se estudiarán únicamente los dibujos animados comerciales.

Los dibujos animados de entretenimiento son también llamados "comerciales" y aunque satanizados por los críticos, no se puede negar que se han visto alguna vez y que son los más difundidos.

Los géneros comerciales, según Tudor, (1975:195) "(...) rara vez son inquietantes, innovadoras o abiertamente atípicos, y ello por evidentes razones comerciales. La misma existencia de un conjunto de parámetros convencionalizados en los géneros empuja a las películas hacia la norma. Un género es un modelo cultural relativamente fijo. Define un mundo social y moral; así como un entorno físico e histórico".

Evidentemente, el desarrollo de los dibujos animados de entretenimiento y la producción en gran escala, trajo como consecuencia su estandarización, ya que se basaban en fórmulas que fue imponiendo la comercialización.

Es importante volver a insistir que no existe un criterio único para analizar y clasificar los dibujos animados además de ser una tarea arriesgada y subjetiva. Pero quiérase o no, hay dibujos animados que por su temática, se inscriben en un género preciso, y hay otros que contienen muchos elementos por lo que podrían ubicarse en varias categorías con el fin de poder clasificarlos, para este trabajo se ha tomado en cuenta ciertas características de las obras como su contenido o temática y su interpretación.

Para García, (2002:47-48) "Un género es el grupo o categoría que reúne obras similares; ahora bien la similitud deriva de compartir una serie de elementos formales y temáticos".

Como se está tomando en cuenta la temática para clasificar los dibujos animados, se hace necesario definir lo que se va a entender por tema: "Para las metodologías que se preocupaban de los contenidos de la obra literaria, el tema es el centro de organización de aquélla; y era tarea de la crítica llamada temática, describir tal núcleo genético fundamental. Actualmente en la literatura se sigue utilizando este concepto y lo define de la siguiente manera: El tema es precisamente el motivo fundamental de una

obra, que puede ser definido por una descripción del contenido (del fondo) o psicología” (Marchese y Forradellas, 1991:398).

Según Tomachevski "tanto la obra como cada una de sus partes tiene un tema: aquello de lo que se habla" Según Veselovsky, "el tema puede descomponerse en motivos a los cuales integra y unifica" (citado por Beristáin, 1985:350).

Basados en las constantes que se repiten en las obras de dibujos animados y por las descripciones de su contenido, se pueden identificar los siguientes géneros: humorístico, aventuras, ciencia ficción, acción, superhéroes, infantiles, *soap opera* y fantástico.

1.4.3.1 Cómico o humorístico

Los dibujos cómicos utilizan principalmente a animales como personajes. Este género surge a principios del siglo XX. Lo que caracteriza a los dibujos animados humorísticos es que son pequeñas secuencias que duran entre 6 y 20 minutos, en donde lo cómico estriba en la agresión corporal y sus consecuencias lacerantes. Intervienen pocos actantes, en historias que se centran en repetir y multiplicar la paroxística de los intercambios agresivos entre dos o tres personajes. Es también característica de este género que se maximice la causa y minimice el efecto de los intercambios agresivos, así como ahorrar en lo posible el número de personajes, anular el tiempo, reducir en lo posible la figuración del paisaje y sobre todo, limitar el minirelato (Traversa, 1985:130-131).

"El cine de animación cómico pareciera negar tanto el relato, pues este es reiterativo y simple, pues no ofrece variantes cinematográficas notorias (aunque sí multiplicación de variantes icónicas)" (Traversa, 1985:131). Ejemplos de este género son:

"Felix el gato", "Popeye", "Tom y Jerry", "El Pájaro Loco", "El correcaminos", "Piolín", "La pantera rosa", "Garfield", "Rocko y su vida moderna", "Catdog", "Ren y Stimpy".

"Tom y Jerry" producida por Hanna-Barbera en 1957. La historia radica en que el gato atormenta al ratón, pero finalmente, después de toda clase de adversidades, el ratón ve la oportunidad de hacer sufrir al gato haciéndolo correr, rompiendo o perdiendo cosas de tal manera que el ratón se lleva la última carcajada (Rovin, 1991:267).

"El gato y el ratón reproducen al infinito su eterno conflicto, repitiendo a cada paso una pequeña anécdota que culmina en una laceración física que reparada un momento después da origen a otra, cuya culminación es ser idéntica (...) como motivo de lo cómico" (Traversa, 1984:128).

1.4.3.2 Aventuras

Los dibujos de aventuras utilizan principalmente personajes humanos. En sus orígenes este género se caracterizaba por contar historias más largas que las de otros géneros, aunque todavía se limitaban mucho los cambios de escenarios, así como la participación de personajes. Con el surgimiento de las películas de largometraje, el número de actantes se incrementa, son relatos más completos, con un tiempo y espacio apropiados, debido a que varias de estas historias están basadas en obras de la literatura universal; los escenarios son más variados pues se sitúan en un contexto histórico y social, específicos, como en los tiempos de guerra, en el mundo de la naturaleza, en el mundo de los viajes, etcétera.

Gran parte de los dibujos animados de este género tiene como antecedente las novelas e historietas. Algunos ejemplos a citar son: "Kimba el león blanco", "Las aventuras de Tom Sawyer", "Las aventuras de Huckleberry Finn", "Campeones",

"Dartacán y los tres mosqueteros", "Emperador de la jungla", "Las fantásticas aventuras de Fly", "El mago de Oz", "Ruy el pequeño Cid", "Remy", "Mujercitas", etcétera.

"Las aventuras de Tom Sawyer" producida por Nippon Animation en 1980. Obra de Mark Twain adaptada por la animación japonesa, de atmósfera picaresca imberbe, relata la historia de Tom y sus amigos quienes en la aventura logran desbaratar planes de cacos y maleantes (Riera, 1996:14).

1.4.3.3 Ciencia Ficción

Como ya se había señalado en párrafos anteriores, son los japoneses quienes inauguran este género. Son dibujos en donde se mezclan humanos con personajes de ciencia ficción, (animales tipo prehistórico, aliens...).

La mayoría de ellos son relatos que también contienen tiempo y espacio y siempre desarrollan una historia en donde los héroes salvan al mundo de los personajes malos (aliens). Son historias con gran contenido de violencia, pero generalmente justificada en razón de la paz en la tierra.

Para entender el concepto de ciencia ficción en el cine, se citan definiciones sobre este género de dos autores: Para el francés Jacques Goimard "La ciencia ficción es un género que comporta un cambio de verosímil y desempeña una función mítica" (Bassa y Freixas, 1997:24).

"La ciencia-ficción, por su parte, plantea la existencia de otros mundos o de un posible futuro en la Tierra. Salvo excepciones, la vida extraterrestre había sido imaginada en términos muy simplones -platillos voladores que atacan a los terrícolas- que anunció la repentina madurez del género" (García, 2002:56).

Después de revisar las dos citas anteriores se puede sintetizar que en la ciencia ficción existe una irrupción de lo imaginario en lo real, utilizando a la ciencia como cómplice de la fantasía y cumpliendo así un rol mítico.

En las últimas dos décadas dicho género ha presentado viajes espaciales de todo tipo, incluso a través del tiempo; "Transformers", "Spiderman", "Los cuatro fantásticos", "Dexter", "Batalla de los planetas", "Conan el chico del futuro", "Robotech"; así como contactos con culturas extraterrestres; "Dragón Ball", "Pokemon", "Sakura card capture Musculman", "Niños al rescate", "Spawn", "Digimon", "Sailor Moon", "Las chicas superpoderosas".

La temática de "Transformers" producida por Toei Doga en 1985, se basa en que "en los confines de la galaxia existe un planeta dominado por la vida mecánica. Su nombre es Cybertron y está habitado por robots inteligentes capaces de transformarse en diversos y sorprendentes elementos (vehículos, animales, etcétera). Dos facciones opuestas luchan por la supremacía del planeta. Destron, liderada por el malvado Galvatron, y Cybertron, acaudillada por Convoy. Entre unos y otros van a parar a la tierra, donde prosigue su lucha cotidiana involucrando, ya de paso a la población humana" (Riera, 1996:62).

1.4.3.4 Acción

Este género también se caracteriza por un alto contenido de violencia. Son dibujos en los que la técnica del movimiento es empleada constantemente; de ahí que prescindan de los escenarios. Siempre se lucha contra el mal.

"Meteoro", "Los caballeros de zodiaco", "Cinco samurais", "Las tortugas ninja" La serie "Los caballeros de zodiaco" producida por Toei Doga en 1986. Protagonizada por Seiya, un temerario e intrépido luchador, revela el enfrentamiento entre varios caballeros

que representan indistintamente temas de la mitología Griega, oriental, nórdica, etcétera. Así se encuentra al Shiryu, el caballero del dragón; Hyoga, el caballero del cisne; Ikki, el caballero del fénix, Shun, el caballero de Andrómeda, todos ellos defensores del bien o maleantes dotados de poderes y armaduras sobrenaturales que representan constelaciones y animales varios” (Riera, 1996:18).

1.4.3.5 Superhéroes

En este género se combina la violencia con la acción, en historias donde siempre el "malo" sale perdiendo de la manera más brutal posible. La justicia y la violencia serán, pues, los dos ejes dramáticos principales de la acción. La mayoría de estos filmes tienen su origen en el comic, "La mujer maravilla", "Superman", "Batman", "El hombre araña", "Dick Tracy"...

"Superman" "realizada por Toei Animation, narra la aventura de un superhéroe que proviene de Kriptón, un planeta más avanzado que la tierra. Sus facultades están relacionadas de alguna manera con la tecnología: vista de rayos X, velocidad supersónica, etcétera” (Gallo, S/F: 124).

1.4.3.6 Infantiles

El contenido de estos dibujos es solamente entretener al público infantil. Su línea argumental es sencilla de exponer, generalmente son pequeños relatos en donde la temática se repite una y otra vez, el número de actantes también es reducido, ejemplos de este género son: "Daniel el travieso", "Topo Gigio", "Muppet Babies", "El gato con botas", "Doraemon".

"Topo Gigio" producida por Nippon Animation en 1988. El famoso ratoncito creado por María Peregó. "Imagínese de que va la cosa: lo de siempre, 22 episodios de animalitos adorables y aburrimiento razonable" (Riera, 1996:61-62).

1.4.3.7 Soap Opera

En este género también incursionaron primero los japoneses "Heidi" fue su primer gran éxito y de ahí le siguieron otros, todos ellos basados en la literatura infantil. Son historias en donde intervienen un gran número de actantes, ya que se suelen apegar más a lo realista. La narración es más fluida y llena de sucesos.

En su definición se entiende como: "Género de carácter cotidiano que engloba a aquellas obras protagonizadas por las complicaciones ocasionadas por las relaciones -generalmente de tipo afectivas- de los personajes protagonistas" (Riera, 1996:6). Algunos ejemplos los tenemos en: "Heidi", "Marco", "Remy", "Candy Candy", "Sandy Bell", "El jardín secreto", etcétera.

"Heidi" es una producción basada en el cuento de Joanna Spiry, fue realizada en 1974 por Isao Takahata y Hayao Miyazaki. "El personaje actuaba muy vívidamente. Por primera vez en la historia de la animación describía el desarrollo y crecimiento de una niña del campo como una flor silvestre sin ninguna violencia. El placer, la tristeza de Heidi era descrita de una forma muy realista, sin ninguna expresión exagerada, esto fue lo que conmovió a los espectadores" (Okada, 1988:25).

1.4.3.8 Fantástico

Muchos dibujos animados de este género provienen de la literatura infantil, el primer largometraje que se realizó bajo este género fue "Blanca Nieves y los siete enanos".

"El género fantástico tiene como fundamento una serie de sucesos extraordinarios que el espectador debe admitir como ciertos en la ficción a pesar de no creer en ellos en su vida real y da cobijo en la protección de su techo a una enorme variedad de posibilidades" (Bassa y Freixas 1997:11).

La literatura fantástica, (...) describe ambientes surreales de los cuales no podemos suponer que se puedan derivar del nuestro por medio de algún cambio en el nivel de la ciencia o la tecnología" (Asimov, 1982:14).

En el género fantástico existen elementos sobrenaturales mezclados con la realidad. Los personajes resuelven sus problemas gracias a la intervención de un agente sobrenatural: hadas o hechiceras, que encarnan el bien o el mal, pero también objetos que adquieren vida (botas, varita mágica), animales que hablan, seres que se metamorfosean.

Como ejemplos de dibujos animados fantásticos están: "Pinocho", "La Cenicienta", "La sirenita", "Alicia en el país de las maravillas", "Peter Pan", "La bella durmiente", "La bella y la bestia", "Pocahontas".

"La Cenicienta" fue realizada por Walt Disney en 1950, inspirado en el clásico cuento de Perrault. "Cenicienta es una hermosa joven que vive esclavizada en su propio hogar por la maldad de su madrastra y las dos hijas de ésta. Además de encargarse de todas las tareas domésticas, duerme en una miserable buhardilla y recibe los peores tratos. Cenicienta sólo tiene el consuelo de sus amiguitos los animalitos de la casa, como los ratones Gus y Jakc o el perro Bruno. Un buen día se anuncia que el príncipe heredero elegirá esposa durante el baile en palacio: es la oportunidad de Cenicienta para convertir sus sueños en realidad; pero su perversa madrastra no se lo pondrá tan fácil" (Moscardo, 1997:31).

Ahora bien, los géneros de dibujos animados de entretenimiento que se han citado, son los más representativos, pero aún así, hay que aclarar que pueden existir otros géneros, o bien, algunos que se han ubicado en infantiles también podrían clasificarse como de aventuras, etcétera.

Después de describir lo que es el dibujo animado y proponer diversas categorías de clasificación, en el siguiente apartado se tratará, aunque ya se haya mencionado someramente, sobre las fuentes de las historias de animación.

1.5 Referentes y fuentes en las historias de dibujos animados

Las historias de los dibujos animados, como ya se ha abordado con anterioridad, provienen de tres fuentes principalmente:

1.5.1 De la literatura (cuento, novela y teatro entre otros).

1.5.2 Directamente de los dibujantes.

1.5.3 De los comics.

1.5.1 De la literatura.

Entre los autores y recopiladores de los cuentos que más han sido utilizados para los dibujos animados, encontramos en primer lugar a Charles Perrault, cultivador de cuentos maravillosos o de hadas. Los cuentos de Perrault no sitúan el tiempo, ese es el sentido de la expresión "Había una vez..." al inicio de ellos. El modo de narración se asemeja al relato oral, bien por la repetición de un esquema en el interior del cuento, o por la reiteración de ciertas expresiones que asemejan una rima infantil y crean una especie de encantamiento, o bien por la utilización del diálogo directo, que da vida al relato, o de descripciones precisas que constituyen el elemento visual destinado a apoyar la narración oral. En el género fantástico conviven hadas y vampiros, dragones y

monstruos, príncipes y héroes voladores, sueños embotellados y sueros con drogas de efectos sorprendentes.

De Charles Perrault, cuentos como "La Cenicienta" y "La bella durmiente", han sido historias que Walt Disney adaptó para largometrajes de dibujos animados. De los hermanos Grim se han realizado en largometrajes de dibujos animados "Blanca Nieves y los siete enanitos". De Cristian Andersen, "El patito feo", "Pulgarcita" y "La sirenita". "Pinocho" es una obra original de Collodi, "Dumbo" está basada en el relato de Helen Aberson y Harold Peral, "Bambi" es una historia adaptada del libro de Félix Salten, "Alicia en el país de las maravillas" es de Lewis Carrol, "Peter Pan" de James M. Barrie, "La dama y el vagabundo" Ward Greene, "101 Dalmatas" Dodie Smith, "El libro de la selva" está basada en la historia *Aventuras de Mowgli* de Kipling Rudyard, "Los aristogatos" de Tom McGowan y Tom Rowe, "Robin Hood" de Walter Scott, "Oliver y su pandilla" basada en la historia de Charles Dickens *Oliver Twist*, "La bella y la bestia" de Madame Leprince, *El jorobado de Notre Dame* de la novela de Víctor Hugo.

Los largometrajes de dibujos animados japoneses también han sido producto de investigación y adaptación de historias de cuentos o novelas de occidente; ya que para que los europeos las compraran, pusieron como condición que las historias debían ser tomadas de la cultura occidental y los personajes también deberían tener rasgos occidentales, (según una entrevista realizada a un ejecutivo de la Empresa productora Toei Animation). Con estas características, se encontraron los siguientes dibujos animados: diseñados por japoneses: "Corazón diario de un niño" ("Marco"), de Edmundo de Amicis; "Mujercitas", de Lucía Alcott; "Remi" novela de Héctor Malot; "El gato con botas", de Charles Perrault; "La familia Robinson", basada en la novela Robinson Crusoe, de Daniel Defoe; "El pequeño Cid", basada en el poema histórico sobre Rodrigo Díaz de Vivar; "Peter Pan" de James Barrie; "Heidi", de la suiza Juana Spyri; "Ana de las tejas

verdes" adaptada de la obra literaria de Lucy Maud", "Las aventuras de Huckleberry Finn" y "Las aventuras de Tom Sawyer" ambas obras realizadas por Mark Twain" y el "Mago de Oz" basada en el cuento del británico L. F. Baum.

1.5.2 Directamente de los dibujantes

Otra forma de obtener historias para hacerlas en películas de dibujos animados, son las relatadas por los propios animadores, quienes además de crear los personajes crean las tramas para dichos personajes.

"Felix el gato", creación de Pat Sullivan, "El conejo Oswald", "El ratón Mickey" creados por Ub Iwerks, "El pájaro loco" invento de Walter Lantz, los "Territoons" de Paul Terry, "Tom y Jerry", "Los supersónicos", "Los Picapiedra" todos ellos realizados con el ingenio de Bill Hanna, Joe Barbera y Fred Quimby.

1.5.3 De los comics

Otra fuente para obtener historias que relatar en dibujos animados, fueron los comics. Se sabe que en muchas ocasiones, cuando algún comic tiene éxito lo convierten después en dibujos animados. Entre los primeros ejemplos de dibujos animados que provienen de la historieta están:

"Gertie la dinosauria", creado por el historietista Winsor MacCay. También las tiras cómicas de "Popeye" del historietista Segar, se trasladaron exitosamente del papel impreso a la pantalla.

Éxitos de las tiras cómicas llevada a la pantalla están: "Los cuatro fantásticos" de Lee y Kirby, "Daniel el travieso" de Hank Ketcham, "Supermán" de Siegel y Shuster, "Dick Tracy" de Chester Gould, "Batman" de Bob Kane, "El hombre araña", "Un niño llamado Charlie Brown" del dibujante Charles Schulz, "Mafalda y sus amigos" del historietista Quino y los "Pitufos" del caricaturista Pierre Culliford, entre otros.

En Japón desde 1951, y durante más de diez años, fueron publicadas, en una revista mensual infantil, las historias de "Astroboy" creadas precisamente por Tezuka Osamu, las cuales tuvieron una gran popularidad.

Toei realizó en 1973 "Mazinger Z", una historia de un robot con sagas de guerra de ciencia ficción, basado en una tira cómica de Goo Nagai.

Durante esa época se produjeron varias series de gran éxito en la televisión japonesa que más tarde tuvieron buena acogida en el extranjero. Toei Doga realizó "Candy Candy" basada en tiras cómicas de Mizuki e Igarashi en 1976. También se ha dado el caso que después de obtener una gran popularidad una película de dibujos animados, la historia de ésta es trasladada al cómic como Messmer, quien también creó tiras cómicas de Felix el gato para la página cómica de los domingos.

Es cierto, "no todos los comics son adecuados para ser llevados al cine de animación, y no todas las películas de animación son adecuadas para ser trasladadas al cómic (Barbieri, 1991:223-224).

Antes de finalizar este capítulo sería importante mencionar que los dibujos animados están cumpliendo casi un siglo desde su invención y siete décadas de su industrialización.

En el caso de los dibujos animados comerciales (objeto de esta investigación), la industrialización llevó a los dibujantes a producir historias usando los mismos personajes, ya que era muy caro producir historias con personajes nuevos. Esto y la competencia entre las productoras, dieron como resultado que las temáticas estuvieran llenas de secuencias que se repetían una y otra vez, empujando a los cortometrajes hacia la reproducción de escenas como las de persecución y las de agresiones físicas, pero esto se abordará más adelante.

CAPÍTULO 2

HACIA LA CONCEPTUALIZACIÓN DEL RELATO COMO UNIDAD GENÉRICA DE LA COMUNICACION NARRATIVA

2.1 El relato

Antes de estudiar al relato como estructura discursiva, es importante mencionar que por lo general, se suele señalar a la obra de Vladimir Propp (Morfología del cuento 1928) como precursora del análisis estructural del relato, y es quien denomina la función a la unidad básica (1999). Otros autores que han propuesto modelos para el análisis estructural del relato son: Roland Barthes, quien hablaba de unidades distribucionales y unidades integrativas; Algirdas Greimas propone la teoría actancial y Gèrard Genette empleó la narratología como metodología para el análisis de los relatos.

Hay que aclarar, que los autores mencionados anteriormente no han sido los únicos en proponer metodologías para el estudio de análisis estructural del relato, sin embargo, sus propuestas son las que han tenido una mayor influencia.

En este trabajo, se empleará la metodología narratológica de Gèrard Genette para estudiar los dibujos animados en tanto que son relatos.

Básicamente, las películas de dibujos animados son obras que relatan historias que contienen series de acciones ligadas temporal y casualmente, y son ejecutadas por personajes. Por lo tanto, el marco teórico-metodológico de la tesis, se fundamenta en el relato como premisa epistemológica.

Gèrard Genette (1990:196) dice que el "relato es la representación de un acontecimiento o de una serie de acontecimientos reales o ficticios, por medio del lenguaje, y más particularmente del relato escrito".

En su definición, Genette habla más particularmente de los relatos escritos, sin embargo también existen los relatos hablados (orales). La aproximación conceptual acerca del relato, que nos ofrece Gérard Genette, tiene su génesis en los estudios de Aristóteles y Platón.

Para Aristóteles, el relato (DIÉGESIS) es uno de los dos modos de imitación política; el otro (MÍMESIS) es la representación directa de los acontecimientos, hechas por actores que hablan o actúan ante el público.

Por su parte Platón distingue solamente dos modos imitativos: el directo, imitación (MÍMESIS) y el narrativo, (DIÉGESIS). Así se tiene que, a la poesía narrativa le corresponde la diégesis y a la poesía dramática la mimesis.

La clasificación de Platón y Aristóteles se reduce a una simple variante de términos, pues estas dos clasificaciones coinciden en lo esencial, la oposición de lo dramático y lo narrativo (relato); lo dramático lo consideran imitativo. El relato lo consideran como un modo debilitado, atenuado de la representación literaria (Genette, 1990:198).

Estos dos conceptos, mimesis y diégesis, aparentemente yuxtapuestos, es una tautología, como lo señala Genette, ya que la mimesis también es diégesis en tanto que la mimesis pura no existe, pues la imitación perfecta sería la cosa misma, por ello, el único modo que reconoce la literatura, en tanto representación, es el relato.

Sin embargo, Genette traza una frontera entre mimesis y diégesis, ya que define a la primera como un máximo de información y un mínimo de informador, debido a que es imitación, y a la segunda por relación inversa, esto es, en el relato puro hay más participación de un informador; es decir, el relato dice menos pero de forma más mediata.

Por esta razón, en la actualidad se entiende que "La esencia del relato consiste en que da cuenta de una historia; narra o representa una historia; comunica sucesos ya sea

mediante la intervención de un narrador (diégesis), ya sea mediante la representación teatral efectuada en un escenario y ante un público por personajes en las obras teatrales (mímesis). El cuento, la novela, la epopeya, la fábula, el mito, la leyenda son relatos narrados. El drama (tragedia, farsa, comedia, etcétera) son relatos representados” (Beristáin, 1998:424).

Después de dejar claro que aunque el relato puede ser narrado o representado, en la tesis se hará el estudio únicamente de los relatos narrados, es decir, los dibujos animados comerciales que contengan estructura narrativa.

Por lo tanto, la condición para que se considere un relato narrado, es que tiene que dar cuenta de una historia por la intermediación de un narrador, sin importar el procedimiento de expresión que se emplee, ya sea el oral, el escrito o la imagen fija o móvil.

“De esta forma la historia y la narración se dan por mediación del relato porque entraña constantemente el estudio de las relaciones, por una parte, entre ese discurso y los acontecimientos que relata y, por otra parte, entre ese mismo discurso y el acto que lo produce, real o ficticiamente” (Genette, 1989:83).

Baste decir que de las tres categorías citadas anteriormente (historia, narración y relato), es el relato la categoría con la que únicamente se puede analizar el contenido narrativo, pues como advierte Gérard Genette, "llamar historia al significado o contenido (aun cuando dicho contenido resulte ser, en este caso, de poca densidad dramática o contenido de acontecimientos) relato propiamente dicho al significante, enunciado o texto narrativo mismo y narración al acto narrativo productor y, por extensión, al conjunto de la situación real o ficticia en que se produce” (Genette 1989:83).

De esta forma, el relato puede ser real o ficcional, pero el que se trabajará en esta investigación es el segundo ya que los dibujos animados son relatos ficticiales, por lo que a continuación se abordará este tipo de relatos.

2.2 El relato de ficción

El concepto ficción, en su referencia etimológica, remite a dos acepciones principales: a) dar forma, formar, modelar, y b) simular, fingir; éstas a su vez nos llevan a una tercera que es imaginar. Es válido ubicar a la ficción dentro del ámbito de lo irreal, en este sentido, la ficción es entendida como mera imaginación o mentira literaria.

Según el *Diccionario de Retórica y Poética* de Beristáin (1998:208), la ficción es un "discurso representativo que evoca un universo de experiencia mediante el lenguaje, sin guardar con el objeto del referente una relación de verdad lógica, sino de verosimilitud o ilusión de verdad, lo que depende de la conformidad que guarda la estructura de la obra con las convenciones de género y de época, es decir, con ciertas reglas culturales de la representación que permiten al lector -según su experiencia del mundo- aceptar la obra como ficcional y verosímil, distinguiendo así lo ficcional de lo verdadero, de lo erróneo y de la mentira".

En este mismo sentido, el relato de ficción es una historia inventada por quien la cuenta o heredada de alguien. El relato de ficción es simplemente fingimiento o simulación de los relatos, porque el narrador "hace como que" cuenta una historia verdadera, sin dejar ninguna huella de tal simulación, pero sin aspirar en serio al crédito del lector.

Para estudiar el relato ficcional se debe tomar en cuenta cómo se organiza, debido a que es diferente a otro tipo de relatos, ya que en este caso, narrador es una entidad distinta a la del autor.

"El yo del narrador (que es uno de los dos "roles" textuales básicos: emisor y receptor) es un yo ficcional, el yo de un locutor imaginario que el lector puede ir construyendo (inclusive cuando desempeña varios papeles de distintos personajes) durante el proceso de lectura a partir de aquellos enunciados que a él (al narrador) se refieren. Esto no significa que no haya nada del autor en el narrador; el autor pone al servicio del narrador su competencia lingüística y su saber que proviene de su formación intelectual y de su experiencia vital, pero la correferencialidad (que se da entre el sujeto social y el sujeto textual de una carta) se cancela entre el sujeto social y el sujeto textual de la ficción" (Beristáin, 1998:208).

Queda claro entonces, que en el relato ficcional existe un doble discurso simultáneo, porque aparece un autor verdadero que maneja un lenguaje dentro de una dimensión pragmática y un narrador que en una dimensión semántica habla con un lenguaje ficticio. En este sentido, se puede decir que "el acto de lenguaje del autor es "ficcionalmente verdadero", el del narrador, en cambio, es "verdaderamente ficcional" (Beristáin, 1998:208).

Como se señaló en párrafos anteriores, el narrador produce un discurso ficcional dentro de un espacio ficcional de enunciación. "El espacio ficcional se organiza sobre un contexto situacional que debe contar con: 1) un "campo situacional": los objetivos y el tema relacionados con la situación de emisión y recepción del discurso; 2) un modo: "medio físico" -ya sea oral o escrito- y un "modo retórico" -narración, representación, etcétera- (que incluye un "tipo de discurso" determinado: cuento, novela, soneto, cinematografía, dibujos animados, etcétera" (Beristáin, 1998:209-210).

En el caso de los dibujos animados la ficcionalidad se da en el nivel de la enunciación, en el narrador ficticio, es decir, en la narración vista como imitación de una situación narrativa imaginaria (el acto narrativo considerado un "acto elocutivo simulado"

(Beristáin, 1998:208). Por las características mencionadas, se concluye que el relato fílmico y los relatos de dibujos animados son relatos ficcionales.

Una vez aclarado, que los dibujos animados son relatos ficcionales, en el siguiente apartado se hablará de la diferencia entre los relatos textuales y los relatos fílmicos con el fin de conocer cómo se enuncia en éstos últimos, ya que los dibujos animados guardan las mismas características de los lenguajes audiovisuales.

2.3 El relato fílmico

Por lo anterior se tiene entonces, que el relato se refiere a una relación oral o escrita de un acontecimiento real o ficticio, pero también a una sucesión de imágenes y sonidos (palabras, música, ruidos ambientales).

Esta afirmación surge cuando se dice, que el cine es un lenguaje abigarrado que combina diversos tipos de significantes (imágenes, música, ruido, palabras y textos) y diversos tipos de signos (índices, iconos y símbolos). "El film hace actuar a los componentes según una estrategia comprensiva en donde los superpone y los engloba dotándolo de sentido" (Casetti y Di Chio, 1991:73-74).

Se puede decir, que en el relato fílmico, las imágenes y los sonidos deben tener forma a través de los elementos configurantes y una sintaxis, entendida ésta como una manifestación de orden. Cuando las imágenes están enlazadas unas a otras y se acompañan de los sonidos, surge una corriente de significación como es el caso del film.

Los sonidos ayudan a anclar la imagen, es decir, le dan un sentido a la imagen para que no se interpreten diversos significados sino uno propiamente. Por ejemplo, cuando al inicio de una película un niño llora, no se sabe con exactitud qué fue lo que le pasó si nada más se ven las imágenes.

En el relato animado, también se confrontan el papel de la imagen y la palabra, cómo relata el dibujo animado una historia, cómo entender entonces cómo se constituye la narratividad y la especificidad de los relatos animados, cómo se realiza la transición del relato escrito a la narración animada.

Para comenzar a construir esta transición del acto de relatar a relatar mostrando, se retomarán los estudios realizados sobre el relato cinematográfico de Christian Metz quien enuncia cinco criterios de reconocimiento de cualquier relato, sea este verbal, textual o audiovisual, es decir, sin tomar en cuenta la forma de expresión o el medio (Metz, 1972:41).

Abajo se presentan dos columnas, la del lado izquierdo enuncia los cinco criterios de Metz y del lado derecho se demostrará que los dibujos animados relatan historias.

Relato Metz

1. Un relato tiene un inicio y un final. La realidad no lo tiene. Si el relato se opone al mundo real es porque tiene una unidad de discurso, es decir, tiene un principio, una mitad y un final.

2. El relato es una secuencia doblemente temporal. Ya que está el tiempo de la cosa narrada y el tiempo del relato. Tiempo de lectura para un relato literario. En la narración y la descripción su significativo se haya temporalizado.

Relato animado

1. El relato animado se compone de estos tres elementos: principio, intermedio y final. El relato al igual que el cine termina con la última imagen. En "El sastrecillo valiente" la historia comienza cuando el pueblo está alarmado por un gigante. El rey se entera por error que Mickey ha matado a siete gigantes y lo manda traer, le pide que destruya al gigante a cambio de la mano de la princesa Minni. La historia termina cuando Mickey venció al gigante y todos contentos celebran el triunfo de Mickey.

2. En el caso de la imagen animada transforma un espacio en otro espacio. Tiempo de visualización para un relato animado. La narración y la descripción en el relato animado son instantáneos. Retomando otra vez el ejemplo del sastrecillo valiente existe tiempo de la cosa narrada y el tiempo del relato.

3. Toda la narración es un discurso, ya que en términos Jakobsianos, el discurso en tanto sucesión de enunciados, remite forzosamente a un sujeto de la enunciación (el autor), se puede hablar de relatos sin autores, pero no sin sujeto-narrador.

4. La percepción del relato <irrealiza> la cosa narrada. Remontado hacia atrás el relato desde el momento mismo en que se lo percibió.

5. Un relato es un conjunto de acontecimientos. Ordenados en secuencia. Los acontecimientos se ordenan en una secuencia que puede diferir de la cronología.

6. Todo relato se distingue por el modo en cómo se cuentan las cosas, es decir mediante variaciones modales (el discurso indirecto, el subjuntivo) que sirven para expresar los diferentes puntos de vista.

3. En el caso del relato animado el espectador percibe imágenes que fueron seleccionadas y ordenadas por una instancia narradora que se percibe en todo relato.

En "El sastrecillo valiente" existe una serie de imágenes en tanto sucesión de planos que nos permite hablar de un relato y de un sujeto narrador.

4. En cuanto a los relatos animados también se hallan afectados por esta forma del relato, desde el momento irreal. Las imágenes no están aquí y ahora. En "El sastrecillo valiente" en tanto relato no es real porque no está aquí y ahora.

5. Los relatos animados son un conjunto de acontecimientos ordenados en secuencia de imágenes que pueden diferir de la cronología.

6. En el relato animado también existen variaciones. Por ejemplo la forma en cómo se graban las escenas, un *close up* o un *travelin* que sirven para expresar los diferentes puntos de vista.

El proceso de estos múltiples procedimientos nos entrega como resultado una historia diferente de otras historias.

Pero, qué es en sí el relato cinematográfico, "a la imagen cinematográfica le es muy difícil significar un sólo enunciado a la vez, como vemos en cuanto tratamos de

tomar nota de las informaciones visuales que vehiculan un plano” (Gaudreault y Jost, 1995:30).

Mientras que en el relato escrito se habla de enunciados, en el relato cinematográfico es imposible decir que un plano es equivalente a un enunciado, ya que “...todo plano contiene virtualmente una pluralidad de enunciados narrativos que se superponen hasta recubrirse cuando el contexto nos ayuda” (Gaudreault y Jost, 1995:30), porque para estudiar el significado de un plano aislado, la película debe constar de un sólo plano.

El plano cinematográfico se diferencia del enunciado escrito, en tanto que uno es una organización verbal -un discurso- y el cinematográfico es una organización audiovisual que se narra con imágenes y sonidos. Pero además, estas imágenes no son fijas sino son imágenes en movimiento el cual le imprime más realismo a la historia a diferencia del escrito. "El movimiento aporta dos cosas: un índice de realidad suplementario y la corporeidad de los objetos” (Metz, 1972:22).

Otro elemento de comparación entre el relato escrito y el relato cinematográfico, es que el relato cinematográfico contiene, a través del sonido, ruidos, diálogos y música.

"Por ejemplo, Boris le dice a Jean <Ve a ver a Mathias de mi parte>, y en el siguiente plano vemos a Jean que llama a la puerta de Mathias; cuando el diálogo adquiere más importancia que las acciones visuales representadas, es decir cuando las informaciones narrativas residen en las palabras antes que las imágenes” (Gaudreault y Jost, 1995:37).

También el efecto sonoro es el que nos ayuda a diferenciar entre las distintas posibilidades. Ahora existen atmósferas sonoras para una calle, una playa, un circo, el supermercado, etcétera.

El relato cinematográfico está compuesto por dos relatos, la imagen y la palabra que se entremezcla profusamente; la articulación de estos dos relatos revisten una importancia capital para la comprensión de la totalidad de la intriga. (Gaudreault y Jost, 1995:36).

El relato cinematográfico por lo tanto es "un discurso cerrado que irrealiza una secuencia temporal de acontecimientos" (Metz, 1972:51).

2.4 El relato del dibujo animado

El relato animado tiene diferencias con el escrito, el primero al igual que el relato cinematográfico, se compone de dos elementos: la imagen y el sonido; pero como se puede diferenciar el relato cinematográfico del relato animado. No es en los recursos visuales o sonoros sino más bien la diferencia radica en la forma en cómo relata cada género.

La animación es víctima de un gran error, al calificársele como producto del cine o como producto de la fotografía. Este grave error surgió a partir de la primera proyección cinematográfica que hicieron los hermanos Lumière en 1895 en París, considerando al cine como un movimiento animado, lo que dio pie a que se le tomara como el surgimiento de la animación, pero antes de este suceso, emergió desde una fascinación, con luz y movimiento, la animación. Todas las imágenes de Emile Reynaud fueron diseñadas a mano y fueron mostradas en su teatro óptico en el museo de Grévin desde 1892. Sus obras tenían acompañamientos musicales y efectos sonoros eléctricamente accionados. "Presentó filmes coloreados y animados con líneas de historia y pistas de sonido sincronizadas mucho antes que nadie más" (Solomon, 1994:9).

Así, se tiene que el relato animado, guarda formas muy particulares que lo diferencian del relato cinematográfico, por lo que a continuación, se presenta un cuadro en donde se señalan esas diferencias entre uno y otro recurso audiovisual.

Relato Cinematográfico

1. Impresión de la realidad (retrata la realidad) es ampliamente creíble tanto en los filmes insólitos, los fantásticos como en los realistas.

2. Son obras de imágenes reales obtenidas por diversas técnicas donde la imagen y el movimiento son filmados.

3. El movimiento aporta un índice de realidad a las cosas y a la corporeidad de los objetos.

4. El film consiste en conseguir colocar muchas imágenes. Inyectar en la irrealidad de la imagen la realidad del movimiento.

5. Mayor participación de actantes y de figuración del paisaje y atuendos.

6. En el cine los acontecimientos tienen lugar por segunda vez en la pantalla.

Relato Animado

1. Referencia de la realidad. Se encuentra más alejado de lo real, ya que no respeta la literalidad de los contornos gráficos con la misma seguridad que la toma fílmica. La imagen es más abstracta y por lo tanto más ficcional, más fantástica.

2. Son obras de imágenes pintadas a mano, en donde el movimiento se obtiene por diversas técnicas creadas por el autor.

3. El movimiento aporta vida a las cosas y a la corporeidad de los objetos, no obstante, en los dibujos animados el material tiene menos representación icónica ya que no retrata la realidad tal cual sino es creada por el dibujante.

4. No ofrece tantas variantes cinematográficas. Sin embargo inyectan en la irrealidad de la imagen la fantasía del movimiento.

5. Reducido número de actantes, así como de figuración del paisaje o de atuendos.

6. En el relato animado los acontecimientos tienen lugar por primera vez en la pantalla ya que éstos son dibujados.

Es entonces, que las formas narrativas de cada uno de estos géneros se despliegan en el sentido de que el relato cinematográfico puede "...aprehender la realidad física en todos sus múltiples movimientos mediante un procedimiento intermedio. Para narrar una intriga, el director se ve a menudo obligado a escenificar no sólo la acción sino también el entorno. Ahora bien, este recurso, la escenificación, es sin duda más legítimo si lo que se pretende es que el mundo escenificado aparezca como una reproducción fiel de lo real. Lo importante es que los decorados fabricados en el estudio transmitan la impresión de la realidad efectiva, de modo tal que el espectador sienta que está observando sucesos que podrían haber ocurrido en la vida real y que fueron fotografiados al instante" (Kracauer, 1996:59).

En el caso del relato animado, el procedimiento es distinto "se presenta como un método de creación de movimiento imagen por imagen" (Bendazi, 1994:2), las cuales se encuentran más alejadas de la realidad ya que son figuras pintadas a mano. No respeta la literalidad de los contornos gráficos por lo tanto son imágenes más fantásticas.

En la animación " las obras no son realistas, son obtenidas por diversas técnicas donde la imagen y su movimiento son creadas por el autor" (Bendazi, 1994:2).

"Hay dibujos animados en los que un objeto que no tiene ningún contenido es elevado a la categoría de personaje porque ejecuta una actividad antropomórfica (es decir, un movimiento en la pantalla que se ha concebido como un ejemplo de movimiento humano)" (Chatman, 1990:26).

En cambio, en el cine las obras son realistas y son obtenidas por diversas técnicas donde la imagen y su movimiento son filmados. "En la acción viva, el film es expuesto en tomas. El resultado es usualmente proyectado a la misma velocidad en que fue grabada" (Solomon, 1994: Introd.).

Mientras que el relato cinematográfico ofrece una gran riqueza de iconicidad, el relato animado tiene menos representación icónica "Es reiterativo y simple" (...) pues no ofrece variantes cinematográficas notorias" (Traversa, 1984:131), como se verá más adelante.

En el relato cinematográfico participan más actantes, figuración del paisaje y atuendos. En la animación, los actantes son reducidos, al igual que la figuración de paisajes y atuendos, debido a que en la animación se necesitan 24 imágenes por segundo para construir una toma, lo que resulta muchas veces que las mismas tomas se repitan a lo largo de la historia para relatar hechos diferentes.

"Las modas, las corrientes culturales, los géneros expresados por el cine, de hecho sus elementos, los más vistosos e imponentes no han tenido ni el más mínimo eco en la inspiración de cineastas de animación que han creado y crean un estilo y corrientes culturales originales" (Bandazi, 1985:1).

En el cine, los acontecimientos tienen lugar por segunda vez en la pantalla, es decir, han sido filmados primero y luego expuestos por segunda vez en la pantalla. En el relato animado, los acontecimientos tienen lugar por primera vez en la pantalla "pues en la animación, los movimientos existen sólo sobre el film" (Solomon, 1994: Introduc.).

Por lo tanto el relato animado es un discurso cerrado de creación de imágenes, animadas por la utilización de toda suerte de técnicas, incluyendo el sonido, con excepción de la toma de vista directa.

Recapitulando: se expuso que el relato tiene que dar cuenta de una historia por la intermediación de un narrador, no importa el procedimiento de expresión que se emplee, el oral, el escrito o por la imagen fija o móvil. Los cortometrajes y largometrajes de dibujos animados son relatos, ya que éstos se narran por la intermediación de un narrador. En el

siguiente apartado, se hablará de quién es el que narra en un largometraje de dibujos animados y cómo opera en una narración audiovisual.

2.5 La instancia narrativa en los dibujos animados

Después de plantear lo que es el relato animado, lo que sigue es preguntarse, quién es la instancia productora del discurso narrativo o relato en una narración audiovisual, como son los dibujos animados.

Como se vio en el inciso anterior, en el relato de ficción se encuentran configurados tres aspectos: la historia, el discurso, y el acto de la narración.

"Es historia en el sentido que evoca una cierta realidad, acontecimientos que habrían sucedido, personajes que, desde este punto de vista, se confunden con los de la vida real, pero el relato narrado es al mismo tiempo discurso: existe un narrador que relata la historia y frente a él un destinatario" (Todorov, 1990:161).

El mundo narrado está conformado por dos aspectos: " la historia (mundo) y el discurso (narrado) que se interrelacionan de diversas maneras, en este acto de la narración el discurso es el equivalente de las acciones. "La narración es la misma acción de contar y no el resultado final de esa acción, que sería el relato, el discurso narrativo ya emitido" (Romero, 1993:70).

De esta forma y como se dijo en el capítulo anterior, de los tres aspectos (historia, relato y narración) se estudiará el discurso narrativo o relato, ya que es con el relato como se puede realizar el análisis textual, las otras dos categorías se dan por "mediación del relato".

Cabe señalar, que "análisis del relato significa entonces estudio de un conjunto de acciones y situaciones consideradas en sí mismas, haciendo abstracción del medio, lingüístico o de otra índole, en este caso el discurso audiovisual" (Genette, 1989:81).

En el discurso narrativo los hechos son comunicados por un narrador, el cual dentro de la ficción se dirige al narratario o destinatario, esto quiere decir, que el proceso conlleva un acto de comunicación, es decir hay un sujeto de la enunciación y un destinatario quien recibe esa información.

Romero (1993:70) nos dice "...decir narración es enfrentarnos a un contexto general de comunicación: alguien, denominado narrador, dirige su mensaje a alguien (narratorio). En consecuencia, se puede decir que en la narración existen dos protagonistas: el narrador y el destinatario. El discurso narrativo o relato es el punto de conexión entre ambos".

El narrador es el sujeto de esa enunciación que representa, es quien dispone ciertas descripciones antes que otras, aunque éstas las precedan en el tiempo de la historia. Es quien nos hace ver la acción por los ojos de tal o cual personaje, o bien por sus propios ojos, sin que para ello necesite aparecer en escena.

En cambio, el narratario es el "destinatario interno de la narración", es decir que el narratario puede considerarse como el receptor de la información que le emite el narrador, recordemos que éstos sólo tienen existencia dentro de la narración" (Marchese y Forradellas, 1991:280).

Con esto queda claro que un discurso narrativo requiere de la presencia de un narrador, como la instancia que se dirige a un destinatario o narratario, por lo tanto, a continuación se examinará más a detalle esa instancia narrativa.

Como se sabe, los teóricos interesados en estudiar la estructura del contenido literario, en especial los cuentos y las novelas, fueron los que propusieron diversos modelos para examinar precisamente los contenidos del discurso (Propp, Todorov, Barthes, Greimas, Genette), por ello desde la perspectiva de la literatura según Tacca (1973:67,69), "...básicamente la voz del narrador constituye la única realidad del relato. Es el eje de la novela. Puede que no oigamos en absoluto la voz del autor ni la de los personajes. Pero sin narrador no hay novela (...) el que cuenta (el que aporta información sobre la historia que se narra) es siempre el narrador. Su función es informar".

Metz dice: "sólo es narrador en la medida en que los acontecimientos narrados son contados por él" (Metz, 1972:46).

De las citas anteriores se deduce, que el narrador debe contar para informar, pero la esencia del narrador no consiste tanto en lo que cuenta, sino en cómo lo cuenta, es decir, la expresión y el estilo, así como los medios a través de los cuales se comunica el contenido.

La expresión entendida como "un elemento ante todo estético inmanente a todo material lingüístico y transformado en enunciado artístico. Es el elemento inventivo, que vincula el espíritu de un creador lingüista a la forma de su creación. Y el estilo que parte del establecimiento a *priori* de un sistema de posibilidades de estilo que pueda aplicarse a toda obra" (García, 1995:27).

Atendiendo a las formas de expresión y estilo, se tiene que cuando se habla de narratividad no se trata solamente de la literatura, sino de otras formas y medios de expresión como el cine, la televisión, la pintura, el ballet, las tiras cómicas, la mímica, y en este caso, los dibujos animados.

"Existen innumerables estudios sobre las estructuras narrativas en el drama, el cine, la mímica, la pintura o las tiras cómicas. De ellos se infiere que la narratividad trasciende no sólo fronteras genéricas y modales sino semióticas, puesto que lo narrativo puede observarse en diferentes medios y sistemas de significación. Incluso este fenómeno transemiótico ha propiciado la extensión conceptual, no sólo de lo narrativo, sino del término lenguaje, mismo que se aplica ahora ya no exclusivamente a lo verbal sino a otros sistemas de significación y de representación" (Pimentel, 1998:12-13).

Ahora bien, para Chatman la "forma narrativa propiamente dicha -la estructura de transmisión narrativa- y su manifestación -su presencia es un medio de materialización específico: verbal, fílmico, de ballet, musical, de pantomima, o lo que sea-" (Chatman, 1990:22).

A continuación se estudiará la estructura de la transmisión narrativa (es decir la sustancia de la expresión que se traduce en verbal, cinematográfica, en ballet) y se acudirá a la manifestación únicamente para una mayor comprensión de la forma narrativa.

¿Por qué Chatman clasifica a la narración como una estructura? porque según el autor "una narración es un conjunto que está constituido de elementos que, además, son secuenciales, es decir, tienden a estar relacionados o ser causa unos de otros y aparecen en escena ya ordenados" (Chatman, 1990:21). Por otro lado, considera que la estructura se mantiene y se cierra en sí misma, en otras palabras, la estructura es cerrada, una narración tiene un principio y un final.

Si se acepta que los relatos pueden narrarse en diversos medios, cómo es que interviene el narrador en los discursos audiovisuales como son los dibujos animados. La suerte del narrador audiovisual a diferencia del literario, es que el primero puede presentar la descripción, ambientación (esto con imágenes), los diálogos, el sonido, la

música y hasta los textos escritos simultáneamente a diferencia del literario, quien sólo puede realizar estas formas de expresión una por una.

"Ciertamente, utilizando el canal de la lengua oral, no se puede decir todo a la vez. La concurrencia espacial, la sincronía, la simultaneidad, son un ideal imposible de alcanzar para el narrador escritural. Cuando dos acontecimientos han tenido lugar simultáneamente en el mismo espacio, éste se ve obligado necesariamente a dejar de lado a uno de ellos, por más que sea de modo provisional, afirma Todorov" (Citado por Gaudreault y Jost, 1995:88).

Por su parte García (1995:27) señala "en un movimiento homogéneo el narrador fílmico, por ejemplo, fabrica el discurso, primero con la imagen e introduce después, códigos poéticos de segundo nivel (su propia "puesta en escena"). Lo mismo que el escritor, también el narrador audiovisual dispone de un extenso repertorio retórico, hecho en procedimientos y figuras de estilo".

Según García (1995), el narrador audiovisual (en el caso del cine) fabrica el discurso en dos niveles: en el primero son las imágenes las que introducen la narración y en un segundo nivel entran los códigos poéticos, es decir, el lenguaje verbal está unido en un movimiento homogéneo que da como resultado el discurso audiovisual.

Para Gaudreault y Jost el relato cinematográfico "utiliza cinco materias de la expresión que son las imágenes, los ruidos, las palabras, los textos escritos y la música" (Gaudreault y Jost, 1995:57).

Pero, Gaudreault y Jost (1995:36) también dividen a las imágenes de los códigos poéticos, cuando señala que: "La imagen y la palabra conllevan, pues dos relatos que se entremezclan profusamente" de ahí que se esté hablando por lo menos de un doble relato.

Se ha visto que para García Jiménez, Gaudreault y Jost, el discurso audiovisual cinematográfico es un relato doble, ya que por un lado las imágenes son una instancia y el lenguaje verbal que acompaña a esas imágenes es otro, pero que ambos son necesarios para entender el sentido de la obra.

Así se tiene que: "El relato doble debe pues en esos casos en que la banda de sonido hace oír la palabra de un narrador, remitirnos a dos instancias relatoras. Pero mientras que una relata ostensiblemente su historia, podemos decir que a viva voz, el <gran imaginador> no se deja ver en persona: es un personaje ficticio e invencible (...) que a nuestras espaldas, gira para nosotros la página del libro" (Gaudreault y Jost, 1995:48).

Es preciso volver a aclarar que en el caso de los relatos escritos, el narrador sólo puede realizar una forma de expresión, ya sea describir, ambientar, meter diálogos o simplemente narrar. En el cine por el contrario, se pueden utilizar todas estas formas a la vez, ya que el narrador cinematográfico puede al mismo tiempo describir, ambientar, introducir, diálogos, sonidos y música. De esta forma, se estaría hablando de que en el cine existen diversos relatos a la vez o "combinaciones retóricas" como le llama García, (descripción, ambientación, sonidos, etc.) y que éstos, a su vez, se concatenan para formar el relato cinematográfico.

Por eso para Gaudreault y Jost (1995:34) el discurso audiovisual se compone primero de un narrador invisible "La cámara que filma la interpretación del actor cinematográfico puede, gracias a la posición que ocupa, o aun más, por simples movimientos intervenir y modificar la percepción que tiene el espectador de la prestación de los actores. Puede incluso, como hemos podido ver muchas veces, forzar la mirada del espectador y, dicho en una sola palabra dirigirla".

A este enunciador de imágenes Jost lo califica como narrador implícito, (otros autores como Ropars-Wuilleumier lo denominan narrador invisible, anunciador le llama Casseti y meganarrador Gaudreault). Gaudreault y Jost (1995:57) consideran que el único narrador verdadero, que merece esta denominación es el narrador implícito, o gran narrador, o meganarrador como le llama Gaudreault, "ya que todos los demás narradores presentes en un film son narradores delegados, segundos narradores y a la actividad que se entregan es a la subnarración" (1995:57).

Asimismo, agregan los autores mencionados, "El cine permite un juego entre los niveles del relato mucho más complejo que la literatura (...), en una película el doble relato está jerarquizado como hemos visto y es la palabra la que opera los desniveles narrativos" (Gaudreault y Jost, 1995:59).

Esto quiere decir que quien organiza el relato, quien define los *raccords* de mirada, de movimiento, de dirección es un narrador, ya que hay evidentemente un discurso en la medida en que dicho narrador ha intervenido sobre la realidad por medio de la cámara, el encuadre, la escena, etcétera, aunque no se le vea, de ahí que se diga que es un narrador implícito.

"En los relatos audiovisuales, el locutor primero, el narrador implícito, es el que habla cine mediante las imágenes y los sonidos, el narrador explícito sólo narra con palabras" (Gaudreault y Jost 1995:56). En los dibujos animados es clara esta división, ya que mientras el narrador implícito puede hablar de su pasado, el narrador explícito muestra las imágenes con una secuencia cronológica. En "Sinbad el Marino" por ejemplo, Sinbad va contando su pasado verbalmente, mientras que el narrador implícito va mostrando las imágenes de Sinbad, recorriendo la isla y señalando a los animales que pudo dominar.

En el cine, o en general en los relatos audiovisuales, los espectadores señalan como primer narrador al que lo reivindica explícitamente, sin darse cuenta de que atrás existe alguien que organiza y manipula el relato. Así, en los dibujos animados se cree que el narrador principal es Felix el gato, cuando en realidad el narrador principal es un sujeto que manipula las diversas materias de la expresión fílmica (describe el ambiente y los personajes sin que todavía se escuche la voz del personaje o narrador-personaje).

Por otro lado, Gaudreault y Jost (1995:62) dicen que el lugar que ocupa un narrador verbal es la de un subnarrador. "En cierto modo podemos, pues, considerar que en el cine un relato, que de hecho, es un narrador visualizado en realidad no es más que un subrelato", más adelante señala el autor que "La polifonía del cine, su espesor significativo, hace que la voz del segundo narrador recubra la del narrador fundamental", es decir, al enunciador de imágenes.

En esta investigación se asume como narrador al que manipula la red audiovisual y sonora (ruidos, sonidos musicales) y a los personajes que son quienes hablan y realizan las acciones narradores-personajes.

De lo anterior se deriva, que un relato audiovisual consta de un narrador (imágenes) y narrador(es)-personajes (verbal) y que este movimiento homogéneo da como resultado, sentido y significación a la obra.

Por lo tanto, para el caso de los dibujos animados se tomará en cuenta dicha propuesta conceptual, ya que el relato animado es un discurso audiovisual, donde también existen retóricas mezcladas, por un lado, como ya se dijo, el relato elaborado con imágenes y por el otro utilizando el canal de la lengua oral.

En el caso de los dibujos animados, lo que hace el narrador es presentar con imágenes a los actores, objetos y paisajes además de delegar la parte verbal a los personajes, cuyos diálogos, en la mayoría de los casos, sirven para anclar las imágenes.

"La palabra completa el contenido semántico de la imagen; le proporciona contornos, temperatura, brillo, color y luminosidad; modula su legibilidad (...) resuelve la polisemia y da precisión lógica al significado de la imagen, la libera de su función explicativa y le permite consagrarse a la función expresiva; facilita la participación y personaliza e individualiza hasta donde es posible el mensaje" (García, 1995:184).

Como se ha planteado, el narrador en un discurso audiovisual es el presentador de imágenes, es quien manipula y organiza todo ese discurso semiótico; y los narradores verbales a los que oímos hablar son narradores-personajes, por lo tanto se está hablando de un doble relato.

Por otro lado, cabe aclarar que se ha decidido llamarlo narrador y no meganarrador, gran narrador o narrador invisible, como lo hacen los autores antes mencionados, dicha decisión está tomada con base en que realmente es el narrador quien manipula las imágenes, la voz, la música, etcétera. Los personajes se convierten en narradores-personajes cuando el narrador les cede la palabra, aunque el narrador siempre está presente al manipular las imágenes.

Un ejemplo claro de esta afirmación es "Popeye en Sindbad el marino" Este relato comienza con la ambientación visual de una isla y en la isla un castillo, y la descripción de un marino que en este caso es Sindbad, luego comienza a hablar Sindbad, lo que hace que éste se convierta en un narrador-personaje.

Una vez aclarado este punto, es necesario también dilucidar cómo enuncia el narrador audiovisual, pero este tema se estudiará en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO 3

MARCO TEÓRICO METODOLÓGICO PARA EL ANÁLISIS NARRATOLÓGICO AUDIOVISUAL

3.1 La enunciación en los relatos audiovisuales

En los textos de ficción se entiende el enunciado como aquel que contiene un "mínimo segmento de la cadena hablada o escrita (palabra, frase, oración provisto de sentido y por ello capaz de cumplir una función comunicativa entre emisor y receptor" (Beristáin 1985:182).

Por el contrario en la enunciación de los relatos audiovisuales resulta más complicado aplicar las categorías lingüísticas. Bordwell opina que "cuanto más se acerca un enunciado al modelo lingüístico más problemática resulta su aplicación al cine" (Bordwell 1985:23). Chatman a su vez señala que "...una narración, como producto de un número fijo de enunciados nunca puede ser totalmente completa (...) puesto que el número de acciones o propiedades intermedias administrables es prácticamente infinito" (1990:30). Esto se entiende, como ya lo habíamos dicho, por el carácter polifónico del que gozan los relatos cinematográficos.

Gaudreault y Jost (1995:49) por su parte dicen que la definición de enunciado en el más estricto sentido de la palabra, "designa las relaciones que se tejen entre el enunciado y los diferentes elementos constitutivos del cuadro enunciativo a saber: -Los protagonistas del discurso (emisor y destinatarios(s), y la situación de comunicación".

En los relatos audiovisuales, el enunciado se va a manejar en el sentido de las relaciones de comunicación que se establezcan entre el emisor y receptor, considerando para ello el contexto audiovisual y la sensibilidad del espectador. O como bien lo define

Benveniste, (1971:266) "el enunciado es pasar del análisis de los enunciados al de las relaciones entre dichos enunciados" y a esto lo denomina la subjetividad del lenguaje.

Por lo tanto el enunciado audiovisual va a ser entendido sólo como "un uso enunciativo de los signos y no, verdaderamente, mensajes enunciativos en sí" (Gaudreault y Jost, 1995:52).

"La enunciación cinematográfica: ese momento en que el espectador, escapándose del efecto-ficción, tuviese la convicción de estar en presencia del lenguaje cinematográfico como tal, de soy cine, afirmado por los procedimientos al estoy en el cine. La percepción de la enunciación cinematográfica varía según el espectador, no sólo en función de su conocimiento del lenguaje cinematográfico, sino también de su edad, de su origen social y, quizás, y sobre todo, del período histórico en el que vive" (Gaudreault y Jost, 1995:52-53).

Lo que se estudiará será el enunciado de los dibujos animados como una serie de funciones enunciativas heterogéneas que ofrecen una serie de signos enunciativos.

En un gran número de dibujos animados, en primerísima instancia aparece un narrador que cuenta la historia apoyado por los personajes, objetos o lugares los cuales funcionan como factores de contexto, pero este narrador no participa en la historia, sino se oculta, pero obviamente, es el que organiza y decide cómo contar la historia y una vez que ésta es introducida cede su lugar a los personajes. Aquí al igual que el cine, es difícil identificar al narrador, y es donde la enunciación se analizaría a través de la subjetividad de la imagen.

En los medios audiovisuales, normalmente la voz (sonido), sirve para reducir las ambigüedades de los enunciados visuales. En la mayoría de los dibujos animados la voz juega un papel fundamental, pues como se señaló anteriormente, existen muchas

imágenes que se repiten pero que son usadas para relatar acciones diferentes. "Felix el gato", "Los tres cerditos", etcétera.

Después de haber revisado quién y cómo enuncia un narrador audiovisual ahora se definirá cuáles van a ser las categorías de análisis que se utilizarán en la investigación.

Por principio de cuentas Genette (1989:85) considera tres categorías de análisis textual para estudiar al relato o discurso narrativo: el tiempo, el modo y la voz. La del tiempo, en que se expresa la relación entre el tiempo de la historia y la del discurso. La del modo, o la del aspecto o manera como percibe la historia el narrador. Y la voz, que se refiere a la forma cómo se encuentra implicada en el relato la propia narración en el sentido en que se ha definido, es decir, la situación o instancia narrativa, y con ella sus dos protagonistas: el narrador y su destinatario real o virtual (Genette, 1989:86).

Baste decir que tiempo y modo funcionan en el nivel de las relaciones entre historia y relato, mientras que la voz, designa a la vez las relaciones entre narración y relato y entre narración e historia.

Estas tres categorías de análisis bastarían para estudiar los relatos textuales, como las novelas, los cuentos, etcétera, pero no así para los relatos audiovisuales, ya que si se toma en cuenta a las cinco formas de expresión del relato audiovisual (las imágenes, los ruidos, las palabras, los textos escritos y la música), estas tres categorías resultarían insuficientes para analizar los relatos audiovisuales, por este motivo se agregan otras dos categorías: el espacio y el sonoro. A continuación se propone el nombre de las categorías que se utilizarán para el análisis con base en las categorías ya señaladas y el orden de cómo van a ser trabajadas.

La voz la cual ya fue definida en párrafos anteriores, se le nombrará de aquí en adelante plano narrativo. El modo, que también ya fue definido se le llamará plano

perceptivo. Otra categoría a abordar es el tiempo, también definido con anterioridad y al que se denominará de aquí en adelante plano temporal. El espacio, categoría que no se puede ignorar en los relatos audiovisuales, pues la unidad de base del relato audiovisual es la imagen; es un significante eminentemente espacial, y por otro lado hay que establecer que "el espacio narrativo es una categoría, entendida, ésta como un concepto ordenador del universo ficcional. En cuanto tal, el espacio se asocia a la acción, los personajes y el tiempo, para conformar el contenido de la historia" (Jost, 1995:87). Cuando se hable de ésta categoría de análisis se ahondará sobre ella. De aquí en adelante se le llamará plano espacial. Finalmente queda otro elemento de análisis: lo verbal, (diálogos, ruidos y sonidos musicales), ésta coordenada de referencia permitirá observar cómo se relaciona lo verbal con lo icónico y su relación con el discurso. A ésta coordenada se le nombrará plano sonoro.

De los tres primeros ya se vio como se relacionan con la historia o con la narración. En el caso del plano espacial y del sonoro funcionan en el nivel de las relaciones entre historia y narración.

La adjudicación de plano a cada una de las categorías que se estudiará, se debe a que se le reconoce como un cuadro o marco, que desempeña funciones visuales, económicas, simbólicas, representativas, narrativas y retóricas; por lo tanto, si se habla de plano narrativo se está refiriendo a las funciones narrativas simbólicas que se van desempeñar en dicho plano. Aclarado este punto, se abordará en primer lugar el plano narrativo o la voz como le llama Gérard Genette.

3.2 Plano narrativo

En el plano narrativo se analizará la forma en que el narrador enuncia los hechos que configuran la historia, entendiendo “que la narración es la misma acción de contar y no el resultado final de esa acción, que sería el relato, el discurso narrativo ya emitido” (Romero 1995:70).

Por lo tanto, si la narración es la acción de contar se tiene entonces que existe un narrador quien es el responsable de lo que cuenta y un narratario, a quien el narrador le cuenta su historia, en este sentido, narrador y narratario se comunican y conviven dentro del discurso narrativo para dar como resultado un relato. Por otro lado, “la narración es, de hecho, una concatenación de situaciones en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos” (Casetti, 1991:172).

Una vez aclarado lo que es la narración y sus elementos, narrador y narratario, en este apartado se abordará, en primer lugar, la posición temporal del acto de la narración, es decir, el desfase temporal entre el acto de la narración y los acontecimientos narrados. Posteriormente, se estudiarán los tipos de narradores según su relación con la historia, y por último, los niveles narrativos para conocer la posición enunciativa del narrador frente al acto de narrar.

3.2.1 Posición temporal entre el acto de la narración y los acontecimientos narrados.

El narrador está obligado a elegir un tiempo para la narración, intervenga o no, en la historia que cuenta; el tiempo lo situará en relación con la narración.

De hecho, se pueden distinguir cuatro tipos de narración de acuerdo con la elección del tiempo verbal según Genette: (1989:274).

1: La ulterior posición clásica del relato pasado. Éste tipo de narración es la más común y por lo tanto, a la que han recurrido la mayoría de los narradores, Pimentel

(1998:157) dice que "en la narración retrospectiva, el narrador se sitúa en un tiempo posterior a los acontecimientos narrados y su elección gramatical se ubica en los tiempos perfectos (pasado, imperfecto y pluscuamperfecto)".

2: La anterior, relato predictivo generalmente enunciado en futuro, pero que nada impide conducir al presente. "En narración prospectiva o predictiva, la posición del narrador es anterior a los acontecimientos que narra, para lo cual elegirá el futuro (futuro y futuro perfecto)" (Pimentel, 1998:157).

3: La simultánea relato en el presente contemporáneo de la acción. "...el narrador se da cuenta de lo que le ocurre en el momento mismo de la narración y por ello gravita hacia los tiempos verbales en presente (presente, presente perfecto y futuro)." (Pimentel, 1998:158).

4: Y finalmente, la intercalada entre los momentos de la acción. "En la narración intercalada, típica de los relatos en forma epistolar o de diario, el narrador alterna entre la narración retrospectiva y la simultánea, eligiendo por tanto los verbos en pasado y en presente según se detenga para narrar acontecimientos que ya pertenecen al pasado, por muy reciente que sea, o para dar cuenta de lo que le ocurre en el momento mismo de la narración" (Pimentel, 1998:158).

3.2.2 Tipos de narradores según su relación con la historia

Otra categoría de análisis que hay que considerar en el espacio narrativo son los tipos de narradores según su relación con la historia. Esto debido a que es el narrador la fuente del relato y es él quien decide cómo ordenar y exponer los acontecimientos. Por ello es necesario conocer desde qué parte de la historia se sitúa el narrador.

Partiendo de Genette (1989) hay varios tipos de narradores:

Por su relación con la historia: heterodiegético y homodiegético. El homodiegético se subdivide a la vez en autodiegético. Por lo que toca al narrador heterodiegético es aquel que no participa en la historia que cuenta, es decir el narrador se sitúa afuera de la historia que cuenta. Por el contrario, el narrador homodiegético está presente en la historia que cuenta, es decir está involucrado en el mundo narrado y participa en los hechos, a veces como testigo, a veces como protagonista. Como testigo, el narrador, aunque participa no es el personaje central de los eventos que relata, es decir, cuenta la historia de otro.

El narrador protagonista o autodiegético, como le llama Genette, es aquel que cuenta su propia historia, participa como personaje principal en la historia que cuenta, pero a diferencia del testigo, éste se va a caracterizar por ser el héroe de la historia que cuenta.

3.2.3 Los niveles narrativos

En este apartado se estudiará la narración y su relación con el mundo narrado, es decir, cómo se lleva a cabo la diferencia de nivel.

Los niveles narrativos están determinados por la participación, no sólo del narrador, sino de los personajes que intervienen a lo largo del relato. En algunas ocasiones el narrador delega a los personajes la función de narrar y éstos a su vez pueden ceder la función a otros personajes.

“El narrador, al delegar su función, permite que una variedad de voces se escuchen en diferentes niveles narrativos dentro del mismo relato. El primer nivel será el que contenga la historia contada por el narrador del relato; el segundo, dará cabida al relato de los que han ocupado el lugar del narrador primario. Los narradores del segundo

nivel pueden a su vez, ceder su función a otros situados en un tercero y, así sucesivamente” (Romero 1995:105).

A la primera instancia narrativa se le denomina extradiegética, la cual tiene como función estar en el nivel más alto de los que participan en la narración, pero cuando un narrador cede la función de narrar a un personaje, se convierte en un narrador intradiegético y tendrá como objeto un relato metadiegético, éste se caracteriza por ser un relato de segundo nivel, es decir, que la historia que se cuenta ocurre en otro plano espacio/temporal, en otra situación, con otros personajes o con los mismos.

Hay que tomar en cuenta que estos niveles no interfieren para nada con el grado de importancia que pueda tener un relato. A veces la narración de segundo nivel puede constituir el relato principal, ya que el narrador del nivel principal, sólo se dio a la tarea de introducir, pero después delega la narración al sujeto del segundo nivel

El cuadro que aparece a continuación se empleará en el capítulo cinco, para el análisis del plano narrativo de los dibujos animados.

PLANO NARRATIVO

POSICIÓN TEMPORAL	Visual	Verbal
Ulterior		
Anterior		
Simultánea		
Intercalada		

TIPOS DE NARRADOR	Visual	Verbal
Heterodiegético		
Homodiegético		
Autodiegético		

NIVELES NARRATIVOS	Visual	Verbal
Extradiegético		
Intradiegético		
Metadiegético		

3.3 Plano perceptivo

Anteriormente se estudió el papel que juega el narrador en un relato, ahora es menester introducirse a la forma en cómo cuenta las cosas, es decir, desde qué percepción narra tal o cual hecho.

Algunos autores han denominado focalización o punto de vista a la perspectiva. Hay que aclarar que la mayoría de estos conceptos han sido propuestos para el análisis de relatos textuales y no para relatos audiovisuales, lo que crea ciertas confusiones que aquí se irán aclarando.

Las siguientes son citas de las definiciones del concepto que hacen algunos autores; "...un relato puede proporcionar más o menos información sobre la historia que cuenta, puede proporcionarla desde un determinado punto de vista y filtrarla a través de un personaje" (Aumont. J y Marie, 1990:151).

En un relato el narrador siempre selecciona la información narrativa, siempre va a tener una "restricción de campo" como lo llama Genette.

La percepción, "es la modalidad cualitativa de la narración, alude a la manera en que se percibe la información narrativa, consiste en la posición adoptada por el narrador ante el objeto percibido" (Romero, 1995:136).

El punto de vista no es la expresión, sólo es la percepción con respecto a la que se realiza la expresión (Chatman, 1990:164).

Por las definiciones anteriores, se tiene que para algunos autores la percepción es el saber del narrador sobre el objeto percibido o bien, la restricción de campo o el lugar físico o la situación ideológica u orientación concreta de la vida con los que tienen relación los sucesos narrativos.

Ahora bien, es necesario aclarar que en esta investigación se ahondará más en el estudio del plano perceptivo ya que en los relatos audiovisuales se presentan otros

elementos que no se pueden considerar en los relatos textuales como a continuación se verá.

En primer lugar, hay que tomar en cuenta que la propuesta de esta modalidad, la focalización, para estudiar los relatos textuales, fue propuesta por Gérard Genette y que los estudiosos de la narratología la han seguido para hacer análisis textuales.

Es a partir de André Gaudreault y Francois Jost que la focalización cobra otras dimensiones porque son ellos quienes se percatan de que Gérard Genette, al definir esta categoría habló de dos acepciones que no son claras en su obra *Figuras III*. "Como podemos constatar, la focalización se define en primera instancia por una relación de saber entre el narrador y sus personajes. Sin embargo, a lo largo de sus páginas Genette tiene en cuenta otro factor: el hecho de ver y escuchar" (Gaudreault y Jost, 1995:139).

Más adelante los autores señalan que esta confusión de Genette, entre saber y ver, se encuentran "reunidos bajo el mismo término de <focalización>, puede parecer legítima tratándose de la novela, o en el caso de que sólo hablemos metafóricamente de visión, en cuanto intentamos reflexionar sobre la representación del punto de vista en un arte visual como el cine se convierte en un obstáculo. Tanto es así que el cine sonoro puede mostrar lo que ve un personaje y decir lo que éste piensa" (Gaudreault y Jost, 1995:139).

Otros autores como J. Aumont y M. Marie hablan de que en el campo de los relatos fílmicos "la noción de focalización implica, de hecho dos elementos distintos: 1) qué sabe un personaje y 2) qué ve un personaje" (1990:151), cuestionando también el concepto de focalización propuesto por Genette.

Partiendo de la evidencia de que el cine puede al mismo tiempo producir lo que piensa el narrador-personaje y lo que éste ve, se hace necesario separar estos dos

elementos; al primero le llamaremos **focalización** y a lo que ve **ocularización** respectivamente, según la terminología de Gaudreault y Jost.

Por lo tanto, aquí se va a entender por focalización al conocimiento del narrador con respecto al personaje, qué tanto sabe y conoce de él. De este modo, la focalización es entendida como un punto de vista cognitivo. Este punto de vista cognitivo, se refiere a qué posición toma el narrador con respecto al objeto percibido, es decir, el modo como quiere dar a conocer esa información, ya sea a través de él o a través de un personaje, etcétera.

<Focalización> sigue designando el punto de vista cognitivo adoptado por el relato. Mientras que la <ocularización>, “caracteriza la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje supuestamente ve. Este término, forjado a partir del modelo ocular -ya designe, como el sustantivo, <el sistema óptico situado del lado del observador que sirve para examinar la imagen dada por el objetivo>, o, como adjetivo, al que ha visto algo, el testigo ocular-....” (Gaudreault y Jost, 1995:140). Por lo que toca a la ocularización, se caracteriza por la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje supuestamente ve.

Estos mismos autores señalan que en los relatos audiovisuales, además de la imagen, se trabaja otro registro que es el sonoro; por lo tanto, también, puede haber un punto de vista sonoro al que ellos le denominan <auricular> y que consiste en el tratamiento que se les da a las palabras, los ruidos y la música (Gaudreault y Jost, 1995:144).

Por otro lado Casetti y di Chio (1991:236) hablan de una acepción más dentro del plano de la percepción la “‘axiológica epistémica’ la cual expresa valores de referencia, ideologías de fondo, convicciones y conveniencias particulares”.

En esta investigación, a la acepción "epistémica" propuesta por Casetti y Chio se le llamará punto de vista (ideológico). Esta acepción va a ser entendida como las opiniones que sobre las acciones de los personajes, el narrador (narrador-personaje) exprese abiertamente.

En resumen, podemos decir que el plano perceptivo va a contemplar 4 elementos:

1. La Focalización (lo cognitivo).
2. La ocularización (lo que ve).
3. La auricularización (lo que escucha).
4. Punto de vista ideológico (lo que cree o piensa).

Una vez aclarado el estatus designado a cada categoría, es necesario hablar de cada una de ellas y señalar cuáles son los elementos que permiten analizarlas.

1. FOCALIZACIÓN

Se ha dicho que la focalización va a ser entendida como la parte cognitiva, es decir, la relación perceptiva del sujeto-objeto que hace el narrador respecto del relato. Dependiendo de esta relación objeto-sujeto es que se propone, siguiendo a Gaudreault, Jost y García, la siguiente subdivisión: focalización interna, focalización externa, focalización cero.

Focalización interna

El narrador sabe tanto como el personaje, ésta a su vez se divide en fija y variable.

Focalización interna fija: cuando los acontecimientos son filtrados a través de la conciencia de un sólo personaje.

Focalización variable: cuando los acontecimientos son filtrados a través de varios personajes, es decir cuando el personaje focal cambia a lo largo del relato.

Focalización externa

En este caso el narrador sólo es testigo, es decir, no conoce los pensamientos o sentimientos de los personajes; en otras palabras, el narrador no conoce el interior de éstos. Aunque puede ser cierto que el espectador a través de la fisonomía, o la manera de hablar o simplemente una mueca, haga percibir qué es o lo que piensa ese personaje.

Focalización cero

El narrador sabe más que el personaje, es decir, el narrador puede dar una ventaja cognitiva al espectador por encima de los personajes.

2. OCULARIZACIÓN

Como se señaló en párrafos anteriores, la ocularización va a ser entendida como la parte visual o lo que el narrador quiere que se vea, existiendo la ocularización interna, y ocularización cero.

-Ocularización interna.

Se refiere a ver con los ojos de un personaje que participa en la historia. "Es primaria cuando son las marcas de la propia imagen las que denotan el punto de mira de un personaje diegéticamente presente, pero visualmente ausente de ella" (García, 1995:59).

En un sentido metafórico, se estaría hablando de la presencia de un ojo miope, borracho o bizco que permitiría ver las imágenes difuminadas de lo que él está mirando. También se puede considerar primaria cuando la mirada "...puede construirse directamente mediante la interpretación de un caché que sugiera la presencia <en perceptiva> de un ojo: el agujero de una cerradura, unos prismáticos, un catalejo, un microscopio, etc" (Gaudreault y Jost, 1995:142).

La representación de una parte del cuerpo en primer plano, también permite remitir al ojo por contigüidad: por ejemplo cuando la cámara enfoca una mano con un revólver en primer plano y la sigue hasta encontrarse con la víctima, la mano vuelve el arma hacia la cámara y le dispara con una detonación deslumbrante.

El movimiento 'subjetivo' es otro ejemplo de ocularización primaria, es decir, la cámara remite a un cuerpo, bien sea su 'temblor', su 'brusquedad' o su posición en relación al objeto observado, en este caso cuando primero se muestra al fugitivo en picada, después la cámara lo sigue mediante un *travelling* a una altura mayor que la de él y se comprende rápidamente que la cámara construye 'en perspectiva' la mirada del policía, debido a la sombra proyectada en el piso.

La ocularización interna primaria también se puede dar cuando el narrador no está representado. Por ejemplo, cuando un ladrón va en busca de un banco y con un *travelling* avanza hacia el anuncio del banco, enseguida un movimiento de cámara nos hace ver cómo la mano del ladrón abre la puerta para introducirse al interior, posteriormente la cámara con un barrido muestra las cajas del banco.

"La ocularización secundaria se define por el hecho de que la subjetividad de la imagen está construida por los *raccords* (como en el plano-contraplano), por una contextualización. Cualquier imagen que enlace con una mirada mostrada en pantalla, a condición de que se respeten algunas reglas 'sintácticas', quedará anclada en ella" (Gaudreault y Jost, 1995:143). De esta forma, la ocularización secundaria se da cuando la subjetividad se construye mediante técnicas y procedimientos que afectan a su combinación y tratamiento (montaje contraplanos, *raccords*, etcétera).

-Ocularización cero

Se ve con la mirada de un narrador o testigo que no se implica en la historia. Es cero cuando los elementos denotados de esa mirada distante y no implicativa se

contienen en la imagen misma. Es el caso normal de los planos descriptivos de la cámara, o cuando esa mirada observadora, que tiene su epicentro en un punto fuera de la historia, queda delatada por procedimientos externos a la imagen en sí.

Para Gaudreault y Jost es cero "...cuando ninguna instancia intradieética, ningún personaje, ve la imagen, cuando es un puro *nobody's shot*, como dicen los americanos, hablamos de una ocularización cero. El plano remite entonces a un gran imaginador, cuya presencia puede ser más o menos evidenciada" (Gaudreault y Jost, 1995:143-144).

Los ejemplos que se pueden encontrar en esta categoría, según Gaudreault y Jost (1995:144), son los siguientes:

a) La cámara puede estar al margen de todos los personajes, en una posición no marcada. Se trata, simplemente, de mostrar la escena intentando por todos los medios que se olvide el aparato de filmación: es el régimen más corriente del cine comercial. En los dibujos animados esta situación casi siempre aparece al principio de la historia en donde el narrador se dedica a describir el lugar.

b) La posición o el movimiento de la cámara pueden subrayar la autonomía del narrador en relación a los personajes de su diégesis. Por ejemplo, cuando se atraviesa la alambrada mediante un *travelling* vertical. O bien, alguien que está tumbado sobre una cama, la cámara avanza hacia una ventana, atraviesa la reja, llega a la plaza que colinda con la casa y vuelve finalmente hacia el interior de la habitación, después de haber realizado un movimiento de 380°. Aquí, la cámara está al servicio de un narrador que se propone decididamente afirmar su papel sin intentar transmitir la ilusión de que el mundo se relata solo.

c) La posición de la cámara también puede remitir, más allá de su papel narrativo, a una elección estilística, que primordialmente revela más bien al autor: por ejemplo, los contrapicados de Welles o los "desencuadres".

3. LA AURICULARIZACIÓN (lo que escucha)

Como se dijo en párrafos anteriores, el cine trabaja dos registros: (la imagen y el sonido). El sonido juega también un papel importante en la construcción de una percepción sonora o auricular como lo proponen Gaudreault y Jost: o "más bien auricular, mediante el tratamiento que se les da a los ruidos, a las palabras o a la música, en definitiva, a todo lo que es audible. Por simetría con la ocularización, lo hemos llamado auricularización" (Gaudreault y Jost, 1995:144).

Según Gaudreault y Jost (1995:144) construir la posición auditiva de un personaje plantea varias dificultades:

- a) La localización de sonidos
- b) La individualización de la escucha
- c) La inteligibilidad de los diálogos

En el primer caso el sonido filmico está, la mayoría de las veces, desprovisto de dimensión espacial, es decir, "no está ni localizado ni lateralizado (si exceptuamos la auténtica estereofonía). Imaginemos un plano general que muestra los árboles de un bosque, mientras se oye el canto de un pájaro: ¿cómo saber si éste sonido tiene su origen en la imagen o fuera, si proviene de la derecha de la pantalla, de la izquierda, del fondo o del medio?" (Gaudreault y Jost, 1995:144-145).

En el segundo caso "dos personajes que hablan entre sí en la mesa de un café, no ven en absoluto el mismo decorado, aunque comparten un buen número de percepciones sonoras: los vasos que entrecocan, los ruidos de los juegos electrónicos, las llamadas al camarero y el murmullo producido por las conversaciones de los clientes. Este efecto es todavía más acentuado en el cine que sólo conoce una perceptiva sonora de dos

dimensiones, en el sentido en que 'no localiza un punto', sino una superficie. Lo que llamamos ambiente de una película es, precisamente, ese tejido sonoro que cubre tanto el campo como el fuera de campo inmediato, sin distinción" (Gaudreault y Jost, 1995:145).

Finalmente en el tercer caso "la limitación de la banda sonora a un punto de vista preciso sea bastante compleja y, muchas veces, las películas comerciales no presentan casi ninguna preferencia auricular, privilegiando la inteligibilidad del diálogo y reduciendo las informaciones a lo estrictamente necesario: así, en el caso de los telefilmes, se prescinde de los sonidos que no son necesarios para la comprensión de la imagen (como los pasos, ciertos gestos, el hecho de abrir las puertas, etcétera.). Evidentemente, un cineasta como Godard ha luchado contra esta tendencia desde *Week-End* (1967), en ocasiones incluso cubriendo de música una conversación" (Gaudreault y Jost, 1995:145).

A pesar de estas limitantes, es posible indicar ciertos parámetros para analizar el sistema de las auricularizaciones. A continuación se tratará de las diversas divisiones de auricularización.

-Auricularización interna primaria

En este caso se escucha a través de un personaje, pero a veces es difícil saber si se está escuchando a través de él, debido a que no vemos la fuente por donde se emite el sonido. "Por esta razón, un sonido puede remitir a una instancia no visible sólo cuando ciertas deformaciones (filtro, pérdida de una parte de las frecuencias, etcétera.) construyan una escucha particular: por ejemplo (...) cuando los ruidos o las palabras llegan distorsionados por una ligera resonancia y por una pérdida de frecuencias agudas hasta un personaje que se encuentra bajo el agua del que oímos sobre todo su dificultosa respiración" (Gaudreault y Jost, 1995:146).

La desaparición del espacio narrativo de ciertos sonidos es también ocularización interna primaria: por ejemplo, se escucha el sonido de un tren, y éste luego queda suprimido "después de que hayamos visto algunos planos muy rápidos acompañados de ruidos que sugieren un accidente. No comprenderemos hasta mucho más tarde que esta transformación sonora es el indicio de un cambio en el nivel narrativo: en efecto, a partir de ese momento, toda la película es una imaginación del héroe tras el accidente y, por lo tanto, tras la inmovilización del tren" (Gaudreault y Jost, 1995:146).

-Auricularización interna secundaria

Cuando la restricción de lo oído a lo escuchado está construido por el montaje y/o la representación visual. Un ejemplo sería cuando un personaje escucha el ruido de una flauta, pero con las manos se tapa los oídos y luego las aparta para hacer audible de nuevo el sonido de la flauta. O por ejemplo, cuando se escucha el tic tac de una bomba de tiempo a lo lejos, pero entre más cerca esté, aumenta la intensidad del ruido, esperando que ésta en cualquier momento estalle. Con estos ejemplos visuales se puede construir un punto de vista auricular.

Auricularización cero

Generalmente se presenta este caso cuando la intensidad del sonido varía según la distancia de los personajes, "o cuando la mezcla hace variar los niveles obedeciendo únicamente a razones de inteligibilidad (que se baje la música para dejar "pasar" el diálogo" (Gaudreault y Jost, 1995:146).

4. PUNTO DE VISTA

Para Casetti, el "punto de vista" en el plano de la percepción no sólo se entiende como el aspecto de ver y saber, sino también el conocimiento axiológico que el narrador, narrador-personaje audiovisual emita en la historia que cuenta.

En este sentido se entenderá el punto de vista cómo "desde mi punto de vista pienso, opino que" y no como otros autores lo han definido: la forma en cómo ve y qué tanto sabe el narrador del objeto percibido.

"Así pues el punto de vista conjuga la valencia óptica (por lo que veo) con la valencia estrictamente cognitiva (por lo que sé), y con la valencia más propiamente epistémica (por lo que me concierne), incluyendo en esta última el frente ideológico de fondo (<Según mis convicciones>), la emergencia de ciertos beneficios (<Según mis intereses>) y también una adhesión más difusa (<Según mis competencias o según mis intenciones>)" En resumen, (la perceptiva) expresa más radicalmente un modo concreto de captar y de comportarse, de pensar y juzgar (Casetti, 1991:237).

Como se ha revisado en la narrativa audiovisual la opinión del narrador es el elemento privilegiado para que la historia sea transformada y construida según su propio punto de vista y sus propias convicciones.

Según el *Diccionario de la Real Academia*, opinión se define como un dictamen, juicio o parecer, que se forma de una cosa cuestionable, es decir, que aquí se entenderá por opinión toda enunciación sobre determinado objeto o fenómeno.

El siguiente esquema se empleará en el capítulo cinco cuando se haga el análisis del plano perceptivo en los dibujos animados.

PLANO PERCEPTIVO

FOCALIZACIÓN		
Interna	Externa	Cero
Fija		
Variable		

OCULARIZACIÓN	
Interna	Cero
Primaria	
Secundaria	

AURICULARIZACIÓN	
Interna	Cero
Primaria	
Secundaria	

PUNTO DE VISTA
Opiniones

3.4 Plano temporal

El relato plantea una doble temporalidad: el tiempo de la cosa narrada y el tiempo del relato, es decir, existe una cronología de la historia, pero el narrador no está obligado a contar la historia tal como sucedieron los acontecimientos, por lo tanto, el relato tiene una temporalidad diferente al de la historia.

En el caso de los relatos audiovisuales, el plano temporal podría localizarse verbalmente como sucedía en los inicios del cine "...y es que la lengua, además de la temporalidad que le es propia, también puede medir el tiempo gracias a un sistema de palabras que permiten la numeración (<<hace ocho días>>, <<cinco días después>>), fechas, etcétera. Es lo que conocemos como tiempo crónico" (citado por Gaudreault y Jost, 1995:112).

"El cine también puede mostrar el tiempo a través de imágenes que contienen distintos <<detonantes>> como: reloj de pared, reloj de pulsera, calendario, tiempo crónico enunciado por los personajes, etcétera" (Citado por Gaudreault y Jost, 1995:112). O bien, puede mostrar el tiempo a través de construcciones discursivas como se verá más adelante.

Para analizar el plano temporal en relatos audiovisuales hay que considerar el tiempo en diversos sentidos. En primer lugar, ver cine remite a una re-presentación, ya que la imagen permite fundar un discurso siempre en presente; aunque se hable de pasado y futuro, siempre se está presente en el momento en que suceden los acontecimientos sean éstos pasados o futuros, porque la imagen remite a ello.

Por otro lado, se deberá tomar en cuenta que la representación no comparte el contenido temporal de la historia, por lo tanto, aquí se va a estudiar el tiempo del contenido y no el de la representación.

Como se señaló al principio, "Todo relato plantea dos temporalidades: la de los acontecimientos relatados y la relativa al acto mismo de relatar. En el contexto del universo construido por la ficción, la diégesis, un hecho puede definirse por el lugar que ocupa en la supuesta cronología de la historia, por su duración y por el número de veces en que interviene. No obstante, para informarnos de un hecho determinado, el narrador no está obligado a comenzar por ese hecho y no por otro, ni a relatarlo largamente o, por el contrario, sucintamente, ni a evocarlo en una o más ocasiones. Así pues, su relato tiene una temporalidad específica, distinta a la de historia" (Gaudreault y Jost, 1995:112).

Otro aspecto que hay que tomar en cuenta en los discursos audiovisuales a diferencia de los escritos, es que los primeros son lenguajes polifónicos, los cuales pueden describir, ambientar, presentar a los personajes y la acción al mismo tiempo, cosa a la que no pueden aspirar los relatos escritos por su referencia monódica, por esta razón cuando se habla de temporalidad en los discursos audiovisuales, se está hablando de que existe tiempo del discurso visual y tiempo del discurso verbal. Por ejemplo, en "Sinbad el marino", protagonizada por Popeye, las imágenes muestran cronológicamente el curso de lo que está aconteciendo. (Las imágenes nos muestran una isla llena de animales y un castillo del cual sale un marino, Sinbad, quien va relatando su vida en pasado).

"Esta división conceptual (el tiempo) que Gérard Genette avanzó en el campo de la narratología literaria, ha sido actualizada por la novela, es decir, por un medio homogéneo y monódico en el sentido en que sólo pone una materia de expresión en juego: el texto escrito. Ya que a menudo comprende numerosos relatos, orales o escritos (vehiculados por los rótulos, por voces *in* u *off*), el filme puede trabajar la temporalidad de manera parecida, aunque claro, ésta se engasta siempre en otra, mucho más manifiesta, la de la banda de imagen. Si queremos estar en condiciones de analizar el conjunto de la

red audiovisual, hay que tener en cuenta a la vez el tiempo novelesco y el tiempo cinematográfico” (Gaudreault y Jost, 1995:113). Esta es la causa de que en esta investigación se analicen estos dos tipos de discursos para posteriormente entender cómo se concatenan y dan sentido al relato.

Después de haber aclarado la forma en cómo se puede estudiar el tiempo en los relatos audiovisuales, se revisarán cuáles son los elementos a analizar en el plano temporal.

Gérard Genette le confiere tres estatus a la temporalidad: el orden, la duración y la frecuencia, mismos que se manejarán para realizar el análisis.

El orden se entiende como un principio de sucesividad, es decir el orden en el que ocurre la historia, pero este orden no siempre coincide con el orden del discurso, por lo que en un relato la historia que se cuenta no siempre coincide con el orden del narrador. "El orden confrontando la sucesión de los acontecimientos que supone la diégesis al orden de su aparición en el relato” (Gaudreault y Jost, 1995:113-114).

"El orden define el esquema de disposición de los acontecimientos en el flujo temporal, sus relaciones de sucesión” (Casetti, 1991:152).

En **la duración** ocurre lo mismo, uno es la duración real de los acontecimientos y otra es el tiempo o duración con los que se cuenta cada hecho. Así, en el cine se puede observar que algunos acontecimientos son más largos que otros, en otras palabras, "En este terreno es ante todo necesario establecer una distinción neta entre la duración real, es decir, la extensión efectiva del tiempo, y la duración aparente, es decir, la sensación perceptiva de esa extensión. De hecho, esta sensación diverge a menudo del dato efectivo (algunos encuadres parecen más largos o más breves de lo que son en realidad), dependiendo todo ello del contenido presentado y de las modalidades de representación activadas” (Casetti, 1991:155).

Finalmente, el tercer aspecto es **la frecuencia**, es decir, la capacidad de repetición que muchas veces se da con el fin de enfatizar, aclarar, etcétera. "La frecuencia; estudiando el número de veces que tal o cual acontecimiento se halla evocado por el relato, en relación al número de veces que se supone que sobreviene en la diégesis" (Gaudreault y Jost, 1995:112). Planteadas las categorías que se manejarán en el Plano Temporal a continuación se procederá a estudiar cada uno de ellos.

3.4.1 ORDEN

Como se dijo al principio, estudiar el orden temporal es deconstruir las relaciones que se dan entre el mundo de la diégesis y el mundo de la historia. En este sentido dentro de ellas se pueden distinguir cuatro formas de la temporalidad: el tiempo cíclico, lineal o crónico, acrónico y el anacrónico y que a continuación vamos a revisar.

1. El tiempo cíclico, consiste en que el cierre de la historia debe coincidir con el punto de origen. "Está determinado por una sucesión de acontecimientos ordenados de tal modo que el punto de llegada de la serie resulte ser idéntico al de origen" (Casetti, 1991:152).

2. El tiempo cronológico o lineal está determinado por una sucesión de acontecimientos ordenados, es decir, continuo y homogéneo, este concepto se aplicará tanto a las imágenes como al discurso verbal.

3. El acrónico, carece de dimensión temporal, en éste no se plasma ni hora, ni día, ni mes, etcétera. Esta categoría será aplicada tanto en el discurso visual como el verbal.

4. Por último, el anacrónico resulta de una diferencia entre el orden de la diégesis y el orden de la historia. "En ciertos casos, según este juego de reenvíos, anticipaciones y recuperaciones, se puede perder por completo el hilo del orden: la representación se organiza entonces en una secuencia completamente anacrónica, privada por ello de

relaciones 'crono-lógicas' definidas" (Casetti, 1991:154). Éste a su vez lo podemos dividir en analepsis y prolepsis para la parte verbal y *flashback* y *flashforward* para la parte visual.

La analepsis y prolepsis, conceptos propuestos por Genette, comúnmente se utilizan para analizar relatos escritos y en los relatos visuales (el caso del cine) se utilizan los términos *flashback* y *flashforward*. Baste recordar que el cine tiene la ventaja de mostrar al mismo tiempo el discurso visual con el verbal, de ahí que se va a manejar analepsis y prolepsis en lo verbal y *flashback* y *flashforward* para lo visual, aunque a continuación se conceptualicen por igual analepsis y *flashback*, y prolepsis y *flashforward*.

-Analepsis y *Flashback*

El relato pierde su curso cronológico para dar pie a un acontecimiento que en el tiempo diegético tuvo lugar antes del punto en que comienza a narrarse la historia. "En concreto, estas rupturas pueden manifestarse como recuperaciones del pasado (y entonces tendremos un *flashback*, en su utilización más tradicional, fenómeno parangonable a la analepsis literaria)" (Casetti, 1991:153).

Generalmente, en una película son las palabras las que, de un mismo modo, permite comprender la vuelta atrás, su alcance y su amplitud.

La analepsis y el *flashback* se dividen también en internas y externas. Son internas para el caso de las analepsis cuando se localizan en el discurso verbal primario y en el de los *flashback* cuando se localizan en el discurso visual primario. Son analepsis externas cuando se localizan en el discurso verbal fuera del relato primario y *flashback* cuando se localizan en el discurso visual fuera del relato primario.

-Prolepsis y *Flashforward*

En el caso de la prolepsis y *flashforward* sucede todo lo contrario al de la analepsis, aquí se interrumpe el relato en curso para narrar un acontecimiento que diegéticamente es posterior al punto de partida, "o bien como anticipaciones del futuro (y

entonces tendremos, consecuentemente, un *flashforward*, parangonable a la prolepsis literaria)" (Casetti, 1991:153).

Estos a su vez se dividen en internas y externas. Son analepsis externas cuando se localizan en el relato verbal primario y *flashback* cuando se localizan en el relato visual primario. Las prolepsis externas cuando se localizan fuera del relato verbal primario y los *flashforward* cuando se localizan fuera del relato visual primario.

3.4.2. DURACIÓN

Duración es la amplitud del tiempo representado entre el tiempo diegético y el tiempo real, es decir los acontecimientos en el tiempo diegético se miden en imitación a los del tiempo real.

"No obstante, y muy a pesar de la ilusión de duración que nos viene de la historia, los sucesos diegéticos tienen una duración que depende finalmente del espacio para ellos destinado en el texto (discurso) narrativo" (Pimentel, 1998: 43).

Si se parte de la premisa anterior, se tiene que en la novela esta duración del tiempo se mide con el tiempo de lectura, en el caso del cine, se toma con el tiempo de proyección. "El tiempo de la pantalla, es decir, el tiempo de la proyección, el tiempo del significante, es un dato objetivo que comparten todos los espectadores por igual y que puede compararse, trazando paralelismos, con ese otro dato tan importante en narratología, que es el tiempo diegético (ya sea el tiempo de la acción mostrada, el tiempo del significado, el tiempo de la historia o, incluso el tiempo de la narración" (Gaudreault y Jost, 1995:125), y es en este sentido como se va a estudiar los dibujos animados, como el tiempo de pantalla confrontado con el tiempo real.

Ahora bien, Genette propuso para narraciones escritas cuatro ritmos narrativos: la pausa, la escena, el sumario y la elipsis, mismos que serán utilizados para los relatos audiovisuales y que enseguida se estudiarán.

-La pausa

La pausa es aquella parte del relato que detiene el tiempo de la historia. En literatura las pausas son descripciones que nada tienen que ver con el curso de la historia, es por eso que a una duración determinada del relato no le corresponde ninguna duración diegética (de la historia).

En el caso de los relatos audiovisuales la pausa se manifiesta cada vez que se detiene el orden temporal de las imágenes. En los relatos audiovisuales las pausas son aquellas descripciones de objetos en donde no transcurre ninguna acción.

En literatura, el ejemplo privilegiado de este tipo de figura se ha establecido con lo que se denomina, precisamente, descripción, "en la que un segmento cualquiera del discurso narrativo se corresponde con una duración diegética nula" (Gaudreault y Jost, 1995:126).

En el cine las pausas pueden ser localizadas como escenas de decoración en donde el tiempo de la acción equivale a cero. Por ejemplo, aquellas escenas en donde sólo se describe determinados objetos, el interior de una casa o bien la descripción de paisajes en donde no aparecen los personajes.

"La relación entre todos los motivos presentados sucesivamente en la imagen (es) una relación de simultaneidad", y ofreciéndonos el ejemplo de la descripción de un paisaje: "Primero un árbol, después una vista parcial de ese árbol, más un pequeño riachuelo que fluye junto a él, más una colina en la lontananza, etcétera" (Gaudreault y Jost, 1995: 126).

-La escena

A la escena le corresponde el mismo tiempo de la historia con la del relato. O como bien señala Ball "en una escena la duración de la fábula y de la historia son aproximadamente iguales" (Ball, 1985:82).

En las novelas, los diálogos son ejemplos de escena. En el cine las escenas se localizan en los planos. Para Gaudreault y Jost, (1995:126) "existe una unidad, en el cine, según la cual el tiempo del relato equivale también, de un modo tan estricto como la fórmula exige, el tiempo de la historia. Naturalmente se trata del plano, que, salvo en caso de aceleración o disminución del ritmo, respeta siempre la integridad cronométrica de las acciones que muestra. Así podemos afirmar, por ejemplo, que todas las películas de los hermanos Lumière, con su unipuntualidad, presentan una configuración temporal".

-El sumario

A esta categoría le corresponde la fórmula: el tiempo del relato es más corto que el tiempo de la historia, por lo tanto opera una condensación de los acontecimientos. Ball (1977:81) dice que el sumario es un procedimiento que sirve para introducir en el relato información relevante o para conectar diversas escenas.

En el cine según Jost (1995:127) se utiliza frecuentemente dicha configuración temporal (sumario) "con el fin de evitar detalles juzgados inútiles o de acelerar la acción. También es el principio de funcionamiento de la secuencia por episodios según Metz y, asimismo, de la secuencia ordinaria".

"...Recordemos también las llamadas 'secuencias de episodios', en las que una serie de encuadres rápidos, separados como mucho por fundidos encadenados o vertiginosas panorámicas, muestran aspectos seleccionados de una determinada sucesión temporal (pensemos en el montaje de los carteles expuestos en distintas

ciudades para resumir la fulgurante ascensión de una estrella del espectáculo o la meteórica carrera de un púgil" (Casetti, 1991:158-159).

También son clásicas las soluciones que aceleran la acción como: "los calendarios que van deshojándose velozmente, las agujas del reloj que se mueven a una velocidad acelerada, el recurso a lo didascálico o a la voz de un narrador que nos advierte del salto, etcétera. Otras veces pueden funcionar indicadores de otro tipo, como cambios bruscos en la ambientación (con el paso, por ejemplo, del día a la noche, o del invierno a la primavera)" (Casetti, 1991:158).

4. LA ELIPSIS

La elipsis es un segmento nulo del relato. Según Garrido (1993:179), "la elipsis consiste en el silenciamiento de cierto material diegético de la historia, que no pasa al relato. Se trata pues de una figura de aceleración".

Para Casetti, "ésta actúa mediante un corte limpio cuando, sin solución de continuidad alguna, el relato pasa de una determinada situación espaciotemporal a otra, omitiendo completamente la porción de tiempo comprendida entre las dos" (Casetti, 1991:159).

Con las definiciones anteriores queda claro que en un relato no se puede contar a detalle toda la historia, ya que el espectador acabaría por aburrirse o la historia nunca se agotaría, son un ejemplo aquellas películas llamadas "lentas en donde a pesar de que hay elipsis, narran a detalle la historia. O por el contrario la elipsis "no tiene porque carecer de importancia, (...) el acontecimiento sobre el que nada se ha dicho puede ser tan doloroso que esa sea la razón por la que se elida. O el acontecimiento es tan difícil de expresar (...), que es preferible mantener un silencio total sobre él" (Bal 1985:79).

Según Romero (1993:290) "las funciones de la elipsis son básicamente tres: acelerar el ritmo narrativo, unir secuencias distantes en el tiempo y contribuir a la ilusión del paso del tiempo".

En el cine la elipsis "opera en un nivel de profunda discontinuidad del tejido filmico, más allá de la superficialidad de los saltos mínimos de montaje típicos del resumen ordinario" (Casetti 1991:159). En otras palabras, la elipsis salta de un plano a otro sin que éste tenga continuidad, por ejemplo en el "Sastrecillo valiente" llega un soldado del rey a avisarle a Mickey Mouse que el rey lo quiere ver y en la siguiente escena se ve a Mickey frente al rey, por lo tanto el relato omite el traslado de Mickey al castillo y su entrada a él, sin embargo no se pierde el sentido de la historia que se cuenta.

-La dilatación

Este término es propuesto por Gaudreault y Jost para determinar si el tiempo del relato se alarga indefinidamente en comparación con el de la historia. "Este procedimiento, que se corresponde, aunque en sentido inverso, al del sumario, podría traducirse del modo siguiente: evidentemente, se lee como sigue: el tiempo del relato es más importante que el tiempo de la historia" (Gaudreault y Jost, 1995:128).

"La dilatación, que correspondería a esas partes del relato en las que el filme muestra cada uno de los componentes de la acción en su desarrollo (...) salpicando su texto narrativo de segmentos descriptivos o cementativos cuyo efecto consiste en alargar indefinidamente el tiempo del relato" (Gaudreault y Jost, 1995:128).

Así pues, la dilatación consiste en alargar el tiempo cronométrico indispensable para la narración, en "Alí Baba y los cuarenta ladrones" hay dilatación cuando Ali Baba está comiendo sentado y frente a él ésta Glotón comiéndose los pollos a escondidas de éste.

El último elemento de referencia con respecto al plano temporal de la representación que se cita a continuación es la frecuencia.

3.4.3 FRECUENCIA

Como ya se mencionó, la doble temporalidad del relato se refiere a la capacidad de repetición. Según Ball (1985:85), el fenómeno de repetición siempre ha tenido una faceta problemática en el sentido de que dos acontecimientos nunca son exactamente iguales. Pero rescata el término al señalar que "cuando me refiero a una repetición quiero decir, acontecimientos distintos o presentaciones alternativas de acontecimientos, que muestran similitudes; éstas serán, entonces, nuestro principal centro de atención".

Por lo tanto, la frecuencia se estipula a través de relaciones cuantitativas, es decir, "un film puede representar una sola vez lo que ha sucedido una sola vez, 'n' veces lo que ha sucedido 'n' veces, 'n' veces lo que ha sucedido una sola vez, y una vez lo que ha sucedido 'n' veces (lo que ha sucedido, o mejor, lo que el film dice que ha sucedido). De estas cuatro combinaciones emergen las cuatro formas que puede asumir la frecuencia temporal de la representación: simple o singulativa, múltiple, repetitiva, iterativa" (Casetti, 1991:161).

Hay que recordar, que en el caso de los relatos audiovisuales la frecuencia se aplica al nivel del discurso audiovisual y el discurso verbal, por lo que se tomarán en cuenta ambos tipos de discurso para el análisis que se realizará en el capítulo correspondiente a la temporalidad. "Tratándose de una película, dichas distinciones pueden aplicarse tanto al relato verbal (oral o escrito) como la imagen" (Gaudreault y Jost, 1995:131).

-Simple o singulativa

Se explica por la representación al nivel de la diégesis, es decir, puede representar una sola vez lo que ha sucedido una sola vez. Esta forma de exposición es la más utilizada en los relatos, un ejemplo sería; ayer fui al cine, para el caso del lenguaje verbal y ver una sola vez una acción en la pantalla, haber visto al personaje una vez en la cama.

Según Chatman (1990:82) la frecuencia singulativa sería aquella donde existe "una representación discursiva de un único momento de la historia como en 'ayer me acosté, temprano'".

-Múltiple

Se explica como la representación de lo que sucede 'n' veces 'n' veces, es decir, aquellas formas en donde se expone, muchas veces lo que ha sucedido muchas veces. Por ejemplo el lunes fui al cine, el martes fui al cine el miércoles fui al cine.

En frecuencia múltiple Chatman (1990:82) dice: "varias representaciones, el lunes me acosté, temprano, el martes me acosté, temprano, el jueves me acosté, temprano, etcétera".

-Repetitiva

Chatman (1990:82) explica que la frecuencia repetitiva es "varias representaciones discursivas del mismo momento de la historia, como en 'ayer me acosté temprano, ayer me acosté temprano, ayer me acosté temprano', etcétera".

En este caso, hay que recordar que la repetición es 'n' veces lo que ha sucedido una vez, es decir, que en el lenguaje verbal dentro de los relatos verbales la repetición va a consistir en que se repita varias veces la misma palabra o palabras. En el relato audiovisual se encuentran ejemplos como la repetición de una canción cada vez que una pareja se encuentra, etcétera. O bien, ver repetidas las mismas imágenes varias veces, por ejemplo, cuando alguien recuerda muchas veces escenas de un pasado que le ha

afectado a nivel psíquico, o que varias veces vemos el reloj porque va a explotar una bomba, etcétera.

-Iterativa

La iterativa, se refiere a una vez lo que ha ocurrido muchas veces. Según Chatman (1990:82) se estaría hablando de "una única representación discursiva de varios momentos de la historia, como en 'todos los días de la semana me acosté, temprano'. 'Durante mucho tiempo estuve acostándome temprano'".

Jost (1995:130-131), también señala que "existe un tiempo particularmente apto para describir esta relación temporal: el imperfecto, que los gramáticos denominan a veces iterativo".

El imperfecto en el discurso verbal es fácil de identificar no así para los relatos audiovisuales como bien señala Henderson: "Dado que la imagen no dispone de tiempo gramatical, no es fácil expresar que una acción mostrada en pantalla vale por muchas acciones similares. Podemos hablar de una 'tendencia singulativa' de las imágenes y de los sonidos" (Citado por Gaudreault y Jost, 1995:132).

"A menudo, la interpretación del actor -mecánica, automática- es la encargada de significar que los gestos que vemos se han repetido numerosas veces antes de mostrársenos. El diálogo también permite llenar la laguna de la banda visual: basta con ver a Francois (*Jean Gabin*) bajando la escalera de su casa y respondiendo maquinalmente 'Pues ya ve, unos días más y otros menos' al 'Buenos días, Monsieur François', '¿le van las cosas como usted desea?' del portero, para comprender que ésta escena se repite cotidianamente en la diégesis" (Gaudreault y Jost, 1995:132).

Casetti por su parte nos dice: "La frecuencia iterativa, es bastante más compleja. De hecho, si el lenguaje verbal posee fórmulas apropiadas para expresar la interactividad

de una acción ('Todos los demás días de la semana me levanto a las siete'), resulta problemático encontrar en cine fórmulas frecuentativas concretas. Ciertamente, la 'secuencia por episodios' puede acercarse a esta intencionalidad (la superposición de los carteles de un combate de boxeo produce un efecto de interactividad del acontecimiento), al igual que la secuencia de "Vértigo" (1958: USA) en la que James espía a Madeleine en el cementerio, en la pinacoteca y en la bahía, podría expresarse así: 'Todos los días Madeleine realiza éstas acciones'" (Casetti, p. 162).

Después de haber definido cada elemento del plano temporal, a continuación se muestran estos elementos sintetizados en un cuadro que se utilizará en el capítulo quinto.

PLANO TEMPORAL

ORDEN		
Tiempo cíclico:		
Cronológico o lineal:		
Acrónico:		
Anacrónico:	Verbal;	Analepsis
		Prolepsis
	Visual;	Flashback
		Flashforward

DURACIÓN	Visual	Verbal
La pausa		
La escena		
El sumario		
La elipsis		
Dilatación		

FRECUENCIA	Visual	Verbal
Simple o singulativa		
Múltiple		
Repetitiva		
Iterativa		

3.5 Plano espacial

Al hablar de relatos audiovisuales necesariamente se invoca un espacio singular, es decir, el espacio construido y presentado en la pantalla. "La unidad de base del relato cinematográfico, la imagen, es un significante eminentemente espacial, de modo que, al contrario de tantos otros vehículos narrativos, el cine presenta siempre, como vamos a ver, a la vez, las acciones que constituyen el relato y el contexto en el que ocurren" (Gaudreault y Jost, 1995:187).

"El espacio narrativo es una categoría, (...) entendida como un concepto ordenador del universo ficcional. En cuanto tal, el espacio se asocia a la acción, los personajes y el tiempo, para conformar el contenido de la historia" (García Jiménez, 1995:310).

Cualquiera que sea su naturaleza audiovisual los acontecimientos siempre van a estar inscritos en un espacio singular, ya que, en los relatos audiovisuales se pueden mostrar las acciones y el espacio en donde éstas se desarrollan, a diferencia de los relatos escritos, en donde sólo se puede utilizar una expresión narrativa nada más.

Ciertamente, "en la narrativa verbal, el espacio de la historia está doblemente distante del lector porque no existe la representación o analogía que proporcionan las imágenes fotografiadas en una pantalla. Si es que los existentes se ven en la imaginación, transformados de palabras a proyecciones mentales. (...) En este sentido se dice que el espacio de la historia verbal es abstracto. No es que no exista, sino que es una construcción mental y no una analogía" (Chatman, 1990:109).

Cuántas veces sucede que al leer una novela se hace la imagen mental de un personaje, pero al momento de ser adaptada al cine, dicho personaje no coincide con esa representación mental.

Ricardou señala que: "el aspecto monódico de la materia expresiva a la que recurre el narrador del relato escritural (la lengua) le obliga a ejercer constantemente cierta forma de discriminación: no puede describir a la vez, al mismo tiempo, la acción y el cuadro en la que, ésta tiene lugar. Elección ineludible que le conmina a operar una forma de -corte- de las escenas de la historia que narra y, en ocasiones, a sacrificar las informaciones de naturaleza espacial, al menos a las que se consideran más -decorativas- que útiles. Ello permite que el narrador evite este -estancamiento del relato- que provoca la descripción,-el despliegue de la simultaneidad en sucesividad-" (Citado por Gaudreault y Jost, 1995:88).

Por el contrario, en los relatos audiovisuales se puede dar con bastante exactitud ciertas realidades como las de orden espacial que se comprometen a significar todos los acontecimientos que se producen en el espacio singular.

"Efectivamente, en un relato fílmico, el espacio está casi constantemente presente, está casi constantemente representado. Consecuentemente, las informaciones narrativas relativas a las coordenadas espaciales, sea cual fuere el encuadre privilegiado, aparecen por otras partes" (Gaudreault y Jost, 1995:89).

Los relatos audiovisuales cuentan con recursos que propician una gran cantidad de información topográfica y que incluso, puede mostrar muchas veces fragmentos de un objeto que en los primeros planos se vio por completo, pero que después se descompone en partes más pequeñas con intenciones de dar cierta connotación a la relación espacial. Así por ejemplo, cuando un villano entra a una oficina buscando un documento en particular, y luego con un *close up*, se muestra que efectivamente esos son los papeles que andaba buscando.

"La rareza de semejantes procedimientos en el cine de consumo no deja de poner en evidencia la extrema imposición del cuadro situacional en el seno de todo relato

fílmico. Hay que decir, por lo demás, que el efecto de la mayor parte de estos procedimientos no es la desaparición por completo del cuadro espacial, sino, como mucho, su relativa y momentánea paralización” (Gaudreault y Jost, 1995:92).

En este sentido, se observa que el espacio en el discurso audiovisual se ramifica en diversos mundos paralelos, y que cada uno de ellos puede llevar a posibles combinaciones que pudieran ocurrir en ese instante.

“En la medida en que la narrativa audiovisual es escénica y representacional (su *telling* es su *showing*), siempre interviene el espacio en cuanto escenario, pero con ello no agotamos la relación entre espacio y narrativa, como han demostrado los análisis semiótico y fenomenológico del discurso narrativo” (García Jiménez 1995:310).

Después de hacer algunas reflexiones acerca del plano espacial, es necesario ahora precisar, cuáles van a ser las referencias conceptuales a considerar en este plano. Antes hay que aclarar que las categorías propuestas fueron extraídas principalmente de los autores Gaudreault, Jost y Casetti. Ellos proponen una metodología conceptual más general, no sin dejar de mencionar a García, ya que con sus aportaciones se elaborará un cuadro conceptual más completo y que servirá para el propósito de esta tesis.

Las referencias conceptuales para analizar dicho plano son: campo, espacio, movimiento, y escenario. A continuación se revisará cada una de ellas.

3.5.1 Campo

El campo es el espacio representado. Es el resultado de una representación icónica. Si la imagen figurativa ofrece a los ojos un "campo visual" es porque los límites del cuadro señalan una elección, definen un "punto de vista" y delimitan el contenido ficcional.

Para hablar de campo, también es necesario señalar el juego del doble vínculo que hace más demostrativo el campo visual y esto es, la oposición campo y fuera de campo. Esta oposición "pone en juego el hecho de estar presente en el interior de los bordes del cuadro, frente al hecho de estar cortado fuera de este recinto" (Gaudreault y Jost, 1995:94-95).

"Si, efectivamente, es justo considerar al campo como la medida espacial del encuadre, y al fuera de campo como su medida temporal, tampoco hay que olvidar que tal dialéctica, que lleva a la película a pasar del campo al fuera de campo para después, en cuanto esté fuera de campo se ha convertido en campo..." (Gaudreault y Jost, 1995:95).

Asimismo, Gardies dice que la "sucesión de planos actualiza y organiza un espacio que anteriormente estaba fuera de campo. El 'aquí-ahora' del plano en curso no es sino el 'allá' del plano anterior, mientras que el 'allá' del plano en curso se convertirá pronto en un 'aquí-ahora'" (Citado por: Gaudreault y Jost, 1995:95).

De este modo, se ha visto que el campo cinematográfico está supeditado al fuera de campo, que no se podría explicar el campo, sin el fuera de campo, de ahí que, a continuación se hable del fuera del campo.

Según Jost y Casetti la dimensión fuera de campo se divide en seis segmentos en términos de adyacencia y contigüidad. Los cuatro primeros corresponden a los cuatro ángulos del encuadre; a la derecha, a la izquierda, por encima y por debajo de la imagen "son proyecciones imaginarias dentro del espacio ambiente....Todo lo que accede al campo se convierte en un elemento profílmico y, normalmente es recuperable en el plano diegético" (Gaudreault y Jost, 1995:93).

Por ejemplo, en el caso de un policía persiguiendo a un malhechor, se ve primero correr al malhechor de izquierda a derecha y después al policía que lo viene correteando,

pero no se observa al malhechor, quien se cree que sigue corriendo para no ser atrapado.

El quinto elemento a considerar "es una relativa a lo que se encuentra detrás de la escenografía o detrás de un elemento situado en el campo visual, se accede al campo saliendo de una puerta o bien dando la vuelta a una esquina, escondiéndose detrás de un coche, una piedra, una columna, etcétera. La última corresponde a lo que se sitúa a espaldas de la cámara (ésta última desempeña la doble y paradójica función de acoger tanto aquello que para la diégesis puede suceder 'detrás' del punto de vista, como el propio aparato representativo)" (Casetti 1991:140).

En concreto, se puede decir que en un campo están necesariamente relacionados seis segmentos del fuera de campo, cada uno de ellos con una posición concreta.

Finalmente habría que agregar que el campo y fuera de campo también se da con los sonidos, es decir, la voz que narra dentro del campo, la música que se escucha se ve que sale del acordeón de un invidente que está sentado en la esquina, etc., pero en el fuera de campo se escucha una voz pero nunca se observa quién narra (voz en *off*), la música que muchas veces no se sabe de dónde procede, o ruidos en los que se desconoce su procedencia y que emanan de un lugar que no es el de la propia diégesis.

"Con todo en el cine existe aún otro espacio fuera de campo que está directamente bajo el sombrero de copa del gran imaginador, se trata de ese espacio difícilmente localizable que emana del sonido, particularmente en forma de música o de comentario de la voz en *off* es más que evidente que el espacio a partir del cual habla esa instancia no forma parte de la diégesis del relato que se está narrando" (Gaudreault y Jost, 1995:94), pero éste elemento no se analizará aquí sino en el siguiente apartado cuando se hable de voz *in*, *off*, *over*.

3.5.2 Espacio

El espacio narrativo es una categoría que va a ser entendida como un concepto ordenador del universo ficcional. Es la expresión sucesiva de acciones que le dan sentido al relato y permiten avanzar al narrador.

"Esa fragmentación del espacio unitario apareció ya como una conquista poética en *El nacimiento de una nación* (1915), de Griffith y en *Napoleón* (1927), de Abel Gance. Cuando el espacio se descompuso e inició su contribución narrativa, segmentado el discurso, asumió la función de subrayar la 'unidad de lugar', reclamada desde antiguo por la retórica".

De esta forma es como surge la identidad y la alteridad espacial, esta última da origen a otras tres. Como se verá a continuación.

-Identidad espacial

"El más simple de ellos es el que articula dos segmentos espaciales (dos segmentos del espacio diegético) encabalgando parcialmente un plano con otro. Este tipo de articulación espacial representa en cierto modo un 'regreso de lo mismo'. Por ello, en este caso, nos referimos a la identidad espacial. La opondremos a la alteridad espacial, que comprende los otros tres tipos de articulación del espacio cinematográfico" (Gaudreault y Jost, 1995:100).

La identidad espacial se diferencia de la alteridad en el sentido que se muestra una repetición de un plano a otro, es decir, en un primer plano se puede observar a una persona completa (*full shot*) y en un segundo sólo su rostro (*close up*).

"Repite, con vistas al paso de un plano a otro, una porción del segmento espacial que ya hemos visto en un primer tiempo. Así pues, el plano que va en segundo lugar muestra un detalle del primero. La operación inversa, que presentar el paso de un primer plano a un plano medio del mismo espacio, que muestra el detalle antes que el conjunto,

también es, evidentemente, un caso de identidad espacial." (Gaudreault y Jost, 1995:100).

-Alteridad espacial.

En el caso de la alteridad no se repite el paso de un plano a otro, sino que se rompe dando como resultado una alteridad espacial, pero en la alteridad se manejan diversos grados y sigue siendo función de la acción que los personajes despliegan en ella.

"Es una característica importante, dado que existe por lo menos una acción que, en razón de su naturaleza eminentemente espacial, puede cambiar los elementos de un análisis como el que estamos haciendo aquí: el desplazamiento de los personajes. En el interior de cada una de las categorías de la alteridad, distinguiremos al menos dos casos generales, dependiendo de si llevan a un personaje fuera de campo o no" (Gaudreault y Jost, 1995:101).

De este modo, se observa que dos espacios que guardan relación de alteridad pueden tener relación de contigüidad o de disyunción. La relación de **contigüidad** se manifiesta cuando las informaciones contenidas en dos planos "conducen al espectador a la inferencia de una contigüidad directa entre esos dos segmentos. En tal caso, dado que el espacio no. 2 está situado en fuera de campo inmediato al campo mostrado por el plano no. 1, no existe impedimento alguno para una comunicación visual inmediata (no debe haber muro que los separe) entre los personajes eventualmente presentes en cada uno de los segmentos" (Gaudreault y Jost, 1995:102). En otras palabras, la relación de contigüidad se da cuando dos personajes están hablando y posteriormente en un plano continuo sólo se ve a uno de los personajes hablando, el otro sale del campo momentáneamente hasta que regresa en un plano(s) posterior o bien, cuando un personaje pasa por varios lugares hasta llegar a su destino, sale de su casa, atraviesa la

calle, pasa por un almacén y finalmente llega a la fábrica, y las acciones se realizan como si transcurriera en contigüidad.

Por el contrario en el caso de la **disyunción**, implica la separación de dos segmentos espaciales que no sean contiguos en otras palabras, que no exista una relación de inmediatez entre un plano y otro. Por ejemplo, un obstáculo físico, una puerta, una pared, etcétera, puede romper la contigüidad.

"Efectivamente, el desplazamiento del personaje en cierto modo viene a sustituir la relativa disyunción que implica la separación de dos segmentos espaciales mediante un obstáculo físico del tipo que sea (por el contrario, lo que veremos pronto, si la cámara hace que franqueemos dos espacios adyacentes separados por una pared sin pasar por el intermediario de una persona que nos lleve de uno al otro, los dos espacios serán considerados en disyunción entre ellos)" (Gaudreault y Jost, 1995:102).

En este sentido, la disyunción o separación se ejecuta cuando informaciones de naturaleza espacial emitidas por el filme, expresan una posibilidad de comunicación visual o sonora no amplificadas "(el catalejo, por ejemplo, es un medio de amplificación de la vista, y el teléfono, de amplificación del sonido)" (Gaudreault y Jost, 1995:103).

Se considera también disyunción todo lo que, en un segundo plano, se sitúe en una parte irreductible al espacio representado en el plano precedente. Así por ejemplo, se habla de disyunción cuando dos personajes que tienen una relación se separan a través de diversos planos para hacer sus actividades y en unos planos más adelante, la pareja se vuelve a unir sin romper por ello el sentido de la narración.

3.5.3 Movimiento

Otro elemento a considerar en el espacio es el movimiento. El movimiento en una narración audiovisual nos sirve para definir qué del encuadre se anima o empieza a

moverse y a presentarse como una unidad plástica que permite ver los objetos y los personajes en un ambiente dinámico.

"La organización del propio espacio *onscreen* depende intensamente del movimiento: el punto de vista cambia continuamente, el escenario se transforma, los objetos y las personas se disponen de modo siempre distinto, las luces y las sombras se componen de diferente manera. Así pues, movimiento de los objetos y movimiento de la cámara, movimiento en el interior de los bordes y movimiento de los bordes: para pasar de un espacio inmóvil y cerrado a un espacio abierto y recorrible" (Casetti, 1991:143).

En el encuadre cinematográfico existe un mundo en movimiento que se caracteriza por registrar la continuidad dinámica de objetos y personajes, muchas veces acelerando o desacelerando el flujo de movimientos, convirtiéndolos en una oposición de estatismo/dinamismo.

A partir de esta oposición, de estatismo/dinamismo, es que Casetti propone cuatro situaciones diferentes: el espacio estático fijo, el espacio estático móvil, el espacio dinámico descriptivo y el espacio dinámico expresivo. A continuación se estudiará cada una de ellas. (Casetti, 1991:144).

a) En el espacio estático fijo las imágenes, incluyendo personajes, aparecen estáticos, es decir, no existe movimiento alguno.

"El espacio estático fijo es aquel que nos ofrecen los encuadres bloqueados de ambientes inmóviles. Su punto extremo lo constituyente el *frame-stop*, es decir, el bloqueo de la imagen en fotografía, aunque dotada de una duración peculiar." (Casetti, 1991:144).

b) Por el contrario, en el caso del espacio estático móvil el escenario es estático, la cámara permanece inmóvil, es una toma fija pero los personajes se mueven. Esto surge en los primeros años del invento de la cámara cinematográfica, cuando ésta se fijaba

durante todo el rodaje y el movimiento registrado dependía de los actores y de la velocidad de la manivela.

Se define "...por el estatismo de la cámara y el movimiento de las figuras dentro de los bordes fijos de la imagen. Tendremos, por ejemplo, un personaje que atraviesa el campo de derecha a izquierda, un objeto que cae de arriba a abajo, una luz que se apaga de improviso ocultando a la vista parte del ambiente: el espacio se anima, se modifica, se enriquece o empobrece de objetos, se agita o se detiene. Queda, pues, un espacio, vivo en su interior, pero limitado por los inevitables márgenes, móvil y mudable porque está dotado de dinamismo y fluidez" (Casetti, 1991:144-145).

c) El espacio dinámico descriptivo es aquel en donde la cámara se desplaza al compás del movimiento del personaje(s) es decir, la cámara acompaña cualquier movimiento del personaje y se ajusta a cualquier movimiento, toma, plano, eje, etcétera.

"En otras palabras, la cámara se mueve para representar mejor el movimiento ajeno: gira sobre el eje vertical y el cuadro se dispone lateralmente añadiendo porciones de espacio a la izquierda o derecha (panorámica horizontal), o se inclina sobre el eje horizontal y el cuadro baja y sube ganando espacio por encima o por debajo (panorámica vertical); va encima de un carrito para efectuar movimientos fluidos sobre el plano frontal o para impulsarse en profundidad sobre el sagital; sube mediante un *dolly* o una guía que le permiten conjugar en un único gesto continuo los diversos movimientos posibles sobre distintos planos; finalmente, puede ser adaptada, por medio de soportes y amortiguadores hidráulicos, al cuerpo del operador y moverse así con la fluidez del carrito y la agilidad y la versatilidad del hombre. Así puede seguirse al personaje por todas partes -si se desplaza de un lado a otro, si se va hacia el fondo, si galopa velozmente, si sube rápidamente las escaleras o corre sobre la nieve" (Casetti, 1991:145).

d) El espacio dinámico expresivo se define por el movimiento de la cámara en sentido contrario al personaje. "En otras palabras, es la cámara, y no el personaje con su desplazamiento o el eje de su mirada, quien decide lo que se debe ver: retrocede a partir de un detalle y encuadre, ampliando su campo de acción, objetos imprevistos; recorre el espacio mediante lentos travellings mostrándolos poco a poco lo que podría darnos en su totalidad y de una sola mirada; o incluso exhibe con complacencia su papel demiúrgico y subraya la estrecha dependencia entre el ver y el saber del espectador y lo que ella misma decide que hay que ver o que saber" (Casetti, 1991:146).

3.5.4 Escenario

El escenario se relaciona con la puesta en escena. Es escenografía: un espacio construido para la representación y para la acción. Cuando se emplean decorados de tela pintada, o bien el escenario es representado con dibujos como es el caso de los dibujos animados, hay que precisar si estos escenarios sirven sólo para representar o para significar.

"...El espacio cinematográfico experimentó un regreso a la teatralidad. El espacio había cobrado toda su dimensión escenográfica. Su función no consistía propiamente en significar sino en representar. El espacio no es un signo, sino una performance de la acción. En la época del Quattrocento italiano (s. xv) el espacio pictórico anunciaba lo que iba a ser la escena del teatro clásico "a la italiana". Se trataba de un espacio construido arbitrariamente, que no tenía valor representativo en sí, sino que era un simple cuadro para la acción" (García, 1995:312).

En este sentido, el escenario confiere al espacio una dimensión estática. Por un lado se tienen los objetos naturales que producen un efecto de movimiento en donde los objetos cobran otra dimensión y significación, por otro lado se encuentran los objetos

artificiales, es decir los pintados que limitan el espacio y la libertad de movimiento de los objetos lo cual hace que no exista lateralidad ni profundidad estética.

La propuesta de categorías para estudiar el escenario son dos como se ha visto: los escenarios naturales que le confieren a la narrativa audiovisual un sentido más de significación (y que aquí se llamarán simbólicos); y los escenarios pintados que sirven más bien para representar que para significar (y que en ésta investigación se designarán como representativos).

3.5.5 Ámbito

El ámbito es el espacio en donde se desarrollan las acciones de los personajes, éste va a ser entendido como el ambiente, es decir, un conjunto de personajes respecto de alguien o de algo. En este sentido, el ámbito va a estar enmarcado por un plexo abundante de relaciones de proximidad y distancia simbólicas entre los personajes. "El ámbito es el espacio, concebido como campo de encuentro humano. El ámbito es un espacio simbólico, es el espacio construido en síntoma de la cultura" (García, 1995:313).

Una vez expuestas las categorías de análisis del plano espacial, éstas están sintetizadas en el siguiente cuadro, mismo que se utilizará para el análisis del capítulo cinco.

PLANO ESPACIAL

CAMPO	
Campo	Fuera de campo

ESPACIO	
Identidad	Alteridad
	Contigüidad
	Disyunción

MOVIMIENTO
Espacio estático fijo
Espacio estático móvil
Espacio dinámico descriptivo
Espacio dinámico expresivo

ESCENARIO
Representativo
Simbólico

ÁMBITO (ambiente)

3.6 Plano sonoro

En párrafos anteriores se decía que en el discurso cinematográfico se encuentra por lo menos un doble relato, por un lado todo lo referente a la imagen y por otro, todo lo que respecta a lo sonoro o verbal. En los planos anteriores se estudiaron prácticamente los códigos visuales, ahora se estudiarán los códigos sonoros y cómo ambos se interrelacionan para dar sentido y significado a la imagen, evitando de esta manera mensajes polifónicos.

Para Gaudreault y Jost "Así el doble relato (lo sonoro y la imagen) adquirirá su auténtico sentido, dado que será posible contar dos cosas a la vez de una forma absolutamente concomitante" (Gaudreault y Jost, 1995:80).

Por su parte García señala que "...en el discurso audiovisual la palabra (sonoro) y la imagen conviven, se neutralizan, se sobredeterminan, se repiten o se complementan para la producción del sentido" (García, 1995:184).

Roland Barthes se ha referido a dos funciones que permiten la concomitancia entre lo sonoro y la imagen, pues es necesario decir que "...toda imagen es polisémica, toda imagen implica, subyacente a sus significantes, una cadena flotante de significados" (Barthes, 1995:35).

Para el propósito de lograr la concomitancia entre lo sonoro y la imagen, García propone dos funciones que han sido depuradas para el lenguaje cinematográfico: la función de anclaje y la función de relevo, mismas que se estudiarán a continuación:

a) Función de anclaje: "Toda imagen es polisémica e implica una "cadena flotante" de significados. La palabra guía al lector-oyente-espectador para elegir unos e ignorar otros" (García, 1995:184).

Efectivamente, las palabras ayudan a esclarecer el sentido que se le quiere dar a las imágenes, es decir, el espectador elige ciertos significados e ignora otros gracias al registro verbal.

"La palabra mediante la función denominativa efectúa el anclaje entre los innumerables sentidos posibles (denotados) del objeto representado por la imagen. Otras veces actúa como un 'contratabú', combatiendo el mito poco grato de lo artificial. Puede también ser ideológico (la palabra teleguía al lector hacia un sentido elegido con antelación). En todos los casos, el lenguaje tiene una "función de elucidación", pero selectiva. El anclaje es un control del creador (y por lo tanto de la sociedad) sobre la imagen" (García, 1995:184).

b) Función de relé o de relevo: Es menos frecuente en la imagen fija. Palabras e imágenes son fragmentos, dice Barthes, de un sintagma más general. La unidad del mensaje se cumple a un nivel superior: el de la historia y de la diégesis. La función de relevo es, sin embargo, muy importante en el cine. El diálogo no tiene una simple función de elucidación, sino que, al disponer en la secuencia de una pluralidad de sentidos, no denotados por la imagen, hace avanzar eficazmente a la acción (García, 1995:184).

Hay que aclarar que estas funciones se aplicarán en los tres niveles del plano sonoro que son: la voz, los ruidos y los sonidos musicales. Estos componentes sonoros son los que interactúan con los componentes visuales, propiciando sentido y lógica a la narración, ya que estos elementos contribuyen a evitar la polisemia en el mensaje.

En este sentido, se estudiarán los códigos que presiden la interacción de lo sonoro con lo visual, "regulando la procedencia de lo primero con respecto a lo segundo (derivación explícita de una fuente encuadrada, o bien derivación de una fuente que, aun estando presente en campo, no es visible por el momento, e incluso de una fuente no

directamente identificable), y a algunos efectos relacionados con esta elección” (Casetti, 1991:99).

La fuente del sonido puede ser diegético si éste tiene que ver con la historia que se cuenta o no diegético cuando su origen no está relacionado con el espacio de la historia. El sonido diegético además puede tener presencia en el espacio, es decir, que se ve la fuente del sonido en la pantalla, o estar ausente, o bien, que se escuche el sonido pero no veamos la fuente en la pantalla.

"Resumiendo, pues, podemos distinguir tres categorías de sonidos: el sonido *in* propiamente dicho (el sonido diegético exterior, cuya fuente está encuadrada), el sonido *off* propiamente dicho (el sonido diegético exterior, cuya fuente no está encuadrada) y el sonido *over* (el sonido diegético interior, ya *in* u *off*, y el sonido no diegético)" (Casetti, 1991:100).

Hechas estas precisiones, se analizarán a continuación las categorías (*in*, *off*, *over*) de los tres tipos de elementos que componen la materia sonora del film: las voces, los ruidos y los sonidos musicales.

-La voz

Como ya se mencionó las categorías que se estudiarán en la voz son: voz *in*, voz *off* y voz *over*. La voz *in* es la que se escucha dentro del campo, es decir "la voz procedente de un hablante encuadrado. Aplazando por un instante la cuestión relativa a las distintas formas de registro (la toma directa, obtenida mediante la fijación contemporánea de sonido e imagen; o bien la postsincronización en estudio), vemos que una consecuencia inmediata de la voz en campo es la necesidad de hacer corresponder las palabras pronunciadas con el movimiento de los labios" (Casetti, 1991:100-101). Esta última precisión es difícil de considerar en los dibujos animados ya que estos personajes

no son seres humanos, aquí sólo se dejaría como la voz emitida por el personaje encuadrado.

En el caso de la voz *off* se define como aquella en la que el personaje se encuentra fuera de encuadre pero que su voz se escucha, o como bien señala Casetti la voz *off* es "la que proviene de una fuente sonora excluida de la imagen de manera temporal, como en el caso del movimiento de cámara que eclipsa por un instante al hablante" (Casetti, 1991:102), aquí estamos hablando del campo-contracampo.

Por lo que toca a la voz *over*, es aquella que se escucha en la pantalla pero se desconoce la fuente, es decir, aquella voz perteneciente a otro orden de la realidad y que correspondería a la voz del narrador. O bien la voz *over* según Jost es "cuando ciertos enunciados orales vehiculan cualquier porción del relato, pronunciados por un locutor invisible, situado en un espacio y un tiempo que no sean los que se presentan simultáneamente a las imágenes que vemos en pantalla" (Gaudreault y Jost, 1995:82).

Para Casetti (1991:102) la voz *over* puede desempeñar diversas funciones: "unión temporal entre distintas secuencias, (...) recopilar en una unidad superior secuencias autónomas, (recoge los contenidos y los reconduce a un tema común), desempeña una función introductoria, proporcionando a la narración datos indispensables para su comprensión y su avance". Pero también hay que agregar otra función que es la que se observa en un gran número de dibujos animados y es la voz que se escucha para traducir nombres de objetos que se muestran pero que están escritos en inglés y que esa voz *over* traduce al español. Hay que señalar que en todos los casos "se habla de una intervención fuerte ya se trate de la voz desesperada o enfática del protagonista" (Casetti 1991:102).

Una vez analizadas las categorías de la voz se continúa con los ruidos.

-Los ruidos

En el caso de los ruidos las categorías a analizar son análogas a las de la voz. Aunque existe una diferencia conceptual entre ambas: la voz lleva la complejidad de una lengua, mientras que el ruido remite por el contrario, a un ambiente natural, capaz de "denominar" en algunos casos significados precisos que anclan las imágenes en las que se origina el ruido.

El ruido en campo (*in*), es aquel que se escucha dentro del encuadre, es decir, es un ruido que "tiende a espesar la situación audiovisual, a hacerla más verosímil en la práctica, a reproducir lo más fielmente posible lo que sería una situación "real" (Casetti, 1991:103).

El ruido fuera de campo (*off*) al igual que en la voz, es aquel ruido procedente de una fuente diegética no encuadrada. En este caso se trata de "un ruido que puede actuar como nexo entre distintas imágenes referentes a la misma realidad (el griterío de un mercado, el fragor de una batalla, etc.) o de un ruido que puede rellenar un poco artificialmente una situación visual de por sí poco significativa (en muchos films de terror, o simplemente fantásticos, aparecen verdaderos muestrarios de susurros, golpes, crujidos, etcétera, de los que no se ve la fuente, pero que sirven para crear una atmósfera respecto de unas imágenes que no presentan anormalidad alguna)" (Casetti, 1991:103).

El ruido procedente de una fuente fuera de encuadre (*over*), proporciona a la historia efectos más amplios que los proporcionados por la imagen. "En este caso se trata de un ruido que puede asumir una función narrativa más abstracta, por ejemplo funcionando como corte entre una secuencia y otra (en este caso, por ejemplo, a menudo se sube el volumen del sonido, hasta que ocupa, por así decirlo, toda la escena)" (Casetti, 1991:103).

-Los sonidos musicales

Con respecto a los sonidos musicales hay que considerar antes que nada "que la percepción y desciframiento del signo musical tiene una relación analógica con la competencia lectora de la imagen narrativa" (García, 1995:246).

Baste decir entonces que la música focaliza algo que se quiere oír. Para este caso se analizarán las tres categorías (*in*, *off*, *over*) descritas antes en la voz y los ruidos.

Los sonidos musicales *in* aparecen en el encuadre, a manera de músicos que aparecen en el escenario, o instrumentos musicales, es decir se conoce la fuente de procedencia del sonido musical y su uso es menos frecuente que en el caso de la voz y los ruidos.

Los sonidos musicales *off* son los que se escuchan aunque no se vea la fuente de procedencia, pero que en escenas anteriores ya fue conocida.

Finalmente, los sonidos musicales *over*, que al contrario de la voz y los ruidos, son los más manipulados por los narradores ya que sirven como acompañamiento de la escena y también como momento de cierre. Sirve para incrementar una secuencia y acentuar el corte con respecto a la secuencia siguiente. En otras palabras, "La música del film, sobre todo es principalmente extradiegética" (J.Aumont, 1990:206).

En resumen, "la tipología de los empleos de la música es bastante amplia, yendo del naturalismo de una fuente que emite un programa casi casual (una radio funcionando en escena) hasta el falso realismo de un escenario de música (*in*) (la orquesta suena bien a la vista, los protagonistas empiezan a bailar, la orquesta desaparece...), (*off*) del énfasis retórico en escenas llenas de dramatismo y sentimiento (despedidas, reconocimientos, dramas...) al acompañamiento discreto (escenas de transición, momentos narrativamente menos "fuertes"), del corte brusco (subida del nivel sonoro y brusca caída del mismo) a la

unión entre secuencias adyacentes, (over) etcétera. (Casetti, 1991:104) los paréntesis son del autor.

Una vez estudiados los componentes del plano sonoro, a continuación se presenta un cuadro sinóptico, que se utilizará para el análisis que se realizará en el capítulo cinco.

PLANO SONORO

LA VOZ
Función Anclaje
Función Relevó

LA VOZ
In
Off
Over

LOS RUIDOS
Función Anclaje
Función Relevó

LOS RUIDOS
In
Off
Over

LOS SONIDOS MUSICALES
Función Anclaje ✓
Función Relevó ✓

LOS SONIDOS MUSICALES
In
Off
Over ✓

Una vez expuesta la metodología que utilizaremos en el análisis, en el siguiente capítulo se hablará sobre el corpus de la investigación.

CAPÍTULO 4

CORPUS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Universo de investigación

En este capítulo se dará a conocer el corpus elegido para esta investigación. Como se dijo anteriormente, el objeto de estudio son los cortometrajes de dibujos animados comerciales, de los cuales se eligieron los once que se citan a continuación:

- “Felix el gato en Woos Whoopee” (1930)
- “Los tres pequeños cerditos” (1933)
- “El jardín de Mickey (1935)
- “Felix el gato y el ganso de los huevos de oro” (1936)
- “Popeye en Sindbad el marino” (1936)
- “Tres pequeños lobos” (1936)
- “El jardín de Porky” (1937)
- “Popeye en Alí Baba” (1937)
- “Mickey en el sastrecillo valiente” (1938)
- “Boy meets dog” (1938)
- “La liebre sabia” (1938)

Las razones que justifican la elección de este universo de investigación, son las siguientes:

1. Conocer las características.
2. Estudiar dibujos animados comerciales desde sus orígenes, permitirá una mayor comprensión del estado que guardan los dibujos animados. Es posible señalar que los dibujos animados comerciales han tenido un gran desarrollo tecnológico, sin embargo, la esencia de sus contenidos prácticamente sigue siendo la misma. Por estas razones, se eligieron once dibujos de los años treinta de personajes mundialmente conocidos, como Felix el Gato, Mickey Mouse, Popeye, Porky, etcétera. En la década de los veinte todavía se producían dibujos animados dirigidos al público adulto, es el caso de Betty Boop y Felix el Gato. Aunque ya a

finales de los veinte surgieron los primeros dibujos animados para niños, fue imposible conseguirlos y con grandes dificultades se logró obtener los de los años treinta.

3. La elección de que todos fueran de procedencia estadounidense se debe a que en esa época, (años treinta) es en Estados Unidos donde comienza a surgir el interés de crear toda una industria alrededor de este arte.
4. El interés de estudiar dibujos animados comerciales, responde al hecho de que tienen una gran influencia sobre la población infantil. Las investigaciones realizadas sobre estudios de recepción intentan demostrar que el niño es influenciado, a través de los dibujos, ideológicamente, psicológicamente y socialmente.

En general se eligieron dos producciones de cada personaje, (Felix el gato, Popeye Los tres cerditos, Mickey Mouse) para saber si existen constantes en su estructura narrativa, a excepción de Porky, la liebre (antecedente de Bugs Bunny) y el niño Bobby ("Boy Meets Dog") se comparan con los restantes. Queremos aclarar, que algunos dibujos fueron realizados en blanco y negro, pero sólo pudimos conseguir las versiones en color y que serán analizados en sus versiones en español.

4.2 De la cita al diálogo de once dibujos animados

Los dibujos animados elegidos para esta investigación fueron ordenados cronológicamente. Cada una de estas realizaciones contiene su ficha filmográfica, una breve sinopsis y una transcripción de los diálogos. En algunas de ellas aparecerán, además, las canciones traducidas al español. Las fichas filmográficas se elaboraron con base en las siguientes páginas de internet. www.comics.v, www.teacuerdas.com-nostalgia-animados-htm

FELIX EL GATO EN EL BAR (1930)

Título original: Felix Woos Whoopee

Estudios: Pat Sullivan

Protagonizada: Felix the Cat.

Distribuida por: Copley Pictures.

Dirigida por: Pat Sullivan.

Producida por: Jacques Kopfstein.

Realizada originalmente en: 1930.

Tiempo de duración: 6:20 minutos

Blanco y Negro

U.S.A.

Sinopsis

Felix ha estado toda la noche en el club Whoopee tomando y divirtiéndose, después de darse cuenta de lo tarde que es, decide ir a casa, esperando que su esposa no lo encuentre fuera de ella. Durante el trayecto tiene espantosas apariciones por el efecto del alcohol, lo que lo hace correr y encerrarse rápidamente en su casa. Sube las escaleras trantando de no hacer ruido, por el temor de que su esposa se de cuenta de que ha estado fuera toda la noche, pero se despierta y descubre que estaba soñando.

LOS TRES PEQUEÑOS CERDITOS (1933)

Título original: Three Little Pigs Story Detail

Estudios: Walt Disney

Protagonizada: Fiddler Pig, Fife Pig, Practical Pig, The Big Bad Wolf.

Realizada originalmente en: 1933.

Tiempo de duración: 8:41 minutos.

TechniColor

U.S.A.

Sinopsis

Tres pequeños cerditos que han estado buscando una vida mejor, deciden construir una casa. Cada uno de ellos lo hace con base en su propia filosofía. Dos cerditos construyeron sus casas usando paja y palos de madera, pero su hermano, un tercer cerdito la hizo de ladrillos y cemento. Un día un lobo hambriento rondó las casas de los cerditos y sopló derribando las dos primeras, los dos cerditos aterrorizados salieron huyendo rumbo a la casa de su hermano, quien la había construido con tesón. El lobo se dirigió a la casa del tercer cerdito y dijo “yo si que me voy a enfadar y de otro soplido la casa caerá” el lobo sopló por largo tiempo y no consiguió derribar la casa del cerdito, así los tres hermanos quedaron a salvo en una casa contruida con trabajo.

EL JARDÍN DE MICKEY (1935)

Título original: Mickey's Garden

Estudios: Walt Disney

Protagonizada: Mickey Mouse, Pluto.

Dirigida por: Wilfred Jackson.

Producida por: John Sutherland.

Realizada originalmente en: Julio 13, 1935.

Tiempo de duración: 9 minutos.

Technicolor

U.S.A.

Sinopsis

Mickey está en el jardín tratando de eliminar a los insectos con una mezcla que él preparó; cuando se le termina, corre a cargar de nuevo la bomba, mientras los insectos corren a esconderse, al regresar con la bomba llena, el orificio de la bomba se bloquea y trata de destaparla, en ese momento llega Pluto, el perro de Mickey, y empuja la bomba produciendo una gran nube que cubre el rostro de Mickey y lo intoxica. Poco después Mickey comienza a delirar sintiendo que el jardín se torna diferente cuando el pesticida tiene un efecto contrario en la maleza y en los insectos; la maleza y los insectos del jardín crecen. Mickey asustado corre junto con Pluto, pero el esfuerzo es en vano cuando es alcanzado por algunos de ellos. A Mickey no le queda más que luchar contra ellos, pero una vez que ha pasado el efecto de la intoxicación, se da cuenta que todo había sido una alucinación y sonrío al ver que todo está normal.

FELIX EL GATO Y EL GANSO DE LOS HUEVOS DE ORO (1936)

Título original: Felix The Cat And The Goose That Laid The Golden Egg Story Detail

Estudios: Van Beuren

Protagonizada: Felix The Cat, Goldie, Captain Kidd, Pirates.

Realizada originalmente en: 1936.

Tiempo de Duración: 7 minutos.

TechniColor

U.S.A.

Sinopsis

Felix el gato, regala a los pobres, monedas de oro, que obtiene de Goldie, una gansa que pone huevos de oro. Cuando el capitán Kidd (un perro bulldog pirata), espía a Goldie, se da cuenta que es ella la que produce los huevos de oro. Y disfrazado de viejita trata de engañar a Felix para poder entrar a su casa y llevarse al plumoso tesoro, pero Felix se da cuenta que es un impostor y le cierra la puerta. Con golpes y amenazas el capitán logra entrar y llevarse a Goldie. Para salvar a la gansa, Felix se enfrenta al capitán y a sus piratas y los vence. Logra rescatar a la gansa y capturar al capitán Kidd y a sus piratas. Al final, Felix es vanagloriado por el pueblo.

POPEYE: EN SINDBAD EL MARINO (1936)

Título original: Popeye The Sailor Meets Sindbad The Sailor Story Detail

Estudios: Fleischer

Protagonizada: Popeye, Olive Oyl, Sindbad The Sailor/Bluto, J. Wellington Wimpy, Rokh, Boola.

Realizada originalmente en: 1936.

Tiempo de Duración: 20 minutos.

TechniColor

U.S.A.

Sinopsis

Sindbad el marino, vive en una isla en compañía de su gigante de dos cabezas, leones, dragones y otras fabulosas criaturas legendarias. Sindbad, se jacta de haber vencido a las fabulosas criaturas, hasta que escucha a Popeye en el momento en que él preguntaba quién era el mejor marino. Envía a su pájaro gigante, Rokh, al bote de Popeye, para destruirlo y capturar a Oliva. Popeye escapa de los gruñidos de los leones de Sindbad y llega hasta donde está Oliva, para rescatarla tiene que enfrentarse al pájaro gigante y al hombre de dos cabezas, a quienes vence fácilmente. Por último, Popeye y Sindbad pelean y con la ayuda de las espinacas, Popeye vence a Sindbad y rescata a Oliva.

(Canción traducción)

Brutus (leones): Maravilloso, notable, extraordinario tipo, Sindbad el marino!

Brutus (dragón): entre todos el tipo más fenomenal y especial, Sindbad el marino!

Brutus (monstruo de dos cabezas): maravillosos, notable, extraordinario tipo, Sindbad el marino!

Brutus (ave): maravillosos, notable, extraordinario tipo, Sindbad el marino!

Brutus (víbora): entre todos el tipo más fenomenal y especial, Sindbad el marino! Soy tan valiente como nadie bajo el sol, lo que digo es buu si alguna vez me equivoco. El más notable, extraordinario tipo

Popeye: Popeye el marino soy.

Popeye el marino soy,
soy fuerte hasta el final,
porque como espinacas,
Popeye el marino soy.

Soy un fuerte "Gazookus",
que odia a los tipos "torpes",
los golpeo y los debilito,
siempre soy el más rudo.

Ninguno se escapa,
si alguien se arriesga,
mi puño les pega,
está claro.

Entonces mantén el buen comportamiento,
eso será tu salvación,
con Popeye el marino,
Popeye el marino soy,
Popeye el marino soy.

Soy fuerte hasta el final,
porque como espinacas.
Popeye el marino soy.

Brutus (pregunta a los animales): ¿Quién es el más notable, extraordinario tipo?

Animales: ¡tú!

Brutus: ¿Quién es el tipo más fenomenal y especial?

Animales: ¡tú!

Brutus: Soy tan valiente como nadie bajo el sol. Lo que digo es buu si alguna vez me equivoco. ¿Quién es el tipo más notable y extraordinario?

TRES PEQUEÑOS LOBOS (1936)

Título original: Three Little Wolves Story Detail

Estudios: Walt Disney

Protagonizada: The Big Bad Wolf, Three Little Wolves, Three Little Pigs.

Realizada originalmente en: 1936.

Tiempo de Duración: 9 minutos.

TechniColor

U.S.A.

Sinopsis

Los dos pequeños cerditos hacen sonar la alarma para que su hermano mayor piense que están en peligro. Al llegar se da cuenta que ha sido una broma de sus hermanos; el cerdito enojado les advierte que un día tocarán la alarma y él va a pensar que se trata de otra broma.

Un día, los dos cerditos se van jugar al campo sin saber que el lobo ha hecho planes para capturarlos. El lobo, disfrazado de oveja, engaña a los cerditos diciéndoles que ha perdido a sus ovejitas; los cerditos se compadecen de la oveja y ayudan a buscarlos. Cuando los tres lobitos se percatan de que los cerditos los han encontrado, corren a su guarida con la idea de encerrar a los cerditos.

Una vez adentro, el lobo les hace saber que han caído en una trampa. Cuando los cochinitos hacen sonar la alarma, su hermano mayor los ignora y el lobo comienza hacer los preparativos para cocinarlos. A uno de los cerditos se le ocurre pedirle al lobito que le sople a la alarma pero éste no consigue hacerla sonar con fuerza; entonces, el lobo enojado le quita la alarma y le sopla, haciendo que el sonido llegue al cerdito mayor, quien corre junto con el tranquilizador de lobos a rescatar a sus hermanos.

Cuando llega a la guarida el cerdito mayor toca la puerta y se hace pasar por un vendedor de manzanas; cuando el lobo sale, le arroja una manzana para golpearle la cara; el lobo enojado sale tras del cerdito y sin darse cuenta entra al tranquilizador. Los lobitos salen despavoridos al ver como es castigado su papá, mientras los tres cerditos regresan muy contentos a casa.

EL JARDÍN DE PORKY (1937)

Título original: PORKY'S GARDEN

Estudios: A Vitaphone Production

Protagonistas: Porky Pig, Reducing Pill Salesman, Neighbors, Chickens.

Dirigida por: Fred 'Tex' Avery.

Producida por: Leon Schlesinger.

Animada por: Sid Sutherland, Elmer Wait.

Escrita por: Allen Rose.

Realización Original: September 11, 1937.

Tiempo de duración: 6:51 minutos.

Blanco y Negro

U.S.A.

Sinopsis

Una feria agrícola de la pequeña ciudad de Ponduk, está dando un premio para el producto casero más grande. Porky comienza a trabajar plantando verduras en su jardín; su vecino intenta hacer una mezcla de alimento para sus pollos, pero los pollos no la comen, así que los lleva a comer al jardín de Porky (uno de ellos come espinacas y se transforma en una especie de Popeye). Cuando Porky se da cuenta que las gallinas se están comiendo sus verduras llama al vecino y le pide que saque a sus pollos, pero este último le hace ver a Porky que sus pollos no se quieren salir. Porky logra rescatar una de las calabazas que quedó y la toma para llevarla a la feria. Mientras el granjero, ya con los pollos bien alimentados cree que va a ganar el primer premio, pero en el camino los pollos comen unas píldoras reductivas que se le caen a un vendedor, y mientras están recibiendo el primer premio, comienzan a reducirse hasta quedar convertidas en huevos, y el ganador es Porky.

POPEYE EN ALÍ BABA (1937)

Título original: Popeye The Sailor Meets Ali Baba's Forty Thieves Story Detail

Estudios: Fleischer

Protagonizada: Popeye, Olive Oyl, Bluto, J. Wellington Wimpy, Abu Hassan/Bluto.

Realizada originalmente en: 1937.

Tiempo de Duración: 17:25 minutos.

TechniColor

U.S.A.

Sinopsis

Popeye, Olivia y Glotón chocan su avión en el desierto. Después de un largo recorrido en el que cruzan el desierto llegan a un pueblo que es robado y saqueado por un el jefe de una banda de ladrones, llamado "Alí Baba y sus cuarenta ladrones". Antes de huir, Popeye es atrapado y amarrado en una lámpara, mientras Alí Baba se lleva todo, incluyendo a Oliva.

Una vez que Popeye ha logrado soltarse, va en busca de Alí Baba y los cuarenta ladrones. Cuando entra a la cueva donde guardan todo lo que se han robado Alí Baba y los cuarenta ladrones se da cuenta que Oliva está presa y la tienen trabajando como lavandera, mientras Glotón está amarrado y forzado a ver comer a Alí Baba. Popeye primero se enfrenta a los cuarenta ladrones y los vence. Después lucha contra Alí Baba, quien al final es vencido gracias a la fuerza que ha adquirido con las espinacas.

MICKEY EN EL SASTRECILLO VALIENTE (1938)**Título original:** Brave Little Tailor**Estudios:** Walt Disney**Distribuida por:** RKO Radio Pictures, Inc.**Protagonistas:** Mickey Mouse, Minnie Mouse, The King, Willie The Giant.**Dirigida por:** Burt Gillett.**Producida por:** John Sutherland.**Animada por:** Fred Moore, Bill Tytla.**Premios:** Academy Award Nominee, Short Subject (Cartoon), 1939.**Realización Original:** 1938.**Tiempo de Duración:** 9 minutos.**TechniColor****U.S.A.****Sinopsis**

En tiempos medievales un gigante aterroriza a la población. Por casualidad, unos aldeanos escuchan decir a Mickey, el sastrecillo, que mató a siete de un golpe, cuando en realidad había matado siete moscas. Los aldeanos creyendo que había matado siete gigantes se encargan de correr la voz en toda la aldea hasta que llegó a oídos del rey. El rey manda traer a Mickey y le pide que le cuente como mató a los siete. El rey piensa que está hablando de gigantes y lo manda a luchar contra el gigante, a cambio le ofrece una fortuna, pero Mickey no accede hasta que el rey le ofrece la mano de la princesa Minni de la cual estaba enamorado por lo que con gran júbilo acepta ser el matador del gigante. Al final domina al gigante y disfruta de la compañía de la princesa Minni.

.....

EL NIÑO Y EL PERRO (1938)

Título Original: Boy meets dog

Estudios. Walter Lantz Productions.

Distribuida por: Caravel Distribution Corporation, Bristol-Myers

Protagonizada: Boy, Dog, Father.

Dirigida por: Walter Lantz.

Producida por: Walter Lantz.

Animada por: Rudy Zamora, Frank Tipper.

Escrita por: Gene Byrnes (Original Strip, "*Reg'lar Fellers*").

Realizada originalmente en: Marzo 10, 1938.

Realizada Teatralmente.

Tiempo de duración: 9 minutos.

TechniColor

U.S.A

Sinopsis

Un estricto papá no permite que su hijo vaya a comer helados, ir a pescar o tener un perro. Un día, al salir de la escuela, el niño se encuentra un perrito y se lo lleva a casa. Cuando lo está bañando el padre se aparece y reprende al niño, al salir de la habitación donde deja a su hijo castigado, resbala al pisar una patineta, enojado va a buscar a su hijo para volverlo a reprender. Al no encontrarlo, se enoja más, pero en ese momento aparecen unos duendes que se lo llevan y le dan una lección. Cuando despierta se da cuenta que su hijo es un buen chico. Al final el padre lleva a su hijo a pescar.

(Canción)

Más abajo del viejo Molino hay un estanque a la sombra donde los jovencitos pasean y tiran la línea (de pesca), antes de ir a la escuela.

NIÑOS: Vamos a la escuela a aprender.

Estudiamos y recitamos.

Y así es como empezamos nuestro día "muy bien".

NIÑO DE RAYAS: Pecho fuera! Un poco aquí y allá debe de estar muy bien tu cabello!

NIÑO (peinándose): a peinarse! Un poco aquí y allá debe de estar muy bien tu cabello!

MAESTRA: ahora niños muy atentos vamos a realizar los ejercicios dentales.

Con los dedos no los gordos, masajea tus encías.

Primero arriba luego abajo, esto te cuidará muy bien los dientes.

NIÑOS: límpialos bien para conservarlos mucho tiempo!

NIÑO (cuando encuentra el perro): oh! Dios que tierno puedes ser pobre pequeño perrito vendrás a casa conmigo.

NIÑO (y perrito en lavabo): lava tus dientes todos los días mantelos limpios y estarán bien...

PAPÁ (gritándole al perro): fuera de aquí! Fuera de aquí!

Canción de nomos: lo llevaron a la tierra de los nomos para arreglar lo que está mal y en un pequeño rato el padre se convertirá en niño.

El jurado se ha reunido, los abogados están ya y todo estaba listo para el juicio iniciar.

Enanos de toda clase esperaron pacientemente porque el caso en la corte de los duendes los ató.

Enano con martillo: ahí viene el padre, ahí viene el juez!

Coro: él es patético, su conocimiento es basto, es un idiota.

Nomo en máquina de escribir.

ABOGADOS: objeción, objeción! Mienten acerca de nuestro cliente, el es un gigante que piensa! El es un gigante que piensa!

JUEZ: ¡orden! orden, el primer testigo! Primer testigo!

Enano de lentes: ¿dime que pasó? ¡Empieza ya! Empieza!

JUEZ: ¿qué es lo que el acusado te hizo?

ABOGADOS: dice que lo golpeó! Dice que lo pateó! Dice que lo golpeó y luego lo pateó!

JUEZ: ¿qué hizo el acusado? ¿Es culpable?

Enano rojo y barba azul: él ni siquiera da masaje a sus encías.

JURADO: en lo que coincidimos es que no tiene conocimiento.

ABOGADOS: el estuvo cuatro años en el colegio.

JURADO: pero aún así no tiene conocimiento.

ABOGADOS: pero si tiene un pequeño conocimiento.

JURADO: pero no tiene conocimiento mental ni dental.

ABOGADOS: ¿Mental? ¿Dental? Es inconsecuente.

JURADO: los niños tienen conocimiento dental y él no tiene ni conocimiento mental, cuatro años en el colegio pero su conocimiento es muy bajo y estamos de acuerdo que él es culpable!

Nomos de suéter y gorro: culpable! Culpable! A pesar de haber ido al colegio su conocimiento es bajo es culpable Bla! Bla! bla!

ABOGADOS: mejor bailemos swing todo el mundo hace el swing maidi jo, maidi jo, todos bailaremos ya!, todos los duendes y nomos lo hacen también vamos nomos oh! Oh! Oh!

Nomo de rojo y barba azul: qué tal la guillotina?

JUEZ: ¡no! A la máquina de la juventud!!!

POLICIA: ja, ja, ja a la máquina de la juventud.

VIEJITO: marchando para atrás.

LA LIEBRE SABIA (1938)

Título original: Hare-Um Scare-Um

Estudios: A Vitaphone Production

Distribuida por: Warner Bros.

Protagonizada por: Bugs Bunny (Prototype), Hunter, Dog.

Dirigida por: Ben Hardaway, Cal Dalton.

Producida por: Leon Schlesinger.

Animada por: Gil Turner.

Escrita por: Melvin Millar.

Realizada originalmente en: agosto 12, 1939.

Realizada Teatralmente.

Tiempo de duración: 7:37 minutos.

TechniColor

U.S.A.

Sinopsis

Cuando un cazador se entera a través del periódico que la carne ha subido de precio, decide salir a cazar una liebre junto con su perro. El perro localiza las huellas de una liebre, la cual se la pasa haciéndole bromas y la liebre al mismo tiempo va librando los constantes obstáculos. Esto hace que el conejo sea más listo que el cazador y el perro. La liebre se burla cantando sobre lo loca que está. Al final se encuentran la liebre y el cazador quien ya la tiene en la mira, la liebre le suplica que no la maté argumentando que está enferma y además tiene los pies planos, al cazador se le ablanda el corazón, momento en que la liebre aprovecha para jugarle una broma más.

(canción)

Bugs:

El mundo se torna feliz ,
cantando en el camino.

Las cosas brillan más día con día

Nada es malo.

La vida es solo una canción.

Quiten a ese dibujo loco!

Me estoy alocando uh! Uh!

Ahí viene el chu! Chu!
Me estoy convirtiendo en un loquito.
Dibujito bobo.
Tocando de mi cabeza.
Por favor pásame la catsup.
Creo que me voy a la cama.
Llámenme de la suerte.
Alguna vez supe una o dos cosas
pero ahora estoy loquito



Una vez expuesto el corpus de la investigación de los once dibujos animados, en el siguiente capítulo se hará el análisis narratológico de dichos dibujos.

CAPÍTULO 5

ANÁLISIS NARRATOLÓGICO DE ONCE CORTOMETRAJES DE DIBUJOS ANIMADOS (DE 1930 A 1938)

En este capítulo se realizará el análisis narratológico de los once cortometrajes de dibujos animados mencionados.

En primer se hará el estudio plano por plano. Para cada uno de ellos habrá once cuadros, que corresponden a los once dibujos que se analizarán. A continuación se llenarán los cuadros sinópticos con la información que se encuentre de las categorías o subcategorías propuestas en el plano analizado. Se marcará con una paloma cuando se encuentre información y se dejará el espacio vacío cuando el dibujo animado carezca de la información. Una vez llenados los once cuadros, al final se realizará el análisis. Hay que aclarar que abajo de algunos cuadros, se pusieron ejemplos de la categoría a analizar.

Por otro lado, es necesario señalar que en cuatro dibujos animados algunos personajes cantan en inglés, en el capítulo cuatro se presentan las traducciones, pero para el análisis no se tomaron en cuenta, debido a que sólo se eligieron aquellos elementos expresivos que contribuyen a la comprensión del dibujos animado en el idioma español.

5.1 Plano Narrativo

PLANO NARRATIVO “FELIX EL GATO WOOS WHOOPEE” (1930)

POSICIÓN TEMPORAL	Visual	Verbal
Ulterior		
Anterior		
Simultánea	✓narrador	✓narrador-per.
Intercalada		

TIPOS DE NARRADOR	Visual	Verbal
Heterodiegético	✓narrador	
Homodiegético		✓ narrador-per.
Autodiegético		

NIVELES NARRATIVOS	Visual	Verbal
Extradiegético	✓narrador	
Intradiegético		✓ narrador-per.
Metadiegético		✓ narrador-per.

Metadiegético: Historia de segundo nivel, al final nos damos cuenta que Felix estaba soñando.

PLANO NARRATIVO
“LOS TRES CERDITOS” (1933)

POSICIÓN TEMPORAL	Visual	Verbal
Ulterior		
Anterior		
Simultánea	✓narrador	✓narrador-per.
Intercalada		

La visual: Es toda simultánea.

La verbal: Es intercalada. Los cerditos dicen cómo van a matar al lobo.

TIPOS DE NARRADOR	Visual	Verbal
Heterodiegético	✓narrador	
Homodiegético		✓ narrador-per.
Autodiegético		

NIVELES NARRATIVOS	Visual	Verbal
Extradiegético	✓ narrador	
Intradiegético		✓ narrador-per.
Metadiegético		

**PLANO NARRATIVO
“EL JARDÍN DE MICKEY” (1935)**

POSICIÓN TEMPORAL	Visual	Verbal
Ulterior		
Anterior		
Simultánea	✓narrador	✓narrador-per.
Intercalada		

TIPOS DE NARRADOR	Visual	Verbal
Heterodiegético	✓narrador	
Homodiegético		✓ narrador-per.
Autodiegético		

NIVELES NARRATIVOS	Visual	Verbal
Extradiegético	✓narrador	
Intradiegético		
Metadiegético		✓ narrado-per.

Metadiegético: Historia segundo nivel Mickey Mouse se intoxica con el insecticida y se va de la realidad alucinando que las cosas han crecido exageradamente.

PLANO NARRATIVO
“FELIX EL GATO EN EL GANSO DE LOS HUEVOS DE ORO” (1935)

POSICIÓN TEMPORAL	Visual	Verbal
Ulterior		
Anterior		
Simultánea	✓ narrador	✓ narrador-per.
Intercalada		

TIPOS DE NARRADOR	Visual	Verbal
Heterodiegético	✓ narrador	
Homodiegético		✓ narrador-per.
Autodiegético		

Heterodiegético: El narrador describe el ambiente.

NIVELES NARRATIVOS	Visual	Verbal
Extradiegético	✓ narrador	
Intradiegético		
Metadiegético	✓ narrador	✓ narrado-per.

**PLANO NARRATIVO
“POPEYE EN SINBAD EL MARINO” (1936)**

POSICIÓN TEMPORAL	Visual	Verbal
Ulterior		
Anterior		
Simultánea	✓ narrador	✓ narrador-per.
Intercalada		✓ narrador-per.

Intercalada: Sólo cuando Sindbad habla de su pasado, es decir la imagen y lo verbal no coinciden.

TIPOS DE NARRADOR	Visual	Verbal
Heterodiegético	✓ narrador	
Homodiegético		✓ narrador-per.
Autodiegético		

NIVELES NARRATIVOS	Visual	Verbal
Extradiegético	✓ narrador	
Intradiegético		
Metadiegético	✓ narrador	✓ narrado-per.

**PLANO NARRATIVO
“LOS TRES LOBITOS” (1936)**

POSICIÓN TEMPORAL	Visual	Verbal
Ulterior		
Anterior		
Simultánea	✓ narrador	✓ narrador per.
Intercalada		✓ narrador-per.

Intercalada: Cuando el cerdito trabajador les dice a sus hermanos lo que les sucederá si siguen bromeando.

TIPOS DE NARRADOR	Visual	Verbal
Extradiegético-Heterodiegético	✓ narrador	
Homodiegético		✓ narrador.per.
Autodiegético		

NIVELES NARRATIVOS	Visual	Verbal
Extradiegético	✓ narrador	
Intradiegético		
Metadiegético	✓ narrador	✓ narrador per.

PLANO NARRATIVO
“EI JARDÍN DE PORKY” (1937)

POSICIÓN TEMPORAL	Visual	Verbal
Ulterior		
Anterior		
Simultánea	✓ narrador	✓ narrador-per.
Intercalada		

TIPOS DE NARRADOR	Visual	Verbal
Heterodiegético	✓ narrador	
Homodiegético		✓ narrador-per.
Autodiegético		

NIVELES NARRATIVOS	Visual	Verbal
Extradiegético	✓ narrador	
Intradiegético		
Metadiegético	✓ narrador	✓ narrado-per.

PLANO NARRATIVO
“POPEYE EN ALÍ BABA Y LOS CUARENTA LADRONES” (1937)

POSICIÓN TEMPORAL	Visual	Verbal
Ulterior		
Anterior		
Simultánea	✓ narrador	✓ narrador-per.
Intercalada		

TIPOS DE NARRADOR	Visual	Verbal
Heterodiegético	✓ narrador	
Homodiegético		✓ narrador-per.
Autodiegético		

NIVELES NARRATIVOS	Visual	Verbal
Extradiegético	✓ narrador	
Intradiegético		
Metadiegético	✓ narrador	✓ narrado-per.

PLANO NARRATIVO
“EL SASTRECILLO VALIENTE” (1938)

POSICIÓN TEMPORAL	Visual	Verbal
Ulterior		
Anterior		
Simultánea	✓ narrador	✓ narrador-per.
Intercalada		✓ narrador-per.

Intercalada: Sólo unas escenas, cuando le cuenta Mickey al rey cómo mató a los siete.

TIPOS DE NARRADOR	Visual	Verbal
Heterodiegético	✓ narrador	
Homodiegético		✓ narrador-per.
Autodiegético		

NIVELES NARRATIVOS	Visual	Verbal
Extradiegético	✓ narrador	
Intradiegético		
Metadiegético	✓ narrador	✓ narrado-per.

**PLANO NARRATIVO
“BOY MEETS DOG” (1938)**

POSICIÓN TEMPORAL	Visual	Verbal
Ulterior		
Anterior		
Simultánea	✓narrador	✓narrador-per.
Intercalada		

TIPOS DE NARRADOR	Visual	Verbal
Heterodiegético	✓narrador	
Homodiegético		✓narrador-per.
Autodiegético		

NIVELES NARRATIVOS	Visual	Verbal
Extradiegético	✓narrador	
Intradiegético		
Metadiegético	✓narrador	✓ narrado-per.

Metadiegético: Historia segundo nivel. Los enanos se llevan al papá para hacerle un juicio por tratar mal a su hijo. El castigo que recibe es convertirlo en un bebé, al final cuando el papá recibe la lección, despierta y decide convivir y tratar bien a su hijo.

PLANO NARRATIVO
“LA LIEBRE Y EL CAZADOR” (1939)

POSICIÓN TEMPORAL	Visual	Verbal
Ulterior		
Anterior		
Simultánea	✓ narrador	✓ narrador-per.
Intercalada		

TIPOS DE NARRADOR	Visual	Verbal
Heterodiegético	✓ narrador	
Homodiegético		✓ narrador-per.
Autodiegético		

NIVELES NARRATIVOS	Visual	Verbal
Extradiegético	✓ narrador	
Intradiegético		
Metadiegético	✓ narrador	✓ narrador-per.

Análisis plano narrativo

Posición temporal

Después de estudiar los once dibujos animados en el plano narrativo se llegó a las siguientes conclusiones: todos los dibujos analizados presentan, en la posición temporal, narración simultánea, es decir, que el narrador se da cuenta de lo que ocurre en el momento mismo de la narración, por lo que el relato se da en el presente contemporáneo de la acción, no se narra en pasado.

Hay que aclarar, que en los relatos audiovisuales existe el doble relato, la narración visual y la verbal. En la narración visual el narrador es implícito, es decir, el narrador no participa en la historia que cuenta, pero sí manipula la historia con las imágenes. En este caso se encontró que la narración visual de los once dibujos animados es simultánea.

Es importante señalar, que en los relatos audiovisuales los narradores pueden convivir en el mismo espacio, ya que mientras uno narra con imágenes, los narradores del segundo nivel, o sea los personajes, lo hacen de manera verbal, no así con los relatos textuales en donde sólo puede aparecer un narrador por su característica monódica.

Con respecto a la verbal se hallaron ejemplos mínimos de narración intercalada, en caso de "Sindbad el Marino", se encontró a Sindbad contando en pasado, cómo hizo para dominar a los animales, luego, en "El sastrecillo valiente", Mickey Mouse le cuenta al rey como mató a los siete gigantes (moscas).

Si bien se encontraron estos dos dibujos con narración intercalada, sólo uno o dos minutos hacen referencia al pasado, pero si se toma en cuenta que un dibujo dura entre 6 a 20 minutos, se puede inferir que casi toda la narración es simultánea. Por lo tanto, la posición temporal que predomina en los dibujos animados de los años treinta es simultánea.

Ahora bien, no es casual que en todos los dibujos animados se haya encontrado narración simultánea, esto se debe en gran medida, a que son dibujos dirigidos a niños, en donde es necesario no cortar la historia para que las puedan comprender. Es decir, se tiende a esquematizar, con el objetivo de evitar una relación compleja de formas más elaboradas, en donde se exija un conocimiento contextual más amplio.

Tipos de narrador

Con respecto a los tipos de narrador, se encontró que en todos los dibujos el narrador es heterodiegético ya que en casi todos los dibujos animados el narrador comienza con una descripción del lugar y él es el que sigue describiendo a personajes y lugares, pero en lo verbal cede su lugar a los personajes, convirtiéndose ésta en homodiegética. En los relatos audiovisuales, esta relación visual-verbal, se concatena para evitar la polisemia. Se tiene entonces, que tanto narrador, como narradores-personajes, conviven en un mismo espacio para que exista una secuencia conectada.

Por otro lado, en los once dibujos analizados son los personajes los que narran verbalmente y no el narrador, esto se debe en gran medida, a que los niños se sienten identificados con los personajes en el sentido del manejo de estereotipos o valores. De esta forma asumen papeles con el héroe, el honesto, el responsable, el bueno, etcétera; o valores como el heroísmo, la valentía, la seguridad, etc.

Niveles narrativos

En cuanto a los niveles narrativos, se halló que en los once dibujos, el narrador siempre delega su función narrativa a los personajes, pero sólo en la parte verbal ya que en lo visual él es quien organiza cómo contar la historia. En este sentido, el peso está en el narrador y no en los narradores personajes, porque finalmente, él es quién decide también en qué momento y cómo quiere que participen los personajes.

Después de analizar estas tres categorías del plano narrativo, se hizo evidente, que la función del narrador y narradores-personajes en la estructura narrativa, de los once dibujos animados, tiende a ser bastante similar.

5.2 Plano perceptivo

PLANO PERCEPTIVO “FELIX EL GATO WOOS WHOOPE” (1930)

FOCALIZACIÓN		
Interna	Externa	Cero ✓
Fija		
Variable		

Cero: El focalizador si sabe que Felix está soñando y lo que sueña, pero él no. Sabe que la esposa lo está esperando con un rodillo en la mano porque ya son las tres de la mañana.

OCULARIZACIÓN	
Interna	Cero ✓
Primaria ✓	
Secundaria ✓	

Primaria: El *close up* de la cara de Felix cuando: expulsa el confeti de la boca, está alegre arriba de la mesa, oye las campanadas del reloj, el dragón trata de asustarlo, sale del bar y se percibe que va alcoholizado por el movimiento de edificios y casas, le tiembla el cuerpo de miedo al ver a los animales venir hacia él, ve a través del cerrojo de la puerta que hay un robot frente a su casa.

Secundaria: La mirada de miedo de Felix al ver al dragón. La mirada furiosa que el dragón dirige a Felix. La mirada de preocupación de Felix al ver a los monstruos. El temblor de Felix al ver al elefante y al aparecerse la víbora que después se convierte en automóvil. La mirada estricta del policía al ver venir el automóvil de Felix. Los tiros que hace el policía dirigidos a Felix. Cuando el pez ve que viene cayendo Felix y se lo traga. Cuando ya en su casa, dirige una mirada hacia arriba pensando en cómo lo va a recibir su esposa.

Cero: El narrador describe la ciudad. Al finalizar alguien (narrador) cierra la toma para dar fin a la historia.

AURICULARIZACIÓN	
Interna	Cero ✓
Primaria	
Secundaria ✓	

Secundaria: Se sabe que la esposa de Felix está enojada porque en el reloj han sonado las dos de la mañana y Felix no ha vuelto a casa. Se sabe por el reloj público que han sonado las tres de la mañana y Felix se sigue divirtiendo. Se sabe que la esposa ya está desesperada porque en el reloj han sonado las tres y media de la mañana y Felix no aparece. Por el sonido del silbato y los tiros se sabe que Felix está corriendo a toda velocidad y que se ha metido en problemas con el policía. Felix decide quitarse los zapatos porque ha escuchado por las campanadas que son las seis de la mañana y que puede despertar a su esposa si hace ruido. Se sabe por el reloj cú cú que Felix ya tiene que levantarse.

Cero: En algunas ocasiones paran la música para dar énfasis a los ruidos (cuando silba y le dispara el policía a Felix por correr a toda velocidad).

PUNTO DE VISTA

**PLANO PERCEPTIVO
“LOS TRES CERDITOS” (1933)**

FOCALIZACIÓN		
Interna	Externa	Cero
Fija		
Variable ✓		

Variable: Cuando el lobo dice: “Abre la puerta quiero entrar” y el cerdito contesta “largo de aquí o me voy a enfadar.” Cuando el lobo dice: “soy un corderito enfermo y pobrecito, dejadme entrar y descansar.” Y los cerditos contestan: “largo de aquí que nos vamos a enfadar con tu piel de cordero no nos puedes engañar.” Aquí observamos como el narrador-personaje sabe tanto como el personaje. Los cerditos conocen la intención del lobo.

Cero: El focalizador sabe que el lobo vigila a los cerditos, pero los cerditos no. El focalizador sabe que los cerditos han sido engañados por el lobo cuando este último se palmorea las piernas imitando pasos de retirada, pero los cerditos no.

OCULARIZACIÓN	
Interna	Cero
Primaria ✓	
Secundaria ✓	

Primaria: El *close up* de la cara del lobo relamiéndose, al ver a los cerditos. El *close up* de la cara del lobo cuando sopla a la casa de heno. Cuando tiemblan los cerditos al escuchar que el lobo ha tocado la puerta.

Secundaria: Cuando los cerditos dirigen la mirada al cerdito trabajador. Cuando el cerdito trabajador se dirige con la mirada a los cerditos para advertirles del peligro del lobo. Cuando los cerditos en la casa de palitos abren la puerta y con su mirada se sabe que el lobo está ahí. Cuando salen corriendo de la casa de palitos destruida, van volteando para ver a qué distancia se encuentra el lobo. Cuando el cerdito trabajador volteo hacia donde están los cerditos para ver cómo se meten debajo de la cama, después de que el cerdito trabajador les ha jugado una broma.

Cero: Cuando el lobo está tocando la puerta de los cerditos y la toma pasa al interior, es decir, el narrador traspasa la puerta para ver como están los cerditos. El narrador abre la toma, el narrador describe el escenario, y cuando cierra la toma.

AURICULARIZACIÓN	
Interna	Cero
Primaria	
Secundaria ✓	

Secundaria: Se sabe que con golpearse los pies, las manos y rodillas el lobo ha engañado a los cerditos. Se sabe que al soplar más de una vez a la casa de piedra está ya no se caerá, como en el caso de las otras. Que al escuchar que tocan la puerta los dos cerditos se asustan porque piensan que es el lobo, el cerdito de la casa de piedra hace como si tocara la puerta para que sus hermanos se asusten y corran debajo de la cama.

Cero: En pocas ocasiones se va la música cuando dialogan para poner énfasis en lo que se dice.

PUNTO DE VISTA
✓

- Sí, jugar, reír, rascar y no me he de enfadar. Yo reiré, tú temblarás cuando el lobo tú oirás.
- Quién teme al lobo feroz, al lobo, al lobo (se repite dos veces).
- Veis que bien os decía, que la piedra ayudaría a resistir al lobo audaz.
- Son muy listos para mí, bueno me vuelvo a casa.

**PLANO PERCEPTIVO
“EL JARDÍN DE MICKEY” (1935)**

FOCALIZACIÓN		
Interna	Externa	Cero
Fija		
Variable		

Cero: El focalizador sabe: que Pluto metió la cabeza en la calabaza y que en su desesperación fue contra la bomba del insecticida cuando Mickey la estaba revisando y lo intoxicó; que Mickey se intoxicó y lo que alucina; que una avispa ha entrado a la flor de alcatraz, pero Pluto y Mickey no; que lo que está apretando Mickey es una manguera y no una víbora como lo está viendo Mickey.

OCULARIZACIÓN	
Interna	Cero
Primaria ✓	
Secundaria ✓	

Primaria: Cuando Mickey se intoxica y se percibe a través de él lo mareado que se siente. Cuando Mickey y Pluto tiemblan de miedo al darse cuenta que el escarabajo los está amenazando. El *close up* del hongo, del jitomate y la papa y ser devorados por los insectos El *close up* de la cabeza del insecto cuando persigue a Mickey queriéndole encajar su pico. Cuando Mickey se sacude la cabeza para ver si es real lo que está viendo. Cuando a través de él se pudo captar que todo está en calma y que ha sido una alucinación. Al tallarse los ojos, Mickey trasmite la idea de que todo está en calma.

Secundaria: Cuando Mickey y Pluto dirigen su mirada buscando a los insectos. Se sabe que el insecto toca las antenas porque a través de su mirada se ha dado cuenta de que ya no hay peligro. Cuando el insecto se mueve y dirige su mirada provocando a Pluto. Se sabe que Pluto ha caído en la provocación del insecto porque a través de la mirada y del ladrido que le dirige al insecto. Cuando percibimos a través de Mickey y Pluto que los insectos han aumentado de tamaño. Cuando Mickey en varias ocasiones se enfrenta a los insectos y la toma pasa de éstos a Mickey y viceversa. Cuando Mickey se despierta y ve hacia todos lados para cerciorarse de que todo está en calma y luego dirige su mirada hacia Pluto al escuchar sus ladridos.

Cero: Cuando al final alguien (narrador) cierra la toma para dar fin a la historia.

AURICULARIZACIÓN	
Interna	Cero
Primaria	
Secundaria ✓	

Secundaria: Se sabe por el sonido de las antenas y las trompetas que no hay peligro y de que se puede atacar. El sonido hace ver que Mickey está intoxicado, El rezumbido de la abeja adentro del alcatraz permite saber que ésta peleando con Mickey y Pluto.

PUNTO DE VISTA
Opiniones

PLANO PERCEPTIVO
“FELIX EL GATO EN EL GANSO DE LOS HUEVOS DE ORO” (1936)

FOCALIZACIÓN		
Interna	Externa	Cero
Fija		
Variable ✓		

Variable: Cuando el pirata dice: “Por favor permite que entre una viejita, tengo tanto frío y tanta hambre” Cuando Felix le contesta: “¡Ah! Cuidado es un malvado lo sé, lo sé. Córrele Goldy escóndete.” El pirata enojado dice: “Si soy el Capitán Quiety quiero ese ganso, dónmelo.” Cuando el pirata le dice al ganso: “Ajá, entonces dame los huevos de oro que te dije, quiero una docena.” El ganso le contesta: “No puedo, no puedo.” El pirata le vuelve a decir al ganso: “Cómo que no puedes”.

El ganso contesta: “No puedo.” Y el pirata le insiste: “Si puedes sino te los saco yo, te los voy a sacar. Vas a ver ganso.”

Aquí observamos que el narrador–personaje, sabe tanto como el personaje.

Cero: El focalizador sabe lo que le está pasando el ganso, pero Felix no. El focalizador sabe que Felix se lanza como una bala para poder acercarse al barco, pero el pirata no.

OCULARIZACIÓN	
Interna	Cero
Primaria ✓	
Secundaria ✓	

Primaria: Cuando a través de los ojos del pirata se ve que ha descubierto cómo Felix obtiene el oro. El *close up* de la cara de Felix cuando rebota en el reloj. El *close up* del ancla del barco cuando está va subiendo para que el barco parta.

Secundaria: Cuando a través de la mirada que Felix dirige, se sabe que el ganso está arriba en su nido. Cuando se ve a través de la mirada del pirata que ha descubierto al ganso. Cuando Felix dirige su mirada hacia arriba y llama al ganso para que baje de su nido. Cuando voltea y dirige su mirada al ganso para decirle que se esconda. La dirección de la mirada de los piratas hacia el capitán al escuchar su voz. La mirada de angustia de Felix al ver que el pirata tiene amagado al ganso. El intercambio de dirección de miradas entre los piratas y Felix cuando se atacan mutuamente. Cuando el pirata amenaza a Felix. La mirada de Felix nos dice que está viendo al pirata colgado. Otra vez lo vuelve a mirar porque sabe que éste va a caer. Con la mirada de Felix se sabe que Goldi está en la borda.

Cero: Al principio el narrador implícito describe la ciudad y luego enfoca a Felix en la ventana de su casa. Cuando Felix le pide entrar al pirata y se ve cómo el narrador implícito traspasa la puerta para que se vea lo que va a hacer el pirata. Cuando al final parece que alguien cierra la toma.

AURICULARIZACIÓN	
Interna	Cero ✓
Primaria	
Secundaria ✓	

Secundaria: Cuando se oye que alguien canta.

Cero: La música se oye cuando no hablan los personajes y la quitan cuando hablan.

PUNTO DE VISTA
✓

- Buen trabajo amiguita, sigue dando.
- Te crees muy fuerte ¡eh! , pues vas a ver.
- Vas a ver, te voy a hacer pedazos, vas a ver.
- Ahora sí muchachos ya llegué y ahora ya somos más ricos.
- Ahora sí llegaremos a ser grandes amigos.
- Goldy, Goldy - Dónde estará mi pobrecita Goldy de los huevecillos de oro.

**PLANO PERCEPTIVO
"POPEYE EN SINDBAD EL MARINO" (1936)**

FOCALIZACIÓN		
Interna	Externa	Cero
Fija		
Variable ✓		

Variable: Cuando Popeye dice: "¡Oye!, quiero llevarme a mi flaca."

Y Sindbad le contesta: "¡De verás!, ¿quién eres tú?" Popeye le responde "Soy Popeye el marino, ¿y tú quién eres?" Sindbad le replica: ¿Qué quién soy yo, que quién soy yo?" (Canción).

Sindbad le vuelve a preguntar "¿Quién?" Y Popeye le vuelve a decir "Ya te dije que soy Popeye." Aquí observamos que el personaje- narrador sabe tanto como el personaje.

Cero: El narrador sabe más que el personaje. El focalizador conoce las intenciones del pajarraco pero Popeye no. El focalizador sabe que Popeye ha ingresado a la isla, pero Sindbad no. El focalizador sabe que Popeye está cerca de Oliva, pero Oliva no. El focalizador sabe de las intenciones del pato, pero Glotón no. El focalizador sabe que Popeye se ha ido al otro árbol pero Sindbad no. El focalizador sabe que Popeye se comió sus espinacas, pero Sindbad no. El focalizador sabe que le dio fuerzas a Popeye, pero Sindbad no.

OCULARIZACIÓN	
Interna	Cero
Primaria ✓	
Secundaria ✓	

Primaria: Sindbad ve con unos prismáticos a Popeye, Oliva y Glotón quienes viajan en una barca. Popeye ve a través de los prismáticos lo que le está haciendo Sindbad a Oliva. Cuando a través de los ojos de Popeye se lee el letrero de bienvenidos a la isla de Sindbad. El *close up* de la cara de Sindbad cuando dice "es isla o ballena" El *close up* de la cabeza del pajarraco, *close up* de Sindbad cuando va cantando. El *close up* que hace Sindbad con su propio telescopio de Popeye y de Oliva y de ésta el *close up* de sus piernas. El *close up* de la cabeza del pajarraco y el guiño de ojo que le hace a Sindbad cuando éste le dice que destroe la barca y le traiga a la chica. El *close up* de la pata del pajarraco cuando lleva a Oliva. El *close up* del aviso de la isla de Sindbad. El *close up* de las cabezas del gigante cuando están discutiendo. El *close up* de los pies de los gigantes

cuando Popeye les cae encima. El *close up* de las dos cabezas del gigante cuando les cae un árbol encima y les saca chipotes. El *close up* de la cabeza convertida en betabel cuando Sindbad lo apretuja. El *close up* del ojo golpeado de Sindbad cuando Popeye le propina un golpe. El *close up* de la lata de espinacas y el *close up* de sus bíceps al adquirir fuerza con las espinacas.

Secundaria: Cuando Sindbad con su mirada se dirige al espectador. Cuando con su mirada y mano nos hace saber dónde está el pajarraco. Cuando con su mirada y silbido llama al pajarraco, Cuando Popeye voltea al escuchar la voz de Oliva gritando auxilio. Cuando Popeye levanta su mirada al darse cuenta como Sindbad la está haciendo bailar. Cuando Sindbad con su mirada y movimiento del cuerpo hace que Popeye voltee hacia las rocas. La mirada de angustia y nerviosismo de Oliva al ver lo que le están haciendo los gigantes a Popeye. Cuando Popeye dirige su mirada al gigante y luego corre a golpearlo. Cuando el gigante dirige su mirada a Popeye y luego corre a golpearlo. Cuando Sindbad al darse cuenta que el gigante de dos cabezas ha sido vencido por Popeye, se golpea la cabeza con las manos. Cuando Popeye dirige su mirada en busca de Sindbad para retarlo, y Sindbad también dirige una mirada amenazante a Popeye. Cuando los animales salen de las rocas y dirigen su mirada al centro para ver la pelea entre Sindbad y Popeye. Cuando Popeye alza la mirada para ver dónde cayó Sindbad.

Cero: El narrador describe la isla. Cuando al finalizar alguien (narrador) cierra la toma para dar fin a la historia.

AURICULARIZACIÓN	
Interna	Cero
Primaria	✓
Secundaria	✓

Primaria: La fuerza que han adquirido los bíceps lo escuchamos a través de Popeye.

Secundaria: Cuando Sindbad oye que alguien canta.

Cero: Cuando habla el personaje no se oye la música en algunas ocasiones.

PUNTO DE VISTA
✓

- La isla de Sindbad, no entre, todos los que han entrado han encontrado la muerte.-
- Yo creo que les cortaron la luz por falta de pago.-
- En la tierra sólo hay un lugar para un marino, y ese, soy yo.-
- Soy Sindbad el marino de casta muy buena, vivo en una isla, sobre una ballena.-
- Me temen criaturas del mar o la tierra y en cuanto a mujeres, se mueren por mí.-

- Domino a las fieras con sólo mirarlas.-
- Quién dice que dos cabezas piensan mejor que la mía.-
- Quién entona tan desagradables notas, quién desafía el poder de Sindbad.-
- Qué lástima tan bonita que se veía.-
- Ah! pero que feo hombre, déjame, no te me acerques, socorro, suéltame.-
- ¡Que criatura tan preciosa!-
- Sí tuviéramos cuatro cabezas, cuatro cachetadas nos daría a los dos.-
- Entre más grandes más brutos y si tienen dos cabezas doblemente.-
- Verás que el más poderoso soy yo, sólo yo.-

**PLANO PERCEPTIVO
“LOS TRES LOBITOS” (1936)**

FOCALIZACIÓN		
Interna	Externa	Cero
Fija		
Variable ✓		

Interna Variable: Cuando los cerditos le dicen al lobo: “¿Qué te pasa pequeñita?” Y el lobo les contesta: “Mis pequeñas ovejitas, las he perdido y no sé dónde encontrarlas.” Los cerditos lo consuelan diciéndole. “No llores pequeñita, encontraremos a tus ovejitas.” “Ahí están.” El lobo les contesta. “Ay, qué bien (jo, jo, jo) qué bien. ¡Vamos!” Los cerditos le dicen al ver que se traga la llave: “¡Qué tragona!” Y el lobo les contesta: “¡Ah, ahora verán, ja, ja,!”

Los cerditos asustados gritan “¡El lobo!”

En estos diálogos se observa que el narrador personaje sabe tanto como el personaje.

Cero: El focalizador sabe que el cerdito está construyendo el tranquilizador de lobos, el lobo no. Sabe que los cerditos tocan la alarma para lobos, el cerdito no. Sabe que los cerditos vuelven a tocar la alarma, pero el cerdito no. Sabe que el lobo y los lobitos vigilan a los cerditos, pero los cerditos no. Sabe que el lobo y los lobitos se disfrazaron de ovejas pero los lobitos no. Sabe que el lobo ha engañado a los cerditos, pero los cerditos no. Sabe que el lobo les puso una trampa a los cerditos, pero los cerditos no. Sabe lo que les está pasando a los cerditos, pero el otro cerdito no. Sabe que el cerdito acude al escuchar la alarma, pero el lobo no. Sabe que el cerdito se disfraza de vendedor, pero el lobo no. Sabe que el cerdito le ha puesto una trampa al lobo, pero el lobo no.

OCULARIZACIÓN		
Interna	Cero	✓
Primaria ✓		
Secundaria ✓		

Primaria: el *close up* del letrero de alarma de lobos. *Close up* del plano del tranquilizador de lobos. El *close up* de la cara del lobo al ver a los cerditos jugando. La cara del lobo cuando les dice a los cerditos “ahora verán” El *close up* de la cara del lobo cuando recibe el tomatazo en la cara.

Secundaria: Cuando el lobo está repitiendo las partes del cerdo y dirige su mirada a los lobitos. Los lobitos dirigen su mirada al papá, para darle con la resortera al lobo. Cuando agarran la alarma los cerditos y dirigen su mirada a donde está trabajando el cerdito trabajador. La mirada descompuesta del cerdito trabajador cuando regaña a los cerditos

después de que le jugaron la broma de sonar la alarma. Cuando el lobo voltea la cabeza y les dice a los lobitos “recuerden lo que les he enseñado” Cuando los cerditos voltean la cabeza y dirigen su mirada al oír que alguien llora. Cuando los dos cerditos voltean y dirigen su mirada al escuchar el balar de las ovejitas. Cuando los lobitos voltean para ver si vienen atrás los cerditos. Cuando los cerditos voltean al escuchar que alguien cierra la puerta. Cuando el lobo voltea y dirige su mirada al escuchar que alguien toca la puerta.

Cero: Cuando alguien (narrador) abre la toma y sólo se ve la fachada de la casa del lobo. Cuando al finalizar alguien (narrador) cierra la toma para dar fin a la historia.

AURICULARIZACIÓN	
Interna	Cero
Primaria ✓	
Secundaria ✓	

Primaria: Cuando llega el sonido del cuerno al cerdito.

Secundaria: Cuando le suena la alarma por atrás del cerdito y éste brinca. Cuando hace sonar la alarma el lobo y la oye el cerdito.

PUNTO DE VISTA
✓

-Los cerditos son muy ricos.-

-Quién le teme al lobo feroz, lobo feroz, lobo feroz.-

-Apuesto a que no puedes soplar más fuerte.-

-Eso fue muy débil.-

PLANO PERCEPTIVO
“EL JARDÍN DE PORKY” (1937)

FOCALIZACIÓN		
Interna	Externa	Cero ✓
Fija		
Variable ✓		

Variable: Porky sale de su casa gritando: “Guau vamos vamos sa, sa salgan de mi jardín, oye ve, vecino saque sus, sus pollos de mi jardín, vecino sáquelos in, in inmediatamente, vamos sáquelos, sáquelos.” El vecino le contesta: “ah, está bien les hablaré, pollos por qué no entran al hermoso jardín, vengan por favor sean buenos pollitos oh, ve que les hablo pero no escuchan ni una palabra de lo que digo, lo siento por ti pero no sé hablar el idioma de los pollos, no puedo sacar a los pollos, ja, ja, ja, es una pena, Ma, pero no tanto eh... mm.” En este fragmento se puede observar que el personaje-narrador sabe tanto como el personaje.

Cero: El focalizador sabe: que el vecino ha metido a sus pollos al jardín de Porky, pero Porky no, que los pollos se están comiendo todos los vegetales del jardín, pero Porky no, que el pollito ha comido espinacas, el pollo no, de las intenciones del vecino, pero Porky no, que las gallinas están dispuestas a quitarle la calabaza a Porky, pero Porky no, que las gallinas se comieron las pastillas reductivas, pero el vecino no.

OCULARIZACIÓN	
Interna	Cero ✓
Primaria ✓	
Secundaria ✓	

Primaria: El *close up* del aviso sobre el premio al producto casero más grande. El *close up* del tónico para el crecimiento rápido del cabello. El temblor del jardín cuando Porky le inyecta el tónico al jardín. El *close up* a la cara del merolico ofreciendo sus pastillas reductivas El *close up* de la mano del cirquero cuando se echa la pastilla. El *close up* a la botella que contiene las pastillas reductivas y cómo el frasco se voltea al recibir un golpe del pie del merolico.

Secundaria: Cuando las gallinas dirigen su mirada al granjero para decirle que no les gustó su alimento. Por la mirada de Porky se puede saber que los pollos le quieren quitar la calabaza. Cuando Porky levanta la mirada para saber dónde va a caer la calabaza. Cuando el juez le quita el premio a Porky al ver llegar al granjero con sus gallinas.

Cero: El narrador describe el condado de Podunk. A través del narrador se ve desde una toma aérea, la entrada de ambos personajes a sus casas (Porky y el Granjero). Cuando alguien (narrador) cierra la toma para dar fin a la historia.

AURICULARIZACIÓN	
Interna	Cero
Primaria	
Secundaria ✓	

Secundaria: Cuando Porky escucha que las gallinas están en su jardín, sale inmediatamente a espantarlas.

Cero: Cuando se suspende la música para escuchar cómo se van haciendo chiquitos los pollos. Cuando se suspende la música y se ve cómo los pollos prueban la comida que les preparó el granjero y no la quieren comer porque no les gustó. Cuando el pollito es lanzado por el pollo más grande, se detiene la música y el pollito le dice que por qué no se mete con uno de su tamaño.

PUNTO DE VISTA
✓

-Yo, yo, yo, ga, ga, ganaré el primer premio.-

-Vamos pequeñas coman para ser grandes y fuertes después ganaremos todo el primer premio eh.-

-Qué hermotso jardine.-

-Eso es un insulto, ese tipo no me puede hacer eso, pues lo dejaré tirado entre las arbejas a ese grandote.-

PLANO PERCEPTIVO
“POPEYE EN ALÍ BABA Y LOS CUARENTA LADRONES” (1937)

FOCALIZACIÓN		
Interna	Externa	Cero
Fija		
Variable ✓		

Variable: Popeye dice: “Espero que no me encuentren. De puntitas, de puntitas. Tengo que devolver todo lo que han robado. De puntitas de puntitas Je, Je Oh, Oliva.” Sinbad dice: “Ah, Mm, Ah, Mm. Ah; Que, deben haber más ladrones por aquí.” Popeye le replica: ¡Cínico, sinvergüenza, Oye! Tienes que devolver todo lo que le has robado a la gente buena.” Sinbad contesta: “¡Gente buena!” En este fragmento se observa que el narrador personaje sabe tanto como el personaje.

Cero: El focalizador sabe: todo lo que se ha robado Alí y los cuarenta ladrones, pero Popeye no, que Alí se ha llevado a Oliva y Glotón, pero Popeye no, que Popeye encontró la cueva de Alí, pero Alí no, que Popeye ha entrado a la cueva, pero Alí no, que Popeye ha visto a Oliva, pero Oliva no, que Glotón se está comiendo los pollos de Alí, pero Alí no, que Popeye ha entrado a la vasija, pero Oliva no, que Popeye ha comido espinacas, pero Alí no, que Popeye ha adquirido fuerza, pero Ali no.

OCULARIZACIÓN	
Interna	Cero
Primaria ✓	
Secundaria ✓	

Primaria: *Close up* de Alí Baba cuando toca la trompeta. *Close up* de la cara del habitante antes de que le quiten sus dientes y después de que ya se los quitaron, el *close up* del horno donde va metido Glotón. El *close up* del bote de espinacas y el *close up* del bíceps de Popeye para ver cómo ha adquirido fuerza en sus brazos.

Secundaria: Cuando Alí Baba mira hacia arriba para ver que Popeye quedó bien amarrado en la lámpara. Cuando el vendedor de fruta se esconde al ver venir a los cuarenta ladrones. Cuando al habitante le tiemblan los dientes al ver venir a los cuarenta ladrones. La mirada de sorpresa que hace Popeye al ver a Oliva lavando. La mirada de indignación de Popeye al ver que Alí Baba está dándose un gran banquete con el dinero que ha robado. Cuando el ladrón abre la puerta del pozo al ver que es lanzado Popeye hacia él. Cuando Alí Baba se da cuenta que Popeye ha salido del pozo dirige su mirada hacia los cuarenta ladrones para indicarles que lo ataquen. A través de la mirada de

Popeye se sabe que vienen los cuarenta ladrones para luchar contra él. A través de la mirada de Alí Baba se sabe que está retando a Popeye.

Cero: El narrador describe el castillo. Cuando alguien (narrador) cierra la toma para dar fin a la historia

AURICULARIZACIÓN	
Interna	Cero
Primaria	
Secundaria ✓	

Secundaria: El eco que se oye cuando habla el esclavo a través del pozo.

PUNTO DE VISTA
✓

-Salgan y peleen no sean cobardes.-

-Cínico sinvergüenza todo lo que le has robado a la gente buena.-

-¿A dónde están esos bandidos? Esperen a que les eche el guante...Les voy a enseñar.-

-¿Qué te pareció esa chuza bobo?-

-¡Viva, viva, Popeye, es nuestro héroe!-

-Les voy a enseñar, quién es Popeye.-

-Alguien se va a arrepentir por eso.-

PLANO PERCEPTIVO
“EL SASTRECILLO VALIENTE” (1938)

FOCALIZACIÓN		
Interna	Externa	Cero ✓
Fija		
Variable ✓		

Variable: El rey le dice al sastrecillo: “¿Tú mataste siete, de un golpe?” El sastrecillo contesta: “Si majestad siete”. El rey admirado contesta: “Pero ¡Cómo!” El sastrecillo le cuenta: “Me encontraba sólo, oí un zumbido miré y ahí estaban por aquí, por allá, sobre mí, por todas partes, me atacaron por la derecha, la izquierda un y otra y otra vez, si, si luego.” El sastrecillo continua narrando: “Cada vez se acercaban más y más gire a la derecha luego a la izquierda una y otra y otra vez, me tenían acosado.” “Y entonces, entonces, maté de un sólo golpe y cayeron siete.” En este fragmento se observa que el narrador personaje sabe tanto como el personaje.

Cero: El focalizador sabe: que Mickey mató siete moscas, pero los pobladores no, que los pobladores dicen que el sastrecillo mató siete gigantes, pero el sastrecillo no, que el sastrecillo tiene miedo, pero la princesa no, que el gigante va siguiendo al sastrecillo, pero el gigante no, que el sastrecillo está adentro de la boca del gigante, pero el gigante no, que el sastrecillo está dentro del cigarro del gigante, pero el gigante no. El focalizador conoce las intenciones del sastrecillo, pero el gigante no.

OCULARIZACIÓN		
Interna	Cero	
Primaria ✓		✓
Secundaria ✓		

Primaria: *Close up* de los pies, de la mano, de la garganta, de la cara, de los dientes, del gigante en diversas escenas.

Secundaria: La mirada dirigida de los pobladores cuando se pasan la voz de que el sastrecillo mató a siete gigantes. Cuando el rey y la princesa voltean y dirigen su mirada al oír que alguien entra corriendo al castillo. Se sabe por la mirada de Mickey que al hablar se dirige al rey y por la mirada del rey sabemos que está escuchando a Mickey. Se sabe por la mirada de la princesa Minni que le está coqueteando a Mickey. Mickey dirige su mirada hacia arriba al escuchar los urras de los habitantes del castillo. Cuando Mickey mueve los ojos y voltea al escuchar unas pisadas muy fuertes y darse cuenta después de que el gigante se acerca. Las veces que voltea Mickey para ver que no lo pise el gigante. Por la mirada de sorpresa de Mickey sabemos que el gigante está cerca. A través de la

mirada y el silbido de Mickey se sabe que está tratando de llamar la atención del gigante para que éste último meta la mano en la manga.

Cero: El narrador describe los paisajes, el castillo, el pueblo. Cuando alguien (narrador) cierra la toma para dar fin a la historia.

AURICULARIZACIÓN	
Interna	Cero ✓
Primaria	
Secundaria ✓	

Secundaria: Cuando cierran las puertas del castillo y ya no se oye la algarabía del pueblo. Cuando se oyen los gritos del sastrecillo adentro del cigarro del gigante.

Cero: Quitan la música de fondo cuando el sastrecillo esta con el rey.

PUNTO DE VISTA
✓

-Ahí viene el gigante nos matará qué hacemos; qué hacemos, qué hacemos nos matará, acabará con nosotros, hay que hacer algo sí sí pero pronto.-

-Me encontraba sólo, oí un zumbido miré y ahí estaban ¡por aquí, por allá, sobre mí, por todas partes, me atacaron por la derecha, la izquierda una y otra y otra vez!-

-Cada vez se acercaban más y más gire a la derecha luego a la izquierda una y otra y otra vez, me tenían acosado.-

-Maté de un sólo golpe y cayeron siete.-

-Por tú valor, yo te honro nombrándote matador real del gigante.-

-Bueno, adiós, hasta luego, si es que vuelvo. Y ahora, en buen lío me he metido.-

**PLANO PERCEPTIVO
“BOY MEETS DOG” (1938)**

FOCALIZACIÓN		
Interna	Externa	Cero
Fija		
Variable ✓		

Variable: El papá le dice a su hijo: “Ah! qué es lo que estoy oyendo te dije que nunca traieras un perro a esta casa. Saca ese animal. Y tú te me vas a dormir sin cenar a ver si así aprendes” El hijo llora desconsolado en la cama. El papá continúa reprendiendo al niño: “Ah! Deberías dejar de ser un niño. Ya crece. Ah! cuando yo era un niño yo sabía que hacer si. Oh, oh. Le dije que no dejara esos patines aquí tirados. Ahora si le voy a dar una buenas para que aprenda. ¡Boby! ¡Boby!” En este fragmento también se puede observar que el narrador-personaje sabe tanto como el personaje.

Cero: El focalizador sabe que Bobby metió al perro a su casa, pero el papá no, que hay un patín en el pasillo, pero el papá no, que los enanos le pegaron al papá para llevárselo y darle una lección, el papá no.

OCULARIZACIÓN		
Interna	Primaria	Cero
Primaria ✓		
Secundaria ✓		

Primaria: El *close up* de las caras de los niños cuando están cantando en la escuela. El *close up* de la cara del papá cuando descubre al perro. El *close up* de los pies del papá cuando pisa la patineta y cae rodando por la escalera. El *close up* de la cara del juez.

Secundaria: La mirada de los niños dirigida a la maestra para seguir el compás de la canción. Cuando los niños al escuchar las campanadas voltean a mirar el reloj para comprobar que es la hora de salir de la escuela. Cuando Bobby voltea y dirige la mirada al oír el ladrido del perro. La mirada de preocupación del perro al percatarse que atrás de Bobby está el papá. La mirada atenta del perro al observar cómo el papá regaña a Bobby. A través de la mirada del juez sabemos que le ha dado la palabra al fiscal. La mirada estricta del juez nos hace saber que ha llamado al perro a declarar. Cuando el juez pide al policía procesar al papá en la máquina.

Cero: Cuando describe el lago donde van a pescar y la escuela. Cuando alguien cierra el lente para terminar la historia.

AURICULARIZACIÓN	
Interna	Cero ✓
Primaria	
Secundaria	

Cero: Cuando hablan algunos personajes para la música para enfatizar lo que se está diciendo.

PUNTO DE VISTA
✓

-Cuándo dejará de ser un niño.-

-Cuando yo era niño...-

-Y si estás así bien chulo a lo mejor mi papá si deja que te quedes aquí en la casa. A ver, bien limpiecito.-

-Ahora si le voy a dar unas buenas para que aprenda.-

-Bobby es un niño inteligente.-

PLANO PERCEPTIVO
“LA LIEBRE Y EL CAZADOR” (1939)

FOCALIZACIÓN		
Interna	Externa	Cero
Fija		
Variable ✓		

Variable: La liebre le dice al cazador: “¡No dispare por favor! Sólo estaba bromeando no hice nada malo.” El cazador le contesta malhumorado: “Así, eso piensas pues yo no estoy bromeando, te voy a cazar y luego te pondré en el horno.” La liebre asustada le dice: “Escuche jefe no valgo la pena soy un costal de huesos mire como estoy hasta el gobierno me ha rechazado”. “Y mi salud no está nada bien.” En este fragmento se observa que el narrador-personaje sabe tanto como el personaje.

Cero: El focalizador sabe: que el conejo le pone las huellas al perro, pero el perro no, que es una trampa para el cazador, pero el cazador no, que la liebre se disfraza de perra, pero el perro no, que la liebre se esconde atrás del árbol para disfrazarse de policía, pero el perro no, que atrás del conejo está el cazador apuntándole, pero el conejo no. El focalizador conoce las intenciones bromistas de la liebre, pero el cazador no.

OCULARIZACIÓN		
Interna	Primaria	Cero
Primaria ✓		
Secundaria ✓		

Primaria: El *close up* de la mano del cazador para que se vea que lo que saca es un salero. El *close up* de la pata de la liebre para ver que efectivamente el gobierno la ha rechazado por tener los pies planos. El *close up* de la cara del cazador cuando se pone triste y llora porque a la liebre le ha ido muy mal. El *close up* de la mano de la liebre para que se vea que trae un zumbador.

Secundaria: A través del movimiento de la mirada del cazador sabemos que está buscando al perro. La mirada de sorpresa del cazador al darse cuenta que hay varias liebres brincando. La mirada de sorpresa del cazador al descubrir a la liebre acostada. La mirada cohibida del perro al ver venir a la perra. El volver de la mirada del perro al escuchar la sirena.

Cero: Cuando alguien (narrador) cierra la toma para dar fin a la historia.

AURICULARIZACIÓN	
Interna	Cero
Primaria	
Secundaria ✓	

Secundaria: Cuando el perro oye a la sirena y cuando se oyen los latidos del corazón del perro.

PUNTO DE VISTA
Opiniones

- Sube el precio de la carne, protestan los consumidores.-
- Cazador: No puedo permitir tal cosa ¡mm! Soy un ciudadano pago mis impuestos.-
¿Quién se creen que son? Mm, ya verán conseguiré mi propia carne.-
- Mm que guapa es tu novia ja ja ja.-
- Escuche jefe no valgo la pena soy un costal de huesos mire como estoy hasta el gobierno me ha rechazado.-
- Y mi salud no está nada bien, cof cof.-
- Ven aquí y pelea como los valientes, te venceré a ti y a toda tu familia.-

Análisis del Plano Perceptivo

Focalización

Antes de comenzar el análisis es pertinente aclarar que en los relatos audiovisuales la focalización se puede dar a nivel icónico o a nivel textual, ya que existe un doble relato, el narrador que relata con imágenes y no participa en la historia que cuenta. Y los personajes a quien cede la palabra el narrador. Por lo tanto las focalizaciones en los once dibujos animados fueron de dos tipos: las focalizaciones cero que se encontraron en las imágenes y las focalizaciones cero variables que se hallaron en los diálogos.

En relación a la focalización del plano perceptivo se encontró que en los once dibujos animados el narrador sabe más que los personajes, es decir, la focalización es cero, por ejemplo, en “Los tres cerditos”, los dos cerditos juguetones no saben que el lobo los está vigilando. En “El jardín de Mickey”, Mickey y Pluto no saben que la abeja se ha metido en la flor donde ellos se metieron primero. En “El sastrecillo valiente”, Mickey no sabe que todo el pueblo está enterado de que mató a los siete. En “Sinbad el marino”, Popeye no sabe que está siendo observado a través de un telescopio por Sinbad y a su vez. Sinbad no sabe que Popeye lo está observando con el telescopio, etcétera. En todos los casos citados el narrador sabe más que los personajes, en este sentido se puede decir que es focalización cero.

Normalmente en los dibujos animados de esta época, existe un focalizador que no es visible en la pantalla pero que a través de las imágenes va narrando acontecimientos que los personajes no conocen, esto les permite anticipar acontecimientos futuros, proporcionándole una ventaja cognitiva al espectador y que en los once dibujos animados se traducen como factor de sorpresa, suspenso, clímax. Esto aparece como una constante en los once dibujos analizados.

En los dibujos animados además de que el focalizador (focalización cero) percibe los acontecimientos, también es quien proporciona directamente información sobre los mismos personajes, es decir, es él quién muestra si el personaje es bueno o malo, héroe o villano, leal o traidor, honesto o deshonesto, etcétera.

En los once dibujos animados también se halló focalización interna variable ya que son varios los personajes que focalizan, es decir, los narradores-personajes saben tanto como los demás personajes; y el único que puede adelantarse a los acontecimientos es el narrador o focalizador cero.

Ocularización

La ocularización muestra lo que el personaje está viendo, con respecto a la interna primaria se encontraron varios ejemplos en los once dibujos animados analizados. En “Sindbad el marino”, Popeye no sabe que está siendo observado a través de un telescopio por Sindbad y a su vez Sindbad no sabe que Popeye lo está observando con el telescopio. En “Woos Whoopee”, Felix ve a través del cerrojo de la puerta. En “El ganso de los huevos de oro”, el pirata ve a través de la ventana al ganso poniendo los huevos de oro, etcétera.

Se hallaron también ocularizaciones internas primarias en casos como en “Woos Whoopee” donde se sabe que Felix está borracho al ver, a través de éste cómo se le mueven los edificios y las calles. También en “El Jardín de Mickey” se sabe que Mickey está intoxicado al ver, a través de éste, cómo se le mueven todas las cosas.

Otros ejemplos de ocularización primaria que se indentificaron fueron los *close up* o acercamientos de ciertas partes del cuerpo de los personajes u objetos en casi todos los dibujos animados. En el caso de “Woos Whoopee” hay varios *close up* de la cara de

Felix que muestran lo contento y divertido que está. En “Sindbad el marino” se le hacen *close up* a la lata de espinacas para que se vea que son las espinacas lo que lo salvará.

En los dibujos animados la ocularización interna es demasiado obvia puesto que esto sirve para que el niño comprenda el curso de la historia pues claramente se muestran partes del cuerpo u objetos en los que se realizarán acciones.

La ocularización secundaria fue localizada en los once dibujos, específicamente en el plano contraplano, es decir, se nota la presencia de un narrador implícito que decide cómo manejar las tomas para que el espectador vea lo que él quiere hacerle ver.

En la ocularización cero, en casi todos los dibujos, hay un narrador que comienza a contar la historia en imágenes y luego cede la palabra a los personajes, y al final otra vez el narrador interviene para cerrar la toma, es decir, para poner punto final a la historia. Esto nos aclara todavía más que el narrador es quien decide cómo contarnos la historia y no los narradores personajes.

En los dibujos animados analizados existen una gran cantidad de ocularizaciones, con la intención de que las acciones puedan traducirse en suspenso, sorpresa, advertencia.

La ocularización interna es demasiado obvia para que el niño comprenda el curso de la historia.

En la subcategoría de auricularización interna se halló sólo una, con respecto a la secundaria se identificaron varios casos en que se escucha el tic tac del reloj, en “Woos WHoope” de Felix el gato los latidos del corazón del perro y finalmente de la cero se observa la intervención del narrador, en algunos de los dibujos analizados al quitar la música para dar paso a los diálogos.

El punto de vista que prevalece en todos los dibujos estudiados es de amenaza, calificación, descalificación, advertencia y burla.

El focalizador cero sabe más que los focalizadores internos por lo que maneja y controla la historia que cuenta.

Resumiendo, la función del narrador en el plano perceptivo consiste en manipular la información visual, a tal grado, que sólo se conciben los acontecimientos desde su percepción, no así en el caso auricular o de la voz. Queda claro entonces el peso que tiene lo visual sobre lo verbal en el caso de los once dibujos analizados.

Por otro lado, el punto de vista queda manifestado en la utilización de una dialéctica en donde siempre prevalece el tema del bien contra el mal. (La recompensa, el triunfo, el castigo, el miedo, la valentía, etcétera).

5.3 Plano temporal

PLANO TEMPORAL “FELIX EL GATO WOOS WHOOPEE” (1930). Dur. 6 min.

ORDEN		
Tiempo cíclico: ✓		
Cronológico o lineal: ✓		
Acrónico:		
Anacrónico:	Verbal;	Analepsis
		Prolepsis
	Visual;	Flashback
		Flashforward

Crónico: Porque marca tiempo el reloj.

DURACIÓN	Visual	Verbal
La pausa		
La escena	✓	
El sumario	✓	
La elipsis	✓	
Dilatación	✓	

La escena: Sí hay equivalencia entre la historia y el discurso. Entre diálogo y escena, casi todo es escena.

Sumario: El reloj marca las tres, luego las tres y media, luego las tres y media y por último las seis.

Elipsis: Cuando lo está esperando su mujer y después pasan a Felix bailando con una gata, no se sabe cómo la sacó a bailar. Cuando está en la puerta listo para irse tampoco se sabe cómo llegó hasta ahí, ni cómo llegó hasta el cuarto de su mujer.

Dilatación: Cuando Felix está alcoholizado y se ve con detalle cuando coquetea con el poste, cuando va a toda velocidad en el coche y lo balacea el policía por andar a exceso de velocidad, o bien cuando Felix llega a su casa.

FRECUENCIA	Visual	Verbal
Simple o singulativa	✓	✓
Múltiple	✓	✓
Repetitiva	✓	✓
Iterativa	✓	

Simple: Varias escenas son singulativas.

Múltiple visual: Cuando aparece varias veces el reloj marcando la hora. Cuando aparece varias veces la esposa de Felix esperando a que llegue. Todas las veces que lo sacan bebiendo.

Múltiple verbal: Todas las veces que Felix se ríe en tono de felicidad.

Repetitiva visual: El paso de los coches. Los vitoreos y porras de la gente del bar. Felix arriba de la mesa brindando. Felix gritando. El paso de los edificios cuando Felix sale ebrio del bar.

Repetitiva sonora: El ruido de los coches y claxones. Los sonidos de la corneta. Las risas de Felix. El tic tac del reloj. El vitoreo y porras de la gente del bar.

Iterativa: Las acciones de Felix son iterativas al buscar llegar a su casa. Las acciones de los animales que se le van apareciendo en el camino a Felix son iterativas al buscar amedrentar o asustar a Felix.

PLANO TEMPORAL
“LOS TRES CERDITOS” (1930) Dur. 8 min.

ORDEN		
Tiempo cíclico		
Cronológico o lineal ✓		
Acrónico ✓		
Anacrónico:	Verbal;	Analepsis
		Prolepsis
	Visual;	Flashback
		Flashforward

DURACIÓN	Visual	Verbal
La pausa		
La escena ✓		
El sumario ✓		
La elipsis ✓		
Dilatación ✓		

La escena: Sí hay equivalencia entre historia y discurso. Entre diálogo y escena, casi todo es escena.

El sumario: Indeterminado; cuando pasan las casitas en construcción y luego cuando ya están terminadas.

Dilatación: El relato se dilata cuando el lobo va a casa de cada cerdito, especialmente cuando al final los tres lobitos se refugian en la casa de piedra y el lobo trata de destruirla.

FRECUENCIA	Visual	Verbal
Simple o singulativa ✓		✓
Múltiple ✓		✓
Repetitiva ✓		✓
Iterativo ✓		

Singulativa: Hay varias escenas.

Múltiple visual: Las casas construidas por los cerditos; las veces que sopla el lobo a las casas, las persecuciones que el lobo hace a los cerditos; las veces que bailan los cerditos; las veces que los cerditos se esconden cuando el lobo intenta entrar a sus casas.

Múltiple verbal: Las veces que se repite “mi casa” y de “otro soplido”.

Repetitiva visual: Las veces que: el cerdito echa heno a su casa; se mueve al compás de la flauta; martilla el cerdito la casa de palitos, el cerdito trabajador pega el tabique; baila el cerdito de la casa de heno; los dos cerditos tocan el violín y flauta; el cerdito trabajador pega tabique, se ríen los cerditos; bailan los cerditos, tocan el violín, el lobo empuja la puerta de la casa de heno; el lobo trata de abrir la puerta de la casa de palo; toca la puerta, toca el lobo la puerta de la casa de palo, toca el piano el cerdito; el lobo intenta abrir la puerta de la casa de piedra cuando se va brincando, cuando toca en las piernas imitando pasos, el baile de los cerditos; los pasos cuando va a la casa de palo; los soplidos a la casa de piedra, las vueltas que da el lobo cuando se quema la cola; cuando se la talla; el baile de los cerditos; cuando baila, cuando toca el violín; las pisadas de puntitas del lobo.

Repetición verbal: Se repiten varias veces las palabras: casa, jugar, lobo, trabajar, enfadar, soplido y caerá y varias veces se repite el tema del dibujo animado “quién teme al lobo feroz...”

Iterativa: Las acciones del cerdito trabajador son iterativas al buscar castigar al lobo. Las acciones de los dos cerditos traviosos son iterativas al querer todo el tiempo divertirse y jugar. Las acciones del lobo son iterativas al buscar atrapar a los cerditos.

PLANO TEMPORAL
“EL JARDÍN DE MICKEY” (1935) Dur. 10 min.

ORDEN		
Tiempo cíclico	✓	1era. Historia
Cronológico o lineal	✓	2da. Historia
Acrónico	✓	
Anacrónico:	Verbal;	Analepsis
		Prolepsis
	Visual;	Flashback
		Flashforward

DURACIÓN	Visual	Verbal
La pausa		
La escena ✓		
El sumario		
La elipsis		
Dilatación ✓		

La escena: Sí hay equivalencia entre historia y discurso. Entre diálogo y escena, casi todo es escena.

Dilatación: Cuando: los insectos se comen la hoja, el jitomate y la papa; Mickey se intoxica y ve crecer las plantas y los insectos; la hormiga, la araña, el gusano y el escarabajo se emborrachan con el insecticida; Mickey lucha con el gusano.

FRECUENCIA	Visual	Verbal
Simple o singulativa	✓	✓
Múltiple	✓	✓
Repetitiva	✓	✓
Iterativa	✓	

Singulativa: Cuando Mickey y Pluto se acercan a los insectos.

Múltiple visual: Todas las veces que Mickey les echa insecticida a los insectos. Cuando: corren los insectos y vuelven a salir, los insectos se comen la hoja, el jitomate y la papa, crecen las plantas y frutas, los insectos toman insecticida, la araña, el gusano, los insectos persiguen a Mickey y a Pluto y la persecución de los insectos.

Múltiple verbal: Se repite varias veces el hipo de los insectos, los aullidos de Pluto.

Repetitiva visual: Las veces que: Mickey le mueve al insecticida que está preparando, brinca el insecto; Pluto se echa marometas con la cabeza metida en la calabaza. Los

alaridos de: Pluto, del escarabajo, la serruchada del grillo y su risa, la lucha de Mickey contra el gusano y los alaridos de Pluto.

Repetitiva verbal: El hipo de la araña, del escarabajo, los alaridos de Pluto, cuando mete la cabeza a la calabaza.

Iterativa: Las acciones de Mickey son iterativas al buscar eliminar a los insectos del jardín. Las acciones de los insectos son iterativas al buscar comer las plantas del jardín y al buscar eliminar a Mickey y Pluto.

PLANO TEMPORAL
“FELIX EL GATO EN EL GANSO DE LOS HUEVOS DE ORO” (1936) Dur. 7 min.

ORDEN		
Tiempo cíclico		
Cronológico o lineal ✓		
Acrónico ✓		
Anacrónico:	Verbal;	Analepsis
		Prolepsis
	Visual;	Flashback
		Flashforward

DURACIÓN	Visual	Verbal
La pausa ✓		
La escena ✓		
El sumario ✓		
La elipsis ✓		
Dilatación ✓		

La pausa: Cuando los peces se besan y se avientan al mar.

La escena: Sí hay equivalencia entre historia y discurso. Entre diálogo y escena, casi todo es escena.

El sumario: Sólo se ven algunas personas que recogen el dinero que les arroja Felix.

La elipsis: Cuando el capitán pirata tumba la puerta y después se ve caminando rumbo al barco, se ve a Felix ya en el puerto después de que lo había dejado el pirata golpeado y tirado en su casa; se ve que van a subir al mástil Felix y el capitán y en la escena siguiente ya están arriba; se ve a Felix disparando los cañones con monedas de oro y en una escena posterior ha sido levantado en hombros por la gente del pueblo que lo vitorea.

Dilatación: El relato se dilata cuando: el ganso pone los huevos de oro, toca el pirata en la casa de Felix hasta que se lleva al ganso, el pirata trata de sacarle los huevos al ganso, Felix lucha contra los piratas y luego contra el capitán hasta que lo vence.

FRECUENCIA	Visual	Verbal
Simple o singulativa:	✓	✓
Múltiple	✓	✓
Repetitiva	✓	✓
Iterativa	✓	

Múltiple visual: Las veces que Felix les da monedas de oro a la gente, cuando cantan los piratas, los tiros de los cañones, las tazas que lanzan los piratas mismas que les devuelve Felix, las veces que lucha Felix con el pirata, las veces que la gente recoge las monedas de oro.

Múltiple verbal: Las veces que se escucha el “ganso de los huevos de oro” y “huevos de oro”, las veces que hace el ganso “cua-cua”.

Repetitiva visual: Las veces que: pone huevos el ganso y las que Felix mueve la palanca de la caja registradora, obtiene monedas de oro con el molino, le da monedas de oro a la gente, toca la puerta el capitán pirata en la casa de Felix, Felix da vueltas sobre la puerta, trata de safarse Felix de las manos del pirata, Felix rebota con los resortes del reloj, que le dan vueltas al ancla los piratas, las vueltas que da el pirata cuando lo avienta Felix, corta el capitán pirata el madero; los numerosos espadaos que se dan entre Felix y el pirata, los espadaos que le mete el pirata al barril, los disparos del cañón con monedas de oro.

Repetitiva verbal: Se repite varias veces “el ganso de los huevos de oro”, “déjame entrar”, “deja mi gansito”, Goldy, “¡no puedo!”

Iterativa: Las acciones de Felix son iterativas al buscar castigar al capitán Quiety. Las acciones del ganso son iterativas al poner huevos cada vez que se lo pide Felix. Las acciones del capitán Quiety son iterativas al buscar hacerse rico.

PLANO TEMPORAL
“POPEYE EN SINDBAD EL MARINO” (1936) Dur. 16 min.

ORDEN		
Tiempo cíclico		
Cronológico o lineal: Cronológico-lineal ✓		
Acrónico ✓		
Anacrónico No hay en imágenes	Verbal;	Analepsis ✓
		Prolepsis
	Visual;	Flashback
		Flashforward

DURACIÓN	Visual	Verbal
La pausa.	✓	✓
La escena.	✓	
El sumario	✓	
La elipsis	✓	
Dilatación	✓	

La pausa: Hay dos pausas visuales: cuando Glotón persigue al pato y luego cuando Glotón se pega en la roca y el pato le quita su hamburguesa. Y dos verbales: “patito, qué rico” y “pato, pato, patito, ven pato. Otra vez perdí la oportunidad. Me comeré mi última hamburguesa.”

La escena: Sí hay equivalencia entre historia y discurso. Entre diálogo y escena, y casi todo es escena.

Sumario: Cuando Sindbad reseña cómo dominó a las fieras.

Elipsis: Cuando Sindbad y Oliva están jaloneándose y luego aparece Oliva bailándole a Sindbad; cuando el pajarraco se lleva a Popeye y en la siguiente escena aparece el pajarraco cocinado.

Dilatación: El relato se dilata cuando: Sindbad se presenta, ve a Popeye, Glotón y Oliva a través de los binoculares, el pajarraco intenta volar y planea, destroza la barca y lleva a Oliva ante Sindbad, Popeye llega a rescatar a Oliva y la encuentra bailando obligada por Sindbad, Sindbad cantando le dice a Popeye quién es el mejor, cuando Popeye lucha con los gemelos gigantes, cuando lucha con Sindbad.

FRECUENCIA	Visual	Verbal
Simple o singulativa	✓	✓
Múltiple	✓	✓
Repetitiva	✓	✓
Iterativa	✓	

Múltiple visual: Las veces que: canta Sindbad, los gritos de los animales, mira Sindbad por el telescopio, Glotón persigue al pato, se asoman los animales, golpea Sindbad a Popeye y Popeye a Sindbad durante el relato, se ríe y se burla Sindbad.

Múltiple verbal: Se repiten las palabras “la isla de Sindbad”, Sindbad, las risas de Sindbad, pajarraco, Popeye, besos, socorro, pies, pato, ¿“que quién soy yo”?, cabezas.

Repetitiva visual: El revoloteo del pajarraco, el graznido del pajarraco, las veces que mueve Glotón el sartén, los intentos del pajarraco para volar, las patadas que Oliva le da a Sindbad, los golpes que le da a Sindbad, las brazadas de Popeye en el mar, los gruñidos de los leones, cuando Popeye sube las escaleras, las veces que Sindbad le lanza piedras a Oliva con una cerbatana, el brinco- baile de Oliva, los golpes que se dan entre Popeye y el pajarraco en el volcán, los golpes que le dan los gigantes a Popeye, cuando Sindbad se golpea la cabeza con la mano, cuando se golpea el pecho Popeye, cuando marcha hacia Sindbad, los golpes que se dan en los troncos del árbol Sindbad y Popeye, los golpes que Sindbad le propina a Popeye y Popeye a Sindbad (aproximadamente 80 golpes).

Repetitiva verbal: Se repite varias veces Sindbad, ballena, Popeye, socorro, suéltame, ya no puedo, beso, Glotón, muy bien, y las veces que Brutus dice “que quién soy yo” Asimismo Sindbad canta varias veces él mismo tema.

Iterativa: Las acciones de Popeye son iterativas al querer rescatar a Oliva. Las acciones de Popeye son iterativas al buscar ganar y castigar a Sindbad. Las acciones de Sindbad son iterativas al buscar eliminar a Popeye el marino.

PLANO TEMPORAL
“LOS TRES PEQUEÑOS LOBOS” (1936) Dur. 9 min.

ORDEN		
Tiempo cíclico		
Cronológico o lineal ✓		
Acrónico ✓		
Anacrónico:	Verbal;	Analepsis
		Prolepsis ✓
	Visual;	Flashback
		Flashforward

DURACIÓN	Visual	Verbal
La pausa ✓		
La escena ✓		
El sumario		
La elipsis ✓		
Dilatación ✓		

La pausa: Descriptivo, cuando los lobitos le tiran con la resortera al lobo.

Escena: Sí hay equivalencia entre la historia y el discurso. Entre diálogo y escena, casi todo es escena.

La elipsis: Primero los lobitos y el lobo están en su casa y después aparecen en el bosque, El cerdito está fabricando el tranquilizador de lobos y en escenas posteriores el tranquilizador de lobos está terminado, cuando se ve al lobo que se comienza a disfrazar y en la siguiente escena ya está totalmente disfrazado, cuando los lobitos aparecen disfrazados sin que previamente se los haya visto poniéndose el disfraz. Nunca se vio cuando los cerditos se fueron a sentar a la mesa, ni cuando se pararon a tocar los platos. No se sabe cómo, el cerdito, llegó a la casa del lobo con su tranquilizador de lobos.

Dilatación: El relato se dilata cuando: el lobo está enseñando a los lobitos las partes del cerdo; el cerdo trabajador llega con los cerditos al escuchar la alarma, el lobo se disfraza de ovejita y los lobitos salen brincando como ovejitas, el lobo está preparando a los cerditos para meterlos al horno; el lobito le sopla al cuerno, el lobo entra al tranquilizador de lobos.

FRECUENCIA	Visual	Verbal
Simple o singulativa	✓	✓
Múltiple ✓		✓
Repetitiva ✓		✓
Iterativa ✓		

Múltiple visual: Todo lo que les enseña el lobo a los lobitos sobre las partes del cerdo, cuando los lobitos le tiran con la resortera, cuando cantan los cerditos, las veces que suenan el cuerno los lobitos, las veces que se ríen los cerditos, las que se burla el lobo de los cerditos.

Múltiple verbal: Las veces que cantan ¿quién teme al lobo feroz? Y las veces que se dice lobo.

Repetitiva visual: Las veces que señala con el cuchillo las partes del cerdo, cuando bailan los lobitos, cuando bailan los cerditos, las manzanas que le caen al cerdito, los lloriqueos de la oveja, los brincos de las ovejitas, las veces que los lobitos persiguen a los cerditos, las veces que el cerdito trabajador se baja de la escalera al escuchar la alarma, cuando el lobo corta las zanahorias, las veces que el cerdo trabajador se golpea en la cabeza con la tabla, cuando golpean la mesa los lobitos, cuando golpean los lobitos los platos, las veces que aspira aire el lobo, las veces que es golpeado por el tranquilizador de lobos.

Repetitiva verbal: Se repiten las siguientes palabras: de aquí vienen las salchichas. ¡Y éstas son unas patitas! ¡Esta carne es muy rica! ¡Y esa cosa es su colita!, cerditos, el ji ji de los lobitos, lobo, algún día, pequeñita, ovejitas ¿qué te pasa pequeñita?, el jo, jo del lobo, es mío, todos vamos a comer, una cena memorable, soplar y muestra gratis.

Iterativo: Las acciones del cerdito trabajador al buscar castigar al lobo. Las acciones de los dos cerditos traviosos al querer todo el tiempo divertirse y jugar. Las acciones del lobo y los lobitos al buscar atrapar y comerse a los cerditos.

PLANO TEMPORAL
“EL JARDÍN DE PORKY” (1937) Dur. 6:51 min.

ORDEN		
Tiempo cíclico		
Cronológico o lineal ✓		
Acrónico ✓		
Anacrónico:	Verbal;	Analepsis
		Prolepsis
	Visual;	Flashback
		Flashforward

DURACIÓN	Visual	Verbal
La pausa ✓		✓
La escena ✓		
El sumario ✓		
La elipsis ✓		
Dilatación ✓		

Pausa: Visual; cuando el pollito se pelea con el pollo: verbal; “por qué no te metes con alguien de tu tamaño, viejo grandote, todo, todo grandote”, (con voz de adulto) “eso es un insulto, ese tipo no me puede hacer eso, pues lo dejaré tirado entre las arvejas a ese grandote” y cuando el narrador dice Fanny la Gorda.

Escena: Sí hay equivalencia entre la historia y el discurso. Entre diálogo y escena, casi todo es escena.

Sumario: El narrador hace un resumen del condado de Pudunk y cuando crecen las plantas.

Elipsis: Después de leer el cartel el granjero y Porky no se sabe cómo llegaron a sus respectivas casas. No se sabe qué hizo Porky antes de poner las semillas y el granjero antes de preparar el alimento para las gallinas. Cuando Porky sale de su casa con la calabaza y en la escena siguiente aparece en la feria. Cuando el granjero le dice a los pollos que irán a la feria y en la escena siguiente ya aparecen en la feria. Cuando el granjero y Porky aparecen en el estrado y no se sabe qué pasó antes de que llegaran allí.

Dilatación: El relato se dilata cuando: Porky pone las semillas, el granjero prepara el alimento, el pollito se pelea con el pollo, Porky habla con su vecino para que saque a los pollos, Porky se encuentra la calabaza y lucha hasta llevársela a la feria, el cirquero anuncia la píldora, reduce de tamaño al elefante y cuando vende la píldora.

FRECUENCIA	Visual	Verbal
Simple o singulativa ✓		✓
Múltiple ✓		✓
Repetitiva ✓		✓
Iterativa ✓		

Simple o singulativa: Se realiza cuando: habla el narrador; el granjero y Porky van a sus casas; Porky le dice a su vecino que saque a los pollos; Porky lleva la calabaza a la Feria. El granjero pide a los pollos salir del jardín de Porky para ir a la Feria. El granjero recibe el premio y después Porky se lo quita al darse cuenta que los pollos van disminuyendo de tamaño hasta convertirse en huevos.

Múltiple visual: Cuando: el granjero va introduciendo los productos a la mezcla, Porky está optimista, los pollos salen varias veces comiendo en el jardín, Porky tumba a los 12 pollos.

Múltiple verbal: Las veces que dicen: “primer premio”, el pollito enojado dice “grandote”; las veces que el cirquero habla de sus pastillas reductivas.

Repetitiva visual: Cuando Porky está sembrando las semillas. Cuando todos los pollos aparecen en cuatro escenas comiendo en el jardín.

Repetitiva verbal: Cuando el pollito repite 2 veces “viejo grandote todo, todo grandote” Cuando Porky canta varias veces la misma tonada. Cuando Porky trata de sacar a los pollos repite: 4 veces “jardín”, 4 veces “vecino” y 7 veces “sáquelos” Cuando el cirquero repite: 7 veces “reductivo/ chiquitito” Durante la animación se repite: 8 veces “primer premio”.

Iterativo: Las acciones de Porky son iterativas al buscar ganarle al granjero el primer premio. Las acciones de los pollos son iterativas al buscar engordar y crecer. Las acciones del granjero son iterativas al buscar a toda costa ganar el premio.

PLANO TEMPORAL
“POPEYE EN ALÍ BABA Y LOS CUARENTA LADRONES” (1937)
Dur. 8 min.

ORDEN		
Tiempo cíclico		
Cronológico o lineal ✓		
Acrónico ✓		
Anacrónico:	Verbal;	Analepsis
		Prolepsis
	Visual;	Flashback
		Flashforward

DURACIÓN	Visual	Verbal
La pausa		
La escena ✓		
El sumario		
La elipsis ✓		
Dilatación ✓		

La escena: Sí hay equivalencia entre la historia y el discurso. Entre diálogo y escena, casi todo es escena.

La elipsis: Primero Alí Baba sale junto con los cuarenta ladrones de la ciudad y después se ve que aparecen en la entrada de la cueva, a Popeye se le ve subido en un camello y en una escena posterior parado cerca de la cueva. Cuando después de pelear con Alí Baba, Popeye aparece arriba de una carreta junto con Oliva y Glotón con las cosas robadas por Alí Baba y los cuarenta ladrones.

Dilatación: La historia se dilata cuando: Alí Baba amarra a la cuerda a Popeye y lo sube a la lámpara; los cuarenta ladrones se roban las cosas de la ciudad; Popeye le pone gasolina al camello; Alí Baba está comiendo y tiene amagado a Glotón; Alí Baba golpea a Popeye y lo envía a un jarrón y después de jarrón en jarrón; lo avientan al pozo donde están los tiburones; se lo quiere comer el tiburón; se come las espinacas y adquiere fuerza; Popeye lucha con Alí Baba y los cuarenta ladrones.

FRECUENCIA	Visual	Verbal
Simple o singulativa	✓	✓
Múltiple	✓	✓
Repetitiva	✓	✓
Iterativa	✓	

Simple o singulativa: Se realiza cuando: Alí Baba cuelga a Popeye de la lámpara, cuando Popeye se sube al camello, cuando llega a la cueva.

Múltiple visual: Todas las cosas que se roban los cuarenta ladrones al salir de la ciudad; cuando la máquina del combustible va marcando por día, Popeye intenta quitar la piedra para abrir la cueva, Alí Baba está comiendo, los cuarenta ladrones se ríen de Popeye al echarlo al pozo; todas las veces que el tiburón intenta morder a Popeye, los diversos enfrentamientos de Popeye con los cuarenta ladrones y cuando pelea con Alí Baba.

Múltiple verbal: Las veces que Alí Baba pide a sus cuarenta ladrones que ataquen. Las veces que canta Alí Baba.

Repetitiva visual: Las veces que: Alí Baba toca la trompeta, los cuarenta ladrones roban plátanos, dientes etcétera, mastica Glotón la hamburguesa, mueve su espada Alí Baba, los pasos lentos del camello, los golpes que Popeye le da al camello en las ancas, cuando carbura el camello, el galopar del camello, Popeye camina de puntitas, le dan las toallas los cuarenta ladrones a Oliva, se come Glotón los pollos, Popeye va de jarrón en jarrón, da vueltas Popeye cuando se va enrollando en la cuerda; los golpes que le propina a los cuarenta ladrones y los golpes que se dan entre Popeye y Alí Baba (más de 50 golpes).

Repetitiva verbal: Se repiten las siguientes palabras: sálvenme, Popeye, muévete, rápido, días, de puntitas, ladrones, auxilio, pase, ataquen, viva.

Iterativa: Las acciones de Popeye son iterativas al buscar castigar a Alí Baba y los cuarenta ladrones. Las acciones de Alí Baba y los cuarenta ladrones son iterativas al buscar robarle a la gente. Las acciones de Glotón son iterativas al buscar de comer todo el tiempo. Las acciones de Popeye son iterativas al querer rescatar a Oliva.

PLANO TEMPORAL
“EL SASTRECILLO VALIENTE” (1938) Dur. 9 min.

ORDEN		
Tiempo cíclico		
Cronológico o lineal ✓		
Acrónico ✓		
Anacrónico:	Verbal;	Analepsis ✓
		Prolepsis.
	Visual;	Flashback
		Flashforward

Analepsis: Cuando el sastrecillo cuenta al rey cómo mató a los siete

DURACIÓN	Visual	Verbal
La pausa		
La escena ✓		
El sumario ✓		
La elipsis ✓		
Dilatación ✓		

La escena: Sí hay equivalencia entre la historia y el discurso. Entre diálogo y escena, casi todo es escena.

El sumario: Cuando Mickey le cuenta al Rey como mató a los siete.

La elipsis: Cuando: el rey pide que lleven a Mickey y en la siguiente escena Mickey está frente al rey, Mickey está frente al rey y en una escena posterior ya está fuera del castillo; va caminando y después lo vemos sentado en la piedra, Mickey después de dominar al gigante aparece arriba de los caballitos con Minni.

Dilatación: Cuando: Mickey mata a las siete moscas, está con el rey, Mickey está en la boca del gigante, el gigante prende el cigarro y lo fuma, Mickey amaga al gigante.

FRECUENCIA	Visual	Verbal
Simple o singulativa ✓		✓
Múltiple ✓		✓
Repetitiva ✓		✓
Iterativa ✓		

Simple o singulativa: Aunque prevalece, también hay una gran cantidad de frecuencias, múltiples, iterativas y repetitivas.

Múltiple visual: Las veces que Mickey sale cosiendo, las diversas formas en que Mickey intenta matar a las moscas, las veces que los habitantes dicen que Mickey mató a los siete, las diversas pisadas del gigante, las veces que se esconde Mickey para que no lo vea el gigante y las diversas formas en que Mickey lucha para vencer al gigante.

Múltiple verbal: Las veces que la gente dice “de un golpe mató siete”, las diferentes pisadas del gigante.

Repetitiva visual: Los besos que le da la princesa Minni a Mickey, las pisadas del gigante, los vitoreos del pueblo, las calabazas que se echa el gigante a la boca, el hipo del gigante, las chupadas que el gigante da al cigarro, los “clic” del encendedor, las inhalaciones que el gigante le da al tabaco y las veces que Mickey le pasa el hilo al gigante.

Repetitiva verbal: Se repiten las siguientes palabras: “nos matará”, “gigante”, “zumbidos”, “un golpe”, “maté siete”, “siete de un golpe”, “siete”, “pesusos”, “princesa”.

Iterativa: Las acciones del pueblo son iterativas al buscar cómo defenderse del gigante. Las acciones de Mickey son iterativas al buscar matar al gigante. Las acciones del gigante son iterativas al buscar destruir lo que sea con tal de obtener alimento.

PLANO TEMPORAL
“BOY MEETS DOG” (1938) Dur. 9 min.

ORDEN		
Tiempo cíclico:	✓	parte de la 1ra. Historia
Cronológico o lineal:	✓	parte de la 1ra. Y todo de la 2da. Historia
Acrónico: Semi-acrónico 9:30 escuela. 3:00 salen de la escuela.		
Anacrónico:	Verbal;	Analepsis
		Prolepsis
	Visual;	Flashback
		Flashforward

Tiempo cíclico: Parte de la primera historia.

Cronológico lineal: Parte de la primera historia y todo lo de la segunda historia.

Acrónico: Sólo en algunas partes cuando el reloj marca las horas en la escuela.

DURACIÓN	Visual	Verbal
La pausa		
La escena ✓		
El sumario		
La elipsis ✓		
Dilatación ✓		

Escena: Sí hay equivalencia entre la historia y el discurso. Entre diálogo y escena, casi todo es escena.

La elipsis: Cuando: el reloj marca las 9:30 y después las 15:30 no se sabe qué hicieron los niños en ese tiempo, el papá está tirado por el golpe que se dio al caer por las escaleras y después aparece en el cuarto de Bobby, despierta el papá del sueño y luego ya está en la nevería con su hijo y sus amigos y luego en una escena posterior aparecen en el lago pescando.

Dilatación: El relato se dilata cuando: cantan los niños, Bobby baña al perro, los duendes raptan al papá y le hacen un juicio por tratar mal a su hijo, al papá lo meten a la máquina rejuvenecedora hasta convertirlo en bebé.

FRECUENCIA	Visual	Verbal
Simple o singulativa ✓		✓
Múltiple ✓		✓
Repetitiva ✓		✓
Iterativa		

Múltiple visual: Las veces que: el niño se pone triste, se enoja el papá, se asusta el perro, baila el juez; cuando cantan los duendes.

Múltiple verbal: Las veces que: el niño menciona a su papá; ladra el perro, el papá dice niño.

Repetitiva visual: Cuando: el perro ladra y trata de correr, se sacuden los zapatos, las vueltas que da el toallero, las veces que le ladra el perro al papá, las veces que aúlla; los pasos del papá por el pasillo; las veces que: el duende pega con el martillo, el juez pega con el martillo, el duende teclea la máquina de escribir, el juez vuelve a golpear la mesa con el martillo, es golpeado el papá dentro de la máquina, le dan el biberón, lo lame el perro.

Repetitiva verbal: Se repiten las palabras; papá, no me deja hacer nada, los ladridos del perro, limpiecito, niño.

Iterativo: Las acciones de Bobby son iterativas al buscar portarse bien para que su papá no lo castigue. Las acciones de los duendes son iterativas al buscar castigar al padre.

PLANO TEMPORAL
“LA LIEBRE Y EL CAZADOR” (1939) Dur. 7:37 min.

ORDEN		
Tiempo cíclico		
Cronológico o lineal ✓		
Acrónico ✓		
Anacrónico:	Verbal;	Analepsis
		Prolepsis
	Visual;	Flashback
		Flashforward

DURACIÓN	Visual	Verbal
La pausa		
La escena ✓		
El sumario		
La elipsis ✓		
Dilatación ✓		

La escena: Sí hay equivalencia entre la historia y el discurso. Entre diálogo y escena, casi todo es escena.

La elipsis: Cuando: el cazador desaparece, el conejo va rodando en el tronco y luego aparece en el río, la liebre está echada cerca del elevador. No se sabe como el conejo llega en lancha después de haber lanzado al perro adentro del tronco. No se sabe como llega la liebre a estar echada y después de vuelta con el perro.

Dilatación: Cuando: el cazador lee el periódico y se enoja porque subió el precio de la carne hasta que se va con el perro; la liebre pone las huellas; están en el tronco el perro y la liebre; la liebre le pregunta al perro cómo se siente; la liebre entra y sale del elevador, la liebre se disfraza de perrita y engaña al perro; la liebre detiene al perro; la liebre canta; la liebre se encuentra con el cazador.

FRECUENCIA	Visual	Verbal
Simple o singulativa	✓	✓
Múltiple	✓	✓
Repetitiva	✓	✓
Iterativa		

Múltiple visual: Las veces que: pone las huellas el conejo, le hace bromas la liebre al perro, que la liebre se burla del perro, que canta la liebre; las súplicas que hace la liebre para que no la mate el cazador, las preguntas que le hace la liebre al perro.

Múltiple verbal: Las veces que se ríe y se burla la liebre del perro.

Repetitiva visual: Los silbidos que da el cazador al perro, las huellas que deja el sello; cuando: va olfateando el perro, aúlla el perro al caer la piedra, ladra el perro, la liebre le tapa los ojos, cuando sube y baja el elevador, olfatea el perro; las veces que: rueda el tronco, dice sí con la cabeza el perro, se ven saltando las liebres, el cazador le echa sal a las verduras que trae en la mano la liebre, la liebre se ríe del cazador, le late el corazón al perro, se ríe la liebre del perro y los ladridos de éste, pinta la liebre; los lloriqueos del cazador, los tiros del cazador, los besos que le da el perro al disfraz de perrita.

Repetitiva verbal: Se repiten las palabras; liebre, ladridos del perro, la risa de la liebre, besos.

Iterativa: Las acciones del cazador y el perro son iterativas al buscar cazar a la liebre. Las acciones de la liebre son iterativas al buscar hacerles bromas tanto al perro como al cazador.

Análisis Plano Temporal

El plano temporal contiene tres categorías: el orden, la duración y la frecuencia.

Se comenzará el análisis con el orden.

El orden

Se encontraron dos dibujos animados que manejaron el tiempo cíclico en “El jardín de Mickey” en donde la primera historia termina donde empezó y en “Boy Meets dog” en donde también la historia se vuelve cíclica al terminar en una parte de la primera historia.

Nueve dibujos son acrónicos, no se maneja el tiempo, es decir se desconoce si han transcurrido minutos, horas o días. Sólo en “Woos Whoopee” se sabe que Felix prácticamente se ha ausentado toda la noche de casa al aparecer varias veces un reloj marcando el tiempo. Lo mismo sucede con “Boy Meets Dog” en donde se ve un reloj que marca la hora de salida de los niños de la escuela, pero después ya no se vuelve a saber del tiempo, es decir la historia se vuelve acrónica.

Fueron pocos los casos en que aparecieron anacronías verbales y no aparecen anacronías visuales, los once dibujos fueron totalmente cronológicos a nivel visual. En “Popeye en Sindbad el marino” existe una analepsis verbal cuando Sindbad cuenta como dominó a los animales. En el caso de “Los tres lobitos” aparece una prolepsis verbal cuando el cerdito trabajador advierte a los cerditos juguetones de que hay la posibilidad de que cuando el lobo aparezca y ellos suenen la alarma no les haga caso, porque puede creer que se trata de otra broma. Finalmente en el caso de “El sastrecillo valiente” se encontró una analepsis cuando Mickey le cuenta al rey como mató a los siete.

Resumiendo, de los once dibujos animados, sólo dos presentaron el tiempo cíclico y aparecieron en una historia de segundo nivel, en este sentido, se puede decir que todos presentaron un orden cronológico y relativamente las anacronías no existen.

La duración

Se detectaron pocas pausas, de los once dibujos sólo aparecieron en “La gallina de los huevos de oro”, en donde dos peces que se besan cuando los piratas suben el ancla. También se encontraron dos ejemplos de pausa visual en “Sindbad el marino”: una, cuando Glotón persigue al pato y la otra cuando el pato le quita la hamburguesa, hay dos pausas verbales, una cuando Glotón dice: “patito, qué rico” y “pato, pato, patito, ven pato” y “otra vez perdí la oportunidad. Me comeré mi última hamburguesa.” En “Los tres pequeños lobos” también hay una pausa visual cuando los lobitos le tiran piedras con la resortera al lobo. Y finalmente hay una pausa visual en el “Jardín de Porky”, cuando el pollito después de haber comido las espinacas se convierte en un hombre fuerte y va a desquitarse de la gallina que lo golpeó. Hay tres pausas verbales, cuando el pollito dice: “por qué no te metes con alguien de tu tamaño, viejo grandote, todo, todo grandote.”, (con voz de adulto) “eso es un insulto, ese tipo no me puede hacer eso, pues lo dejaré tirado entre las arbejas a ese grandote”; y cuando el narrador dice: “Fanny la gorda”.

Este recurso narrativo no es frecuente encontrarlo en los dibujos animados debido en gran parte a la costosa técnica usada en aquella época para elaborarlos, hay que recordar que para lograr el movimiento de un personaje se tenían que hacer aproximadamente 28 dibujos, por lo tanto, el manejar pausas en el relato implicaba un costo adicional.

La subcategoría escena es la que más aparece en los once dibujos estudiados, ya que prácticamente los personajes se la pasan escenificando, aunque hay que señalar que el narrador implícito es quien decide qué personaje entra o en qué contextualización ejecuta las acciones.

Por otro lado, el sumario no es frecuente hallarlo en estos dibujos animados ya que las historias eran cortas y con un manejo más bien escénico por lo que sólo se

encontraron en seis dibujos animados 5 visuales y 3 verbales. En “Woos Whoopee” sólo se hallaron uno visual cuando el narrador va mostrando a través del reloj como ha pasado el tiempo. En “Los tres cerditos” se identificaron tres sumarios visuales; al principio de la historia los cerditos aparecieron construyendo sus casas y más adelante se las ve terminadas. En “Felix el gato en el ganso de los huevos de oro” al final de la historia se ve como Felix hace llegar monedas al pueblo con los cañones, pero sólo se ven en escena dos habitantes en representación del pueblo, esto también es un sumario visual.

Se encontró un sumario verbal en “Popeye en Sindbad el marino” cuando Sindbad reseña como dominó a las fieras, en “El Jardín de Porky” el narrador extradiegético hace un sumario del Condado de Pudunk. Otro sumario verbal se halló en “El sastrecillo valiente” cuando Mickey le cuenta al rey como mató a los siete.

Para concluir con el sumario, se puede decir que es una forma al que escasamente acuden los narradores de los once dibujos animados, debido a que los relatos son cortos y no hay necesidad de hacer sumarios.

La subcategoría elipsis se encontró en casi todos los dibujos, aquí sólo se mencionan algunas. En “Woos Whoopee” hay elipsis cuando Felix está en la puerta listo para irse, no se sabe como llegó hasta ahí. En el caso de “Felix el gato en el ganso de los huevos de oro”, existe elipsis cuando se ve a Felix en el puerto después de que el pirata lo había dejado golpeado y tirado en su casa. En “Popeye en Sindbad el marino”, el pajarraco se lleva a Popeye y después Popeye regresa con él pero ya guisado. Hay elipsis en “Los tres pequeños lobos” cuando el lobo se comienza a disfrazar de oveja y en una escena posterior ya está disfrazado. En “El jardín de Porky” existe la elipsis porque no se sabe qué hizo Porky antes de poner las semillas en el jardín. Se encontró elipsis en “Alí Baba y los cuarenta ladrones” cuando está Popeye subido en el camello y en una escena posterior está parado cerca de la cueva. En “El sastrecillo valiente” hay elipsis

cuando Mickey está frente al rey y en una escena posterior ya está fuera del castillo. En “Boy meets dog” se localizó elipsis cuando despertó el papá del sueño y luego aparece con Bobby y sus amigos en la nevería. Finalmente se encontró elipsis en “La liebre y el cazador” cuando no se sabe cómo llegó el perro en una lancha después de haber lanzado al conejo por el tronco. En los once dibujos animados las elipsis tienen la función de contribuir a la ilusión del paso del tiempo, no son elipsis en las que se pueda contemplar que una parte de la historia sea dolorosa o difícil de expresar.

Respecto a la última subcategoría de la duración, la dilatación, se encontró en todos los dibujos estudiados. En algunos dibujos este elemento apareció en repetidas ocasiones y en otros solamente una o dos veces. Hay que recordar que este elemento se caracteriza porque el tiempo del relato se detiene en relación al tiempo de la historia.

En todos los casos se observa que el uso de la dilatación tiene como particularidad dar peso a aquellas escenas en donde existe clímax, por ejemplo cuando el héroe lucha con el villano, o donde el villano es castigado, así como escenas chuscas. En concreto, la animación realizada en esa época hace uso de la dilatación para poner énfasis en ciertos temas como los que se mencionaron con anterioridad.

La frecuencia

Respecto a la última categoría, la frecuencia simple, es la forma a la que más se recurre en los relatos audiovisuales, no tanto así para los dibujos animados analizados en donde la frecuencia múltiple, repetitiva e iterativa, suelen aparecer constantemente, como se verá a continuación.

La forma simple o singulativa, sea visual o verbal, aparece en todos los dibujos analizados aunque esta forma no tiende a sobresalir de las demás formas de la frecuencia.

La forma múltiple visual y verbal también aparece en todos los dibujos animados de los años treinta. El uso de esta coordenada se debe a la intención de reiterar en temas como el castigo, la felicidad, lo chusco.

En “Woos Whoopee” hay frecuencia múltiple cuando Felix aparece varias veces tomando, cuando aparece el reloj marcando varias veces la hora. En “Los tres cerditos” hay frecuencia múltiple: cuando los cerditos tocan los instrumentos y bailan, las veces que el lobo les sopla a las casas, las persecuciones que el lobo hace a los cerditos. En “El jardín de Mickey” hay frecuencia múltiple todas las veces que Mickey les echa pesticida a los insectos, cuando corren los insectos. En “El ganso de los huevos de oro”, se presenta la frecuencia múltiple cuando Felix da monedas de oro a la gente, las veces que lucha Felix con el pirata. En “Popeye en Sindbad el marino” aparece la frecuencia múltiple las veces que Glotón persigue al pato, los golpes que le da Sindbad a Popeye y Popeye a Sindbad durante el relato. En “El jardín de Porky”, hay frecuencia múltiple cuando el granjero va introduciendo los productos a la mezcla, las veces que Porky está optimista. En “Alí Baba y los cuarenta ladrones” existe la frecuencia múltiple en los diversos robos que hacen los ladrones al salir de la ciudad, las veces que Alí Baba sale comiendo, todas las veces que intenta morder el tiburón a Popeye, los diversos enfrentamientos de Popeye con los cuarenta ladrones y, cuando pelea con Alí Baba. Por lo que toca a “El sastrecillo valiente” las frecuencias múltiples son: las veces que sale Mickey cosiendo, las diversas formas en que Mickey intenta matar a las moscas, las diversas pisadas del gigante, las veces que se esconde Mickey para que no lo vea el gigante y las diversas formas de lucha de Mickey para vencer al gigante.

Verbal. Las diversas formas de recompensa que el rey utiliza para convencer a Mickey de matar al gigante.

Hay frecuencia múltiple en “Boy Meets Dog” cuando el niño se pone triste, las veces que: se enoja el papá, se asusta el perro, cantan los duendes, baila el juez, es sacudido el papá en la máquina. Y por último en *La liebre y el cazador* hay frecuencia múltiple en las veces que pone las huellas el conejo, las preguntas que le hace la liebre al perro, las veces que le hace bromas la liebre al perro, las veces que la liebre se burla del perro.

El caso de la frecuencia repetitiva es bastante peculiar ya que en los once dibujos analizados aparecen gran cantidad de veces. A la frecuencia repetitiva apelan una gran cantidad de dibujos animados, en parte, como se decía en la referencia anterior, se debe a la repetición de escenas que sirven para que el villano reciba su castigo, el héroe reciba su premio, etcétera.

Finalmente la frecuencia iterativa es un recurso al que el narrador acude constantemente en los once dibujos animados estudiados, pues como se vio en los cuadros la forma iterativa tiende a que una acción mostrada en la pantalla valga por muchas acciones similares, esta tendencia en los dibujos animados probablemente se deba, a que la intención del narrador sea iterar constantemente sobre ciertas acciones con la finalidad de que conocer cual es el tema principal, Por ejemplo en “La liebre sabia” el cazador y el perro salen a cazar una liebre, es una constante que prevalece en toda la historia.

Del plano temporal se concluye que en cuanto al orden los once dibujos animados guardan una similitud narrativa pues la mayoría son lineales, acrónicos y anacrónicos. Lo mismo sucede con la duración en donde la pausa y el sumario casi no aparecen, la escena, la elipsis y la dilatación es la que abunda en los dibujos analizados, también aquí se habla de un uso de la narración similar. En relación a la frecuencia los resultados son los mismos que en las categorías anteriores, pues hay una similitud en el uso de

frecuencia simple múltiple, repetitiva e iterativa. Esta categoría en el análisis narrativo de los once dibujos animados trae una particular importancia debido a que hay una exagerada manipulación del narrador sobre el abuso de frecuencia múltiple, repetitiva e iterativa de tal forma que los elementos narrativos que utiliza para contar su historia es bastante pobre.

5.4 Plano espacial

PLANO ESPACIAL “FELIX EL GATO WOOS WHOOPEE” (1930)

CAMPO	
Campo ✓	Fuera de campo ✓

Entran y salen de campo los autos en la calle. Sale de campo Felix con un *close up* para mostrarnos lo feliz que está en el bar. Entra a campo Felix cuando se sube a la mesa a festejar. Felix aparece en campo con un espantasuegras, le sopla para arrebatarse su bebida a otro parroquiano, en ese momento sale fuera de campo, pero al atraer el espantasuegras hacia él, vuelve a entrar en campo tomándose la bebida que consiguió arrebatarse. Sale de campo al escuchar las campanadas del reloj, al dirigirse a su casa. Entra a campo a donde está el farol. El farol sale de campo al sentirse asediado por Felix. Sale de campo Felix al perseguir al farol. Felix sale de campo al ser perseguido por el dragón. Entran a campo los animales gigantes en busca de Felix. Éste sale de campo al huir del chango gigante. Sale de campo al subirse el coche y manejarlo a toda velocidad. Entra y sale de campo a toda velocidad frente al policía. Salen de campo las balas y entran a campo cuando son impactadas en el cuerpo de Felix. Sale de campo al ser perseguido por la corneta. Sale de campo cuando su esposa lo tira de la cama. Sale de campo el pájaro cuando Felix le dispara al cu cú del reloj.

ESPACIO	
Identidad 5= 0:37 seg. ✓	Alteridad
	Contigüidad ✓ 34= 5:23
	Disyunción

MOVIMIENTO		
Espacio estático fijo		
Espacio estático móvil	✓	3:31 min.
Espacio dinámico descriptivo	✓	1:03 min.
Espacio dinámico expresivo		

ESCENARIO	
Representativo	✓
Simbólico	✓

Representativo

Casas, coches, luces, cláxones = ciudad.

Gente, vitoreo, botellas = bar.

Simbólico

Bar: diversión, alegría, festejo.

Felix: despreocupación Infidelidad, irresponsabilidad, miedo, peligro, castigo.

Esposa de Felix: coraje, enojo, desesperación, ira, represión.

Reloj: tiempo.

Gente: festividad, diversión, vida nocturna, alegría.

Policía: autoridad, justicia, castigo, seguridad.

Animales: peligro, movimiento, terror.

Casa: represión, responsabilidad, obligación.

ÁMBITO (ambiente)
Alegría
Fiesta
Inseguridad
Tensión
Terror
Seguridad
Incertidumbre

PLANO ESPACIAL
“LOS TRES CERDITOS” (1933)

CAMPO	
Campo ✓	Fuera de campo ✓

Para que aparezcan los dos cerditos tocando la flauta y el violín, entra a campo el cerdito de la flauta. Cuando los cerditos salen huyendo del lobo, salen de campo y enseguida entra a campo el lobo persiguiéndolos.

ESPACIO	
Identidad 2=0:22 seg ✓	Alteridad
	Contigüidad 69= 7:38 ✓
	Disyunción

MOVIMIENTO			
Espacio estático fijo			
Espacio estático móvil	✓	7:59 min.	95%
Espacio dinámico descriptivo	✓	00:42 seg.	5%
Espacio dinámico expresivo			

ESCENARIO	
Representativo	✓
Simbólico	✓

Representativo

Flores, animalitos, etcétera= bosque.
Tabiques, cemento, etcétera. = casa.

Simbólico

Dos cerditos: diversión, alegría, juego, burla, miedo.
Cerdito mayor: trabajador, inteligente, protector, dadivoso, salvador, héroe.
Lobo: terror, fuerza, amenaza, villano, muerte, torpeza, mentira castigo.

ÁMBITO (ambiente)
Alegría
Seguridad
Peligro
Terror
Inseguridad
Seguridad
Armonía y Felicidad

PLANO ESPACIAL
“EL JARDÍN DE MICKEY” (1935)

CAMPO	
Campo ✓	Fuera de campo ✓

Pluto y Mickey entran a campo cuando aparecen en el jardín para combatir a los insectos. Cuando salen y entran a campo los insectos en el jardín en búsqueda de alimento. Cuando el escarabajo entra a campo para perseguir a Mickey y Pluto. Cuando salen de campo Pluto y Mickey al ingresar en la flor de alcatraz. Cuando salen y entran a campo al ser perseguidos por los insectos.

ESPACIO	
Identidad 4= 20 seg. ✓	Alteridad
	Contigüidad ✓ 52= 8:40min
	Disyunción

MOVIMIENTO			
Espacio estático fijo			
Espacio estático móvil	✓	7:34 min.	86%
Espacio dinámico descriptivo	✓	1:26 min.	14%
Espacio dinámico expresivo			

ESCENARIO	
Representativo	✓
Simbólico	✓

Representativo

Vegetales, frutas, insectos = jardín.

Ventanas puertas, etcétera. = casa.

Simbólico

Mickey: preocupación, alucinación, miedo, desesperación, alegría, felicidad.

Pluto: preocupación, torpeza, miedo, desesperación, alegría, felicidad.

Insectos: plaga, precaución, alerta, embriaguez, invasión, devastación, burla, poder, ataque, muerte.

ÁMBITO (ambiente)
Alegría
Inseguridad
Tensión
Terror
Seguridad
Armonía
Felicidad

PLANO ESPACIAL
“FELIX EL GATO EN EL GANSO DE LOS HUEVOS DE ORO” (1935)

CAMPO	
Campo ✓	Fuera de campo ✓

Quando el pirata sale de campo al recibir las monedas de oro de manos de Felix y entra a campo al asomarse a la ventana de Felix y darse cuenta de dónde obtiene el oro. Cuando entra a campo el ganso al oír el llamado de Felix. Cuando sale de campo Felix al ir a esconder al ganso. Cuando sale de campo el pirata para ir a buscar al ganso. Cuando sale de campo el barco para significar que ya no es posible que Felix suba a bordo. Cuando sale de campo Felix convertido en bala de cañón y cuando entra. Cuando Felix sale de campo para huir del pirata al perder su espada y el pirata entra para perseguirlo. El pirata sale de campo al caer en el sótano de los trebejos.

ESPACIO	
Identidad ✓	Alteridad
5= 00:16 seg.	Contigüidad ✓ 47= 6:34 min.
	Disyunción ✓ 1= 00:10 seg.

MOVIMIENTO			
Espacio estático fijo			
Espacio estático móvil	✓	4:31 min.	72%
Espacio dinámico descriptivo	✓	2:29 min.	28%
Espacio dinámico expresivo			

ESCENARIO	
Representativo	✓
Simbólico	✓

Representativo

Casas= ciudad.

Cama, reloj, lámpara, puerta, etcétera. = casa.

Barco, olas, gaviotas = mar.

Simbólico

Pirata: muerte, lucha, malo, violencia, robo, villano, limitaciones físicas, avaricia, castigo.

Felix: alegría, dadivoso, compartido. Inteligente, astuto, recompensa, héroe.

Ganso: tesoro, ternura, paciencia, lealtad, alegría, miedo.

ÁMBITO (ambiente)
Alegría
Felicidad
Inseguridad
Soledad
Terror
Seguridad

PLANO ESPACIAL
“POPEYE EN SINDBAD EL MARINO” (1936)

CAMPO	
Campo ✓	Fuera de campo ✓

Quando Popeye sale de campo al mover Sindbad su telescopio a la izquierda para saber quien más viene en la barca. El pajarraco entra a campo para encontrarse con la barca. Cuando entra a campo Sindbad para encontrarse con Oliva. Cuando sale glotón de campo siguiendo al pato. Cuando asusta Popeye a los leones salen de campo despavoridos. Cuando entra a campo el pato y le arrebató su última hamburguesa a Glotón y sale de campo para huir. Cuando el pajarraco lleva a Popeye en una pata y salen de campo para que se deshaga de él. Al entrar a campo Popeye con el pollo cocinado. Cuando al ser empujado por Sindbad sale de campo Popeye y entra a campo cuando cae en las manos del gigante de dos cabezas. Cuando entra y sale de campo al combatir al gigante de dos cabezas. Cuando Popeye y Sindbad salen y entran para golpearse.

ESPACIO	
Identidad 32=8:44 min. ✓	Alteridad
	Contigüidad ✓ 45=11:06 min.
	Disyunción ✓ 0:10 seg.

MOVIMIENTO	
Espacio estático fijo	
Espacio estático móvil ✓	15:20 min. 78%
Espacio dinámico descriptivo ✓	4:40 min. 22%
Espacio dinámico expresivo	

ESCENARIO	
Representativo ✓	
Simbólico	

Representativo

Mar, piedras, animales, castillo= isla.

Timón, marinero = barco.

Simbólico

Sindbad: fuerza, poder, violento, ironía, maldad, villano, amenaza, muerte, castigo.

Animales: peligro, ferocidad, amenaza, miedo, coraje, debilidad, violencia.

Popeye: alegría, tranquilidad, fuerza, lucha, agilidad, triunfo, héroe, recompensa.

ÁMBITO (ambiente)
Alegría
Maldad
Violencia
Armonía
Amenaza
Triunfo
Felicidad

**PLANO ESPACIAL
“LOS TRES PEQUEÑOS LOBITOS” (1936)**

CAMPO	
Campo ✓	Fuera de campo ✓

El cerdito trabajador sale corriendo al escuchar la alarma (sale de campo). El cerdito trabajador se va enojado (sale de campo). Los cerditos van a buscar a las ovejitas (salen de campo). El lobo entra a campo persiguiendo a los cerditos. El cerdito que trae la alarma es perseguido por el lobito (sale de campo) y entra a campo corriendo y soplando la alarma. Cuando sale de campo el sonido de la alarma y entra a campo el cerdito trabajador, éste sale corriendo con el tranquilizador de lobos. Después de aventarle el tomate el cerdito trabajador sale de campo al entrar al tranquilizador de lobos, el lobo sale de campo al perseguir al cerdito y entrar al tranquilizador de lobos. Los lobitos y el lobo salen de campo al huir de donde se encuentran los cerditos.

ESPACIO	
Identidad 10= 1:00 min. ✓	Alteridad
	Contigüidad ✓ 80= 8:00
	Disyunción

MOVIMIENTO			
Espacio estático fijo	✓	.10 seg.	1%
Espacio estático móvil	✓	7:11 min.	88%
Espacio dinámico descriptivo	✓	1:39 min.	11%
Espacio dinámico expresivo			

ESCENARIO	
Representativo	✓
Simbólico	✓

Representativo

Chimenea, mesa, cuadros, muebles = casa.

Árboles, flores, animalitos = bosque.

Plano, tornillos, piezas de maquinaria, etcétera = máquina.

Simbólico

2 cerditos: juego, ingenuidad, ironía, burla, miedo, sorpresa, alarma.

Lobo: enseñanza, familia, hambre, engaño, trampa, maldad, fuerza, villano, tramposo, castigo.

Cerdo trabajador: inteligente, trabajador, consejero, enseñanza, héroe.

Lobitos: travesuras, juego, alegría, lucha, competencia, miedo.

ÁMBITO (ambiente)
Enseñanza
Alegría
Armonía
Mentira
Tensión
Inseguridad
Seguridad
Armonía, Felicidad

PLANO ESPACIAL
“EL JARDÍN DE PORKY” (1937)

CAMPO	
Campo ✓	Fuera de campo ✓

Al enterarse del premio tanto Porky como el granjero entran y salen de campo para hacer los preparativos. Sale de campo Porky al terminar de sembrar en su jardín y entrar a su casa. Cuando sale de campo otra vez Porky al ver que ya hizo efecto el tónico para crecimiento del cabello. Cuando salen de la casa del granjero (salen de campo) los pollos para entrar al jardín de Porky. Cuando sale de campo el pollito al ser golpeado por un pollo, Cuando Porky entra a (campo) su jardín para espantar a los pollos. Cuando el granjero entra a campo al oír los gritos de Porky. Cuando Porky sale de campo al seguir una guía de calabaza que está oculta tras la pared. Cuando sale y entra a campo al volar la calabaza cuando Porky se tropieza. Cuando se ve que llega a la feria y sale dirigiéndose a la premiación. Cuando el granjero entra a la feria. Cuando el granjero sale de campo mientras sus gallinas se quedan al ver que caen las pastillas reductoras y comérselas.

ESPACIO	
Identidad 5=.72 seg ✓	Alteridad
	Contigüidad ✓ 39=5:64 min.
	Disyunción ✓ 1= .15 seg.

MOVIMIENTO		
Espacio estático fijos	✓ 00:46 seg.	7%
Espacio estático móvil	✓ 2:14 min.	39 %
Espacio dinámico descriptivo	✓ 3:51 min.	54%
Espacio dinámico expresivo		

ESCENARIO	
Representativo	✓
Simbólico	✓

Representativo

Casitas = condado de Ponduk.

Legumbres, frutas = huerto.

Pancarta, cirquero= feria.

Simbólico

Granjero: rivalidad, ventaja, deshonestidad, villano, ironía, burla, castigo.

Porky: optimismo, alegría, resignación, esperanza, defensa, lucha, héroe, recompensa.

ÁMBITO (ambiente)
Fiesta
Competencia
Tensión
Desolación
Incertidumbre
Seguridad
Triunfo

PLANO ESPACIAL
“POPEYE EN ALÍ BABA Y LOS CUARENTA LADRONES” (1937)

CAMPO	
Campo ✓	Fuera de campo ✓

Cuando salen y entran los ladrones a campo al robarse todo lo que encuentran a su paso. Entra a campo Alí Baba al llegar a la cueva y sale al introducirse en ella. Sale de campo Popeye al entrar a la cueva. Salen de campo los ladrones al depositarse su ropa en el jarrón a Oliva. Entra a campo Popeye cuando brinca a la mesa donde está comiendo Alí. Sale y entra a campo Popeye cuando lo van introduciendo a los jarrones los ladrones. Sale de campo Popeye cuando lo echan al pozo de los tiburones. Entra a campo Popeye cuando sale del pozo. Salen de campo los ladrones cuando son golpeados por Popeye. Cuando Popeye y Alí se enfrentan entran a campo. Sale de campo la carreta donde va Popeye triunfador, para mostrar como fueron castigados los 40 ladrones.

ESPACIO	
Identidad 10= 2:07 min. ✓	Alteridad
	Contigüidad ✓60= 15:18 min.
	Disyunción

MOVIMIENTO			
Espacio estático fijo			
Espacio estático móvil	✓	14:03 min.	83.6%
Espacio dinámico descriptivo	✓	3:22 min.	16.4%
Espacio dinámico expresivo			

ESCENARIO	
Representativo	✓
Simbólico	✓

Representativo

Casas, mercado, gasolinería= ciudad.
 Piedras, tesoros, cueva= guarida.

Simbólico

Alí Baba: agresión, robo, villano, violencia, fuerza, poder, amenaza, sinvergüenza, castigo.

Cuarenta ladrones: aliado, robo, violencia, agresión, castigo.

Popeye: astucia, energía, poderes, precaución, poder, fuerza, defensa, violencia, héroe.

ÁMBITO (ambiente)
Destrucción
Desolación
Riqueza
Peligro
Tensión
Agresión
Triunfo y felicidad

PLANO ESPACIAL
“EL SASTRECILLO VALIENTE” (1938)

CAMPO	
Campo ✓	Fuera de campo ✓

Entran y salen de campo las moscas que vuelan molestando al sastrecillo. Entran y salen los pobladores al correrse la voz de que el sastrecillo mató a siete. Sale de campo el guardián al entrar al castillo y entra a campo cuando se encuentra frente al rey. Cuando la princesa entra a campo al ir a besar al sastrecillo. Cuando sale de campo el sastrecillo al dejar el castillo. Cuando entra a campo la sombra del gigante. La entrada a campo de las pisadas del gigante. La entrada a campo del agua, de las calabazas y nuevamente del agua a la garganta del gigante. Salida y entrada a campo cuando Felix le enrolla el hilo al gigante. La entrada a campo del rey lleno de felicidad.

ESPACIO	
Identidad 28= 2:59 min. ✓	Alteridad
	Contigüidad ✓ 89=6: 01 min
	Disyunción

MOVIMIENTO			
Espacio estático fijo			
Espacio estático móvil	✓	7:34 min.	86%
Espacio dinámico descriptivo	✓	1:26 seg.	14%
Espacio dinámico expresivo			

ESCENARIO	
Representativo	✓
Simbólico	✓

Representativo

Casas, gente, cartel = pueblo.

Guardias, rey, princesa, trono = castillo.

Flores, piedras, árboles = campo.

Carreta, calabazas, chimenea, pozo = granja.

Simbólico

Sastrecillo: trabajador, lucha, alegría, triunfo, valentía, miedo, refugio, recompensa, peligro, destreza, valentía, héroe, recompensa.

Gigante: pereza, brutalidad, fuerza, peligro, villano, muerte, castigo.

Pueblo: miedo, rumor, admiración, fiesta, alegría.

Rey: poder, mandato, dinastía, preocupación, solución.

Princesa: hermosura, amor.

ÁMBITO (ambiente)
Incertidumbre
Armonía
Festejo
Entusiasmo
Desolación
Triunfo
Felicidad y festejo

PLANO ESPACIAL
“BOY MEETS DOG” (1938)

CAMPO	
Campo ✓	Fuera de campo ✓

Entrada a campo del recorrido que nos hace el narrador implícito sobre la descripción del pueblo. Salen de campo los niños al salir de la escuela y luego entran a campo al llegar a la nevería. Entra a campo Bobby cuando un compañero lo invita a la nevería y sale de campo al no aceptar porque su papá no lo deja. Se oyen los ladridos de un perrito que viene por la calle y llega a donde está Bobby desconsolado. Salen de campo el perrito y Bobby al ingresar en la casa de este último. Salen de campo al subir las escaleras. Sale de campo el papá junto con los duendes que se llevan al papá. Entran y salen de campo los duendes que están enjuiciando al papá. Entra a campo el juez. Entra a campo el perrito para declarar. Entran y salen bailando los enanos. Sale de campo el papá cuando entra a la máquina. Entran a campo el papá junto con Bobby y sus amigos.

ESPACIO	
Identidad 10= 1:26 min. ✓	Alteridad
	Contigüidad ✓ 61= 7:34 min.
	Disyunción

MOVIMIENTO			
Espacio estático fijo	✓	10 seg.	1%
Espacio estático móvil	✓	6:53 min.	77%
Espacio dinámico descriptivo	✓	1:57 min.	21.7 %
Espacio dinámico expresivo			

ESCENARIO	
Representativo	✓
Simbólico	✓

Representativo

Lago, cañas de pescar, flores, mariposas = campo.

Pizarrón, maestra, alumnos, mapas = escuela.

Vitrina, banquitos, helados = nevería.

Puerta, sillón, papá, baño = casa.

Simbólico

Papá: enojo, violencia, villano, amenaza, castigo.

Hijo: tristeza, soledad, resignación, amistad, alegría, llanto, tristeza, justicia, recompensa

Perro: fidelidad, testigo.

Duendes: defensa, atención, justicia, acusación, sentencia.

Juez: orden, justicia.

ÁMBITO (ambiente)
Académico
Tristeza
Entusiasmo
Tensión
Justicia
Armonía
Camaradería y felicidad

PLANO ESPACIAL
“LA LIEBRE Y EL CAZADOR” (1939)

CAMPO	
Campo ✓	Fuera de campo ✓

Sale de campo el cazador cuando va a buscar su gorra y el rifle. Entra a campo cuando va a buscar al perro. Salen de campo el cazador y el perro al dejar la casa. Sale de campo la liebre al poner los sellos y saber que va a llegar el perro. Sale de campo el perro al meterse asustado en el tronco. Entra a campo el conejo para preguntarle al perro cómo se siente, sale de campo la liebre al huir brincando después de la broma que le hizo al perro. Salen y entran a campo los conejos mecánicos, Sale de campo la liebre al meterse a la cueva. Entra a campo la liebre al aparecerse de nuevo frente al cazador Entra y sale de campo la liebre disfrazada de perrita para coquetearle al perro. Sale de campo la liebre al ser perseguida por el perro. Entra a campo la liebre disfrazada de policía para hacerle otra broma al perro. Entra a campo la liebre para cantar, justo donde se encuentra el cazador apuntándole. Entran a campo muchas liebres en donde está el cazador.

ESPACIO	
Identidad ✓ 8= 1:36 min.	Alteridad
	Contigüidad ✓ 25= 6:01min.
	Disyunción

MOVIMIENTO			
Espacio estático fijo	✓	.10 seg.	1%
Espacio estático móvil	✓	5:56 min.	91.7%
Espacio dinámico descriptivo	✓	0:54 seg.	7.77%
Espacio dinámico expresivo			

ESCENARIO	
Representativo	✓
Simbólico	✓

Representativo

Sillón, ventana, señor, periódico = casa.

Flores, pasto, árboles = campo.

Embarcadero, barco = río.

Simbólico

Cazador: enojo, engaño, tristeza, sorpresa.

Perro: ingenuidad, miedo, decepción, enojo, víctima.

Liebre: astucia, agilidad, malicia, violencia, agresividad, engaño, alegría.

ÁMBITO (ambiente)
Inseguridad
Diversión
Entusiasmo
Tensión
Alegría
Lástima
Camaradería, frustración

Análisis Plano Espacial

Campo y fuera de campo

Se encontró que existen gran número de campo y fuera de campo en los once dibujos animados. Esto se debe en gran medida a que en los dibujos animados para niños, es necesario que los espacios estén conectados en campo, fuera de campo y otra vez campo porque de esta forma los niños tienen más comprensión sobre la historia que se cuenta.

Ejemplos de campo y fuera de campo y otra vez campo tenemos que en “Woos Whoopee” Felix el Gato entra, sale de campo y vuelve a entrar cuando está en el bar festejando con sus amigos, es el caso cuando se sube a la mesa y toca la corneta, está en campo y después sale de campo y después vuelve a entrar. O cuando también arriba de la mesa, Felix le sopla el espantasuegras para quitarle el refresco a un parroquiano, en el momento que el espantasuegras le quita el refresco al parroquiano Felix está fuera de campo y cuando el espantasuegras envuelve al refresco y regresa a Felix éste vuelve a aparecer en campo. También se encontró que en casi todos los dibujos se da el fuera de campo cuando hay persecuciones o enfrentamientos de agresión. Por ejemplo en “El jardín de Mickey”, entran y salen de campo Mickey y Pluto al ser perseguidos por los insectos. En “Alí Baba y los cuarenta ladrones” salen y entran los ladrones para acabar con Popeye. Para más ejemplos véase categoría campo fuera de campo de cada dibujo analizado.

Espacio

Por lo que toca al espacio, se encontró que dentro de las tres categorías analizadas la contigüidad es a la que más recurren los narradores, entre un 80 a un 85% del tiempo del dibujo animado, debido a que como se vio en la propuesta teórico metodológica, conducen al espectador a la inferencia de una contigüidad directa. Esto se

debe a que es necesario que los dibujos animados tengan una secuencia más directa para que el niño, a quien van dirigidos, comprenda la historia que se le cuenta. Por este motivo es difícil o nulo encontrar disyunciones en dichos dibujos; de los once dibujos analizados, sólo dos contienen disyunción de 10 segundos equivalente al 1% aproximadamente del total del tiempo. La identidad es utilizada en menor tiempo, podemos decir, que en los once dibujos analizados sólo entre un 15 y un 20% aproximadamente del tiempo total aparece la identidad.

Movimiento

Respecto al movimiento se encontró que al que más recurre el narrador es al espacio estático móvil, con un promedio aproximado del 85% y enseguida recurre al espacio dinámico descriptivo con un promedio de 15%, y escasamente se encontraron en dos de los dibujos animados espacio estático fijo. Aquí lo que se puede observar es que las técnicas del dibujo en esa época no estaban muy desarrolladas, por lo que el espacio estático móvil es al que más se recurría, pues darle movimiento a una cosa o persona, requería de veintiocho a treinta dibujos, de ahí que el fondo (paisajes sobre todo) fuera estático y sólo los personajes tuvieran movimiento.

Escenario

Finalmente en lo que concierne al escenario representativo, si se encontraron bastantes ejemplos, pues como se dijo en el párrafo anterior, la técnica del dibujo de aquella época era totalmente rústica, por lo que un cuadro con ventanas representa una casa, las flores y los árboles representan el campo; un barco y olas representan el mar.

En el caso del escenario simbólico, de los once dibujos analizados se encuentra que lo que prevalece en el héroe es la alegría, la diversión, miedo, el coraje, la fuerza, la inteligencia, la esperanza. Y del lado del villano: la mentira, el engaño, la torpeza, la destrucción, la agresión, la violencia, la avaricia. También se encontró que para el héroe

hay una recompensa y para el villano un castigo. En términos generales se puede decir que los dibujos animados de esa época manejan las mismas representaciones simbólicas donde el niño aprende que al héroe hay que recompensarlo y al villano o malo hay que castigar.

Ámbito

Finalmente, en relación al ámbito, los ambientes se repiten una y otra vez en casi todos los dibujos, se hallaron ambientes de armonía, inseguridad, tensión, seguridad, triunfo, felicidad.

Una vez analizadas las categorías del plano espacial se puede concluir que el manejo del espacio por parte del narrador en los once dibujos analizados es bastante similar.

5.5 Plano sonoro

PLANO SONORO “FELIX EL GATO WOOS WHOOPÉE” (1930)

LA VOZ	
Función Anclaje	✓
Función Relevo	✓

Función Anclaje: (no hay diálogo).

Cuando Felix festeja con urras en el bar.

Cuando la esposa de Felix expresa su enojo.

Cuando Felix expresa su miedo al enfrentarse a los animales.

Cuando la gallina se burla de Felix.

Anclaje Textual: Whoopee bar.

LA VOZ	
In	✓
Off	
Over	

In: risas y emoción de Felix. Expresión de enojo de la esposa de Felix.

Expresión de miedo de Felix. La burla de la gallina.

LOS RUIDOS	
Función Anclaje	✓
Función Relevo	

Función Anclaje: ruido de cláxones de los autos que pasan, vitoreos y urras en el bar, el ruido de la corneta de la matraca, de las campanas del reloj, cuando se alisa la barba, los ruidos de: los pasos de Felix, cuando a Felix lo pateo la lámpara, el golpeteo del bastón, los pasos apresurado de Felix y la lámpara, del zapateo lámpara, cuando el dragón echa lumbre, del correr de los animales-monstruos, del rugido del león, del correr del elefante,

del castaño de dientes del chango, del soplido de Felix, del descorche de la botella, de la víbora que quiere atacar a Felix, de cuando Felix le da cuerda al coche, de cuando Felix toca el claxón, de la velocidad del coche, del silbato del policía, de los balazos que el policía tira a Felix, del sonido de la trompeta que persigue a Felix, de pasos de Felix, del tic tac del reloj, de los pasos de la esposa, de pasos sutiles de Felix para no ser escuchado, de la sacudida que propina al cojín, de cuando se cae de la cama, del cu -cu del reloj.

LOS RUIDOS	
In	✓
Off	✓
Over	✓

In: ver función anclaje.

Off: se oye una trompeta, cuando Felix está arriba de la mesa, se oye el ruido del caminar del farol cuando Felix está hincado, el ruido de la velocidad del auto que ve pasar el policía, Felix escucha los sonidos del robot cuando ya está adentro de su casa.

Over: se oye el sonido de la corneta en el bar pero no se la ve.

LOS SONIDOS MUSICALES	
Función Anclaje	✓
Función Relevo	✓

Función Anclaje: la música del bar, cuando baila Felix, cuando Felix coquetea con la lámpara y cuando sube y cae de las escaleras.

Función Relevo: como música de fondo.

LOS SONIDOS MUSICALES	
In	
Off	
Over	✓

Over: tema musical y música de fondo.

PLANO SONORO
“LOS TRES CERDITOS” (1930)

LA VOZ	
Función Anclaje	✓
Función Relevo	✓

Función Anclaje:

CERDITO DE LA FLAUTA: Esta es mi casa. Esta es mi casa, mi casa es de heno, toco mi flauta con gusto y no me disgusto.

CERDITO DEL VIOLÍN: Mi casa es de palitos y es de tallitos con un rin, rin, toco mi violín y bailo tantito.

CERDITO TRABAJADOR: Mi casa es de piedra y es de ladrillo, mucho he de trabajar, trabajar y sin poder bailar.

DOS CERDITOS: Es tiempo para jugar, de jugar, de jugar. Es de mucho trabajar.

LOBO: (Ja, ja, ja).

LOBO: Abre la puerta quiero entrar.

CERDITO DE LA FLAUTA: Largo de aquí o me voy a enfadar.

LOBO: Entonces de un soplido, tu casa caerá (tirad).

LOBO: Son muy listos para mí, bueno me vuelvo a casa.

DOS CERDITOS: Se fuee.

DOS CERDITOS: ¿Quién?

LOBO: Soy un corderito, enfermo y pobrecito, dejadme entrar y descansar.

DOS CERDITOS: Largo de aquí, que nos vamos a enfadar con tu piel de cordero, no nos puedes engañar.

LOBO: Entonces veréis que de otro soplido, su casa caerá.

CERDITO TRABAJADOR: Veis que bien os decía, que la piedra ayudaría a resistir al lobo audaz. Descansar podéis en paz.

CERDITO TRABAJADOR: ¿Quién va?

LOBO: Fabricante de cepillos soy, y uno de muestra les doy.

CERDITO TRABAJADOR: Gracias.

LOBO: Yo si que me voy a enfadar y de otro soplido la casa caerá. Ja, ja, ja.

Función Relevo:

CERDITO MAYOR: Sí, jugar, reír, y rascar y no me he de enfadar. Yo reiré, tú temblarás cuando al lobo tú oirás.

DOS CERDITOS: (Risas), quién teme al lobo feroz, al lobo, al lobo. (se repite tres veces más).

DOS CERDITOS: El arrete he de romper y yo el cuello retorcer, en muletas se ha de ir y a tiros fallecer.

DOS CERDITOS: Quién teme al lobo feroz, al lobo, al lobo (se repite dos veces).

TRES CERDITOS: (Coro) Quién teme al lobo feroz, al lobo, al lobo (2 veces).

TRES CERDITOS: Quién teme al lobo feroz, al lobo, al lobo.

LA VOZ	
In	✓
Off	✓
Over	

In: casi todas las voces son *in*.

Off: se escucha que los lobitos cantan “quien teme al lobo feroz” pero éstos no están presentes, cuando el lobo pega la oreja a la casa de los cerditos y escucha que cantan “quién teme al lobo feroz”.

LOS RUIDOS	
Función Anclaje	✓
Función Relevó	

Función Anclaje: el ruido del martillo, el paleteo del cerdito mayor cuando echa el cemento a los ladrillos, de la balas, de la caída del lobo, del toquido de la puerta, de los golpes de las manos en las piernas, del lobo cuando simula que está corriendo, la caída de las manzanas en la cabeza del lobo, los toquidos del lobo en la puerta, los golpes que le da el cerdito al lobo, los soplidos del lobo a las casas y de cuando sale volando el lobo de la chimenea.

LOS RUIDOS	
In	✓
off	✓
Over	

In: ver ruidos anclaje.

Off: los golpes en la puerta que escuchan los cerditos de la casa de palitos. El cerdito de la casa de piedra, escucha los soplidos que el lobo hace para destruir la casa. Los golpes en la puerta que los cerditos escuchan.

LOS SONIDOS MUSICALES	
Función Anclaje	✓
Función Relevó	✓

Función Anclaje: cuando: toca la flauta, toca el violín, tocan flauta y violín, va simulando que se va de la casa de palitos, se escucha el acompañamiento de piano; las veces que: toca el piano, el lobo toca la puerta.

Función Relevó: cuando comienza la historia, cuando van a la casa de su hermanito, cuando persigue el lobo a los cerditos.

LOS SONIDOS MUSICALES	
In	✓
Off	✓
Over	✓

In: cuando tocan flauta y violín, las veces que toca el piano cuando el lobo toca la puerta.

Off: cuando el cerdito de la casa de heno pasa a la de palitos se escucha el sonido de la flauta.

Over: casi toda la música es *over*, música de fondo.

PLANO SONORO
“EL JARDÍN DE MICKEY” (1935)

LA VOZ
Función Anclaje ✓
Función Relevó

Función Anclaje: no Pluto, no, me haces cosquillas.

LA VOZ
In ✓
Off
Over

LOS RUIDOS
Función Anclaje ✓
Función Relevó

Función Anclaje: el ruido de la bomba del insecticida, de las antenas de los insectos, de las picaduras a los vegetales, de la preparación del insecticida, la absorción del líquido a la bomba, la picadura del insecto a la nariz de Pluto, del crecimiento de las plantas y árboles, el hipo de los insectos al tomar la mezcla preparada, los alaridos de los insectos al corretear a Mickey y Pluto, de la avispa y la pelea dentro del alcastraz, los alaridos de Pluto al entrar en la panza del insecto, la serruchada del insecto en la rama, de la víbora al atrapar a Mickey, de la lucha entre Mickey y la víbora, de la calabaza al caer el la cabeza de Mickey.

LOS RUIDOS
In ✓
Off ✓
Over

In: casi todos los ruidos son *in*.

Off: cuando: se escucha el sonido de la bomba, les echa el insecticida, se oyen los alaridos de Pluto, tiene Pluto la cabeza adentro de la calabaza, se escuchan los gritos del insecto gigante, Mickey trata de escapar de él, se escuchan los zumbidos de la abeja, están adentro de la flor, se escucha la serruchada del chapulín, está cortando la rama en donde está Mickey, se escuchan los alaridos de Pluto, Mickey acaba de despertar de la intoxicación.

LOS SONIDOS MUSICALES	
Función Anclaje	✓
Función Relevo	

Función Anclaje: la música acompaña las acciones cuando; Pluto y Mickey van de puntitas, los insectos están comiendo la fruta, Mickey les rocía insecticida con la bomba, los insectos corren a esconderse, Mickey les vuelve a echar insecticida, el insecto está vigilando y se oye una trompeta que avisa que ya pueden salir, el insecto abre la manzana, se comen los insectos la papa, no funciona la bomba, cuando el insecto le pica la nariz a Pluto, Pluto tiene la cabeza adentro de la calabaza, se intoxica Mickey con el insecticida, crecen las plantas, ven a los insectos gigantes, los insectos se toman la mezcla y están borrachos, comienza la lucha con cada uno de los insectos.

Función Relevo: música de fondo.

LOS SONIDOS MUSICALES	
In	
off	
Over	✓

Over: tema musical y música de fondo.

PLANO SONORO
“FELIX EL GATO EN EL GANSO DE LOS HUEVOS DE ORO” (1935)

LA VOZ	
Función Anclaje	✓
Función Relevo	✓

Función Anclaje:

FELIX: Déle gracias a la gallinita de los huevos de oro.

FELIX: Buen trabajo amiguita, sigue dando.

PIRATA: Ahí de ahí salen.

FELIX: Ya es bastante por hoy Goldy.

PIRATA: Por favor permite que entre una viejita, tengo tanto frío y tanta hambre.

FELIX: ¡Ah! Cuidado. Córrele Goldy escóndete. Si ojo soy el Capitán Quiety quiero ese ganso, dénmelo.

FELIX: Déjame entrar, déjame entrar es mi casa, déjame entrar.

PIRATA: Ja, ja, te voy a dejar entrar.

FELIX: Deja mi gansito, deja mi gansito.

PIRATA: (Je, Je, Je) te crees muy fuerte ¡eh! , pues vas a ver.

PIRATA: (se va cantando).

PIRATA: Tengo el ganso de los huevos de oro.

PIRATA: Vean, miren.

PIRATA: Ajá, entonces dame los huevos de oro que te dije, quiero una docena.

FELIX: No puedo, no puedo.

PIRATA: Cómo que no puedes, no puedo, si puedes, si no te los saco yo, te los voy a sacar, vas a ver ganso.

PIRATA: ¡Vayan por él amigos!

PIRATA: Ja, Ja, Jaa.

FELIX: ¡Llévanos a casa! Goldy. (Todos, urras a Felix).

Función Relevo:

PIRATA: Ahora sí muchachos ya llegué y ahora ya somos más ricos.

PIRATA: Ahora sí llegaremos a ser grandes amigos.

FELIX: Goldy, Goldy. Dónde estará mi pobrecita Goldy de los huevecillos de oro, ¿dónde estará?

PIRATA: Vas a ver, te voy a hacer pedazos, vas a ver.

LA VOZ	
In	✓

Off	✓
Over	

In: casi toda acompaña a las acciones.

Off: cuando el barco se aleja del puerto, se sigue escuchando el canto de los piratas, cuando el pirata da la orden “vayan por él amigos”, cuando el pirata le dice a Felix “vas a ver”, Felix escucha el grito del pirata cuando va cayendo.

LOS RUIDOS	
Función Anclaje	✓
Función Relevó	

Función Anclaje: el ruido de la máquina que da monedas, el cua-cua del ganso, cuando se oye que tocan la puerta, las vueltas de la puerta cuando el pirata deja entrar a Felix a su casa, del resorte del reloj, el de la bala del cañón, cuando corta el mecate, el ruido de la pata de madera, el de las espadas, cuando el pirata cae al sótano, cuando va cayendo, los sonidos del cañón, cuando echan el dinero a los cañones, el de la pala con la que recogen el dinero.

LOS RUIDOS	
In	✓
Off	✓
Over	

In: (la mayoría son *in* ya que acompañan a las acciones).

Off: cuando alguien (pirata) toca la puerta y no se ve quién es hasta la segunda escena se ve que es el pirata, el momento en que va gritando el pirata, pero se ve a Felix abriendo la puerta del sótano para que caiga el pirata, los ruidos de trebejos al caer encima el pirata en el sótano, se oyen sonar los cañones, pero sólo se ve a la gente recogiendo las monedas.

LOS SONIDOS MUSICALES	
Función Anclaje	
Función Relevó	

Función Anclaje: cuando: caen los huevos de oro a la canasta la música sigue su trayecto, el capitán toca a la puerta de Felix se oye música que acompaña esta acción, el capitán amenaza a Felix, el capitán se va cantando al barco, canta junto con los piratas, Felix se lanza como bala por el cañón, arremete contra el capitán y este se enrolla, el capitán y Felix luchan, el capitán mete la espada dentro del baúl, busca a Felix dentro del mástil, el capitán se cae del mástil, Felix llega a la ciudad y lo vitorean sus pobladores, se escucha música de triunfo.

Función Relevó: música de fondo.

LOS SONIDOS MUSICALES	
In	✓
Off	✓
Over	✓

In: ver música anclaje.

Off: cuando: se oye que cantan los piratas antes de que llegue el capitán al barco, se oyen que cantan los piratas, el barco se aleja. En ambos casos también se oye que los piratas están acompañados por músicos pero nos se ven en escena.

Over: (tema musical y música de fondo), música para acompañar el ritmo de la historia.

PLANO SONORO
“POPEYE EN SINBAD EL MARINO” (1936)

LA VOZ	
Función Anclaje	✓
Función Relevo	

Función Anclaje:

VOZ: ¡Cuidado! La isla de Sindbad.

SINDBAD: Soy Sindbad el marino de casta muy buena, vivo en una isla, sobre una ballena. El señor que está aquí es este guapetón. Del Valle de las serpientes estos diamantes tomé, domino a las fieras con sólo mirarlas. Ja ja.

Miren esos monstruos tan fuertes y enormes dominaron a King Kon.

Quién dice que 2 cabezas piensan mejor que la mía. Ja, ja, ja (tres veces).

En uno de mis viajes me encontré con esto, sino fuera quien soy, lo habría lamentado, abriendo sus alas provocó un ciclón, me atrapó con sus alas, pero yo lo traje a rastras.

SINDBAD: De Sinbad. Destroza esa barca, pero tráeme a la chica a la orden pajarraco.

SINDBAD: Pronto.

OLIVA: Ay pero qué pasa, ay socorro, auxilio. Popeye sálvame, suéltame pajarraco, déjame, me vas a lastimar, Popeye.

POPEYE: ¿Quién está moviendo la barca? Eh! Qué lástima tan bonita que se veía, oye glotón ¿viste lo mismo que yo? Mira eso, es el pajarraco más grande que he visto en toda mi vida.

OLIVA: Socorro suéltame. ¡Ay!, pero que aterrizaje, que grosero.

OLIVA: Ah! pero que feo hombre, déjame, no te me acerques, socorro, suéltame.

SINDBAD: ¡Qué criatura tan preciosa! Dame un beso.

OLIVA: Un beso, ahorita, te voy a dar tu beso.

POPEYE: Ahí está. Glotón tenemos que rescatar a Oliva. Vamos rápido antes de que sea demasiado tarde.

POPEYE: Hemos llegado. Todo mundo afuera. Vamos a ver mira que dice este letrero.

VOZ: La isla de sindbad. No entre, todos los que han entrado, han encontrado la muerte.

GLOTÓN: Patito que rico.

POPEYE: Vamos a ver qué hay adentro. Mmm..., está muy oscuro. Yo creo que les cortaron la luz por falta de pago. Mmm. ¡Uju, ju!, pero qué es lo que veo ahí; hola gatitos.

Oigan no crean que me asustan. ¿Por qué no van a la peluquería?, están muy mechudos. Leones: gruñen.

OLIVA: Socorro, ya no puedo, ayúdame.

POPEYE: Ya te oí, ya te oí, no me grites ¡ahí voy! Yo creí que era una pared de utilería.

OLIVA: Socorro, ya no puedo, mis pies me duelen, se me van a quebrar los pies.

POPEYE: Alto, un momento.

SINDBAD: Apártate.

POPEYE: ¡Alto!, porque se le van a hacer más flacas las piernas. ¡Oye!, Glotón, Glotón ¿quién te invitó?

GLOTÓN: Pato, pato, patito, ven pato. Otra vez perdí la oportunidad. Me comeré mi última hamburguesa.

POPEYE: ¡Oye!, quiero llevarme a mi flaca.

SINDBAD: ¡De veras!, ¿quién eres tú?

POPEYE: Soy Popeye el marino, ¿y tú quién eres?

SINDBAD: ¿Qué quién soy yo, que quién soy yo? (canción) ¿quién?

POPEYE: Ya te dije que soy Popeye.

SINDBAD: ¡Toma!

POPEYE: Sí, qué bueno que me detuviste. Oye, oye pajarraco. A dónde me llevas, yo no soy ninguno de tus polluelos. Esto es mejor que la montaña rusa.

SINDBAD: ¡Ja, ja, ja!

OLIVA: Deja a mi Popeye, por favor regresa, Popeye...

POPEYE: Creo que se ve mejor cocinado, verdad.

SINDBAD: ¡Vuela!

GIGANTE: Duérmeme mi niño, duerme por favor, porque si no te duermes, Yo te dormiré.

POPEYE: Con que dos contra uno ¿eh?, duplicaré las bofetadas.

GIGANTES: Por qué le has permitido que nos dé de cachetadas a los dos, porque se los permitiste, yo no le permití nada.

POPEYE: Entre más grandes más brutos y si tienen dos cabezas doblemente. ¿Qué les pareció eso eh? Ahí les voy, metan la cabeza debajo de las piernas. Toma, muy bien, muy bien, vamos a ver como están los reflejos, a ver; otra vez descalificados.

SINDBAD: En la tierra sólo hay un lugar para un marino, y ese, soy yo.

POPEYE: No me digas, eso es lo que tú crees.

SINDBAD: Verás que el más poderoso soy yo, sólo yo.

POPEYE: No me digas, ven a pelear.

SINDBAD: Ahora es mi turno.

POPEYE: Vas a ver cómo te va a ir.

SINDBAD: Te voy a hacer como elástico.

POPEYE: ¡A volar!

OLIVA: Acaba con él, Popeye, demuéstrole tu golpe mortal.

POPEYE: Vamos a aplicarle el golpe del torniquete. Ahora díganme quién es el marino más poderoso sobre la tierra.

PUEBLO: Tú Popeye.

Función Relevo:

SINDBAD: “me temen criaturas, el mar o la tierra y en cuanto a mujeres, se mueren por mí. Es ballena o es isla, como chiste no es malo. Yo tomo ventajas en cualquier situación donde me presento. La tarea de capturarlos para mi fue sólo un juego. ¡Ah! quién entona tan desagradables notas, quién desafía el poder de Sindbad. Yo los pondré en su lugar. Pero quién me manda a meterme en donde no me llaman, Ma.”

GIGANTES: “Por supuesto, si tuviéramos cuatro cabezas, cuatro cachetadas nos daría a los dos. Y si mi abuelita tuviera ruedas sería bicicleta. Tú no tienes abuelita”.

LA VOZ	
In	✓
Off	✓
Over	✓

In: casi todas las voces son *in*.

Off: Sindbad, escucha una voz que canta (Popeye). Se sigue escuchando la voz de Popeye cuando muestran a Glotón y Oliva. Se escucha la voz de Oliva pidiéndole ayuda a Popeye antes de que atraviese la barda de piedra. Se escuchan las risas de Oliva cuando Popeye trae al pajarraco rostizado. Se escuchan las voces de Sindbad y Popeye cuando saca la lata de espinacas y rueda ésta por el suelo. Se escucha la voz de Sindbad cuando Popeye está enganchado en el árbol con su pipa. Se escucha la voz de Popeye cuando cuelga a Sindbad.

Over: el narrador dice “Esta es la isla de Sindbad.
Cuando el narrador dice: “Espinacas”.

LOS RUIDOS
Función Anclaje ✓
Función Relevo

Función Anclaje: los gruñidos de los tigres, el brincoteo de los changos, los gruñidos de los animales, los pasos de Sindbad y gruñidos del dragón, el grito de los gigantes, el graznido del pájaro, los pasos de Sindbad, la patada que le da a la víbora y cómo ésta gruñe de dolor, el ruido del silbato de un barco, el ruido cuando Glotón meneas el sartén, cuando caen los pedazos del telescopio, el silbido con el que llama al pájaro, las sonrisitas sarcásticas que hace el pajarraco, cuando el pajarraco despegas se oye como si fuera el ruido de un motor, el ruido del aire cuando aletea el pajarraco, su graznido, los golpes que le da al barco, cuando se oye el agua al voltearse la barca, el golpe cuando el pajarraco suelta a Oliva, los golpes que le da Oliva a Sindbad, al momento de querer besar a Oliva, el ruido del agua cuando salen Glotón y Popeye y la brazada de Popeye, el graznido del pato que encuentra Glotón, el ruido del aire cuando Popeye ingresa a la cueva, los pasos de Popeye, los gruñidos de los leones, al subir las escaleras Popeye, al perforar con su cuerpo la pared, cuando Sindbad está tirando con la cerbatana, el golpe que se oye cuando Sindbad azota a Oliva, cuando Glotón se estrella en la cueva, el ruido al estar comiendo, cuando el pato le quita la hamburguesa, los gritos de los animales, cuando le jala la gorra y la camiseta, los golpes que se oyen de lucha entre Popeye y el pajarraco en el volcán, el ruido de la velocidad con que Popeye regresa al pajarraco convertido en guisado, el aire que se escucha cuando Sinbad avienta a Popeye, los golpes que los gigantes le propinan a Popeye, los golpes que se propinan los gigantes, los pasos de Popeye cuando corre a pelear con los gigantes, cuando se cae el árbol y golpea la cabeza de los gigantes, los pasos de los gigantes, el golpe que Popeye les da en la barbilla, el golpe cuando caen los gigantes, el pisotón que les da Popeye a los gigantes. Cuando Sindbad se golpea las mejillas, los golpes de Sindbad en el pecho, los pasos para ir hacia Popeye, los golpes de Popeye en el en pecho y sus pasos, los gritos de los animales, los pasos de Sindbad, el ruido que hace Sindbad al hacer fuerza para apretar a Popeye, el ruido de la pipa, los golpes que le da Popeye en la cabeza, cuando arroja a Sindbad y cae en la palmera, cuando Popeye le propina golpes a Sindbad, al patear a Sindbad, los motores del brazo de Popeye, cuando Sindbad cae al suelo, los golpes que le propina Popeye y el ruido al aventarlo al árbol.

LOS RUIDOS	
In	✓
Off	✓
Over	

In: Casi todos los ruidos son *in*

Off: Se escuchan los gritos de los animales aunque estos aparecen en una escena más adelante, los golpes que le propina Popeye al pajarraco adentro del volcán y los golpes que le propina Sindbad a Popeye cuando trata de alcanzar la lata de espinacas.

LOS SONIDOS MUSICALES	
Función Anclaje	✓
Función Relevo	✓

Función Anclaje: la música ancla la imagen cuando: pasan a todos los animales antes de que salga Sindbad, canta Sindbad al ir caminando, canta Popeye, el pajarraco va corriendo tras oír el silbido, se pone el pajarraco de acuerdo con Sindbad para destrozar la barca, intenta volar y destruir la barca, el pajarraco se lleva a Oliva, Popeye lee el letrero, Glotón persigue al pato, canta Sindbad, Sindbad lanza a Popeye con el pajarraco, el pajarraco se lleva a Popeye al volcán, Popeye presenta al pajarraco guisado, cantan los gigantes, Popeye lucha con los gigantes, Popeye marcha hacia Sindbad para luchar, Sindbad apretuja a Popeye, Popeye le pega en el ojo a Sindbad, Popeye saca la lata de espinacas, se come las espinacas, se ve la fuerza de los gemelos y su lucha con Sindbad.

Función Relevo: música de fondo.

LOS SONIDOS MUSICALES	
In	
Off	
Over	✓

Over: cuando Sindbad canta, se oye como si estuviera acompañado por músicos, pero éstos no se ven. Así mismo, Popeye canta acompañado por músicos que no se ven.

PLANO SONORO
“LOS TRES PEQUEÑOS LOBOS” (1936)

LA VOZ	
Función Anclaje	✓
Función Relevo	✓

Función Anclaje:

LOBO: De aquí vienen las salchichas.

TRES LOBITOS: De ahí vienen las salchichas.

LOBO: ¡Y éstas son unas patitas!

LOBITOS: ¡Y esas son las patitas!

LOBO: ¡Esta carne es muy rica!

LOBITOS: ¡Esa carne es muy rica!

LOBO: ¡Y esa cosa es su colita!

LOBITOS: ¡Esa cosa es su colita!

LOBO: Tocinito, un rico paté, jamón y huevo, y unas chuletas, patas de puerco, salchichitas, los cerditos son muy ricos.

LOBO: ¡Ahora todos juntos!

LOBO: Denme eso o les tiraré de las orejas.

TRES CERDITOS: Ji,ji, ji,

VOZ: Alarma de lobos sólo úsela en caso de emergencia.

VOZ: Plano para el tranquilizador de lobos patente pendiente.

LOBO: Recuerden lo que les he enseñado.

TRES LOBITOS: Está, bien, papá

DOS CERDITOS: ¿Qué te pasa pequeñita? No llores pequeñita, encontraremos a tus ovejitas. ¡Ahí están! ¡Vamos! ¡Qué tragona!

LOBO: ¡Ah, ahora verán, ja, ja!

DOS CERDITOS: ¡El lobo!

LOBITOS: Ahí vienen, es mío, es mío, déjalo, es mío, es mío, suéltalo.

DOS CERDITOS: ¡Aaaaay!

LOBO: Todos vamos a comer.

TRES LOBITOS: Todos vamos a comer.

LOBO: Una cena memorable.

TRES LOBITOS: Una cena memorable.chicharrones, salchichas, jamón con queso, chuletas.

LOBO: Soplaré, cocinaré, los cerdos son muy buen manjar.

2 Cerditos: ¡Ah! Apuesto a que no puedes soplar más fuerte.

DOS CERDITOS: (Ja, ja, ja) eso fue muy débil.

LOBO: No lo fue, dame el cuerno, les mostraré.

CERDITO TRABAJADOR: ¡El lobo!

LOBO: Digan aaaaa.

DOS CERDITOS: Aaaaaa.

LOBO: ¿Quién es?

CERDITO TRABAJADOR: Traigo sabrosos tomates, le daré una muestra gratis.

LOBO: Muestra gratis auu, entonces démela.
 LOBO: Pero quién te has creído, pagarás, entrometido.
 LOBITOS: Haay.

Función Relevó:

CERDITO MAYOR: Algún día, ja, ja, ja algún día vendrá el lobo y la alarma la harán sonar y no vendré porque pensaré que de otro chiste se tratará.
 LOBITOS: quién le teme al lobo feroz, lobo feroz, lobo feroz (la, la, la).
 LOBO: mis pequeñas ovejitas, las he perdido y no sé dónde encontrarlas.
 LOBO: ay, ¡qué bien! (jo, jo, jo) ¡qué bien!

LA VOZ	
In	✓ casi toda las veces son in
Off	✓ la voz del narrador, sólo unas cuantas veces.
Over	

In: casi todas las voces son *in*.

Off: cuando los lobitos dicen “y esa cosa es su colita” La risa de los cerditos la escuchan los lobos después de que el cerdo trabajador se ha ido enojado. Los lamentos del lobo disfrazado de oveja. Las repeticiones de los lobitos cuando dicen “todos vamos a comer”.

LOS RUIDOS	
Función Anclaje	✓
Función Relevó	

Función Anclaje: el ruido de los tiros de las resorteras, del cuerno(alarma), el ruido al caer las manzanas, al caer todas las piezas del tranquilizador de lobos, el golpe del cerdito con una tabla, cuando le caen las manzanas en la cabeza, al caerle una manzana al cerdito trabajador y desparramársele en la cabeza, el ruido de la alarma y luego el de la escopeta, el movimiento de la polea, el sshhh del lobo al callar a los lobitos, el brinco de las ovejitas, el brinco del lobo al atravesar el tronco, cuando cierra la puerta y se traga la llave, del sonar de la alarma, el ruido del cuchillo, al cortar las zanahorias, el golpe de los cubiertos en la mesa, el golpe de las cucharas en los platos, el ruido del cuerno, el ruido cuando se cae al querer jalar el tranquilizador, el de llantas y máquina del tranquilizador al ser jalado por el cerdito, el ruido cuando les pone la manzana en la boca, el ruido cuando el cerdito toca la puerta, todos los ruidos de la máquina tranquilizadora al castigar al lobo y cuando el lobo es lanzado a través de un cañón.

LOS RUIDOS	
In	✓
Off	✓
Over	

In: casi todos los ruidos son *in*

Off: el ruido de la polea la escuchan los cerditos. El sonido del cuerno es escuchado por el cerdito trabajador. Los cerditos se asustan cuando se oye que alguien azota una puerta. El sonido del cuerno cuando los lobitos corretean a los cerditos. El sonido del cuerno llega hasta el cerdo trabajador. El sonido de los platos se escucha pero no se ve quién los toca. El sonido del cuerno que llega hasta el cerdito trabajador. Cuando el lobo a punto de meter los cerditos al horno, oye que tocan la puerta. El ruido del funcionamiento del tranquilizador de lobos sin que se vea por dentro, cuando salen los lobitos de la casa escuchan el sonido del tranquilizador de lobos. Los lobitos escuchan el estallido del cañón y salen huyendo.

LOS SONIDOS MUSICALES	
Función Anclaje	✓
Función Relevó	✓

Función Anclaje: la música ancla las imágenes cuando: el lobo les enseña a los lobitos las partes del cerdo, los cerditos tocando y cantando la flauta y el violín, el cerdito está haciendo el tranquilizador de lobos, sale corriendo el cerdito al escuchar la alarma, corre por el rifle, está acomodándose el rifle, le caen las manzanas, le cae una manzana en la cabeza y se desparrama, cuando se enoja y se va marchando, va caminado de puntitas la familia lobo, calla el lobo a los lobitos, el lobo se está disfrazando de ovejita y llora frente a los cerditos, las ovejitas están brincando, corren los cerditos atrás de las ovejitas, el lobo se tropieza, el lobo se burla de que ya atrapó a los cerditos, empiezan a corretear a los cerditos, el cerdo trabajador oye otra vez la alarma se baja y se golpea la cabeza, toma el rifle y después piensa que se trata de una broma y se regresa. La música también ancla las imágenes cuando: el lobo está preparando las hierbas y verduras que les va a poner a los cerditos, los lobitos golpean la mesa cantando, se enoja el lobito, los cerditos se burlan porque no sopla fuerte, la música acompaña el soplido del lobo, el cerdito se da cuenta que es el lobo y sale con su máquina corriendo, el lobo continúa preparando a los cerditos, llega el cerdo mayor y ofrece cepillos en venta, el lobo entra a la máquina tranquilizadora cada golpe va acompañado de la música hasta que estalla el cañón y salen los tres cerditos desfilando y tocando.

Función Relevó: La música de fondo.

LOS SONIDOS MUSICALES	
In	✓
Off	
Over	✓

In: tocan flauta y violín los cerditos. Al final salen los tres cerditos tocando respectivamente violín, flauta y tambor.

Over: tema musical y musical de fondo.

PLANO SONORO
“EL JARDÍN DE PORKY” (1937)

LA VOZ	
Función Anclaje	✓
Función Relevo	✓

Función Anclaje:

PORKY: Yo, yo, yo, ga, ga, ganaré el primer premio.

VOZ: Semillas.

VECINO: Yo tomo cuesto, luego tomo esa cosa y la pongo dentro y luego mezclo tuto eh, vamos pequeñas coman para ser grandes y fuertes después ganaremos todo el primer premio eh!

VOZ: Tónico para el crecimiento rápido del cabello.

VECINO: ¡Qué hermotso jardíne! , estoy seguro que les gustaría a mis pollitos, vengan pollitos a comer, vengan.

POLLITO: Porqué no te metes con alguien de tu tamaño, viejo grandote, todo, todo grandote.

VOZ: Espinacas.

POLLITO: (Con voz de Popeye) eso es un insulto, ese tipo no me puede hacer eso, pues lo dejaré tirado entre las arvejas a ese grandote.

PORKY: Guau vamos vamos sa, sa salgan de mi jardín, oye ve, vecino saque sus, sus pollos de mi jardín, vecino sáquelos in, in inmediatamente, vamos sáquelos, sáquelos.

POLLOS: 16, 30, 32, (tacleen a Porky).

VECINO: Vamos pollos ahora iremos a la feria y ganaremos el primer premio.

VOZ: Feria del condado de Podunk.

VOZ: Este es el gran premio para el producto casero más grande.

VOZ: Fany la gorda.

CIRQUERO: De prisa, de prisa están a tiempo para el gran show es todo gratuito amigos así que pasen por aquí vecinos. Una píldora que achica todo para achicar sus penas absolutamente y positivamente garantizada para reducir cualquier cosa, ja, ja. Bueno miren Jumbo aquí tienes tu píldora, muy bien Jumbo di aaa! Eh, aquí tienen amigos, adelante de sus propios ojos un elefante fue reducido al tamaño de una pequeñísima, chiquitísima lauchita ja, ja, ja.

CIRQUERO: No empujen vecinos, vengan amigos a reducir su cintura 32 pulgadas vengan aquí para recibir sus píldoras reductoras el paquete vale sólo 25 centavos.

VOZ: Primer premio.

Función Relevo:

PORKY: Co, co, con mi, mi, ja jar jardín.

VECINO: ¡Ma no! , no yo ganaré con mis pollos.

VECINO: Ah, está bien les hablaré, hey, pollos por qué no entran al hermoso jardín, vengan por favor sean buenos pollitos oh, ve que les hablo pero no escuchan ni una palabra de lo que digo, lo siento por ti pero no sé hablar el idioma de los pollos no puedo sacar a los pollos, ja, ja, ja, es una pena, ma, pero no tanto eh... mm.

LA VOZ	
In	✓ Casi todas las voces son in
Off	✓ La voz del narrador que no se ve
Over	

In: casi todas las voces son *in*.

Off: El llanto de un bebé, los pollos escuchan que el granjero les dice “coman pequeñas para que crezcan y sean más fuertes, después ganaremos el primer premio”. Cuando se escucha la voz del granjero pidiéndole a los pollos que salgan del jardín de Porky. Se escucha la voz del cirquero. Se oye la voz del cirquero cuando están pasando los pollos.

Over: La voz del narrador que describe el condado de Pondunk, la voz del narrador que dice “Tónico para el crecimiento rápido del cabello”. Cuando el narrador lee espinacas. Cuando lee la feria del condado, Fany la gorda, etcétera.

LOS RUIDOS	
Función Anclaje	✓
Función Relevo	

Función de Anclaje: los ruidos se escuchan cuando: corren a sus casas, los pasos de Porky, el chorro de agua, el ruido de cuando las gallinas escupen, absorbe la jeringa el líquido y Porky lo inyecta en el jardín, el ruido del temblor cuando las verduras crecen, se sacude las manos Porky, el ruido de los pollos al estar picando las verduras en el jardín de Porky, un pollo absorbe un jitomate, los disparos, el pollo grande avienta al pollito, el pollito se come las espinacas, el revoloteo de los pollos, el pollo abre la manzana, el picoteo de los pollos en el jardín, el cacareo de los pollos, la tacleada que Porky les propina a las gallinas, se le cae la calabaza y al cacharla, el elefante dice ¡Aaaaaaa!, se achica el elefante, el juez le arrebató el premio a Porky, se reducen las gallinas hasta convertirse en huevos.

LOS RUIDOS	
In	✓
Off	✓
Over	

In: casi todos los ruidos son *in*.

Off: el ruido de la calabaza cuando la ve cayendo Porky.

LOS SONIDOS MUSICALES	
Función Anclaje	✓
Función Relevo	

Función de Anclaje: la música ancla las imágenes cuando se escuchan las pisadas de Porky, la música se va parando para anclar que a los pollos no les gustó la comida y cómo la escupen, la música ancla el temblor, crecen las plantas, canta Porky contento, los pollos entran corriendo al jardín, Porky se percata que los pollos están acabando con su jardín, la música ancla la tristeza de Porky y cuando los pollos se percatan de que Porky tiene una calabaza, las tacleadas a las gallinas, corre por la calabaza, la música de feria en la feria, se reducen las gallinas, la música entra para darle el triunfo con bombos y platillos a Porky.

LOS SONIDOS MUSICALES	
In	
Off	
Over	✓

Over: tema musical y música de fondo.

PLANO SONORO
“POPEYE EN ALÍ BABA Y LOS CUARENTA LADRONES” (1937)

LA VOZ
Función Anclaje ✓
Función Relevo ✓

Función Anclaje:

POPEYE: Eh ¡Velas en las manos tengo uh! Sáquenme de aquí.

BRUTUS: Arre, al ataque ¡Vamos!

VOZ: “Barbería”.

OLIVA: Sáldenme, sáldenme ¡Ah!

OLIVA: Popeye me llevan estos inconscientes ¡ah! Popeye Popeye.

POPEYE: Mm, bueno, qué estamos esperando aquí, ¡vamos a movernos!

POPEYE: Siga al caballo de “aguja ser” por favor vamos tranquilo muévase, muévase, ya van muy adelantados, vamos muchacho mueve las piernas, muestra lo que tienes.

Vamos rápido, mm muévete muestra lo que tienes, vamos rápido muévete. Ah tienes los pies planos con razón no puedes correr. Vamos rápido.

VOZ: Combustible.

POPEYE: Creo que esto es lo que te hace falta ¡Si señor!

VOZ: Un día, dos días, 3 días, 4 días, 5 días, 6 días.

POPEYE: Oye consumes mucho combustible para ser de dos cilindros, eso es, vámonos muchacho. Eso es así está mucho mejor, sigue así, sigue así, sí.

POPEYE: Salgan y peleen no sean cobardes. Salgan.

BRUTUS: Oh, ábrete sésamo. Adelante ciérrate sésamo.

POPEYE: Espérenme, espérenme. Ábrete qué? Así ábrete (se), no ábrete Sesu, ah no no. Están violando la Ley por no tener salidas de emergencia. Vaya, aquí tienen todo lo que han robado, de puntitas, de puntitas.

POPEYE: Espero que no me encuentren. De puntitas, de puntitas. Tengo que devolver todo lo que han robado. De puntitas de puntitas. Je, je Oh, Oliva.

BRUTUS: ¿Qué?, debe haber más ladrones por aquí.

POPEYE: ¡Cínico, sinvergüenza!, Oye, tienes que devolver todo lo que le has robado a la gente buena.

OLIVA: Esa ropa es muy pesada y nadie me ayuda, ah! Popeye mi amor, mi cielo. A, a, auxilio, auxilio.

LADRONES: Pase, pase, pase, pase, pase, canasta.

LADRÓN: Espero que la mascota no se enferme del estómago con la comida.

POPEYE: Ay, ay, sáquenme de aquí, rápido mm, es un juego. Ay, éste tampoco sabe hacer tonterías, Ay.

LADRONES: Risas.

VOZ: Espinacas.

POPEYE: Alguien se va a arrepentir por eso.

BRUTUS: Atrapen al enemigo. ¿Dónde está? Ahí.

POPEYE: Uno, por uno no se amontonen.

BRUTUS: ¡Ay! lo tengo.

POPEYE: Parece que vamos a hacer un poco de ejercicio.

BRUTUS: Segundo ataque ¡Ya!

POPEYE: (Risas) ah, entremos al escondite (aquí estoy) (risas) acá, ja ja ja, aquí, jijijijiji.

BRUTUS: Pelea. Yo puedo vencerte, ataquen, ataquen.

POPEYE: Cinco, diez, quince, veinte, veinticinco, treinta, treinta y cinco.

BRUTUS: Firmes.

LADRONES: 1, 2, 1, 2, 1, 2.

POPEYE: ¡Ah! si ¿qué te pareció esa chuza bobo?

BRUTUS: Mm, no podrás conmigo.

POPEYE: Allá va.

OLIVA: Viva, viva, Popeye, es nuestro héroe, viva, viva, Ja, Ja, Ja.

LADRONES: Uno, dos, uno, dos.

POPEYE: Gracias querido pueblo.

POPEYE: Popeye el marino soy.

Función Relevo:

POPEYE: Eso, eso es ¿A dónde están esos bandidos? Esperen a que les eche el guante. Les voy a enseñar quién es Popeye. ¡Taxi Taxi!

LA VOZ	
In	✓ casi todas las voces son <i>in</i>
Off	
Over	✓ se escucha pocas veces la voz de un narrador

LOS RUIDOS	
Función Anclaje	✓
Función Relevo	

Función Anclaje: El ruido de la trompeta, el paso de los cuarenta ladrones, los gritos de Oliva, Glotón comiendo, la caída de Popeye de la lámpara, el freno de camello, el ruido de la bomba de gasolina cuando llega hasta el tope, el ruido de Alí Baba y los cuarenta ladrones cuando entran a la cueva, cuando se cierra la cueva, cuando Popeye intenta abrir la cueva, el sonido de la pipa, el ruido de la pipa cuando está abriendo un boquete en la cueva, cuando jala el pedazo de piedra, el caminar de puntitas de Popeye, al buscar a Oliva, cuando come y bebe Alí Baba, al comer y tragarse los pollos Glotón, con el brinco que da en la mesa Popeye un alimento golpea a Alí Baba en la cara, cuando golpea Glotón un pollo rostizado y le cae en la boca, cuando Alí Baba golpea a Popeye y va a dar al jarrón donde está lavando la ropa Oliva, al golpear Alí Baba a Popeye el cual va dar a un jarrón, cuando va de jarrón en jarrón golpeado por los ladrones, al ser lanzado a un pozo donde hay tiburones, las mordidas que lanzan los tiburones cuando se

pasa las espinacas, al golpear Popeye a los cuarenta ladrones que están asomados en el pozo, al golpear Popeye a los cuarenta ladrones, cuando Popeye le da vueltas con los pies a Alí Baba y después lo avienta, al volver a golpear a los cuarenta ladrones, cuando dentro del cuerpo de Alí Baba Popeye lo golpea, al caerse Alí Baba en la fuente, cuando Popeye vuelve a golpear a los cuarenta ladrones, al lanzarse Alí Baba con una jabalina, cuando jalan Alí Baba y los cuarenta ladrones a Popeye, Oliva y Glotón en son de triunfo.

LOS RUIDOS	
In	✓ casi todos los ruidos son <i>in</i>
Off	✓
Over	

In: casi todos los ruidos son *in*.

Off: el ruido del galopar de los cuarenta ladrones.

LOS SONIDOS MUSICALES	
Función Anclaje	✓
Función Relevó	✓

Función Anclaje: La música ancla la imagen cuando: canta Alí Baba, Popeye monta al camello, Alí Baba y los cuarenta ladrones entran a la cueva, Oliva está lavando la ropa, está comiendo Alí Baba, Popeye discute con Alí Baba en la mesa, Oliva cuelga a Popeye en el tendedero, lo echan al pozo, va a comer espinacas, se ven los cañones en los bíceps de Popeye, sale del pozo, lucha con Alí Baba y los cuarenta ladrones, canta Popeye en son de triunfo.

Función Relevó: Música de fondo.

LOS SONIDOS MUSICALES	
In	
Off	
Over	✓

Over: Tema musical y música de fondo, cuando canta Alí Baba se escuchan instrumentos musicales que no se ven, cuando canta Popeye se escuchan instrumentos musicales que no se ven.

PLANO SONORO
“EL SASTRECILLO VALIENTE” (1938)

LA VOZ
Función Anclaje ✓
Función Relevo ✓

Función Anclaje:

PUEBLO: Ahí viene el gigante nos matará qué hacemos; qué hacemos, qué hacemos nos matará, acabará con nosotros, hay que hacer algo sí, sí pero pronto.

MOSCAS: Zumbido.

MICKEY: De un golpe siete. Eh! De un golpe maté siete.

REY: ¿Tú mataste siete, de un golpe?

MICKEY: Ja, si majestad siete.

REY: Pero ¿Cómo?

MICKEY: Me encontraba sólo, oí un zumbido miré y ahí estaban ¡por aquí, por allá!, sobre mí, por todas partes, me atacaron por la derecha, la izquierda un y otra y otra vez.

REY: Si, si ¿luego?

MICKEY: Cada vez se acercaban más y más giré a la derecha luego a la izquierda una, y otra y otra vez, me tenían acosado. Y entonces, entonces, maté de un sólo golpe y cayeron siete.

PUEBLO: Bravo, bravo, bravo.

REY: Por tu valor, yo te honro nombrándote matador real del gigante.

MICKEY: Gigante, ja, ja, ja pero majestad yo, yo, yo.

REY: Y la mano de la princesa Minni.

MICKEY: La princesa.

PUEBLO: Gritos, se oye los vítores y el azote de la puerta.

MICKEY: Bueno, adiós, hasta luego, si es que vuelvo.

GIGANTE: Se estira.

GIGANTE: Se ríe.

GIGANTE: Al gigante le da hipo.

GIGANTE: Ah, ooh, je, je.

MICKEY: Tose y estornuda. Ja, ja, salud je, je. Manos arriba, pronto. Silba al Gigante.

GIGANTE: Se oyen quejidos del gigante hasta que lo tumba Mickey.

REY: ¡Viva!

Función Relevo:

PUEBLO: Ustedes nunca han matado a un gigante.

PUEBLO: De un golpe mató siete gigantes.

PUEBLO: Siete de un golpe.

PUEBLO: ¿Cuántos?

PUEBLO: Seis.

PUEBLO: Siete.

PUEBLO: De un golpe.

PUEBLO: Está macanudo che. Siete de un golpe. No, no. Sí. Siete. Siete de un golpe.

Siete es verdad, él mató 7 gigantes de un golpe.

REY: Siete.

REY: Traedlo aquí.

REY: Y te recompensaré con un millón de oro en pesosos.

MICKEY: No gracias, yo, yo, yo no, yo, yo, yo.

REY: Dos millones de pesosos.

MICKEY: Pero yo, yo no sé.

REY: Tres millones, cuatro, cinco, seis oh que pasa, oh.

MICKEY: Eje, que me echen 10 gigantes.

Mickey: Y ahora, en buen lío me he metido.

LA VOZ	
In	✓
Off	✓
Over	

In: Casi todas las voces son *in*.

Off: Cuando se escucha un sí del rey sin aparecer en escena. Sin estar presente, se oye que Mickey dice: “y cayeron siete”, “yo, yo, yo”.

LOS RUIDOS	
Función Anclaje	✓
Función Relevó	

Función Anclaje: El barullo de la gente del pueblo, el zumbido de los moscos, el ruido cuando Mickey espanta a los moscos, el golpe que mata a los moscos, al caer los moscos, cuando el guardia sube las escaleras, cuando llega derrapándose ante el rey, los pasos del guardia al subir la escalera donde está el trono, los aplausos de los habitantes del castillo, cuando Mickey se recarga sobre las tijeras y se cae, los besos que le propina a Minni, el griterio de la gente al salir Mickey del castillo, las pisadas de Mickey al salir del castillo, las pisadas del gigante, el gigante pisa el árbol y la piedra, al sentarse en la casita, al oírse el gemido de descanso del gigante, al entrar las calabazas en la boca del gigante, el hipo del gigante, cuando brinca Mickey dentro de la lengua del gigante, el ruido del agua cuando pasa por la garganta del gigante, al caer Mickey en el estómago del gigante, al sacar el gigante de la boca el cubo del pozo, al suspirar, al prender el encendedor, al toser Mickey dentro del cigarro, al aspirar el gigante el cigarro, al estornudar Mickey dentro del cigarro, cuando el gigante da un palmotazo, los gemidos del gigante, al caer y suspirar el gigante, el ruido de los juegos mecánicos, los ronquidos del gigante, el sonido del ventilador.

LOS RUIDOS	
In	✓
Off	✓
Over	

In: Casi todos los ruidos son *in*.

Off: El zumbido de las moscas, el barullo de la gente del palacio al saber que Mickey mató a siete. Se escuchan los aplausos en el palacio para Mickey, pero no se ven en escena los habitantes del castillo. Se oyen pisadas y después se sabe que se trata del gigante. La tos de Mickey adentro del cigarro.

LOS SONIDOS MUSICALES	
Función Anclaje	✓
Función Relevó	✓

Función de Anclaje: La música ancla la imagen cuando: sube el guardia del rey por las escaleras, está frente al rey, acaba de hablar de cómo mató a los siete, siente que se le mueve el piso con los besos que le da Minni, acompaña a Mickey hasta la puente, huye la gente del campo al oír las pisadas del gigante, Mickey cae en la boca del gigante, el gigante se va a fumar un cigarrillo, Mickey escapa por el cuerpo del gigante, Mickey obliga al gigante a meter la mano dentro de la manga, lo ata con el hilo, lo tumba, la música de la feria ancla la imagen de la feria.

Función Relevó: Música de fondo.

LOS SONIDOS MUSICALES	
In	
Off	
Over	✓

Over Tema musical. Música que ayuda a anclar las imágenes y música de fondo.

PLANO SONORO
“BOY MEETS DOG” (1938)

LA VOZ
Función Anclaje ✓
Función Relevo ✓

Función anclaje:

NIÑO1: Vamos a comer nieve ¿quieres? Anda.

PERRO: Guau, guau, guau, guau.

BOBY: Canta.

BOBY: Te voy a bañar y te voy a dejar bien limpiecito. También te voy a cepillar los dientes. Y si estás así bien chulo a lo mejor mi papá si deja que te quedes aquí en la casa. A ver bien limpiecito, ahora sí.

BOBY: Canta.

PERRO: Ladra.

PAPÁ: Ah! qué es lo que estoy oyendo, te dije que nunca traieras un perro a esta casa. Saca ese animal.

PERRO: Ladra.

PAPÁ: Y tú te me vas a dormir sin cenar a ver si así aprendes.

BOBY: Lloro en la cama.

PAPÁ: Ah! Deberías dejar de ser un niño. Ya crece Le dije que no dejara esos patines aquí tirados. Ahora si le voy a dar una buenas para que aprenda. ¡Bobby! ¡Bobby!

DUENDES: Hablan y se llevan al papá.

DUENDES: Cantan.

DUENDE: Explica que el papá no entiende que es un niño.

JUEZ: Pide orden y llama al perro.

PERRO: Ladra explicando cómo lo corrieron.

JUEZ: Pide orden.

DUENDES: Cantan (jurando).

JURADO: Canta.

JUEZ (Boby): Lo envía a la máquina de la juventud.

DUENDE: A la máquina de la juventud.

DUENDES: Cantan.

PAPÁ: He cambiado de opinión. Bobby es un niño inteligente sí.

PAPÁ: Con Bobby y los niños cantan cuando salen de la nevería, van de pesca.

Función relevo:

BOBY: No, mi papá no me deja, no me deja hacer nada.

NIÑO: Ándale pues vamos de pesca ¿Qué te parece?

BOBY: Te digo que no me deja hacer nada.

PAPÁ: Ah! cuando yo era un niño yo sabía que hacer, sí. Oh, oh.

PAPÁ: He cambiado de opinión. Bobby es un niño inteligente sí.

LA VOZ	
In	✓
Off	
Over	

In: Casi todas las voces son *in*.

Off: El barullo de los niños al salir de la escuela. Cuando el enano está escribiendo, se escucha el canto de sus compañeros los jueces.

LOS RUIDOS	
Función Anclaje	✓
Función Relevó	

Función de Anclaje: las campanas del reloj, el barullo de los niños cuando salen de la escuela y se dirigen a la nevería, el llanto del niño, el ladrar del perro, cuando Bobby y el perrito se limpian los pies, al subir corriendo la escalera, el ruido del toallero, los ladridos del perro, los alaridos del perro cuando lo quiere golpear el papá, al caer el papá por las escaleras y le cae un florero en la cabeza, el golpe con martillo que le da el duende al papá de Bobby para que se duerma, el martillo del duende, el ruido de la máquina de escribir, los resortes de la máquina, los golpes de martillo que da el juez, el ruido cuando el papá cae a la máquina rejuvenecedora, al echar a andar la máquina, cuando hacen al papá bebé, al lengüetear el perrito al papá, el alboroto de los niños al ir de pesca con el papá.

LOS RUIDOS	
In	✓
Off	✓
Over	

In: Casi todos los ruidos son *in*.

Off: el niño escucha los ladridos de un perro cuando está sentado llorando porque su papá no lo deja hacer nada, se oye que ladra el perro cuando el papá está durmiendo en el sillón, se oyen los aullidos del perro cuando el papá le avienta una pantufla, se escuchan los martillazos del juez cuando los enanos están discutiendo, el verdugo escucha los sonidos de la trompeta que le indican que tiene que echar a andar la máquina.

LOS SONIDOS MUSICALES
Función Anclaje ✓
Función Relevo

Función de Anclaje: cuando: cantan los niños la música ancla las acciones de éstos, va triste el niño, se encuentra el perro, suben de puntitas las escaleras, baña al perro el niño canta anclando las acciones de éstos, el papá sube y regaña al niño, el papá se cae por la escalera, los duendes van por el papá, cantan los duendes anclando las imágenes, el duende toca el piano.

LOS SONIDOS MUSICALES
In ✓
Off ✓
Over ✓

In: Cuando el duende toca el piano.

Off: En una escena posterior se sigue escuchando el piano pero el duende ya no sale en escena.

Over: Tema musical y música de fondo.

PLANO SONORO
“LA LIEBRE Y EL CAZADOR” (1939)

LA VOZ	
Función Anclaje	✓
Función Relevo	✓

Función Anclaje:

VOZ: Sube el precio de la carne, protestan los consumidores.

CAZADOR: (chifla) Tú vendrás conmigo.

PERRO: Gua gua guau.

LIEBRE: se ríe ji ji ji.

PERRO: aullido de perro.

LIEBRE: Adivina quién soy.

PERRO: gua, gua guau.

LIEBRE: No soy perro, ya casi le atinas.

Ja ja ja, yo soy la liebre que buscas, correcto ¿qué mal, oye ruidos raros?, ¿ve puntitos luminosos?, ¿siente mareos?, ¿no puede mantenerse en pie?

Yo también, me place conocer a un compañero, ja ja ja.

LIEBRE: Amigo, cómo supo que quería sal, es usted un tipo muy amable ja ja ja.

Primer piso enseres de cocina, televisores y aspirinas, ¡suben!

Oiga amigo si no quiere arrepentirse aproveche las ofertas de barata ja ja ja.

LIEBRE: Mm que guapa es tu novia ja ja ja.

PERRO: Gua gua gua.

Liebre: ¿Acaso tienes mucha prisa?

LIEBRE: Tendrás que mostrarme tu licencia. Aliento alcohólico, la multa es muy grande por conducir así, ¿sabes cuál es la sentencia?

Treinta días a pan y agua, trabajo forzados, baños a las 4 de la mañana, y nada de huesos en la tarde ni los domingos ja ja ja.

(canta la liebre en inglés).

LIEBRE: No dispare por favor! Sólo estaba bromeando no hice nada malo.

CAZADOR: Ah sí, ¿eso piensas? pues yo no estoy bromeando, te voy a cazar y luego de pondré en el horno. Ja ja ja.

LIEBRE: Escuche jefe no valgo la pena soy un costal de huesos, mire como estoy, hasta el gobierno me ha rechazado.

VOZ: Rechazado por tener los pies planos.

LIEBRE: Y mi salud no está nada bien, cof cof (tose).

VOZ: Zumbador.

LIEBRE: Ah, liebre está bien amigo ya no llore, deme su mano y olvidemos el asunto.

CAZADOR: Aaaa.

LIEBRE: Ja ja ja.

CAZADOR: Ven aquí y pelea como los valientes, te venceré a ti y a toda tu familia.

Función Relevo:

CAZADOR: No puedo permitir tal cosa ¡mm! Soy un ciudadano pago mis impuestos.
¿Quién se creen que son?, mmm, ya verán conseguiré mi propia carne.

CAZADOR: Vamos a cazar una rica y hermosa libre.

LA VOZ	
In	✓
Off	✓
Over	

In: Casi todas las voces son *in*.

Over: El narrador nos lee la nota del periódico “sube el precio de la carne protestan los consumidores”. También lee rechazado por tener los pies planos y zumbador.

LOS RUIDOS	
Función Anclaje	✓
Función Relevo	

Función de Anclaje: se escucha el ruido cuando: pone la liebre los sellos, el conejo se burla, el perro va olfateando y ladra, sale corriendo el perro, late el corazón del perro, el conejo rueda con el tronco, el perro está ebrio, el cazador dispara el rifle, la máquina está funcionando, está prendida la sirena, se derrapa la liebre, del tren, estornuda la liebre, el cazador llora, suena el zumbador.

LOS RUIDOS	
In	✓
Off	✓
Over	

In: Casi todos los ruidos son *in*.

Off: El ruido de la sirena que se empieza a escuchar antes de que la liebre aparezca en escena.

LOS SONIDOS MUSICALES	
Función Anclaje	✓
Función Relevo	✓ música de fondo

Función de Anclaje: La música ancla las imágenes cuando: se enoja el cazador, va a buscar a la liebre, la liebre les pone trampas, el perro busca a la liebre, el perro salta asustado, cae el tronco y se golpea el perro, el perro sale todo mareado del tronco, la liebre examina al perro, el cazador le tira a las liebres, la liebre sube y baja del elevador, cuando la liebre engaña al perro disfrazándose de perra, el perro corretea a la liebre después de haber sido engañado, la liebre canta el tema musical, la atrapa el cazador, le pone el zumbador en la mano.

Función Relevo: Música de fondo.

LOS SONIDOS MUSICALES	
In	
Off	
Over	✓

Over: Tema musical y música de fondo.

Análisis plano sonoro

En las categorías de anclaje y relevo para las tres fuentes sonoras (voz, ruidos y sonidos musicales) se encontró que en la mayoría de los casos las voces anclan las imágenes, es decir, que voces e imagen conviven para dejar más claro el sentido del mensaje y evitar así la polisemia. El abuso de la voz para anclar las imágenes en la mayoría de los dibujos animados analizados se debe en gran medida a que los niños no cuentan con un contexto amplio que les permita decodificar y por otro lado la intención del narrador es que el infante vea y escuche lo que él quiere que sepa de la historia que cuenta.

En cuanto a la categoría relevo, en el caso de la voz se refiere más bien a cuestiones meramente abstractas, es decir, son representaciones simbólicas que de alguna manera se muestran en la pantalla como por ejemplo en “Boy meets dog” el papá dice: “He cambiado de opinión. Bobby es un niño inteligente sí”... aquí por ejemplo, a través de las imágenes, se ve que el padre cambia de opinión porque después él y los niños van a pescar, en cuanto a que Bobby es inteligente se sabe porque el niño va a la escuela y obedece a su padre.

Respecto a los ruidos, todos fueron identificados como de anclaje. Es así el caso de las pisadas del gigante en “El sastrecillo valiente”, o bien los golpes en el pecho de Popeye o Sindbad, los ruidos de autos y cláxones en “Woos Whoopee”, etcétera.

Finalmente en relación a los sonidos musicales, se halló que en la mayoría de los dibujos estudiados hay una parte de la música que está destinada a anclar imágenes y otra parte es música de relevo que sirve como fondo. Por otro lado, en los once dibujos la música siempre está presente, a excepción de algunos casos donde la música desaparece para dar paso al diálogo.

En las categorías *in*, *off*, *over* los resultados fueron los siguientes: casi todas las voces se escuchan en la escena mostrada, es decir, se ve al personaje cuando está hablando, por lo tanto son voces *in*. Por el contrario se encontraron pocas voz *off*, que consiste en que se escucha la voz de un personaje que no se ve en escena, sino que fue visto en una escena anterior o posterior, como en “El sastrecillo valiente”, cuando Mickey le está contando al rey cómo mató a los siete hay escenas donde no se ve el rey pero se escucha su voz, o bien en “Boy meets dog”, se oye que está ladrando un perro y en una escena posterior aparece frente a Bobby. En “El jardín de Porky” los pollos escuchan al granjero (el cual apareció en una escena anterior) “coman pequeñas para que crezcan y sean más fuertes, después ganaremos el primer premio”. Aunque este recurso lo usa poco el narrador es evidente que esos ruidos *off* de alguna manera también fueron *in* ya que aparecieron en una escena anterior o posterior.

En el caso de la voz *over* fueron contadas las intervenciones de una voz-narrador que se dedica exclusivamente a decir el nombre en español del título del dibujo animado, o a traducir al español textos que aparecen en la imagen, o bien a introducir información oral para tener un marco de referencia sobre la historia que se va a contar, es el caso de “El jardín de Porky”, en donde se escucha la voz de un narrador que comienza a darnos datos sobre la ciudad de Podunk “El año, 1927, el lugar, el Centro Podunk. Población 500/502. La señora Casttele Bottom acaba de tener mellizos. La feria del cond...”

En los once dibujos analizados casi todos los ruidos son *in*, es decir, que se escuchan los ruidos cuando los personajes ejecutan acciones para hacer más real el relato, por ejemplo los martillazos del juez sobre el podium en “Boy meets dog”. El ruido de los trebejos cuando el pirata cae en el sótano en “El ganso de los huevos de oro”, y el ruido del tranquilizador de lobos en “Los tres lobitos”, por citar algunos ejemplos. Por el contrario, sólo unos cuantos ruidos *off* se encontraron. El ruido de un reloj que escucha

Felix el gato y que al asomarse por el cerrojo de la puerta ve que es un robot en “Woos Whoopee”, también en “Los tres cerditos” en una primera escena se ve cómo el cerdito hace sonar la alarma, pero en una escena posterior la alarma se sigue escuchando sin que el cerdito aparezca en ella.

No se identificaron ruidos en la categoría *over* en ninguno de los once dibujos animados.

En relación con los sonidos musicales también se encontraron pocos ejemplos de *in*, sólo en “Los tres cerditos” y en “Los tres lobitos” aparecen los cerditos tocando los instrumentos, estos mismos sonidos musicales se convirtieron en *off*, cuando los cerditos desaparecieron de la escena, pero la música se seguía escuchando.

En el caso de los sonidos musicales su atribución es más bien *over*, es decir, se utiliza la música para anclar las imágenes o simplemente es música de fondo.

Del plano sonoro se concluye que el narrador, en los once dibujos analizados, utiliza más la forma *in* que las otras categorías, esto con el fin de enfatizar las acciones de los personajes con la finalidad de hacerlo más real.

CONCLUSIONES

En esta investigación se han estudiado los dibujos animados comerciales desde la perspectiva del relato de ficción. Para ello se construyó un modelo de análisis narrativo que contribuyó a esclarecer la función del narrador y las características que tienen los relatos de dibujos animados comerciales, que se condensan en las siguientes conclusiones

-En general, se encontró, que los dibujos animados comerciales son relatos de ficción que no ofrecen variantes en sus formas narrativas, es decir, son cronológicos, acrónicos, repetitivos, iterativos y simples en la medida en que existe un exagerado abuso de escenas chuscas y golpes; así como de situaciones de violencia, de premios y castigos que se detallan a continuación.

-Los dibujos animados analizados son obras que relatan historias con la intermediación de un narrador. Son relatos en la medida en que contienen un inicio y un final, así como un conjunto de acontecimientos ordenados en secuencia. Asimismo son relatos ficcionales ya que las historias son inventadas por quien las cuenta, es decir, no son extraídas de la realidad.

-Los dibujos animados son un medio de expresión audiovisual que difiere del escrito en la medida en que el narrador audiovisual puede presentar la descripción, ambientación (esto con imágenes), los diálogos, el sonido la música y hasta los textos escritos simultáneamente, a diferencia del literario que sólo puede realizar estas formas de expresión una por una.

-Por otro lado, los dibujos animados difieren de otros relatos audiovisuales como el relato cinematográfico, ya que mientras el primero utiliza técnicas como el

dibujo para crear a sus personajes y escenarios; el segundo utiliza la cámara para retratar la realidad.

-Es así como el dibujo animado no respeta la literalidad de los contornos gráficos, existe menos representación icónica, es decir, no retrata la realidad como el relato cinematográfico y existen corrientes y estilos culturales debido a la técnica del dibujo.

-En pocas palabras, el dibujo animado se presenta como un método de creación, de movimiento imagen por imagen, las cuales se encuentran más alejadas de la realidad ya que son figuras creadas por el autor.

-En la medida en que los dibujos animados son relatos, existe por lo tanto la intermediación de un narrador; este narrador usa como medio de expresión la imagen y el sonido por ello fabrica el discurso en dos niveles: en el primero son las imágenes las que introducen la narración y en un segundo nivel entran los códigos verbales, éstas unidas en un movimiento homogéneo dan como resultado el discurso audiovisual.

De esta manera se está hablando de un doble relato, ya que por un lado las imágenes son una instancia y el lenguaje verbal que acompaña a esas imágenes es otro, y los dos son necesarios para comprender el sentido del relato.

-La función enunciativa del narrador de dibujos animados es presentar con imágenes a los actores, objetos y paisajes. El narrador es quien decide en qué orden relata describe, ambienta y la intervención de cada personaje de la historia que narra a pesar de que delega la parte verbal a los personajes,

-Ahora bien, en el plano narrativo, en todos los dibujos animados estudiados, el narrador maneja la posición temporal simultánea, es decir, el narrador va contando

lo que le ocurre en el momento mismo de la narración, tanto en lo visual como en lo verbal. Sólo en dos dibujos se intercaló el tiempo en pasado, pero sólo fueron espacios muy cortos. Por lo que se concluye que en los dibujos animados de los años treinta prevalece la narración simultánea, pues se comprobó que todos utilizaron la misma posición temporal. En otras palabras parece ser que al narrador de esa época sólo le interesaba relatar la acción más que manejar antecedentes.

-Por lo que toca al nivel narrativo ha de recordarse, que en los relatos audiovisuales existe cuando menos un doble relato, por eso en el caso de este nivel, en los once dibujos estudiados, se encuentra dos narradores: uno el heterodiegético que da cuenta de lo visual y el otro el homodiegético que da cuenta del relato verbal y que se convierte por lo tanto, en un relato metadiegético ya que en todos los casos el narrador cede su lugar a los personajes. También se encontró la participación de un narrador metadiegético en dos dibujos en donde se relataron historias de segundo nivel con la participación de los mismos personajes del relato primario.

-En conclusión, en los once dibujos animados prevalece el narrador heterodiegético para lo visual y el narrador homodiegético para lo verbal. En el nivel narrativo de los once dibujos analizados, la constante es la misma. En este sentido se observa que a pesar de que el narrador heterodiegético no participa de la historia que cuenta actúa de manera invisible, pues a través de sus personajes se pueden conocer sus formas de actuar, ya que él es quien organiza, manipula y decide como contar la historia. En pocas palabras, controla la información.

-En cuanto al plano perceptivo, la focalización, en los dibujos estudiados, se presenta en dos sentidos: en primer lugar existe focalización cero, donde el narrador sabe más que los personajes, es así como se descubre que éste elabora diversos trucos de recorte y montaje y manipula la información sin que participe en la historia que cuenta. Por el contrario, en la focalización interna variable, los narradores personajes saben lo mismo que los demás personajes. Por lo tanto, es el focalizador cero quién decide como contar la historia, al mantener el control de la información que le concede a cada personaje, ya que él disfruta la ventaja de ser un narrador omnisciente y decidir la forma en que sus personajes focalizan.

-También en todos los dibujos analizados, la ocularización interna es la que prevalece sobre la externa y sólo se hace presente la ocularización cero cuando el narrador describe o cierra la toma. Por otro lado, la ocularización interna es demasiado obvia a diferencia de la utilizada en cine ya que los rasgos y contornos se hacen más evidentes para mostrar con más claridad el nerviosismo, el miedo, o el alivio del personaje. Con el mismo fin se exageran los contornos de instrumentos de alcance visual como el telescopio, o bien el hoyo de la cerradura de una puerta. En este sentido hay que recordar que si bien el personaje es quien oculariza, el narrador es quien decide qué ve cada personaje y cómo lo ve con la idea de mantener el control de la información en la historia que cuenta.

-Respecto a las auricularizaciones, realmente se encontraron pocos ejemplos en los dibujos estudiados, salvo en la de Woos Whoope en la que se detectaron varias. Hay que destacar que la manifestación auricular es bastante obvia al igual que la ocularización interna y de la misma forma que en las ocularizaciones, el narrador es quien decide que debe oír cada personaje.

-Aunque el punto de vista del narrador, en los dibujos animados estudiados, es invisible, lo hace manifiesto a través de los personajes, por lo que los puntos de vista versan siempre sobre los mismos temas en donde los personajes externan opiniones utilizando la calificación y descalificación, la burla, la advertencia y la amenaza. Es decir que en este intercambio de opiniones siempre va a existir la confrontación entre el héroe y el villano, pero es finalmente al héroe al quien le concede la razón el narrador, a pesar de que el héroe haya también insultado con sus opiniones al enemigo.

-Con respecto al plano temporal los resultados fueron muy significativos debido a que los once dibujos analizados marcaron, prácticamente, las mismas variables. En el orden los dibujos animados, todos sin excepción, son cronológicos lineales, la mayoría no manejan el tiempo, es decir, son acrónicos y prácticamente no hay anacronías, las dos que se encontraron fueron en forma verbal.

-Es bastante lógico pensar que en el orden los dibujos animados hayan sido totalmente cronológicos y acrónicos, es decir que para los narradores de estos dibujos el tiempo se concreta en acción, por lo tanto estos relatos carecen de cronología y de historia.

-Respecto a la duración, prácticamente, no se hallaron pausas y se encontraron pocos sumarios; sin embargo, la escena predomina en la mayor parte del tiempo en los once dibujos analizados. La elipsis fue el único elemento que apareció en unos dibujos más que en otros, en los que se la encuentra es en aquellos en los que su estructura narrativa es más compleja.

-Por último, la función del narrador, en el caso de la dilatación, es detener el tiempo con respecto a la historia para construir un clímax que exacerbe el miedo, la lucha, el valor, etcétera del héroe y por otro lado, el engaño, la maldad y la violencia del villano. También se observa que el narrador maneja y controla la información que tiene el narrador al hacer más evidentes las partes de la historia que manipula a su libre albedrío.

-La frecuencia que prevaleció en los once dibujos estudiados fue la múltiple, repetitiva e iterativa en comparación con la singulativa. En este sentido se repiten una y otra vez, en casi todos los dibujos estudiados, diversas escenas de golpes y laceraciones como maniobras para dejar aniquilado al villano que se opone a la justicia. En la frecuencia iterativa, la intención del narrador es dar a conocer la finalidad por la que el héroe lucha, como en el caso de “El sastrecillo valiente”, en donde la intención es matar al gigante. El interés del narrador en repetir diversos acontecimientos es llamar la atención del espectador para presentarle los sucesos desde diversos puntos de vista aunque el tema sea el mismo, por ejemplo, Popeye castiga a Brutus desde diferentes tipos de acontecimientos.

-En cuanto al plano espacial se observa que en todos los dibujos animados existe el campo, fuera de campo, campo, es decir los personajes entran en un continuo “estar aquí y ahora” y “luego estar allá”, para luego volver a “estar aquí y ahora”, por lo mismo que son totalmente cronológicos, prácticamente no existen los fuera de campo sin volver al campo.

-Por lo que toca al espacio se encontró que dentro de las tres categorías analizadas: la identidad, la contigüidad y la disyunción fue la contigüidad (80% aproximadamente) a la que más recurrieron todos los narradores de los dibujos

animados estudiados, ya a que su manejo conduce al espectador a la inferencia de una contigüidad directa; lo que a su vez tiene referencia con el campo y fuera de campo. La identidad apareció en menor medida y las disyunciones fueron escasas.

-Del movimiento espacial, el estático móvil es al que más recurre el narrador (85% aproximadamente) en los once dibujos analizados, seguido por el espacio dinámico descriptivo con un promedio de 18% y escasamente se encontraron, en dos de los dibujos animados, espacio estático fijo. Se puede inferir que esto obedece al hecho de que las técnicas del dibujo en esa época no estaban muy desarrolladas, por lo que el espacio estático móvil es al que más se recurría, ya que para darle movimiento a una objeto o persona requería de 28 o 30 dibujos. Es por esta razón que también el fondo (paisajes sobre todo) era estático y sólo los personajes tenían movimiento, por eso, en todos los dibujos analizados el escenario más bien es representativo y austero, es decir se utilizan pocos atuendos y algunos objetos para la marcha del relato.

-Son bastante similares los escenarios simbólicos en los once dibujos analizados. En todos encontramos que los símbolos que prevalecen son: la alegría, la diversión, el miedo, el coraje, la fuerza, la inteligencia, la esperanza, la mentira, el engaño, la torpeza, la destrucción, la agresión, la violencia, la avaricia. Por lo que se concluye que los dibujos animados comerciales de esa época manejan los mismos escenarios simbólicos.

-Los ambientes de armonía, inseguridad, tensión, seguridad, triunfo, felicidad, se repiten una y otra vez en casi todos los dibujos. Al revisar, por

ejemplo, las series de Popeye se observa que las temáticas siempre son iguales, es decir Popeye y Brutus luchan por el amor de Oliva.

-En el plano sonoro, la voz, en general de todos los dibujos, sirve para anclar las imágenes; los ruidos, todos sin excepción, sirvieron para este fin al igual que la música en algunos casos sirvió para anclar la mayoría de las imágenes y en otros sólo una parte, por lo tanto los dibujos son similares en lo sonoro.

-En cuanto a las categorías *in*, *off*, *over*, en todos los dibujos las voces fueron *in*, prácticamente fueron contadas las *off* y las *over*, por lo que se concluye que la tendencia de los dibujos de los años treinta era la de que los personajes hablaran, y no se notara la presencia de un narrador oculto.

-En el caso de los ruidos, casi todos fueron *in* sólo unos cuantos fueron *off* y no se encontraron *over*.

-En la música fueron pocos los casos *in* y *over* más bien la mayoría de los ejemplos encontrados en los once dibujos fue *over*, ya sea para anclar imágenes o como tema musical de fondo.

-Resumiendo se encontró que el narrador evidencia el uso de la categoría *in* en la voz y los ruidos esto con el fin de hacer más invisible su participación.

-En términos generales, se puede decir, que la función del narrador en los dibujos animados es bastante pobre y de total control, es decir, pobre en cuanto a que se repiten una y otra vez las escenas y de control porque él manipula, organiza, maneja el relato, incluyendo a los personajes los cuales sólo se mueven y hablan a su albedrío.

-Se hace evidente que el narrador hace un gran uso de imágenes y le da menos peso a lo verbal, pero esa multiplicidad de íconos sólo remite, desde

diversas acciones, a mostrar cuerpos retorcidos, personajes convertidos en hojas, cuerpos lacerados...

-Las temáticas se repiten una y otra vez en todos los dibujos analizados, asimismo, el reducido número de actantes no cuentan con pensamientos alternativos ya que siempre se desenvuelven en un clima de lucha y de venganza.

-A pesar de que los dibujos analizados difieren en cuanto a que unos presentan más contenido narrativo que otros la finalidad es la misma defender las causas justas y castigar a los que la infringen.

-Finalmente, este análisis ha servido para confirmar que en los cortometrajes de dibujos animados comerciales actuales, la función del narrador sigue siendo la misma al igual que los de los años treinta, pobre, de total control, de un uso exagerado de escenas repetitivas e iterativas así como de escenarios representativos y series que siempre giran en torno a una misma temática.

ANEXO 1

FILMOGRAFÍA DE DIBUJOS ANIMADOS

NOMBRE	PAÍS	AÑO	CASA PRODUCTORA
Gertie la Dinosauria	Estados Unidos	1914	Wilson Mckay
Felix el Gato	Inglaterra	1919	Otto Messmer
Mickey Mouse	Estados Unidos	1928	Walt Disney
El marino Popeye	Estados Unidos	1929	Paramount
El perro Bimbo	Estados Unidos	1930	Fleischer
Dick Tracy	Estados Unidos	1931	Dick Calkins
Betty Boop	Estados Unidos	1932	Fleischer
Goofy	Estados Unidos	1932	Walt Disney
El pato Donald	Estados Unidos	1934	Walt Disney
Porky	Estados Unidos	1935	Warner Bros.
Elmer Gruñón	Estados Unidos	1935	Warner Bros.
Bugs Bunny	Estados Unidos	1936	Warner Bros.
Superman	Estados Unidos	1938	Action Comic
Blanca Nieves y los 7 enanos	Estados Unidos	1938	Walt Disney
Los viajes de Gulliver	Estados Unidos	1939	Fleischer
El patito feo	Estados Unidos	1939	Walt Disney
Tom y Jerry	Estados Unidos	1939	Hanna Barbera
Fantasia	Estados Unidos	1940	Walt Disney
El pájaro loco	Estados Unidos	1940	Universal Estudios
Pinocho	Estados Unidos	1940	Walt Disney
Dumbo	Estados Unidos	1941	Walt Disney
Bambi	Estados Unidos	1942	Walt Disney
Piolín	Estados Unidos	1947	Warner Bros.

NOMBRE	PAÍS	AÑO	CASA PRODUCTORA
El correcaminos	Estados Unidos	1949	Warner Bros.
La Cenicienta	Estados Unidos	1950	Walt Disney
Charly Brown	Estados Unidos	1950	Schulz
Astro Boy	Japón	1951	Osamu Tezuka
Terry Toons	Estados Unidos	1952	CBS-TV's
Peter Pan	Estados Unidos	1953	Walt Disney
La Dama y el Vagabundo	Estados Unidos	1955	Walt Disney
El show de Ruff and Reddy	Estados Unidos	1957	Hanna Barbera
Huckleberry Hound	Estados Unidos	1958	Hanna Barbera
La Bella durmiente	Estados Unidos	1959	Walt Disney
Los picapiedra	Estados Unidos	1960	Hanna Barbera
Don Gato y su pandilla	Estados Unidos	1961	Hanna Barbera
El oso Yogui	Estados Unidos	1961	Hanna Barbera
Los 101 Dálmatas (Las noches de las narices frías)	Estados Unidos	1961	Walt Disney
Los superhéroicos	Estados Unidos	1963	Hanna Barbera
Kimba el león blanco (El emperador de la jungla)	Japón	1965	Mushi Productions
El libro de la selva	Estados Unidos	1967	Walt Disney
El hombre araña	Estados Unidos	1967	Marvel Production
Los 4 fantásticos	Estados Unidos	1967	Hanna-Barbera
Mafalda	Argentina	1968	Quino
Batman	Estados Unidos	1969	Filmation Associates
El gato con botas	Japón	1969	Toei Animation
Los aristogatos	Estados Unidos	1970	Walt Disney

NOMBRE	PAÍS	AÑO	CASA PRODUCTORA
Doraemon	Japón	1970	Shin-Ei Animation, Shogakukan y TV. Asahi
Mazinger Z	Japón	1972	Toei Animation
Heidi	Japón	1974	Nippon Animation
Marco (Corazón diario de un niño)	Japón	1976	Nippon Animation
Candy Candy	Japón	1976	Toei Animation
El jardín secreto	Japón	1976	N.D.
Remi el niño de nadie	Japón	1977	Tokio Movie Shincha
Conan el niño del futuro	Japón	1978	Hayao Miyazaki – Takahata
La pantera rosa	Estados Unidos	1978	DePatie-Freleng
Ana de las tejas verdes	Japón	1979	Nippon Animation
Tom Sawyer	Japón	1980	Nippon Animation
Los pitufos	Estados Unidos	1980	Hanna-Barbera
La guerra de los planetas	España	1980	RTVE
Ruy el pequeño Cid	España – Japón	1980	B.R.B y R.T.V.E. – Nippon Animation
Mujercitas	Japón	1980	Toei Animation
Sandy Bell	Japón	1981	Toei Animation
Spiderman	Japón – Estados Unidos	1981	Toei Animation – Marvel Production LTD
La familia Robinson	Estados Unidos	1981	N.D.
Garfield y sus amigos	Estados Unidos	1982	CBS
D'artacan y los 3 mosqueperros	España – Japón	1982	B.R.B. Internacional S.A. – Nippon Animation

NOMBRE	PAÍS	AÑO	CASA PRODUCTORA
Alicia en el país de las maravillas	Japón	1983	Nippon Animation
Los Transformers	Japón	1984	Toei Animation
Muppets Babies	Japón – Estados Unidos	1985	Toei Animation – Marvel Production
Robotech	Japón	1985	Harmony Gold
Dragon Ball	Japón	1986	Toei Animation
Daniel el travieso	Japón - Estados Unidos	1987	Toei Animation – Hanna Barbera
Las tortugas ninja	Estados Unidos	1987	Syndicated
El Mago de Oz	Japón	1987	Takayama Fumihiko
Topo Gigio	Japón	1988	Nippon Animation
Oliver y su pandilla	Estados Unidos	1988	Walt Disney
Pulgarcita	Estados Unidos	1989	Animex
La sirenita	Estados Unidos	1990	Walt Disney
La bella y la bestia	Estados Unidos	1991	Walt Disney
Las aventuras de Fly	Japón	1991	Shueisha
Ren & Stimpy	Estados Unidos	1991	Nickelodeon
Niños al rescate	Japón	1991	Tokyo Movie Shinsha
Sailor Moon	Japón	1992	Toei Animation
Aladdin	Estados Unidos	1992	Walt Disney
Spawn	Estados Unidos	1992	Todd McFarlane Productions Inc.
Los campeones (Mighty Ducks)	Estados Unidos	1992	Walt Disney
Pocahontas	Estados Unidos	1995	Walt Disney
Sakura Card Captor	Japón	1998	CLAMP
Las chicas superpoderosas	Estados Unidos	1998	Hanna-Barbera

NOMBRE	PAÍS	AÑO	CASA PRODUCTORA
Pokemon	Japón	1998	4 Kids Production
Digimon	Japón	1998	Toei Animation
Antz (Hormigaz)	Estados Unidos	1998	Drean Works SKG y Pacific Data Images
Bichos	Estados Unidos	1998	Walt Disney
La vida moderna de Rocko	Estados Unidos-Canada	1998	Nickelodeon
CatDog	Estados Unidos	1999	Nickelodeon

BIBLIOGRAFÍA

- Angenot, Marc y otros, 1993, *Teoría literaria*, Siglo XXI, México, 471 pp.
- Asimov, Isaac, 1999, *Análisis del film*, Paidós comunicación, España.
- Aumont. J y Marie M, 1990, *Sobre la ciencia ficción*, Editorial Sudamericana, Buenos Aires, 378 pp.
- Bal, Mieke, 1985, *Teoría de la narrativa, (Una introducción a la narratología)*, Ed. Cátedra, Crítica y estudios literarios, España, 163 pp.
- Barbieri, Daniele, 1991, *Los lenguajes del cómic*, Paidós 10, Barcelona, 285 pp.
- Barthes, Roland y otros, 1990, *Análisis estructural del relato*, Premia, La Red de Jonás, México, 7o. ed., 223 pp.
- _____, 1995, *Lo obvio y lo obtuso*, Ediciones Paidós, España, 380 pp.
- Bassa, Joan y Freixas, R., 1997, *El cine de ciencia ficción*, Paidós, 1997, 204 pp.
- Bendazzi, Giannalberto, 1994, *Cartoon, One Hundred years of cinema animation*, Ed. John Libbey, Honk Kong, 1994, 457 pp.
- _____, 1985, *Le film D'Animation, Vol.I*, Ed. La Pense Sauvage/Jica, France, 190 pp.
- Benveniste, Emile, 1971, *Problemas de lingüística general*, 13ª edición S. XXI, México, 218 pp.
- Beristáin, Helena, 1985, *Diccionario de Retórica y Poética*, Porrúa, México, 529 pp.
- Blanco, Gabriel, 1982, *Cine de Animación 1 ciclo*, aula de cine, Universidad Complutense, Filmoteca Zaragoza, España, 80 pp.

- Bordwell, David, 1995, *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós, 1995.
- Cine de animación, 1992, *Enciclopedia General Básica*, No. 2, Vol. II, Barcelona, 230 pp.
- Casetti, Francesco y Di Chio, 1991, *Cómo analizar un film*, Paidós, España, 1991, 278 pp.
- Chatman, Seymour, 1990, *Historia y discurso*, Taurus Humanidades /Alfaguara, Madrid, 286 pp.
- Real Academia Española, 2000, *Diccionario de la Lengua Española*, Ed. Espasa Calpe, Madrid, 21^a. Edición, 2133 pp.
- Ferrater Mora, J, 1994, *Diccionario de Filosofía*, Ed. Ariel Referencia, España, pp. 1970.
- Fonte, Jorge y Mataix Olga, 2001, *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes, 1937-1967*, T&B Editores, España, 395 pp.
- Gallo, Miguel Angel, 1978, *Los Comics un enfoque sociológico*, Ediciones Quinto Sol, México.
- García Jiménez, Jesús, 1995, *La imagen narrativa*, Editorial Paraninfo, España, 340 pp.
- García Tasao, Leonardo, 2002, *Cómo acercarse al...El cine*, Limusa/ Conaculta, México, 2da edición, 149 pp.
- Garrido Domínguez, Antonio, 1993, *El texto narrativo*, Editorial Síntesis, Madrid 1993, 302pp.
- Gaudreault, A. y Francois, Jost, 1995, *El relato cinematográfico*, Barcelona 1995, 172 pp.
- Genette, Gerard, 1989, *Figuras III*, Ed. Lumen, Palabra crítica 10, Barcelona, 338 pp.
- Kracauer, Siegfried, 1996, *Teoría del cine*, Paidós, España, 1996, 381 pp.
- Halas, John y Manvell, Roger, 1980, *La técnica de los dibujos animados*, Ediciones Omega, Barcelona, 1980, 371 pp.

- Marchese, Angelo y Forradellas, Joaquín, 1991, *Diccionario de retórica crítica y terminología Literaria*, Ariel Barcelona, 446 pp.
- Medina Luis Ernesto, 1992, *Comunicación, humor e imagen: funciones didácticas del dibujo animado*, Trillas, México, 1992, 273 pp.
- Metz, Cristian, 1972, *Ensayos sobre la significación en el cine*, Ed. Tiempo Contemporáneo, Argentina, 346 pp.
- Moscardo Guillón, José, 1997, *El cine de animación en más de cien largometrajes*, Alianza Editorial, Madrid, 288 pp.
- Okada, Emiko y Suzuki Shinichi, 1988, *Anime no Sekai*, Ed. Shinchoosha, Tokio, 111 pp.
- Pimentel, Luz Aurora, 1998, *Relato en perspectiva*, Siglo XXI Editores, México, 191 pp.
- Propp, Vladimir, 1999, *Morfología del cuento*, Colofón, México, 214 pp.
- Riera, Jorge, 1996, *Videoguía manga*, España, 127 pp.
- Romero Álvarez, Lourdes, 1995, *El relato periodístico: entre la ficción y la realidad (análisis narratológico)*. Tesis doctoral, Universidad Complutense, Facultad de Filología, Madrid, España.
- Rovin, Jeff, 1991, *The Illustrated Enciclopedia of Cartoon Animals*, Prentice Hall, New York, 27 pp.
- Tacca, Oscar 1973, *Las voces de la novela*, Editorial Gredos, 205 pp.
- Traversa, Oscar, 1984, *Cine: El significante negado*, Hachette, Argentina, 169 pp.
- Todorov, Tzventán 1990, *Análisis estructural del relato*, Premia Editora, la red de Jonás, Séptima edición, México, pp. 223.
- Tudor, A 1975, *Cine y Comunicación social*, GG Colección Comunicación Visual, España, 288 pp.
- Solomón, Charles 1994, *The history of Animation*, Enchanted Drawings, New York, 356 pp.

Hemerografía consultada.

Carbonel Iturburu, Dolores, 1996, "Desde el planeta Pixar una historia de juguete ", *Cine Premier* No. 19, abril 1996.

Cibergrafía

www. teacuerdas. com-nostalgia-animados-htm, 26 agosto 2004.

www. bcdb.com/cartoom, 30 de agosto 2004.

www. <http://disneyshorts.toonzone.net/>, 5 de septiembre 2005.

www. comics.v, 8 de diciembre 2005.