



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA

# Guía para realizar el análisis de la puesta en escena de un largometraje animado

<b>Apellidos, nombre</b>	Lorenzo Hernández, María (mlorenzo@dib.upv.es)
<b>Departamento</b>	Dibujo
<b>Centro</b>	Facultad de Bellas Artes Universitat Politècnica de València



## Resumen de las ideas clave

En este artículo vamos a presentar una serie de guías útiles para realizar un análisis cinematográfico de largometraje animado, atendiendo específicamente a su **puesta en escena**, o cómo se orquestan los diferentes aspectos visuales y sonoros para transmitir la historia y posicionar al espectador respecto a la misma. Este artículo incluye información clave sobre las siguientes premisas:

1. La puesta en escena en la animación
2. Objetivos de aprendizaje
3. Instrucciones para realizar el comentario
4. Criterios de evaluación
5. Forma de entrega

Tabla 1. Resumen de los contenidos del artículo.

## 1 Introducción: La puesta en escena en la animación

Cuando se analiza la historia que narra un filme, nos fijamos en QUÉ nos cuenta la película, y cuando atendemos a los personajes, en QUIÉNES la interpretan. La puesta en escena no es sino el CÓMO nos cuentan las cosas. Una película es un objeto incompleto, porque necesita de la participación del espectador para que cobre forma. **La PUESTA EN ESCENA es la armonización de una serie de elementos visuales, sonoros, conceptuales y temporales, que el director de la película maneja como un director de orquesta, para crear emociones y transmitir mensajes que enriquecen el conjunto de la narración.**

“Puesta en escena” es un término prestado del teatro, y que se refiere a todos los aspectos visuales y sonoros que refuerzan el sentido de la narración y el carácter de los personajes: color, iluminación, escenario, banda sonora, y recursos retóricos –especialmente importantes en la comedia, el mimo y el teatro contemporáneo (p.e. Galileo, Bertold Brecht)–. Estos principios se han transmitido al cine, añadiéndose a esta lista los caracteres propios de la narración cinematográfica, que radican fundamentalmente en las variaciones del punto de vista propias del montaje ubicuitario (tamaños del encuadre y su posición). El análisis de estos principios en animación supone una nueva vuelta de tuerca, ya que, la animación, es un medio fluido y abstracto, donde cualquier transformación puede tener lugar: las posibilidades retóricas de los objetos se multiplican; el color se convierte en un acento emocional que puede aplicarse más allá de lo naturalista; el sonido puede utilizarse para establecer un equívoco, o para disolverlo; etc.

En el ejercicio de análisis, cuya extensión deberá ser de **dos o tres folios**, los alumnos deberán atender a los siguientes puntos:



1. Introducción: en un solo párrafo se debe incluir el **título** de la película (nota: siempre en *cursiva*) y los datos más relevantes de su **ficha técnica**, como: título original de la película, nombre del director, país y año de producción, técnica de animación, autor de la música, actores de doblaje importantes (si los hay). Por último, este párrafo debe incluir la **sinopsis** del filme, una frase que resume el conflicto principal del relato.
2. Desarrollo: Análisis de la puesta en escena: se trata del corpus principal del trabajo, atendiendo a los **aspectos principales** que se reconocen en la puesta en escena, y cómo estos interactúan. para lograr el efecto deseado. Asimismo, después del análisis general, se puede seleccionar **una escena en concreto** para aplicar un análisis más detallado.
3. Conclusión personal: se trata de un solo párrafo donde, a modo de cierre, deberá constar la **valoración personal** de lo que se ha analizado, destacando sus valores y originalidad.
4. Bibliografía: deberá contener las **fuentes consultadas**, tanto escritas como documentos videográficos (edición de la película) y electrónicos (páginas web).

## 2 Objetivos de aprendizaje

El análisis pormenorizado de la puesta en escena de un largometraje animado es especialmente interesante para el alumno de animación, ya que le ayudará a valorar la originalidad del medio que maneja, atendiendo a sus posibilidades intrínsecas y sin limitarse por la necesidad de verosimilitud del cine de acción real.

Para el estudiante de animación, los **objetivos generales** de este análisis son:

- Identificar los elementos visuales y sonoros que caracterizan de manera original a una determinada película animada.
- Fomentar la capacidad analítica, observando cómo estos elementos interactúan.
- Incorporar a su imaginario personal las aportaciones creativas que ha estudiado en otros realizadores notables.
- Desarrollar el espíritu crítico relacionado con la producción de animación.
- Reconocer los estilos de realizadores y estudios de animación.
- Mejorar sus habilidades comunicativas por escrito.

Entre los **objetivos específicos**, una vez realizado el análisis de la puesta en escena de un largometraje animado, el alumno será capaz de:

- Identificar los aspectos que proporcionan originalidad y personalidad a una película de animación, valorando mejor las diferencias entre animación "mainstream" y animación de autor.
- Seleccionar el uso de los elementos de puesta en escena más adecuados para sus propias películas y proyectos.
- Forjar nuevos recursos y usos de la imagen, el sonido y los objetos en la animación, a fin de crear una puesta en escena con personalidad propia.



### 3 Desarrollo: Instrucciones para realizar el comentario

Para realizar este comentario sólo hace falta seleccionar y ver una buena película de largometraje animado, y tomar nota de los elementos más llamativos que se encuentren en ella. Todos los conocimientos que son necesarios para escribir el comentario posterior se detallan en estas Instrucciones.

En las secciones siguientes se atenderá a estos contenidos:

- Cómo enfocar el análisis de la puesta en escena, donde intervienen múltiples aspectos, como los elementos visuales, escenografía, variaciones del punto de vista, sonido y elementos retóricos.
- Consejos de redacción, donde se atiende a la forma de escribir el texto, y se previene contra numerosos errores lingüísticos.

#### 3.1 Cómo enfocar el análisis de puesta en escena

En este análisis es importante evitar tratar como "compartimentos estancos" cada uno de los elementos que componen la puesta en escena. Por el contrario, hay que intentar ofrecer una visión general de la película.

- Para comenzar, es aconsejable comenzar eligiendo un adjetivo, o dos, para definir de manera concisa la puesta en escena del filme elegido: gótica, lírica, futurista, experimental, minimalista, barroca, simbolista, realista, etc. Esa palabra debe resumir **la impresión que os causa el film**.
- Tras haber descrito los principales elementos de la puesta en escena (no todos, sólo los más relevantes para el filme en cuestión), se puede incluir un **análisis de una secuencia** especialmente impactante, ya sea por su ritmo, la función de la música, cambios dramáticos en la escenografía, el color, la luz, funciones retóricas...

A continuación se desglosan los elementos principales de la puesta en escena animada, proporcionando ejemplos de sus variantes.

##### 3.1.1 Elementos visuales:

Se trata de elementos que el cine comparte con otras artes plásticas, como por ejemplo la pintura: **técnica, iluminación, color, grafismo y composición**.

La **técnica** es la primera superficie con que nos encontramos al analizar la realización de un filme. Los lenguajes de la animación son múltiples y oscilan desde lo más artesanal y *hecho a mano*, hasta la fotografía y la pixiliación. A veces, la singularidad de un filme radica en su técnica, como por ejemplo *De Profundis*, realizada íntegramente a partir de ilustraciones al óleo. En cualquier caso, tenemos dos categorías básicas: animación dibujada o **bidimensional** (comprendiendo también recortables y otras técnicas bajo cámara), y animación en **volumen** (que no sólo comprendería la animación stop-motion o de marionetas, sino también el volumen virtual de la animación 3D).

La **iluminación** forma parte fundamental del lenguaje del filme, y oscila entre su neutralidad (en el cartoon de los 50) y el dramatismo del claroscuro (Disney clásico, o modernos ejemplos de "render" con contraste marcado). Los cambios de iluminación también están pensados para crear puntualmente efectos tenebrosos o dramáticos.



El uso del **color** también muestra gran variedad de ejemplos, desde los degradados con lápices grasos y aerógrafo sobre acetato, hasta las manchas planas e incluso de carácter psicodélico (*Yellow Submarine*). En el color hay dos lenguajes básicos: la armonía (cuando predominan colores de la misma gama, como en *Fantastic Mr. Fox*), o el contraste (cuando coexisten colores opuestos y complementarios, como las escenas de lucha en *Bambi*).

El **grafismo** es a veces el elemento más llamativo de un filme, si es muy rotundo o si está logrado con un procedimiento concreto (el dibujo texturado de *Un gato en París*), aunque en la mayoría de largometrajes es sutil. También puede diferenciarse entre la apariencia aséptica de filmes 3D –*Ghost in the Shell*– y el diseño más caricaturista y espontáneo de otros filmes (*Madagascar*).

Por último, aunque en todos los filmes existen planos con **composiciones** estáticas y otros con gran dinamismo, es posible que en algunos filmes predomine más un estilo u otro, por ejemplo la simetría del encuadre en *Azur y Asmar*, o la tendencia a llenar el encuadre con miles de detalles, como con “horror vacui” en *Bienvenidos a Belleville* o *El Ilusionista*.

### 3.1.2 Escenario:

La escenografía determina las características del **contexto de la acción**, destacando la descripción del espacio, sus dimensiones, y si hay experimentos que jueguen con él (cambios de dimensión, interactividad personaje/creador, etc.)

Por lo general, el cine de acción real necesita verosimilitud de contexto y entorno (salvo excepciones, como el musical o las escenas oníricas, por ejemplo el filme *Los 10.000 dedos del Doctor T*). En animación también pueden darse **cambios en la definición del escenario**, si se trata de la realidad o de un sueño, pero siempre pertenecen a un universo fabricado.

En animación es común encontrar ejemplos extremos, incluso dentro de un mismo filme. Por ejemplo, películas que abundan en **movimientos de cámara** dibujados (lo que crea profundidad espacial), y que al mismo tiempo juegan con **equivocos entre lo plano y lo profundo**, o que deliberadamente presentan escenografías bidimensionales, de tipo medieval (*El zapatero y la princesa*, *El libro de Kells*).

Otro ejemplo extremo se da en *Duck Amuck* (Chuck Jones): el pato Lucas entra en un escenario detallado, representando una calle francesa del s. XVIII, pero conforme se mueve, el fondo se va desdibujando hasta quedar en blanco, dejando “fuera de contexto” al pato, que va vestido de mosquetero. El uso de **escenografías neutras**, en blanco o muy minimalistas, facilita todo tipo de transiciones y movimientos de cámara alrededor del personaje, lo que ayuda a crear un espacio abstracto y dinámico (p.e. *Britannia*, de Joanna Quinn).

Por último, podemos hablar de **escenografías múltiples** a partir del encuadre, o de su movimiento. Paul Driessen suele usar encuadres divididos en varias viñetas, como si fuera un cómic, aunque cada encuadre obedece a una “cámara”, como si el filme fuera un puzzle y el montaje lo sustituyera esa multiplicidad de encuadres (cada uno correspondiendo a una escena o personaje). Las escenografías móviles, menos frecuentes, tienen que ver con lo teatral y estilizado, como la película de Barry Purves *Screenplay*, donde un

biombo y una plataforma rotatoria efectúan todos los cambios de escenario. Pero se trata de ejemplos raros, más propios del corto que del largometraje.

### 3.1.3 Punto de vista:

Se refiere a la **selección de los encuadres**, proporcionándonos información sobre lo que sucede en escena, y cómo es percibido por los personajes. Gilles Deleuze diferencia los tamaños del encuadre según el tipo de información que proporcionan: así, el plano general (que muestra todo el escenario) lo llama "imagen-descripción"; al plano medio lo llama "imagen-acción", y al primer plano, "imagen-afección", porque este último nos transmite las reacciones de los personajes.

También son importantes las variaciones del **ángulo de cámara**, cuyas variaciones pueden ser muy expresivas: un enfoque desde un punto de vista bajo transmite grandiosidad (p.e. los contrapicados de *Ciudadano Kane*), y un punto de vista alto dan superioridad al espectador (los picados).

### 3.1.4 Sonido:

Funciones y personalidad de los **ruidos**, la **música**, y las **voces** (existencia de diálogos y/o narrador). La banda sonora de un filme es, como dice Francis Ford Coppola, el "escenario sutil" del mismo.

Voces y ruidos se pueden utilizar para dar información sobre los personajes, o para fomentar efectos antinaturales que terminan siendo cómicos (la guitarra que suena como una metralleta en *Duck Amuck*).

De alguna forma, la música de un filme responde siempre al mismo adjetivo que hemos elegido para denominar su puesta en escena.

La elección de utilizar diálogos, voz en off (que proporciona un suplemento informativo), o de renunciar a estos recursos, dará lugar a un tipo de puesta en escena más centrada en la pantomima y en el símbolo.

### 3.1.5 Elementos retóricos:

Al igual que la retórica literaria parte del uso impropio de una palabra o conjunto de palabras (ej.: "las perlas de tu boca" como metáfora de los *dientes*), en animación es posible jugar con las posibilidades de los objetos visuales, creando diversos significados e incluso originales "giros visuales":

- **Equívoco**: malentendido momentáneo, normalmente cómico. Una forma habitual de disolver un equívoco consiste en ampliar el encuadre, mostrando el contexto completo (y auténtico) de acción.
- **Metáfora**: reemplazar un objeto por otro, a partir de una semejanza de forma o función entre ambos. Por ejemplo, un pulpo cuyos brazos son cinturones, como metáfora del maltrato a los niños.
- **Metonimia**: representar la causa mediante sus consecuencias. En animación y cine es muy común (evitar) mostrar escenas de crudeza a través de las sombras que proyectan sus personajes.
- **Sinécdoque**: representar un todo mediante un fragmento. Por ejemplo, simbolizar a un abusador infantil como una mano gigantesca.



- Hipérbole: exageración, a veces absurda. Los “takes” de Tex Avery tienen siempre carácter hiperbólico.
- Elipsis: resaltar algo mediante su omisión (dejar algo tapado o en fuera de campo, como por ejemplo la madre de Charley Brown).
- Símbolo: un objeto real representa un concepto abstracto. Por ejemplo, la calavera o el esqueleto simbolizando la Muerte.
- Alegoría: suma de símbolos para representar un concepto complejo.
- Ironía: uso de las imágenes o del contexto en un sentido diferente al de nuestras expectativas. Por ejemplo, una hermosa mujer tiene una voz chillona, lo que rompe un estereotipo marcado. También se puede citar una escena famosa, pero dando lugar a un desenlace diferente.

## 3.2 Consejos de redacción

A continuación vienen una serie de recomendaciones sobre la forma y la estructura del texto, así como algunos consejos para tratar de evitar fallos lingüísticos.

### 3.2.1 Forma de expresión:

A diferencia de estas mismas instrucciones (que aparecen desglosadas en puntos para su mejor comprensión), el análisis del filme animado no debe escribirse nunca en forma de esquema, sino que debe presentar una redacción continua y fluida para la lectura, como por ejemplo las críticas que se publican en las revistas.

Hay que usar un estilo directo, sencillo, pero se deben evitar los familiarismos. Se trata de un trabajo académico: un comentario de película no es un e-mail. Hay que pensar en el texto como si se fuera a publicar. Y por supuesto, no se pueden utilizar abreviaturas de SMS.

Los idiomas aceptados para la redacción pueden ser castellano, valenciano o inglés (para alumnos Erasmus o españoles que deseen practicar).

### 3.2.2 Corrección lingüística:

En primer lugar, a fin de prevenir errores ortográficos, se debe prestar atención al corrector de Word, que siempre subraya las faltas y gazapos. Desafortunadamente, este corrector no diferencia cuándo se está fallando al diferenciar entre dos palabras con significado diferente. Por ello, hay que prestar especial atención a las siguientes confusiones:

- Entre “ha” (verbo haber) y “a” (preposición). También “haber” y “a ver”.
- Errores con los acentos diacríticos: las palabras monosilábicas no llevan **nunca** tilde, excepto cuando existe otra palabra semejante y existe la necesidad de diferenciarla (como por ejemplo “mas” = “pero”, y “más” = adverbio de cantidad). Se debe evitar poner tilde en palabras como “fue”, “vio”, “dio”, “ti”, etc.



- Letras que suenan similar: confusiones entre b y v, entre g y j (hay que tener cuidado con las palabras que en castellano y valenciano son casi iguales, pero presentan distinta ortografía).
- Las letras mayúsculas también deben llevar tilde.

En segundo lugar, hay que estar atento a las diversas funciones de los pronombres interrogativos, y cómo se escriben: no es lo mismo “No sé qué me pasa” = interrogativo, que “Pasó lo que tenía que pasar” = relativo. También son frecuentes otro tipo de errores ortográficos, como cuando una expresión de dos palabras o más, variando su significado: uno de los fallos más comunes consiste en escribir “sobretudo” en vez de “sobre todo” (= principalmente), o “a parte” en vez de “aparte”. En general, **cuando haya dudas sobre cómo se escribe una palabra, hay que buscarla en el diccionario.**

En tercer lugar, para asegurarnos de que los signos de puntuación están colocados correctamente, es bueno leer una vez en voz alta el texto cuando esté terminado, y entonces es fácil darse cuenta de dónde faltan o sobran **puntos** y **comas**. Los **dos puntos** deben usarse cuando se va a referir a continuación algo que es consecuencia de lo primero, o para presentar una enumeración. El **punto y coma** es también de gran utilidad para realizar pausas suaves (por ejemplo, separar enumeraciones largas).

### 3.2.3 Citas de otros textos:

Es muy fácil reconocer cuándo se ha copiado, y cuándo se trata de escritura original. Los trabajos que contengan plagios de otros textos (esto es, citas no acreditadas), serán suspendidos. Cuando se realiza una cita textual de lo que otro autor ha escrito, siempre se debe entrecomillar el texto que se toma prestado, e incluir la referencia entre paréntesis después de la cita.

- **Ejemplo:** “Avery invirtió los tópicos del género para provocar la risa irónica. Le gustaba, por ejemplo, tomar figuras del lenguaje y transferirlas literalmente a la pantalla.” (Gianalberto Bendazzi, *110 años de cine de animación*, p. 137).

## 4 Criterios de evaluación

El comentario se evaluará respecto a sus **contenidos** (el rigor del análisis realizado), y a su **forma de expresión** (la calidad de la redacción).

El rigor del análisis comprende el 70% de la nota, porque es el objetivo principal del ejercicio, que se demuestra mediante los siguientes elementos:

- **Interés de los datos ofrecidos en la introducción.** Se trata de una información selecta, pertinente y no meramente anecdótica. Este párrafo sirve para ubicar el comentario posterior.
- **Síntesis en la descripción de la puesta en escena.** La puesta en escena está compuesta de muchos y variados elementos; por tanto, no es necesario analizarlos todos, sino sólo los más característicos y poderosos de la película; y sobre todo, prestar atención a cómo funcionan en conjunto, unos con otros. En vuestro comentario podéis seleccionar algún fragmento o escena que queráis destacar, sin perder de vista el conjunto del film.



- **Ideas de vuestra valoración final**, destacando la originalidad y funciones de la puesta en escena del filme analizado.

Por otro lado, la calidad de la redacción se lleva un 30% de la nota. La forma de expresión es fundamental para poder valorar mejor los contenidos e ideas que se quieren transmitir. Hay que prestar atención a los siguientes puntos:

- **Corrección ortográfica**: siendo alumnos universitarios, se da por sentado que saben escribir correctamente en castellano. A partir de la sexta falta de ortografía (tildes incluidas), se devuelve el escrito al alumno para que lo enmiende, con la consiguiente sanción en la nota (-1 punto).
- **Coherencia sintáctica y gramatical**: las frases se deben ordenar de la manera más comprensible, así como utilizar correctamente los conectores (adverbios) y signos de puntuación. Si cualquier alumno tiene problemas para redactar, debe intentar ser sencillo en su expresión, y no escribir oraciones con un exceso de subordinadas. La coherencia sintáctica también afecta a la posición de los signos de puntuación, que en ningún caso podrán dividir la frase de forma aleatoria (lo que la deja sin verbo) o carecer de ellos (lo que interrumpe el ritmo de lectura).

## 5 Forma de entrega

El comentario debe presentarse como un **documento de word** (\*.doc), y ser remitido a la siguiente dirección de correo electrónico: [mlorenzo@dib.upv.es](mailto:mlorenzo@dib.upv.es)

Si se utiliza Windows Vista o Windows 7, hay que guardar el documento en un formato compatible con Microsoft Word 1997-2003 (formato de compatibilidad). Se debe evitar, por tanto, el formato \*.docx.

Los documentos pueden contener imágenes que seleccionéis para ilustrar vuestras ideas (pero sin sobrepasar jamás los 10 megas en el peso del archivo).

Por último, cualquier comentario entregado con posterioridad al plazo marcado en clase tendrá una sanción en su calificación.

## 6 Cierre

A modo de cierre, recapitularemos ahora los contenidos que deben figurar en el ejercicio:

- **Ficha técnica**: Información fundamental sobre la película.
- **Descripción de la puesta en escena**: donde se resaltan sus valores más relevantes y específicos.
- **Análisis de una secuencia**: debe ser breve y relacionado con lo que se ha expuesto antes.
- **Conclusiones**: valoración personal de la puesta en escena.
- **Bibliografía consultada**: libros, vídeos e internet.



Como conclusión, el análisis de los elementos que conforman la puesta en escena animada es tan apasionante como variopinto. Existe una gran multiplicidad de ejemplos de gran relieve artístico que a partir de ahora cautivarán la atención del alumno y futuro animador, y que seguramente lo llevarán a buscar nuevos retos y formas de expresión renovadas. En la animación, quizá más que en ninguna otra arte, lo que se da en la superficie, la capa más exterior del relato, condiciona de manera profunda lo que se dice y cómo nos llega.

## 7 Bibliografía recomendada

### 7.1 Libros:

- [1] ARNHEIM, Rudolf, 1957, *El cine como arte*, Barcelona: Paidós, 1986.
- [2] BERGSON, Henri, 1899, *La risa*, en *Los Premios Nobel de Literatura*, Barcelona: Plaza & Janés, 1967, vol. III, pp. 811-905.
- [3] FREUD, Sigmund, 1905, *El chiste y su relación con lo inconsciente*, en *Sigmund Freud: Obras Completas*, Buenos Aires: Orbis, 1988, vol. 5, pp. 1029-1167.
- [4] BORDWELL, David, 1985, *La narración en el cine de ficción*, Barcelona: Paidós, 1996.
- [5] DELEUZE, Gilles, 1985, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Barcelona: Paidós, 1987.
- [6] WELLS, Paul, 1998, *Understanding Animation*, London, New York: Routledge.

### 7.2 Referencias de fuentes electrónicas:

- [7] LORENZO HERNÁNDEZ, María, 2007, "The Double Sense of Animated Images. A View on the Paradoxes of Animation as a Visual Language", en *Animation Studies E-journal*, <http://journal.animationstudies.org/category/volume-2/maria-lorenzo-hernandez-the-double-sense-of-animated-images/>