



FACULTAD DE COMUNICACIONES

CARRERA DE **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS DIGITALES**

**“NARRATIVA AUDIOVISUAL EN LA PELÍCULA TOY
STORY 4, 2019”**

Tesis para optar al título profesional de:

Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

Autores:

Melissa Lucille Garay Reategui

Gianni Stephano Sanchez Quiñe

Asesor:

Mg. Norka del Pilar Segura Carmona de Barrueto

<https://orcid.org/0000-0001-6651-2859>

Lima - Perú

2024

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	GUILLERMO MAURA LAU
	Nombre y Apellidos

Jurado 2	NORKA DEL PILAR SEGURA CARMONA DE BARRUETO
	Nombre y Apellidos

Jurado 3	YULVITZ RAMON QUIROZ PACHECO
	Nombre y Apellido

INFORME DE SIMILITUD



Página 2 of 141 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3010153839




9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

▸ Bibliografía

Fuentes principales

- 8%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 4%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

Agradezco a toda mi familia, por todo el apoyo que me han brindado durante los 5 años de universidad. Por haber estado conmigo y acompañarme a lo largo de mi vida y darme el apoyo incondicional que siempre necesité.

Todos han sido guías para mí, y lo que soy hoy por hoy se los debo totalmente, por lo que, con mucho cariño, a todos ellos les dedico este trabajo.

A mis padres, por su amor incondicional, conocimientos y apoyo constante a lo largo de mi camino académico. A mis tías, por su sabiduría y orientación en momentos clave. A mi padrino, por su guía. Y a mi madrina y a mi tío por la confianza en mi capacidad para lograr mis objetivos.

A mi abuelo Raúl, que sigue siendo un faro de cariño y amor en mi vida. Y a mis seres queridos que ya no están conmigo, mis abuelas Miriam, Elsa y Carmen, y mi abuelo Fernando, que, aunque ya no están físicamente, siempre creyeron en mí y me inspiraron a seguir adelante. Gracias por estar siempre a mi lado, por creer en mí y por ayudarme a alcanzar mis sueños. Esta tesis es un reflejo de su amor y dedicación. Les dedico este logro con todo mi corazón

AGRADECIMIENTO

Agradecer a nuestra asesora Norka del Pilar Segura Carmona de Barrueto, por el apoyo y los consejos brindados para el correcto desarrollo del documento durante la investigación, y la paciencia para revisar cada avance.

A la Universidad Privada del Norte, como alma máter, y a todos los docentes que aportaron a nuestro desarrollo personal y académico. Siempre lo llevaremos presente en nuestro futuro profesional.

ÍNDICE DEL CONTENIDO

DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
ÍNDICE DEL CONTENIDO	6
RESUMEN	9
ABSTRACT	10
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	11
1.1 Realidad problemática	11
1.2 Formulación del problema	16
1.2.1 Problema General	16
1.2.2 Problemas Específicos	16
1.3 Antecedentes	16
1.3.1 Antecedentes internacionales	16
1.3.2 Antecedentes nacionales	19
1.4 Marco Teórico	24
1.4.1 Teorías de la Comunicación	24
1.4.1.1 La teoría de usos y gratificaciones	24
1.4.1.2 La Teoría de Signos	25
1.4.2 Narrativa audiovisual animada	27
1.4.3 Dimensión Narrativa	28
1.4.4 Construcción del personaje	29
1.4.5 Idea Controladora	29

1.4.6 Elementos estilísticos	28
1.5 Objetivos	32
1.5.1 Objetivo General	32
1.5.2 Objetivos específicos.....	32
1.6. Justificación.....	33
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	35
2.1 Tipo de Investigación	35
2.2 Población y muestra.....	35
2.3 Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos.....	37
2.4 Procedimiento y recolección de datos	41
2.4.1. Aplicación de la Ficha de Observación a la Muestra.....	44
2.5. Aspectos éticos	46
CAPÍTULO III: RESULTADOS	48
3.1 Análisis e interpretación de la ficha de observación.....	48
3.1.1 Dimensión Narrativa	104
3.1.1.1 Narración.....	104
3.1.1.2 Narrativa.....	106
3.1.2 Construcción del Personaje	105
3.1.2.1 Vínculo con la acción.....	105
3.1.2.2 Vínculo psicológico.....	106
3.1.3 Idea Controladora	108
3.1.3.1 Corte Social - Económico	108
3.1.3.2 Corte de Género - Racial.....	110

3.1.4 Elementos estilísticos	111
3.1.4.1 Planos y Tomas	111
3.1.4.2 Composición y encuadre	112
3.1.4.3 Campo y Fuera de Campo	112
3.1.4.4 Elipsis y Transiciones.....	113
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	114
4.1 Limitaciones	114
4.2 Discusión	114
4.3 Implicancias.....	122
4.4 Conclusiones.....	123
REFERENCIAS.....	126
ANEXOS.....	134

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Muestra de la Investigación	37
Tabla 2 Datos de los Expertos que validaron la ficha de observación	43
Tabla 3 Ficha de Observación de la Escena 'El Rescate de Control' de la Película Toy Story 4	48
Tabla 4 Ficha de Observación de la Escena 'Cambio de Mando' de la Película Toy Story 4	53
Tabla 5 Ficha de Observación de la Escena 'El Nacimiento' de la Película Toy Story 4	58
Tabla 6 Ficha de Observación de la Escena 'La Conciencia de Woody' de la Película Toy Story 4 ..	64
Tabla 7 Ficha de Observación de la Escena 'Caminata con Forky' de la Película Toy Story 4	69
Tabla 8 Ficha de Observación de la Escena 'El Secuestro' de la Película Toy Story 4	75
Tabla 9 Ficha de Observación de la Escena 'El Reencuentro' de la Película Toy Story 4	80
Tabla 10 Ficha de Observación de la Escena 'Necesidad de Amor' de la Película Toy Story 4	85
Tabla 11 Ficha de Observación de la Escena 'La Niña Perdida' de la Película Toy Story 4	92
Tabla 12 Ficha de Observación de la Escena 'La Despedida' de la Película Toy Story 4	97

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal analizar la narrativa audiovisual animada en la película 'Toy Story 4', 2019. Para ello se realizó un estudio de nivel descriptivo, enfoque cualitativo con el diseño de investigación del estudio de casos cualitativos. Se empleó la observación como técnica, y la ficha de observación como instrumento; para analizar una muestra de 10 escenas elegidas a criterio de los investigadores. Los resultados revelan sobre la narrativa en 'Toy Story 4' que se distinguen elementos del guión como diálogos extensos y momentos de acción (narración), y elementos visuales como encuadres y colorizaciones. También se destaca la coherencia en la construcción de personajes, en sus acciones y motivaciones. La idea controladora del largometraje aborda cortes socio-económicos y de género-racial, resaltando la creación de reglas en el mundo ficticio de los juguetes y la inclusión protagónica de personajes femeninos. Finalmente, los elementos estilísticos fueron precisos en el equilibrio de planos, la efectividad de las elipsis; y la composición fotográfica de cada toma, en la que tuvo su punto más fuerte.

PALABRAS CLAVES: Narrativa audiovisual, narrativa transmedia, animación, narrativa animada, storytelling.

ABSTRACT

The primary objective of this research was to analyze the animated audiovisual narrative in the 2019 film 'Toy Story 4.' It was employed a qualitative case study design, adopting a descriptive approach. Observation was the primary technique used, with an observation sheet serving as the instrument to analyze a purposive sample of 10 scenes selected by the researchers. The findings reveal that the narrative in 'Toy Story 4' is distinguished by script elements such as extensive dialogue and action sequences (narration), as well as visual components like framing and colorization. The study also underscores the coherence in character construction, particularly in terms of their actions and motivations. The film's controlling idea navigates socio-economic and gender-racial themes, emphasizing the establishment of rules within the fictional toy world and the prominent inclusion of female characters. Lastly, the stylistic elements were marked by precision, particularly in shot composition, the effective use of ellipses, and the photographic composition of each frame, which emerged as a significant strength.

KEYWORDS: Audiovisual narrative, transmedia narrative, animation, animated narrative, storytelling.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

La narrativa audiovisual es el pilar y el cimiento de todas las carreras de comunicaciones. Desde el principio se han basado en el trabajo de contar, y siendo más específicos, del 'modo' de contar. Según Ordóñez (2018), el término propiamente de 'Narrativa Audiovisual' puede ser malentendido como una producción con secuencias de sonidos e imágenes, ya que esta no es la forma necesariamente correcta de entenderlo.

En realidad, y según el mismo autor, se puede entender la narrativa audiovisual como el "contenido" reconocido por un espectador por medio de imágenes y sonidos.

Sin embargo, "puede ordenarse de varias maneras y las imágenes, representarse desde diferentes ángulos y movimientos de cámara, lo que de alguna manera, modifica la forma en que se percibe el relato." (p.2)

En pocas palabras, una historia puede ser solo una historia, pero el modo en que se cuenta (implicando necesariamente recursos como sonidos, efectos, imágenes y movimientos, y por supuesto, el estilo que cada uno emplea) son los que constituyen la narrativa audiovisual.

Por supuesto, la narrativa audiovisual es requerida para cada una de las ramas de las comunicaciones, aplicándose tanto en periodismo como en publicidad, desde diseño gráfico hasta marketing o edición. Pero es muy poco estudiada en una de sus fuentes más ricas: La animación.

Pronto se descubrirá que la animación es probablemente de las vertientes más ricas del ámbito de las comunicaciones, ya que es capaz dentro de sí, de englobar casi todas sus ramas: Muy empleada para la publicidad y el marketing, requiere de los conocimientos y habilidades de artistas como ilustradores y diseñadores dibujantes, una adecuada investigación sobre la historia y trasfondo

que se quiera narrar con técnicas muy propias del periodismo si se quiere, y por supuesto toda la metodología y fases básicas de la comunicación audiovisual (e incluso, cinematografía). En la animación, de forma literal no hay nada que no deba estar allí. Se puede deducir fácilmente a que hace referencia la frase anterior: Es posible citar errores de continuidad muy conocidos en el ámbito cinematográfico, por ejemplo errores en maquillaje en *White Chicks* (Wayans, 2004) y sus cambios en el color de las pupilas de Marcus, o la aparición de un café Starbucks en el cuarto episodio de la octava temporada de *Game of Thrones* (Nutter, 2019).

Efectivamente, en la animación no hay posibilidad de este tipo de errores, pues cada objeto que aparezca está intencionalmente dibujado o colocado por algún motivo sustancial, o incluso por algún tipo de 'easter egg' o referencia para los fanáticos y seguidores.

Lamentablemente, este potencial es muchísimas veces ignorado. Sin ir muy lejos, es catalogado en su mayoría como un género de cine y esto no es correcto. La animación es un estilo de cine, puesto que en sí misma puede albergar diversos géneros tales como terror, comedia, infantil, aventura y demás; y por consecuencia, albergar en sí, diversos estilos de narrativa audiovisual.

Ahora, tras esta salvedad respecto al cine animado, se presentará a la narrativa audiovisual animada. Según la Universidad Isabel I (2024), es la manera en la que se cuentan historias, empleando elementos visuales y auditivos. Por supuesto, empleando conexiones emocionales, educativas, entretenidas y obviamente, artísticas.

Esto a su vez, abre un nuevo debate, y es que en su mayoría (por no decir casi todos) mantienen a la animación encasillada como un producto relacionado para la tierna infancia o máximo, la niñez. Esto está muy alejado de la realidad. Si bien en sus inicios fue muy empleado para cortometrajes de temática infantil y adaptaciones de cuentos para niños, en realidad, el cine animado propiamente dicho es un producto que no necesariamente está orientado hacia un público infante.

La animación no es una mera producción con intención de llevar un mensaje sencillo para niños. De hecho hay producciones animadas específicamente creadas para adolescentes y adultos, como por ejemplo *The Simpsons* (Gorening, 1989). Sin embargo, son entidades muy respetadas en el mundo del cine las que insisten en mantenerlo encasillado, tales como La Academia, donde se premia a las mejores películas con un Óscar.

Claro está que los entendidos en la animación, en su mayoría, están en contra de ellos y buscan constantemente visibilizar que la animación es mucho más. Sin embargo, se debe reconocer que dentro del cine y sus galardones, es probablemente la 'Ceremonia de los Premios Óscar' la que más audiencia consigue a nivel mundial. Una de sus premiaciones más criticadas (en el ámbito de las películas animadas) fue la del 2020, donde salió elegida *Toy Story 4* (Cooley, 2019) por encima de contrincantes como *Klaus* (Pablos, 2019).

Es por ello que la presente tesis se centrará en el estudio de la película *Toy Story 4*. Esta película, estrenada el 21 de junio del 2019, cuenta la historia de Woody, aquel personaje que siempre buscaba cuidar a su dueño. Pero esta película le sirve como redención, puesto que se liberará de aquella carga y trabajo que él cree, le ha sido asignado. Descubrirá, a través de un largo viaje, que el mundo es un lugar muy grande, y que con una vieja conocida, su vida puede ser mucho mejor e ir más allá de sobreproteger a sus dueños, para que cada uno pueda descubrir su propósito por sí solo.

De acuerdo con cifras oficiales de Disney y CNN (2019), la película consiguió 1073 millones de dólares en taquilla mundial, habiendo costado 200 millones, se consagró como una de las películas con el récord de más de mil millones de dólares en un solo año.

Esta tesis presentará una propuesta para la metodología de estudio objetivo sobre narrativa audiovisual animada, que, dicho sea de paso, no ha sido trabajada o estudiada con frecuencia.

Se profundizará en el estudio de este tema, con el enfoque más integral y objetivo posible, pues se debe tomar en cuenta que no se debe emplear valoraciones subjetivas para juzgar adecuadamente el tratamiento que se está dando, en función de cada aspecto de la narrativa, tanto desde lo técnico (como encuadres, planos, colorización y movimientos de cámara), psicológicos (tratamiento de personajes, personalidades, estereotipos) e ideológicos (corrientes de pensamiento fácilmente identificables, o su iconicidad y efecto en la audiencia).

Se debe tomar en cuenta que la tesis es relevante precisamente por el motivo expuesto a lo largo del texto. No se cuenta con un sistema adecuado para elaborar el estudio de la narrativa audiovisual en las películas animadas. En concreto, los estudios en función a ella son escasos, y muchos de ellos sesgados por prejuicios que no pueden verse aplicados en una metodología objetiva para juzgar una narrativa. Es necesario tener un sistema que logre fijar puntos básicos de partida para cada película o producción animada, puesto que, si bien no es solamente para un público infantil, es probablemente de los que más la consumen, y es imperativo saber si el material audiovisual que están consumiendo a temprana edad, o en cualquier punto de sus vidas, es el adecuado en estándares de calidad y mensaje, que es lo que ha sido juzgado muchas veces por estudiosos de la animación en general.

Asimismo, se debe mencionar la relevancia social de este estudio. Tomando en cuenta que esta película explora una nueva aventura de Woody y los demás, se entiende que permanece como el principio del cierre de ciclo para la historia del vaquero. De este modo, se podrá estudiar, también, la fórmula empleada por un estudio como Pixar, para la narración de una historia ya conocida, para un nuevo público infantil.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo se presenta la narrativa audiovisual en la película animada 'Toy Story 4', 2019?

1.2.2 Problemas Específicos

¿Cómo se presenta la dimensión narrativa en la narrativa audiovisual de la película animada 'Toy Story 4', 2019?

¿Cómo se aplica la construcción del personaje en la narrativa audiovisual de la película 'Toy Story 4', 2019?

¿Cómo se presenta la idea controladora en la narrativa audiovisual en la película 'Toy Story 4', 2019?

¿Cómo son los elementos estilísticos en la narrativa audiovisual en la película 'Toy Story 4', 2019?

1.3 Antecedentes

1.3.1 Antecedentes internacionales

Se toma en consideración como primer antecedente a Cantillo (2015), que publicó un artículo científico titulado *Del Cuento al Cine de Animación: Semiología de una Narrativa Digital*, en la revista 'Sociedad Española de Estudios de la Comunicación Iberoamericana' en España.

En ella, tiene por objetivo el estudio de las narrativas digitales, y su rol en la supuesta libertad que despierta en el público infantil.

Empleó una metodología de nivel de estudio descriptivo, con un enfoque cualitativo basada en el análisis de documentos, discursos y productos audiovisuales, proponiendo una correlación entre teoría y práctica.

Su investigación afirma que la finalidad de las narrativas en el cine animado está dirigida a la formación de la identidad infantil. Para ella, se rompe el concepto de personaje ficticio desde el preciso instante en que toma lugar en la realidad que se conoce. Asimismo, detalla que estas

producciones siempre apuntan al ámbito sentimental, pues desde allí los filtros de razonamiento son pues, más finos y superables. Para la autora, se debe ver más allá de la 'hipernarrativa', pues al hacerlo con la conciencia crítica queda revelado el 'adoctrinamiento hipnótico' oculto, ya que, según postula, los oligopolios del cine animado son quienes dominan y quieren crear la conciencia colectiva de los niños con la agenda que ellos 'imponen a la niñez'.

A la par, García-Erguín, (2015), publicaba su artículo científico *La Emancipación de Dreamworks Animation. Del género "cartoon" al adulto: cambios narrativos en el cine de animación*, en la revista 'Ética y Cine Journal'.

Su objetivo fue el análisis de la narrativa empleada e instaurada por los estudios Dreamworks, y cómo se creó la antítesis del, hasta ese entonces, hegemónico 'estilo Disney'.

Empleó en su metodología de nivel de estudio descriptivo, con un enfoque cualitativo, una revisión crítica y el análisis cualitativo de una lista de producciones audiovisuales de las productoras antes mencionadas, sumándole la revisión de documentos y artículos necesarios para dar el sustento académico al trabajo.

Cabe destacar, que es de los primeros académicos en reconocer que la animación no es un género, sino que es un método para desarrollar los géneros cinematográficos. La investigación concluye que la animación no es más un estilo para niños, pues puede abarcar que su narrativa puede estar perfectamente orientada hacia el público más adulto, con menciones y análisis a producciones como *The Simpsons* (Gorening, 1989) y *Antz* (Johnson & Darnell, 1998) siendo esta última estrechamente relacionada a la teoría del Superhombre de Nietzsche. El autor postula que Dreamworks nació como la antítesis al clásico estilo de Disney, en el que su narrativa rompía estereotipos del cine infantil para burlarse de sí mismo, lo que los convierte en los más dignos herederos de la industria cinematográfica animada, haciendo referencia directa al corte social impregnado en los nuevos contenidos audiovisuales animados.

Además, Marín-Díaz (2017) publica un artículo científico titulado *Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney*, con el aval de la Universidad de Córdoba, España.

El objetivo de su artículo es el estudio del contenido en los valores que transmiten las mujeres protagonistas de las películas de animación Disney, pues estos han ido evolucionando.

La metodología que se usó es del nivel de estudio descriptivo, enfoque cualitativo, con diseño correlacional, además de 'ex post facto'. El instrumento que se empleó fue el Alfa de Cronbach diseñado por Marín y Sánchez (2015) adaptado al contexto de la esfera cinematográfica, con una escala de respuesta tipo Likert del 1 al 5. La muestra empleada son 27 profesores en pleno ejercicio de sus labores como Educadores Infantiles de la Ciudad de Córdoba, entre 22 y 63 años.

La investigación, que reúne los puntos de vista antes mencionados con el respaldo académico respectivo, concluye que entre los comportamientos más frecuentes en la narrativa de los personajes femeninos animados de Disney (desde su dimensión de acción psicológica), se encuentran los de Blancanieves (como ama de casa), Cenicienta (tratada como sirvienta), Ariel (quien se reduce como persona y renuncia a todo por su príncipe), Bella (asumiendo un rol de cuidadora, para su padre enfermo y luego de una Bestia), Jasmine (cuyo entorno de hombres a su alrededor deciden por ella, desde el sultán, el visir, y el mismo Aladín, quien la usa para ser rico), Pocahontas (cuya única meta es conseguir un hombre para 'perfeccionarse' a sí misma) y Fa Mulán (quien para luchar, debe hacerse pasar por un hombre). La autora define que "Lo Pacífico" es el valor más representado en la narrativa animada femenina de Disney, seguido del respeto, la comprensión y la responsabilidad, y que estos valores influyen en la formación de valores de los infantes, pidiendo un cambio de mentalidad en pro de la equidad de género.

Cabe mencionar que, se considera que esta investigación guarda relación indirecta con este estudio, ya que hay coincidencia con la subcategoría de construcción del personaje, y además,

cuenta con un elevado índice de fiabilidad gracias a la alta puntuación obtenida (0.97) en el Alfa de Cronbach.

Por otro lado, Álvarez-Rodríguez (2022) realizó un artículo científico titulado *La Expansión Narrativa de ¡Rompe Ralph! La Estrategia Inversa como Modelo Comunicativo Para el Cine de Animación de Disney*, publicándolo en el repositorio Rodin de la Universidad de Cádiz, España.

Su objetivo es identificar los elementos narrativos, formales y publicitarios de la película *Rompe Ralph* (Moore & Johnston, 2018).

La metodología empleada de nivel de estudio descriptivo, con enfoque cualitativo, y diseño no experimental, es puramente cualitativa en tres fases, que incluyen exploración bibliográfica, una entrevista al marketing manager de Disney, y de modo literal el análisis cualitativo en búsqueda de las dimensiones relacionadas con la herramienta que permite que las características narrativas puedan formar un relato más allá de una simple ficción.

El autor contempla la posibilidad de que una misma narrativa audiovisual en la película animada pueda estar orientada para un público infantil, pero también para el adulto. La investigación resalta que, si bien esta producción animada es evidentemente trabajada y construida para un público infantil, incluyó en su narración 'elementos ochenteros' que solo los que fueron niños en los 80's podrían entender, por ende, apuntando también a los que ahora son adultos. Concluye también que existe una 'cultura de la nostalgia' como tendencia, ya que son producciones que implican elementos de los años 80' en su narrativa.

1.3.2 Antecedentes nacionales

A su vez, Montañez (2017), realizó una tesis de licenciatura en la Universidad de Lima, Perú, titulada *Largometrajes animados digitalmente en el Perú. Los casos de red animation, origami studio y aronnax*.

La investigación tuvo por objetivo ofrecer una perspectiva realista y vigente de la industria animada peruana, validando su presente y sus posibilidades de desarrollo.

Empleó una metodología de nivel de estudio descriptivo, con un enfoque cualitativo. Asimismo, ante la falta de documentación de ciertas partes del tema, se recurrió también a la técnica de la observación para enriquecer la investigación.

El estudio concluye que hay una problemática respecto a las producciones animadas peruanas, y es que pretenden imitar técnicas de animación foráneas, por lo que el público inevitablemente va a comparar dicho producto con alguno extranjero. De este modo, la autora hace una reflexión ideal, y es que “la elegancia visual carece de importancia si estás contando la historia como debe ser”. (p. 50)

Esta investigación, guarda relación de manera indirecta con este estudio, ya que conecta con la subcategoría de dimensión narrativa.

Por su parte, Polo (2019) realizó una tesis de licenciatura en la Universidad de Lima, Perú, titulada *Análisis de las Nuevas Princesas de Disney y sus Narrativas. Campaña “Soy Princesa Siendo Yo” y la Formación de Roles de Género en Niños y Niñas de 6 a 11 años*.

El objetivo de la investigación es lograr describir la percepción de niños y niñas entre 6 y 11 años acerca de las princesas Disney, con relación a los roles de género.

La metodología utilizada sigue dos tipos de alcance: exploratorio y descriptivo. Los instrumentos empleados fueron una ficha de observación para visionado de películas con princesas, una encuesta para los padres y una entrevista presencial con niños y niñas entre 6 y 11 años. La muestra empleada es no probabilística, por oportunidad y por conveniencia, con 16 niños por grupo distrital (San Juan de Lurigancho y Jesús María/Pueblo Libre), es decir 32 en total.

La investigación sostiene que Disney ha evolucionado desde su primer largometraje animado *Blancanieves y los Siete Enanitos (Hand et al., 1937)* hasta hoy. Es por ello que Disney pasó por

cada arquetipo de época con los roles de los personajes femeninos, como la mujer fatalista (la Madrastra de Cenicienta), la mujer sumisa (Wendy asumiendo naturalmente su función de madre de los niños perdidos), la mujer independiente capaz de protagonizar su filme (la princesa Bella), e incluso pasando por la mujer independiente y urbana que a la vez es complaciente (con Dory, según se postula en la tesis). Tras someter a las princesas de Disney a un sistema de evaluación de comportamiento del 'arco de evolución de personaje' (directamente relacionado con las dimensiones psicológicas de los mismos), se concluye que Tiana y Moana son los personajes animados sin ningún tipo de cambio a lo largo de sus respectivas tramas. Por último, su conclusión más importante es haber identificado las características de la nueva narrativa animada de las princesas Disney: "Defiende tus creencias", para el primer acto, "Independiente" para el segundo acto, y "Confianza en sí misma" para el tercer acto.

Cabe mencionar que, se considera que esta investigación guarda relación de manera indirecta con este estudio, ya que hay coincidencia con la subcategoría de construcción del personaje y sus indicadores.

Finalmente, Galindo (2021), publicó una tesis de pregrado en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), titulada *Ideas de los espectadores sobre la representación de las culturas latinoamericanas en las películas de animación infantil*.

Esta tesis tuvo por objetivo principal mostrar la percepción de los espectadores sobre la representación de culturas latinoamericanas en películas animadas infantiles.

Esta investigación obedece al método de investigación con enfoque cualitativo con nivel de estudio descriptivo, focalizado en tres películas animadas, que son *Las locuras del emperador* (Dindal, 2001), *El camino hacia el dorado* (Bergeron, Katzenberg & Paul; 2000), y *El libro de la Vida* (Gutiérrez, 2014). Utilizó como referencia el microanálisis filmico diseñado por Magro-Vale,

Puebla-Martinez y Baraybar en su artículo “Los openings, antesala del relato de ficción en televisión: identidad y marca” (2020).

El trabajo identifica que, en palabras de la autora, “es nuestro deber analizar al cine no solo como un medio con un fin de entretenimiento, sino, todo lo que este involucra como su contenido ideológico o lo que representa de una sociedad.” (p. 23) Tomando en cuenta que, según su propia investigación, es imposible desligar al cine de las ideologías que lo gobiernen.

Esta investigación, guarda relación indirecta con el presente trabajo, ya que conecta con la subcategoría de idea controladora, en ambos indicadores, tanto el corte social - económico, como el de género - racial.

1.4 Marco Teórico

1.4.1 Teorías de la Comunicación

Dentro del ámbito de las comunicaciones, existen diversas teorías, dentro de las cuales se puede destacar la Teoría de los usos y gratificaciones y la teoría de signos o semiótica.

1.4.1.1 La teoría de usos y gratificaciones

La teoría de usos y gratificaciones se centra básicamente en cómo las personas usan los medios de comunicación para satisfacer sus necesidades y obtener gratificaciones. (Katz, Blumler y Gurevitch, 1974, p. 19).

Esto quiere decir que necesariamente el individuo deja de ser un mero espectador pasivo, y por el contrario ve la interacción de su consumo en función del premio que pueda querer obtener de esta interacción de consumo de medios. Así, se lograron definir 4 categorías: Necesidades cognitivas (acumular información o conocimiento), necesidades afectivas (experiencias emocionales y placenteras), necesidades de integración personal (fortalecer credibilidad, confianza y estatus) y

necesidades de integración social (fortalecer lazos familiares, amistosos, entre otros) (Wener, Severin, James & Tankard; p 298, 2001).

Es necesario subrayar, que según esta teoría, los medios tienen la capacidad de lograr satisfacer en gran o total medida, aquellas necesidades que no son satisfechas por las situaciones de la vida real.

En conclusión, según Katz, Blumler y Gurevitch (1974), la teoría de usos y gratificaciones se basa en un principio muy simple: Las personas escogen y usan los medios de comunicación en función de sus necesidades y deseos individuales, para obtener la recompensa o gratificación que esperan. De este modo, se entiende que el receptor es totalmente capaz de seleccionar, interpretar y aplicar de modo proactivo los mensajes mediáticos en toda su vida cotidiana.

Esta teoría ofrece un marco teórico valioso. El cine animado satisface diversas necesidades en una audiencia. Este estilo de cine proporciona una forma de entretenimiento, permitiendo relajarse y disfrutar de historias fantásticas. Además, los personajes y tramas animadas facilitan la identificación emocional y el vínculo con el público, presentando situaciones y lecciones de vida que resuenan y permanezcan en el imaginario colectivo en general. Las películas animadas también desempeñan un papel educativo al transmitir valores morales y culturales. Asimismo, el cine animado cumple una función en la autoafirmación y realización personal, al permitir que los espectadores vivan aventuras y desarrollen su creatividad.

1.4.1.2 La Teoría de Signos

Por otro lado, en relación a la Teoría de signos, conocida también como semiótica o semiología, se centra en la investigación de los signos y los sistemas de signos como formas de comunicación. Ella analiza cómo los signos representan objetos o ideas y cómo los receptores los interpretan. (Eco, 1976, p. 7)

De hecho, esta teoría ha sido analizada y propuesta desde hace mucho tiempo atrás. Si se busca sus orígenes y su forma más completa, se encontrará La filosofía de las formas simbólicas. En el libro, Cassirer (1923) postula al ser humano como 'animal simbólico', que a su vez va a constituir cada una de sus manifestaciones culturales, en un sistema de símbolos complejos, lo que los diferencia de los animales.

Claro está, que esto depende muchísimo de cada contexto. Los símbolos pueden ser uno sólo, sin embargo su interpretación depende mucho del contexto y la cultura en la que están siendo entendidos.

En síntesis, esta teoría reconoce a los signos como entidades más allá de su forma física, adquiriendo un significado a través de su relación con los objetos y/o ideas que estén representando. Cada interpretación depende de códigos y convenciones culturales compartidos entre emisor y receptor. (Eco, 1976) A través de su estudio, esta teoría de la comunicación, busca comprender la construcción del sentido, y a la vez el cómo se está produciendo e interpretando cada significado en los diversos contextos comunicativos.

Esto se relaciona directamente, puesto que la animación en principio son seres, personajes y objetos (signos y símbolos) carentes de vida, a los que se les logra atribuir un mensaje, idea, y personalidad en ciertos casos, valiéndose de la interpretación que la audiencia pueda darles.

1.4.2 Narrativa audiovisual animada

La narrativa audiovisual es la base de cualquier contenido audiovisual. Se debe hacer la salvedad que se puede entender de dos maneras. La narrativa audiovisual puede obedecer a una definición en función del modo en que se dirigen a su audiencia y distribuyen su contenido, que tendría por definición solo 3 estilos: La *narrativa multiplataforma*, que es una misma historia en diversas plataformas, la *narrativa crossmedia*, como historias divididas por 'capítulos' en diversas plataformas con un orden establecido, y la *narrativa transmedia*, donde cada historia contada en cada plataforma, se puede entender de manera independiente, pero pueden formar parte de un mismo universo narrativo. (Torres, 2022).

La segunda manera de entender la narrativa audiovisual y será abordada para efectos de esta tesis, es la que puede definirse en función al relato. Se sabe que, según Ordoñez (2018), existe una constante confusión con la narrativa audiovisual, pues se le asocia meramente en su definición, con cualquier producción que mantenga alguna secuencia de sonidos e imágenes.

De hecho, esta definición es errada, puesto que incluso si se orienta a la temática abordada a lo largo del presente texto, la animación bajo cualquiera de sus estilos constituiría necesariamente una fuente de narrativa audiovisual, y esto no es del todo correcto. Se toma en cuenta, que, dentro de las vertientes de la animación, se tienen bien definidos dos tipos: La animación ortodoxa y la animación experimental. (Wells, 1998)

De hecho, Ré (2017), hace bien la salvedad al definir estos conceptos de animación ortodoxa y animación experimental, y es que mantienen una relación indirecta: La animación ortodoxa mantiene entre sus características la configuración, la dinámica del diálogo, y la Forma *Narrativa*; mientras que la narración experimental, mantiene la abstracción, la dinámica de la musicalidad y la Forma interpretativa.

Por lo tanto, la Narrativa audiovisual animada, tiene un campo más profundo que un mero conjunto de sonidos e imágenes, que más bien están orientados necesariamente a algo que los vincule en sí mismos: Una historia, y el modo en que se le desarrolla, que por supuesto requiere su propia distinción, que se abordará en un momento.

1.4.3 Dimensión Narrativa

Se considera imperativo hacer una distinción entre dos conceptos de la *Dimensión Narrativa*, como forma y contenido, bien definidos por Ordóñez (2018), y estos son *la narrativa* y *la narración*.

En terminología simple, *la narración* es la fuente y la base de cualquier relato. Son equivalentes, puesto que la narración es el suceso lineal y contenido sustancial básico de cualquier historia, en cualquier ámbito. Por otro lado, *la narrativa* audiovisual se debe entender como 'la forma' en que se muestra la narración o el contenido propiamente.

Esto por supuesto, implica que la narrativa audiovisual animada, cuenta con maneras infinitas para narrar y/o contar una historia dentro de los diversos contextos, tales como el cinematográfico, el publicitario, incluso dependiendo de cada intencionalidad y por supuesto, de cada género, puesto que cada uno puede tener sus propias necesidades. Es así, que su relación es proporcional al contenido y forma, pues la narración corresponde a el 'qué' se cuenta, y la narrativa a la forma, pues es el 'cómo' se cuenta, formando dos niveles diferentes en los que se estructura una historia, donde uno va a complementar al otro, necesariamente.

1.4.4 Construcción del personaje

Parte inevitable del análisis, debe ser a un nivel micro, desmenuzándolo. Es por ello que se debe emplear también una adecuada *construcción del personaje*, y la más acertada es la dividida en dos niveles clásicos. Un personaje puede ser entendido como una unidad psicológica y una de

acción. Es por ello que en ambas dimensiones debe ser analizado, siempre haciendo la salvedad de que uno no anula al otro, por el contrario, se complementan formando la dimensión psicológica de acción, pero la forma de poder llegar a este análisis es con el entendimiento de ambas dimensiones por separado. Tanto como sujeto y su accionar durante los tres actos aristotélicos (*vínculo con la acción*), como también en la que es concebido como un simulacro de una persona real (*vínculo psicológico*). (Pérez, 2016)

1.4.5 Idea Controladora

Asimismo, en un modo más global, se debe mantener un análisis de la narrativa audiovisual, *en función de la idea controladora* propiamente expuesta en su contenido. Según Marín-Díaz & Solís (2017) está sustentado en contenidos de *corte social - económico*, y *corte de género - racial*. Estas delimitaciones, o también pueden llamarse dimensiones para el análisis, son las que convierten estas producciones en la clave para generar opiniones y actitudes, así como la construcción de valores y estereotipos (y por supuesto, contravalores).

Es por ello, que el corte social - económico está orientado directamente a la realidad ficticia creada dentro del relato mismo, donde existe una sociedad o mundo con su propia realidad social, como calco o parodia de una sociedad real, y el corte de género - racial obedece a cuestiones del ámbito de la diversidad y riqueza de personajes. De hecho, la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas, que son quienes entregan los Premios Óscar, han colocado desde el 2020 como regla que las películas nominadas para la categoría de “Mejor Película del Año”, debe cumplir con “estándares mínimos de diversidad que favorezcan a grupos étnicos y minorías con baja representación”, con el objetivo de “reflejar la diversidad de la población global”, y debe contar con al menos el 30% de sus personajes pertenecientes a algún grupo con poca representación, entre ellos las mujeres, discapacitados, minorías y demás. (Scarpellini, 2023)

1.4.6 Elementos estilísticos

Finalmente, es importante señalar, por supuesto, que se requiere un análisis en función de la forma de la narrativa audiovisual en su aspecto más técnico: El lenguaje audiovisual. Claro que podemos referirnos al lenguaje empleado como parte de un todo, ya que puede emplearse con una determinada intención algún estilo entre sus componentes, terminando por elegir uno sobre otro.

De hecho, Fernández & Martínez (1999), citados en Venegas (2021) mencionan en concreto cuáles son *los elementos estilísticos* o componentes del espacio narrativo propiamente dicho. Así, se puede encontrar los *planos y tomas*. Una toma se da desde que la cámara empieza a grabar hasta que se hace el corte, un plano es aquella sección de la toma que se usará en la grabación.

Al respecto, Fernández & López (2015) definen que los planos pueden dividirse principalmente en tres tipos: los generales o descriptivos, los intermedios o narrativos y los cortos o expresivos.

Los generales son los siguientes: El “Gran Plano General” que representa el total del espacio total y es descriptivo, el “Plano General” algo más reducido que el anterior, donde ya se muestra a la figura (personaje) y escenario en su totalidad, el “Plano de Conjunto” que crea ambientes y sitúa a los personajes. El efecto de este plano es: uso más narrativo y dramático, y por último, el “Plano de Conjunto Corto” que ubica a los personajes en un espacio más restringido que los anteriores.

Los intermedios se dividen en: “Plano Americano” que corta la imagen del personaje a la altura de las rodillas, el “Plano Medio” que corta a la altura de la cintura, el “Plano Medio corto” que corta a la altura del pecho y el “Plano Medio amplio” que corta por debajo de las rodillas.

Los planos cortos se dividen en el “Primer Plano” que muestra solamente la cabeza del personaje en su totalidad, y el “Gran Primer Plano o Plano de Detalle”, que muestra un detalle concreto en el rostro del personaje o de un objeto.

Por su parte, además de estos planos, Bárcena (2013), encuentra también el “Primerísimo Primer Plano”, donde el rostro del personaje llena la pantalla, cortando la parte superior de la cabeza y la parte inferior de la barbilla, y el “Over Shoulder Close Up”, que mantiene en la pantalla a la cabeza y hombros del personaje, pero desde la espalda.

Volviendo con Fernández & Martínez (1999), citados en Venegas (2021), y los componentes del espacio narrativo, tenemos también las *escenas y secuencias*, donde una escena es la unión de uno o más planos dentro de un mismo espacio y tiempo, y el conjunto de escenas es lo que forma una secuencia; la *composición y encuadre*, donde el encuadre es el escenario registrado por la cámara o lo que aparece en pantalla, y la composición es la organización de los elementos en el interior del encuadre; el *campo y fuera de campo* (donde como se puede inferir, todo lo que registra la cámara está en campo, lo que no, se cataloga como fuera de campo) y por último, las *elipsis y transiciones*, donde las elipsis son los saltos de tiempo en la historia, y las transiciones, son el puente entre dos cortes para unirlos.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

- Analizar la narrativa audiovisual animada en la película ‘Toy Story 4’, 2019.

1.5.2 Objetivos específicos

- Analizar la dimensión narrativa de la narrativa audiovisual en la película ‘Toy Story 4’, 2019.
- Describir la construcción del personaje en la narrativa audiovisual de la película ‘Toy Story 4’, 2019.
- Analizar la idea controladora de la narrativa audiovisual en la película ‘Toy Story 4’, 2019.

- Describir los elementos estilísticos de la narrativa audiovisual en la película 'Toy Story 4', 2019.

1.6. Justificación

Esta investigación tiene una obvia pero necesaria justificación, especialmente a nivel técnico. La temática de narrativa audiovisual ha sido relativamente estudiada a un nivel general, pero en la rama de la animación su análisis es escaso, generando un vacío de conocimiento respecto a ello. En general, la comunidad académica a nivel internacional tiene estudios sobre la narrativa audiovisual animada a un nivel moderado, tampoco son demasiados los documentos, tesis y artículos que hablen sobre ello, pues lo abordan de manera indirecta, dando por hecho que todos pueden entender a qué se refiere aquel que estudie la “narrativa audiovisual animada”, sin embargo, a nivel nacional los estudios al respecto son casi inexistentes. En el ámbito académico no hay un adecuado tratamiento para el estilo narrativo animado, mucho más en esta época, donde la animación está en boca de muchas personas, ya que está en pleno auge el naciente nuevo estilo híbrido, que combina muchísimas técnicas de animación (entre ellas la animación tradicional, la animación 3D, la animación 2D, el stop motion, entre otras), contando con grandes referentes, tales como *El Gato con botas: El último deseo* (Crawford, 2022) ó *Spider-Man: A través del Spider-Verso* (Dos Santos, Thompson & Powers, 2023).

Y más importante aún, dentro del ámbito social y cotidiano. La animación, si bien como se defiende a lo largo de toda esta tesis, ya que es parte de su premisa, no es un género infantil, constituye acaso la primera fuente audiovisual que muchos consumen al inicio de la vida misma. (García-Ergüín, 2015) Las caricaturas y programas infantiles, son en su mayoría en base al estilo animado, incluso durante la niñez. Hay producciones audiovisuales que tienen por público objetivo a los niños e incluso adolescentes. Es por esto, que se considera primordial e imperativo poder

analizar el contenido que consumen los adultos del mañana, ya que es con este contenido audiovisual animado que ellos crecen, se desarrollan, crean imaginarios colectivos sobre cómo es y/o funciona el mundo, y por supuesto, moldean su personalidad.

Al no existir demasiado análisis a estos contenidos, no se puede conocer qué tan bien desarrollados estén los productos, puesto que, si bien se puede evaluar en base a críticos de cine, el análisis técnico y académico-científico no se puede obviar, ya que no se puede olvidar que las críticas son en su mayoría, subjetivas. Estas no obedecen a ningún tipo de instrumento y/o enfoque académico para su estudio.

Finalmente, cabe mencionar que resultará beneficioso para los comunicadores de hoy y del futuro, puesto que analizar y comprender cómo son los contenidos de la narrativa audiovisual animada en términos académicos, puede ayudar mucho, tomando en cuenta que si se crea y/o deja precedente de un adecuado instrumento y análisis de estos, se podrá analizar a aquellas producciones audiovisuales más exitosas, y lograr determinar cuáles fueron los factores que contribuyeron a su éxito, así como aquellas producciones audiovisuales animadas que hayan fracasado o no lograron sus objetivos, y del mismo modo, identificar en su narrativa, cuáles fueron esos factores que causaron tal resultado.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1 Tipo de Investigación

La presente investigación corresponde al nivel de estudio descriptivo, pues tal como menciona Arias (2012), una investigación descriptiva consiste en la caracterización propia de un fenómeno, con la finalidad de poder establecer adecuadamente cuál es su estructura o comportamiento.

Así mismo, es una investigación con enfoque de tipo cualitativo, ya que abordará la narrativa audiovisual desde diversas dimensiones. Según Sampieri (2014), una investigación del tipo cualitativa busca describir, interpretar y comprender fenómenos, en base a percepciones y significados, con objeto de que el o los investigadores puedan formular creencias propias sobre aquel fenómeno que se esté estudiando.

Cabe aclarar que para este documento, se empleó como diseño de investigación el estudio de casos cualitativos, basándose en la búsqueda de comprensión de un fenómeno observable y complejo mediante el análisis profundo de la situación misma en su contexto natural. (*Arroyo, Amezcua & Orkaizagirre; 2023*)

2.2 Población y muestra

La población para la presente investigación son las noventa y cuatro (94) escenas contabilizadas por los investigadores que forman parte de la película 'Toy Story 4' del director Josh Cooley, estrenada en el año 2019. Se recuerda que la población en un análisis cualitativo, es el conjunto limitado y accesible que será el referente elegido por criterios variados, para la elección de la muestra. (*Arias, Villasís & Miranda; 2016*)

Según Mejía (2000), la muestra para una investigación cualitativa es la parte de una población, que ha sido elegida por diversos criterios de representación, con el único fin de obtener los resultados más certeros y válidos para este universo. La muestra para el presente estudio es un total de 10 escenas que han sido delimitadas y seleccionadas en función de los criterios evaluados por los investigadores, para escenas clave del largometraje animado 'Toy Story 4'.

Al respecto de la selección o muestreo, Hernández (2021) menciona que uno de los métodos más comunes es el No Probabilístico, que a su vez comprende diversas variables. Entre ellas, el muestreo intencional (con expertos que dictan los criterios a seguir), la selección por cuotas (subgrupos con representación de la población), bolas de nieve (elección probabilística o no probabilística con insinuación de otros que podrían ser incluidos en el muestreo), y el muestreo por conveniencia (elección arbitraria de los investigadores con sus propios criterios). Para la presente selección, el muestreo empleado fue no Probabilístico, por conveniencia o criterio de los investigadores, donde se emplearon los siguientes criterios: Escenas que forman parte del clímax narrativo, escenas con carga emocional significativa, la relevancia de las escenas en la película, las escenas más resaltantes en términos de musicalización e iluminación, la cantidad de personajes en la escena y la relevancia de las acciones de estos mismos durante su aparición en pantalla.

A continuación, se presentan las 10 escenas que forman parte de la muestra.

Tabla 1

Muestra de la Investigación

N.º	Título de la escena	Breve sinopsis de la escena	Time
Escena			
1	EL RESCATE DE 'CONTROL'	El juguete 'Control' quedó atascado y arrastrado por una corriente de agua. Woody, Buzz y Jessie unen fuerzas para rescatarlo, donde con ayuda de las Barbies y Betty alcanzan lo necesario para salvarlo. Pero en el rescate, Betty es elegida como juguete para ser llevada a otro hogar o donada, y aunque Woody va tras ella e intenta salvarla, se da cuenta de que Andy lo busca y desiste. Betty es llevada en una caja dentro de un auto, y Woody queda en la calle lluviosa.	0:50 - 5:53
2	CAMBIO DE MANDO	Los juguetes permanecen en el armario. Se ve a Woody ansioso por salir a jugar con su nueva dueña Bonnie. Ella llega y selecciona a la mayoría de sus amigos, sin embargo, a Woody solo le quita la placa de comisario y se la coloca a Jessie, dejándolo a él en el armario. Woody se nota triste, ya que hace semanas no lo eligen como juguete, y se entera de que llevarán a Bonnie a su primer día de escuela.	7:27 - 9:59
3	EL NACIMIENTO	Bonnie llega a su primer día de preescolar.	11:31 -

		<p>Intenta hacer un amigo, pero este la ignora, lo que la deprime. Woody se las ingenia para distraer a Bonnie y darle materiales para que haga una manualidad, momento en el que Bonnie crea a "Forky", y está feliz. Woody, está tranquilo y vuelve a encerrarse en la mochila.</p>	14:19
4	LA CONCIENCIA DE WOODY	<p>Woody está exhausto de cuidar que Forky no se arroje a la basura durante todo el día. Habla con Buzz, quien se ofrece a cuidarlo el resto de la noche. Woody dice que él debe hacerlo, pues así se lo dicta su conciencia, término que Buzz no comprende. Luego, Forky aprovechó el descuido y se arrojó fuera del vehículo, y Woody corre tras él.</p>	20:38 - 22:21
5	CAMINATA CON FORKY	<p>Tras rescatarlo, Woody camina de la mano por la pista con Forky, donde le explica por qué debe estar al lado de Bonnie. Allí, la confunde con Andy, y comienza a hacerse amigo de Forky, contándole sobre lo que él ha vivido con el niño anterior.</p>	22:52 - 24:40
6	EL SECUESTRO	<p>Tras ingresar a una tienda de antigüedades, Woody y Forky son metidos a una carriola</p>	29:27 - 31:17

		<p>con "Gabby Gabby" y sus secuaces ventrílocuos. Ella los amenaza diciendo que necesita la caja de voz de Woody, y este aprovecha un descuido de ella para lanzarse fuera de la carriola y correr.</p>	
7	EL REENCUENTRO	<p>Woody intenta volver a la tienda de antigüedades por Forky, pero conoce en el camino el parque donde vienen niños a jugar, y uno de ellos tiene también a Betty. Se reencuentran, y luego ella se lo lleva a los arbustos, donde se reencuentra con sus ovejas de juguete también. Aquí, Betty se entera de que Woody ahora pertenece a Bonnie, y termina por aceptar ayudarlo a rescatar a Forky.</p>	<p>35:22 - 40:32</p>
8	NECESIDAD DE AMOR	<p>Gabby Gabby intercepta a Woody. Ella utiliza todo lo que sabe de él, ya que Forky se lo contó. Y revela que llegó como juguete defectuoso, y por ello no jugaron nunca con ella. Al ser un juguete antiguo y de la era de Woody, solo quiere a un niño. Así convence a Woody de que le dé su caja de voz, a cambio de devolverle a Forky.</p>	<p>1:07:23 - 1:09:29</p>
9	LA NIÑA PERDIDA	<p>Gabby Gabby había visto a una niña que lloraba desconsolada en el parque porque se perdió. Decide aparecer para ella y</p>	<p>1:20:50 - 1:22:22</p>

		acompañarla. Así, la niña al encontrarla se armó de valor. Se quedó con ella, y buscó ayuda con un oficial de policía para encontrar a sus padres.	
10	LA DESPEDIDA	Finalmente, Buzz llega a rescatar a Woody. Pero él duda. Buzz le dice que Bonnie estará bien, y Woody se queda junto a Betty Bo. Los demás juguetes llegan a despedirse de ambos, y Woody le coloca la insignia de comisario a Jessie. Luego los juguetes se van al camper nuevamente, y Woody se queda con Betty.	1:24:02 - 1:27:36

2.3 Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

La técnica a emplear para esta investigación es la observación. De acuerdo con Díaz (2010), la observación es un proceso empírico calificado como técnica, que implica la atenta observación de un fenómeno, hecho o caso, seguido de la recolección de información basándonos en ello, y el registro de los hallazgos para su posterior análisis.

Asimismo, según Angrosino (2007), la observación propiamente dicha como técnica de estudio, no obedece solamente a la mera capacidad humana de observar el mundo y hacer juicios sobre aquella realidad observable, sino que se trata de un proceso considerablemente más sistemático, fundamentándose también en la observación con propósito de responder alguna pregunta teórica, donde se analice algún fenómeno con instrumentos normalmente, y se registre con finalidad científica.

Con lo antes mencionado, queda implícito que el instrumento a emplear es la ficha de observación de elaboración propia en función a la operacionalización de categorías. Según Arias (2020), la ficha de observación es empleada por el o la investigadora que desea medir, analizar o evaluar algún específico y determinado objeto de estudio. Se hace énfasis en que, el autor menciona también, que dicho instrumento puede emplearse para medir situaciones extrínsecas e intrínsecas de las personas, como bien pueden ser actividades o emociones; detalle que será útil a emplear para la presente investigación.

De este modo, la presente ficha de observación será empleada para analizar las 10 escenas seleccionadas de la película 'Toy Story 4' del director Josh Cooley, estrenada en el año 2019, contando con un total de 10 ítems, mediante los cuales, se lleve a cabo el análisis de contenido en cada escena.

2.4 Procedimiento y recolección de datos

En primer lugar, se identificó la problemática. El problema consistía en la escasez de documentación y material académico sobre la narrativa audiovisual en el ámbito de la animación, y se consideró de vital importancia abordar el tema, puesto que no solo genera un vacío de conocimiento en un rubro que ya lleva bastantes años, sino que es de los primeros productos audiovisuales que consumen las personas desde su nacimiento, y aún más en la época contemporánea. Se realizó la respectiva revisión sistemática sobre la narrativa audiovisual animada de los últimos diez años de antigüedad. Habiendo aplicado ciertos criterios de inclusión y exclusión sobre la metodología, se seleccionaron un total de 28 artículos científicos, en función de la temática elegida para el presente trabajo. Gracias a ello, se tuvo acceso a la información de las fuentes bibliográficas, para desarrollar la base teórica que da sustento a esta investigación, a través de la cual se pudo llevar a cabo la matriz de operacionalización de categorías, designando

inicialmente las siguientes subcategorías de análisis: Forma y contenido, Dimensiones en la metodología de análisis del personaje, Sustento de sus contenidos y Componentes del espacio narrativo.

Asimismo, se eligió la muestra para la presente investigación académica desde el 26 de junio del 2023 hasta el 30 de los mismos año y mes, que consta de un total de 10 escenas de la película 'Toy Story 4' de Disney. Dicha fuente de investigación fue encontrada en la plataforma de streaming 'Disney +', desde la cual se hizo el visionado, revisión y análisis específicos para la presente tesis.

Con base en la matriz de operacionalización de categorías anteriormente mencionada, se creó el instrumento, siendo en este caso la ficha de observación, donde se diseñó de la siguiente manera: A base de la categoría de Narrativa Audiovisual Animada, se tenía definidas 4 subcategorías, mismas que son Forma y contenido, Dimensiones en la metodología de análisis del personaje, Sustento de sus contenidos y Componentes del espacio narrativo. En cada una, se hizo la revisión respectiva de artículos y documentos, para poder identificar los indicadores para cada uno. Es así, que respecto a Forma y Contenido, se identificó la Narrativa y la Narración; respecto a las Dimensiones en la metodología de análisis del personaje, se delimitaron el vínculo con la acción y el vínculo psicológico de un personaje; por el lado del Sustento de sus contenidos, se identificó a los indicadores de corte social - económico y corte de género - racial; y por la última categoría de Componentes del espacio narrativo, se identificó a los indicadores de planos y tomas, escenas y secuencias, composición y encuadre, campo y fuera de campo y por último, elipsis y transiciones.

Para este estudio, se utilizó la validación de AIKEN, puesto que dicha ficha de observación fue enviada a tres expertos para determinar su nivel de fiabilidad. Se muestra en la siguiente tabla a los profesionales con el grado académico que poseen.

Tabla 2

Datos de los Expertos que validaron la ficha de observación

Nombre del Experto	Grado Académico
Estefano Rodríguez Chug	Magíster en Creación de Guiones Audiovisuales
Vilma Peralta Ortiz	Magíster en Docencia Universitaria
Flor Angela Flores Cotos	Magíster en Relaciones Públicas

El primer experto que nos envió la retroalimentación fue el Mg. Estefano Rodríguez Chug, quien nos recomendó cambiar los nombres de las subcategorías para mayor claridad: Siendo el cambio de la subcategoría 'Forma y Contenido' por 'Dimensión Narrativa', la subcategoría 'Metodología de análisis del personaje' por 'Construcción del personaje', la subcategoría 'Sustento de contenidos' por 'Idea controladora' y la última subcategoría 'Componentes del espacio narrativo' por 'Elementos estilísticos'.

La siguiente especialista en validar el instrumento fue la Mg. Vilma Peralta Ortiz, quien ratificó que la ficha de observación cumplía con los aspectos para ser empleada como ficha de observación, así como hizo mención que si se hacía el cambio anteriormente mencionado en las subcategorías, debía cambiarse a lo largo de todo el documento.

Finalmente, nuestro último experto, la Mg. Flor Angela Flores Cotos, realizó la validación de la versión final de la ficha de observación diseñada, ratificando que sería muy útil para emplearse en la investigación.

Una vez ratificado el instrumento a emplear, se procedió a aplicarlo a la muestra seleccionada, y mediante el análisis de contenidos, se pudo redactar los resultados de la presente tesis.

2.4.1. Aplicación de la Ficha de Observación a la Muestra

Se visualizó la escena inicial de la película, con una duración desde el minuto 0:50 hasta el minuto 5:53. Ya que cada escena fue identificada por los investigadores, se optó por colocar un título a cada escena, eligiendo así para esta, “EL RESCATE DE CONTROL”. Así, se aplicó la ficha de observación, y se hicieron las anotaciones correspondientes, para luego pasar la información al cuadro.

Posteriormente, se tuvo la siguiente escena elegida, a la que se llamó “CAMBIO DE MANDO”, cuya duración va desde el minuto 7:27 hasta el 9:59. También se tomó las anotaciones para la ficha de observación, luego marcar cada ítem y redactar los hallazgos en el cuadro.

La tercera escena elegida, fue titulada “EL NACIMIENTO”, y va desde el minuto 11:31 hasta el minuto 14:19. Su revisión tardó ligeramente más, ya que hay algún cambio de locación mínimo, como lo son los pasillos del preescolar, y el aula en sí, por lo que había que ser cuidadosos al contabilizar la escena. Igualmente se optó por separarlas, y repetir el procedimiento de tomar apuntes para sustentar cada elección marcada como “SÍ” o “NO” en la ficha de observación, y redactarlo.

Luego, se pasó un momento evaluando cuál sería la siguiente escena, puesto que hay un montaje de bastantes momentos que implican cambios y saltos de tiempo, de día a noche, de locaciones... Y así se optó por la cuarta escena elegida, a la que se tituló “LA CONCIENCIA DE WOODY”, con duración desde el minuto 20:38 hasta el minuto 22:21. Una vez más, se repitió el proceso de registro de información, análisis de contenidos y redacción en la ficha de observación.

La quinta escena elegida por los investigadores, fue la que está casi a continuación de la anterior, con una duración desde el minuto 22:52 hasta el 24:40. A ella se le tituló “CAMINATA CON FORKY”, y de igual manera se repitió el proceso detallado, en registro, análisis de contenido y redacción en la ficha.

Se prosigue con la sexta escena, a la que se tituló como “EL SECUESTRO” y va desde el minuto 29:27 hasta el minuto 31:17. De igual manera se mantuvo especial cuidado en delimitarla, pues transcurre en las afueras de una tienda de antigüedades, luego en sus interiores como la recepción, pasillos y al interior de una carriola, en la que mantienen secuestrados a los protagonistas. Allí se pudo tomar las anotaciones respectivas de un modo más rápido ya que las acciones se basan más en diálogos, y no tanto en movimientos que requieran ser analizados para algunos ítems en los que se requiere dicho análisis. Se prosiguió con el análisis y redacción de hallazgos en la ficha de observación.

La escena siete, fue titulada como “EL REENCUENTRO”, siendo de los clímax de la película con mayores recursos técnicos a analizar. Su duración va desde el minuto 35:22 hasta el 40:32, siendo de las más largas también. Se repitió el proceso de registro de datos, y por obvias razones, tardó un poco más su análisis y redacción en la ficha de observación.

Luego, se eligió a la octava escena, que dura desde 1:07:23 hasta la 1:09:29. A ella se le tituló “NECESIDAD DE AMOR”. Se repitió el proceso en registro, análisis de contenidos y su redacción en la ficha de observación creada.

Se prosiguió con la escena 9, puesto que si bien se solicitaba un mínimo de 8 escenas, se optó por elegir 10, para tener una mayor fuente de análisis, ya que se podría tener mayor cantidad de escenas para analizarla bajo los ítems seleccionados. Así, la escena 9 fue titulada “LA NIÑA PERDIDA”, con duración desde 1:20:50 hasta 1:22:22. Igualmente, se registró la información de la escena, se analizó y llenó la ficha de observación.

Finalmente, la última escena elegida fue el cierre de la película. A esta escena se le llamó “LA DESPEDIDA”, y va desde 1:24:02 hasta 1:27:36. Así, se tuvo especial cuidado en ella con sus cambios entre el techo de una carpa en la feria, y el techo de la camioneta donde estaban los

otros personajes. Igualmente, se registraron los datos, se analizaron a detalle sus contenidos y se redactaron en la última ficha de observación.

2.5. Aspectos éticos

Si bien la investigación científica es importante, debe ir acompañada siempre de la ética de los investigadores. Es indispensable mantener la ética en cualquier tipo de trabajo académico o científico, ya que propiamente la conducta ética en todos los aspectos de la vida cotidiana, ya que además de ser lo ideal y lo correcto, esto le brinda el aval a cualquier trabajo académico de mantener el sello “libre de plagio”, con la facilidad de que el mismo pueda ser publicado por sus ideas propias en cualquier medio. (Inguillay, Tercero & López, 2019)

Adicional a ello, tal como mencionan Salazar et al., (2018), “la ética debe estar necesariamente presente en los investigadores y debe ser respetada a través de los estilos normativos de citación y referenciación.”

Es por ello que se considera imperativo mencionar que el presente trabajo toma muy en cuenta los valores éticos fundamentales para el método científico, rigiéndose por los lineamientos del *Código de ética para la investigación científica en UPN* (Quiliano et al., 2023), que incluyen la objetividad para analizar, la veracidad, la imparcialidad, la búsqueda del bien, la justicia, la no maleficencia (es decir, sin ánimo de atacar o dañar a alguien), y por supuesto, la adecuada citación y referencias bibliográficas, con las atribuciones respectivas de las ideas a cada autor, por medio de la séptima edición de normas APA.

CAPÍTULO III: RESULTADOS

3.1 Análisis e interpretación de la ficha de observación

Se analizan los resultados que surgen a partir de la aplicación de la ficha de observación en la muestra seleccionada, que son 10 escenas de la película *Toy Story 4 (2019)*, de modo que se busque visibilizar y ejemplificar a través de las subcategorías e indicadores señalados con anterioridad.

Tabla 3

Ficha de Observación de la Escena 'El Rescate de Control' de la Película Toy Story 4

Ficha de Observación					
Película		Toy Story 4 (2019)			
Número de la escena		1			
Título de la escena		El Rescate de Control			
Tiempo de la escena		0:50 - 5:53			
Categoría	Subcategorías	Indicadores	Ítems	Sí / No	Análisis
NARRATIVA AUDIOVISUAL	Dimensión narrativa	Narración	¿La escena cuenta con una adecuada narración?	SÍ	La escena cuenta con su propio inicio (‘Control’ en problemas), nudo (No logran

					rescatarlo hasta que Betty interviene) y desenlace (Betty es donada y se despide de Woody).
		Narrativa	¿La escena cuenta con un estilo adecuado de narrativa?	SÍ	Consigue emocionar y cautivar al espectador desde el inicio, con el drama de Control apunto de perderse, y en la despedida de Woody y Betty, por medio de musicalización y diferencia con la iluminación pobre y tenue en la despedida de Woody con Betty.

	Construcción del personaje	Vínculo con la acción	¿El accionar del personaje tiene relación con la escena?	SÍ	Los personajes desde el inicio están en alerta por el peligro en que está 'Control' y luego 'Betty'.
		Vínculo psicológico	¿La personalidad y emociones mostradas del personaje, tienen vínculo con la escena?	SÍ	Especialmente Woody, quien lleva la carga dramática de rescatar a un juguete y perder a otro, llegando incluso a mostrar resignación cuando dejó ir a Betty, que es el amor de su vida.
	Idea controladora	Corte social - económico	¿La escena presenta contenido de evidente corte social - económico?	SÍ	Sí hay una realidad social económica, puesto que Molly está de acuerdo en

					donar sus juguetes a otros niños que lo puedan necesitar.
		Corte de género - racial	¿La escena presenta contenido de evidente corte de género - racial?	SÍ	'Betty' es el apoyo principal y líder junto a Woody para rescatar a un juguete.
	Elementos estilísticos	Planos y tomas	¿Los planos y tomas van acorde con la narración de la escena?	SÍ	Los planos generales sirven bien para situar la acción entre la habitación y la calle, los planos intermedios sirven para narrar bien la acción durante el rescate en la calle mostrando en detalle qué atascó a 'Control', y los

					<p>planos expresivos sirven bien para la despedida nostálgica de Woody y Betty.</p>
		Composición y encuadre	¿La composición y encuadre van acorde con la narración de la escena?	SÍ	<p>Cada encuadre está bien trabajado, y la composición de cada escena ayuda mostrando incluso planos aberrantes de inclinación para la desesperación.</p>
		Campo y fuera de campo	¿Lo mostrado en campo tiene relación con los elementos no incluidos dentro del campo en la narración de la escena?	SÍ	<p>Cada elemento en la habitación, y hojas y ramas que atascaron a 'Control' son útiles para desarrollar la historia.</p>

		Elipsis y transiciones	¿Las elipsis y transiciones van acorde con la narración de la escena?	SÍ	Si bien no presenta elipsis durante la escena, al finalizar, si da un salto en el tiempo con transiciones de tiempo entre escenas de Andy creciendo y lo sucedido en su precuela 'Toy Story 3', por si alguien del público no la vio.
--	--	------------------------	---	----	---

Tabla 4

Ficha de Observación de la Escena 'Cambio de Mando' de la Película Toy Story 4

Ficha de Observación					
Película			Toy Story 4 (2019)		
Número de la escena			8		
Título de la escena			Cambio de Mando		
Tiempo de la escena			7:27 - 9:59		
Categoría	Subcategorías	Indicadores	Ítems	Sí / No	Análisis
NARRATIVA AUDIOVISUAL	Dimensión narrativa	Narración	¿La escena cuenta con una adecuada narración?	SÍ	Cumple con mostrar la nueva realidad de Woody, que ya no es protagonista en los juegos de su dueña.
		Narrativa	¿La escena cuenta con un estilo adecuado de narrativa?	SÍ	Emplea bien los juegos de iluminación dentro y fuera del clóset, además de reforzar los momentos álgidos con música más o

					menos lenta.
	Construcción del personaje	Vínculo con la acción	¿El accionar del personaje tiene relación con la escena?	SÍ	Especialmente Woody, que se nota entusiasmado por jugar con su dueña, pero disimula su decepción al quedarse en el clóset.
		Vínculo psicológico	¿La personalidad y emociones mostradas del personaje, tienen vínculo con la escena?	SÍ	Woody trata de disimular que se siente mal porque lleva días sin jugar con su dueña Bonnie, porque no quiere perder el respeto que le tienen los otros juguetes o que se burlen de él.
	Idea controladora	Corte social - económico	¿La escena presenta contenido de	SÍ	Da el contexto de que Bonnie debe asistir al

			evidente corte social - económico?		jardín de niños, cosa que nunca se vio antes con Andy en las películas anteriores.
		Corte de género - racial	¿La escena presenta contenido de evidente corte de género - racial?	SÍ	De modo literal, Bonnie le quita la placa de comisario a Woody, para colocarla a Jessie como nueva comisaria protagonista de sus juegos.
	Elementos estilísticos	Planos y tomas	¿Los planos y tomas van acorde con la narración de la escena?	SÍ	Los planos narrativos sirven para mostrar cómo a Woody le aparecen pelusas en el cuerpo, y los expresivos para mostrar cómo

					ve a sus amigos jugar con Bonnie y él está encerrado dentro del clóset.
		Composición y encuadre	¿La composición y encuadre van acorde con la narración de la escena?	SÍ	La composición en cada encuadre está bien cuidada, pues juega mucho con la iluminación para diferenciar el cuarto bien iluminado con el clóset cuya única fuente de luz son las rendijas por donde Woody ve todo.
		Campo y fuera de campo	¿Lo mostrado en campo tiene relación con los elementos no incluidos dentro	SÍ	Todos los juguetes que aparecen en escena tienen alguna

			del campo en la narración de la escena?		participación que ayuda a conocer la nueva realidad de Woody, donde ya lleva días sin ser elegido para jugar.
		Elipsis y transiciones	¿Las elipsis y transiciones van acorde con la narración de la escena?	NO	La escena no lleva ningún salto de tiempo o transición, hasta cambiar del clóset desde donde se ve todo, hacia el dormitorio de Bonnie.

Tabla 5

Ficha de Observación de la Escena 'El Nacimiento' de la Película Toy Story 4

Ficha de Observación	
Película	Toy Story 4 (2019)
Número de la escena	14
Título de la escena	El Nacimiento

Tiempo de la escena			11:31 - 14:19		
Categoría	Subcategorías	Indicadores	Ítems	Sí / No	Análisis
NARRATIVA AUDIOVISUAL	Dimensión narrativa	Narración	¿La escena cuenta con una adecuada narración?	SÍ	Narra de modo claro como Bonnie está interactuando por primera vez con más niños de su edad, empleando “el miedo al rechazo” en su primera vez en interacción con más niños.
		Narrativa	¿La escena cuenta con un estilo adecuado de narrativa?	SÍ	Consigue que el espectador se identifique con Bonnie, totalmente insegura en su primer día de clases donde no conoce a nadie, con recursos como la musicalización,

					y el llanto de Bonnie sin llegar a derramar las lágrimas intentando contenerse.
	Construcción del personaje	Vínculo con la acción	¿El accionar del personaje tiene relación con la escena?	SÍ	Tanto Bonnie, que incluso empezaba a llorar cuando un niño le quitó los materiales y la ignoró cuando lo saludó, hasta Woody, que se preocupa mucho y procura darle materiales a Bonnie para que se distraiga con una manualidad, tiene total sentido en su accionar.

		Vínculo psicológico	¿La personalidad y emociones mostradas del personaje, tienen vínculo con la escena?	SÍ	Bonnie lleva toda la carga emocional, pues es ella una niña insegura en un lugar desconocido, donde los otros niños la ignoran, y eso la hace llorar, y luego de tener materiales que Woody le dio y crear a Forky, está feliz por haber creado su primer amigo.
	Idea controladora	Corte social - económico	¿La escena presenta contenido de evidente corte social - económico?	SÍ	Plantea que en este mundo narrativo, los niños también sienten inseguridad al enfrentarse a un entorno desconocido.

		Corte de género - racial	¿La escena presenta contenido de evidente corte de género - racial?	SÍ	Fuera de Woody y el niño que ignoró a Bonnie, todos los demás personajes en escena son mujeres en su mayoría y de diversas razas y colores de piel.
	Elementos estilísticos	Planos y tomas	¿Los planos y tomas van acorde con la narración de la escena?	SÍ	Los planos cerrados son los más usados, para mostrar toda la inseguridad y llanto de Bonnie, y luego su felicidad al crear a Forky.
		Composición y encuadre	¿La composición y encuadre van acorde con la narración de la escena?	SÍ	La composición en cada encuadre se trabaja bien para mostrar las acciones de

					Bonnie en la escuela, pero se lucen cuando ha creado a Forky, con un contraluz como un objeto totalmente nuevo.
		Campo y fuera de campo	¿Lo mostrado en campo tiene relación con los elementos no incluidos dentro del campo en la narración de la escena?	SÍ	Los elementos en campo son útiles escolares que muestran cómo es un jardín de niños, y qué cosas hay en la basura de uno.
		Elipsis y transiciones	¿Las elipsis y transiciones van acorde con la narración de la escena?	SÍ	Hay pequeños cortes mientras Bonnie une cada parte de Forky, pero la transición final para cambiar de escena, es Woody

					cerrando la mochila y quedándose dentro, satisfecho de haber cumplido su trabajo.
--	--	--	--	--	---

Tabla 6

Ficha de Observación de la Escena 'La Conciencia de Woody' de la Película Toy Story 4

Ficha de Observación					
Película			Toy Story 4 (2019)		
Número de la escena			32		
Título de la escena			La Conciencia de Woody		
Tiempo de la escena			20:38 - 22:21		
Categoría	Subcategorías	Indicadores	Ítems	Sí / No	Análisis
NARRATIVA AUDIOVISUAL	Dimensión narrativa	Narración	¿La escena cuenta con una adecuada narración?	SÍ	Narra como Woody asume el rol de cuidador de Forky, ya que esté quiere

					<p>quedarse en la basura por no ser un juguete.</p>
		<p>Narrativa</p>	<p>¿La escena cuenta con un estilo adecuado de narrativa?</p>	<p>SÍ</p>	<p>Ya que la escena debe ser tranquila porque todos están durmiendo, se juega incluso con movimientos de cámara para realzar las escenas más desesperantes como Woody callando a Buzz para que no haga ruido, y tambien cuando el vaquero entra en pánico porque Forky se lanzó del vehículo en que viajan.</p>

	Construcción del personaje	Vínculo con la acción	¿El accionar del personaje tiene relación con la escena?	SÍ	Como Woody asumió como su tarea mantener a Forky cerca de Bonnie, es lógico que se desviva por mantenerlo a salvo.
		Vínculo psicológico	¿La personalidad y emociones mostradas del personaje, tienen vínculo con la escena?	SÍ	Woody muestra por primera vez en toda la saga, que un juguete puede tener “conciencia” pues la define como la voz interna que le dice qué hacer, y esto es algo desconocido incluso para Buzz.
	Idea controladora	Corte social - económico	¿La escena presenta contenido de evidente corte	NO	La escena no muestra nada vinculado a la sociedad que

			social - económico?		desarrolla en su narrativa en esta escena.
		Corte de género - racial	¿La escena presenta contenido de evidente corte de género - racial?	NO	Fuera del clásico grupo de juguetes amigos de Woody, no hay ninguna intervención o actuación de relevancia de algún factor inclusivo.
	Elementos estilísticos	Planos y tomas	¿Los planos y tomas van acorde con la narración de la escena?	SÍ	Los planos y contraplanos se están empleando para la conversación personal de Woody y Buzz, donde se tratan temas serios como la conciencia y el rol que asumió Woody sin

					dejar que nadie lo ayude, y para la desesperación del vaquero cuando Forky se lanza del vehículo.
		Composición y encuadre	¿La composición y encuadre van acorde con la narración de la escena?	SÍ	Poco relevantes en la escena, pero cuando Forky se lanza del vehículo, se juega mucho con la composición de figura y fondo, haciendo un desenfoco al fondo y Woody en pánico.
		Campo y fuera de campo	¿Lo mostrado en campo tiene relación con los elementos no incluidos dentro del campo en la	SÍ	Todo lo que aparece en escena, incluso la ventana por donde escapa Forky, están

			narración de la escena?		colocados de modo intencional.
		Elipsis y transiciones	¿Las elipsis y transiciones van acorde con la narración de la escena?	NO	En esta escena no hay ninguna elipsis o transición, pues transcurre dentro del vehículo hasta que Woody sale a buscar a Forky.

Tabla 7

Ficha de Observación de la Escena 'Caminata con Forky' de la Película Toy Story 4

Ficha de Observación					
Película		Toy Story 4 (2019)			
Número de la escena		34			
Título de la escena		Caminata con Forky			
Tiempo de la escena		22:52 - 24:40			
Categoría	Subcategorías	Indicadores	Ítems	Sí / No	Análisis
NARRATIVA AUDIOVISUAL	Dimensión narrativa	Narración	¿La escena cuenta con una	NO	Es una escena monótona,

			adecuada narración?		básicamente Woody le explica a Forky por qué no es basura, como lo viene haciendo en cada escena en la que interactúan.
		Narrativa	¿La escena cuenta con un estilo adecuado de narrativa?	SÍ	No hay demasiada variedad en la escena, es monótona con un ritmo bastante lento, pero la escena anterior fue de persecución, por lo que sirve como descanso visual narrarlo de este modo
	Construcción del personaje	Vínculo con la acción	¿El accionar del personaje tiene relación con la escena?	SÍ	Woody es quien lleva el liderazgo de la escena,

					llevando frustrado y cansado a Forky, pero tratando de explicarle por qué tiene suerte de ser un juguete ahora.
		Vínculo psicológico	¿La personalidad y emociones mostradas del personaje, tienen vínculo con la escena?	SÍ	Si bien Forky solo quiere arrojar a la basura, Woody es quien lleva las emociones de la escena, pues está tan frustrado con vigilar a Forky que incluso mientras le increpa, confunde el nombre de Bonnie con Andy, y comienza a contarle toda la

					historia que ha vivido antes.
	Idea controladora	Corte social - económico	¿La escena presenta contenido de evidente corte social - económico?	NO	No hay elementos que describan cómo es la sociedad del mundo ficticio creado en esta escena.
		Corte de género - racial	¿La escena presenta contenido de evidente corte de género - racial?	NO	No hay variedad de personajes, toda la escena transcurre entre Woody y Forky.
	Elementos estilísticos	Planos y tomas	¿Los planos y tomas van acorde con la narración de la escena?	SÍ	Toda la escena es un plano entero de Woody y Forky, con ocasionales plano americano y contraplano, pero sirven como reposo

					visual de todas las emociones de la persecución anterior.
		Composición y encuadre	¿La composición y encuadre van acorde con la narración de la escena?	SÍ	La composición funciona adecuadamente, pues nada en el encuadre distrae la atención de Woody y Forky.
		Campo y fuera de campo	¿Lo mostrado en campo tiene relación con los elementos no incluidos dentro del campo en la narración de la escena?	SÍ	Los elementos son monótonos en campo, solo es una acera y árboles de un bosque. Nada distrae la atención de los personajes que desarrollan la acción.
		Elipsis y transiciones	¿Las elipsis y transiciones van	SÍ	Al finalizar la escena, hay

			acorde con la narración de la escena?		disoluciones cruzadas mientras Woody le cuenta todo lo que ha vivido con Andy a Forky, por lo que las transiciones quedan perfectas, a la par que las elipsis ayudan a no redundar demasiado en lo ocurrido desde 'Toy Story' hasta 'Toy Story 3'.
--	--	--	---------------------------------------	--	--

Tabla 8

Ficha de Observación de la Escena 'El Secuestro' de la Película Toy Story 4

Ficha de Observación	
Película	Toy Story 4 (2019)

Número de la escena		39			
Título de la escena		El Secuestro			
Tiempo de la escena		29:27 - 31:17			
Categoría	Subcategorías	Indicadores	Ítems	Sí / No	Análisis
NARRATIVA AUDIOVISUAL	Dimensión narrativa	Narración	¿La escena cuenta con una adecuada narración?	SÍ	Trabaja adecuadamente el misterio (cuando Woody cree que recibirá ayuda de Gabby Gabby) y luego el pánico (cuando intenta secuestrarlos)
		Narrativa	¿La escena cuenta con un estilo adecuado de narrativa?	SÍ	El ritmo es lento, y va aumentando en su dinámica conforme aparecen secuaces ventrílocuos además de jugar con iluminación tenue.

	Construcción del personaje	Vínculo con la acción	¿El accionar del personaje tiene relación con la escena?	SÍ	Woody está encogido abrazando sus rodillas pues siente algo de temor, y luego al verse en peligro, intenta escapar con Forky a la primera distracción.
		Vínculo psicológico	¿La personalidad y emociones mostradas del personaje, tienen vínculo con la escena?	SÍ	Woody siempre ha sido desconfiado de los nuevos personajes que aparecen en su vida, y esta vez no fue muy precavido pues se aventuró solo al ver algo que le recuerda a Betty, además de procurar proteger a Forky para

					llevarlo con Bonnie, como lo viene haciendo toda la película.
	Idea controladora	Corte social - económico	¿La escena presenta contenido de evidente corte social - económico?	SÍ	Gabby Gabby revela que tanto ella como Woody son juguetes de los años 50', por lo que expande lo narrado en 'Toy Story 2', ya que en este mundo ficticio también la sociedad se decantaba por el género "Western" de donde donde vienen los juguetes de época como Woody y Gabby Gabby.
		Corte de género	¿La escena	SÍ	Esta es la

		- racial	presenta contenido de evidente corte de género - racial?		primera vez en toda la saga que Toy Story tiene por "villano" a una mujer, en este caso Gabby Gabby, como la jefa de una banda de ventrílocuos.
Elementos estilísticos	Planos y tomas	¿Los planos y tomas van acorde con la narración de la escena?	SÍ	Los planos son intermedios en su mayoría, e incluso emplea una angulación cenital cuando llegan más ventrílocuos.	
	Composición y encuadre	¿La composición y encuadre van acorde con la narración de la escena?	SÍ	La composición cumple a lo largo de la escena, pero la decisión de un plano en cenital genera un gran trabajo de composición	

					fotográfica.
		Campo y fuera de campo	¿Lo mostrado en campo tiene relación con los elementos no incluidos dentro del campo en la narración de la escena?	SÍ	Todo en la escena muestra lo que habría en la carriola dentro de la tienda de antigüedades.
		Elipsis y transiciones	¿Las elipsis y transiciones van acorde con la narración de la escena?	NO	La escena no tiene transiciones ni elipsis.

Tabla 9

Ficha de Observación de la Escena 'El Reencuentro' de la Película Toy Story 4

Ficha de Observación					
Película		Toy Story 4 (2019)			
Número de la escena		52			
Título de la escena		El Reencuentro			
Tiempo de la escena		35:22 - 40:32			
Categoría	Subcategorías	Indicadores	Ítems	Sí / No	Análisis

NARRATIVA AUDIOVISUAL	Dimensión narrativa	Narración	¿La escena cuenta con una adecuada narración?	SÍ	Narra adecuadamente cómo es el reencuentro entre Woody y la nueva Betty.
		Narrativa	¿La escena cuenta con un estilo adecuado de narrativa?	SÍ	Emplea juegos de iluminación, movimientos de cámara y dinámica de personajes.
	Construcción del personaje	Vínculo con la acción	¿El accionar del personaje tiene relación con la escena?	SÍ	Betty asume el rol de líder, forjada por lo que ha vivido en los últimos años, y Woody es mucho más descuidado pues aún está atontado por el reencuentro con ella.
		Vínculo psicológico	¿La personalidad y emociones	SÍ	Betty ha forjado muchas estrategias, es

			mostradas del personaje, tienen vínculo con la escena?		una chica ruda y todo ello ya que ahora es un juguete perdido que juega con muchísimos niños en los parques y aprendió a adaptarse. Woody en cambio, es mucho más torpe en un ambiente hostil.
	Idea controladora	Corte social - económico	¿La escena presenta contenido de evidente corte social - económico?	SÍ	La escena desarrolla el concepto de 'juguetes perdidos' para el mundo ficticio que ha creado, donde esos juguetes han tenido que vivir sin un niño, y que se divierten

					jugando con los niños en parques y fiestas.
		Corte de género - racial	¿La escena presenta contenido de evidente corte de género - racial?	SÍ	No sólo Betty lleva el liderazgo de la escena, aparecen juguetes como los 3 'Combat Carl' o 'Giggle' que son de un tono de "piel" más oscuro.
	Elementos estilísticos	Planos y tomas	¿Los planos y tomas van acorde con la narración de la escena?	SÍ	La mejor parte de la escena es el reencuentro de Woody y Betty inanimados, donde se alternan primerísimos primeros planos y primeros planos, a

					<p>contraluz y en contraplanos constantes, además de planos expresivos en toda esa escena, luego se utilizan los planos narrativos para darle continuidad a la interacción de los juguetes.</p>
		Composición y encuadre	¿La composición y encuadre van acorde con la narración de la escena?	SÍ	<p>En toda la escena, cumple con facilitar la narración. La composición se luce en los encuadres del reencuentro de Woody y Betty, donde son lentos, y a contraluz, jugando con la</p>

					iluminación con un efecto de ensoñación.
		Campo y fuera de campo	¿Lo mostrado en campo tiene relación con los elementos no incluidos dentro del campo en la narración de la escena?	SÍ	Todo lo que aparece en campo, que es bastante en este parque de juegos para niños, son juguetes y elementos que nutren el concepto de 'juguetes perdidos'.
		Elipsis y transiciones	¿Las elipsis y transiciones van acorde con la narración de la escena?	NO	La escena no cuenta con elipsis o transiciones.

Tabla 10

Ficha de Observación de la Escena 'Necesidad de Amor' de la Película Toy Story 4

Ficha de Observación	
Película	Toy Story 4 (2019)

Número de la escena			77		
Título de la escena			Necesidad de Amor		
Tiempo de la escena			1:07:23 - 1:09:29		
Categoría	Subcategorías	Indicadores	Ítems	Sí / No	Análisis
NARRATIVA AUDIOVISUAL	Dimensión narrativa	Narración	¿La escena cuenta con una adecuada narración?	SÍ	El contenido es sencillo, Gabby apela al lado más personal de Woody como su función de ver crecer a un niño, y lo manipula con ello.
		Narrativa	¿La escena cuenta con un estilo adecuado de narrativa?	SÍ	Inicia con elementos de terror en la aparición de Gabby Gabby, y luego se va tornando dramática y reflexiva mientras lo convence, para

					terminar con un estilo más de suspenso, mientras Woody se deja capturar por los ventrílocuos.
	Construcción del personaje	Vínculo con la acción	¿El accionar del personaje tiene relación con la escena?	SÍ	Woody procura rescatar a Forky solo, porque sigue creyendo que es su misión. De igual modo al ver a Gabby Gabby, coge un lápiz para defenderse. Gabby Gabby va con su banda de ventrílocuos por seguridad, pero ella prefirió manipular a Woody pues quiere conseguir la

					caja de voz a como dé lugar.
		Vínculo psicológico	¿La personalidad y emociones mostradas del personaje, tienen vínculo con la escena?	SÍ	La carga emocional y psicológica la lleva enteramente Gabby Gabby, quien sabe que Woody ya enfrentó a sus ventrílocuos y les ganó, por lo que intenta manipularlo con lo que Forky le contó de Woody, y logra que voluntariamente Woody le entregue su caja de voz si le devuelve a Forky.
	Idea controladora	Corte social - económico	¿La escena presenta	SÍ	Desarrolla un concepto muy

			contenido de evidente corte social - económico?		importante en el universo narrativo de Toy Story, y es que en su mayoría, los juguetes tienen como única misión de vida, acompañar a un niño y verlo crecer.
		Corte de género - racial	¿La escena presenta contenido de evidente corte de género - racial?	SÍ	Gabby Gabby lleva el control completo de toda la acción, siendo astuta y no buscando enfrentar a Woody.
	Elementos estilísticos	Planos y tomas	¿Los planos y tomas van acorde con la narración de la escena?	SÍ	Los planos expresivos y cortos se hacen presentes para las escenas de terror y expresiones de

					<p>Woody mientras se resigna a darle la caja de voz a Gabby Gabby, luego en su mayoría son narrativos y para cumplir la función de darle trámite a la conversación de ambos.</p>
		Composición y encuadre	¿La composición y encuadre van acorde con la narración de la escena?	SÍ	<p>La composición dentro de cada encuadre cumple su función, sin embargo, resalta mucho la última toma, donde Woody baja el arma y se deja capturar por los ventrílocuos, resignado. Además,</p>

					<p>mientras enfrenta a Gabby Gabby, ella aparece en toda la oscuridad, y mientras Woody retrocede, queda en la única parte iluminada de la escena, bajo la luz de una ventana, evocando el concepto de luz y oscuridad para la dirección fotográfica de la composición de ese plano.</p>
		<p>Campo y fuera de campo</p>	<p>¿Lo mostrado en campo tiene relación con los elementos no incluidos dentro</p>	<p>SÍ</p>	<p>Todos los elementos en la toma tienen una funcionalidad, incluso un lápiz</p>

			del campo en la narración de la escena?		que aparecía tirado en el suelo fue usado como arma por Woody.
		Elipsis y transiciones	¿Las elipsis y transiciones van acorde con la narración de la escena?	SÍ	La última parte de la escena, presenta una transición en la que Woody resignado se deja atrapar aceptando su destino a cambio de salvar a Forky, y cambiando a un plano general en el parque de diversiones.

Tabla 11

Ficha de Observación de la Escena 'La Niña Perdida' de la Película Toy Story 4

Ficha de Observación	
Película	Toy Story 4 (2019)

Número de la escena			88		
Título de la escena			La Niña Perdida		
Tiempo de la escena			1:20:50 - 1:22:22		
Categoría	Subcategorías	Indicadores	Ítems	Sí / No	Análisis
NARRATIVA AUDIOVISUAL	Dimensión narrativa	Narración	¿La escena cuenta con una adecuada narración?	SÍ	Se cuenta el cierre del arco y redención para Gabby Gabby, donde finalmente ayudará a una niña perdida a afrontar una dificultad.
		Narrativa	¿La escena cuenta con un estilo adecuado de narrativa?	SÍ	Emplea luz tenue para la niña mientras está perdida en un rincón, juega con la iluminación de la niña cuando tiene a Gabby Gabby y se aventura a buscar una

					<p>policía para que la ayude a encontrar a sus padres.</p> <p>Además, emplea la musicalización conforme a las etapas que atraviesa la pequeña, de temor hasta ser la salvadora de Gabby Gabby.</p>
	Construcción del personaje	Vínculo con la acción	¿El accionar del personaje tiene relación con la escena?	SÍ	<p>Gabby Gabby está notoriamente nerviosa pues, vino defectuosa de fábrica por lo que es la primera vez desde los años 50' que estará con un niño.</p>
		Vínculo psicológico	¿La personalidad y	SÍ	<p>Psicológicamente, la escena</p>

			emociones mostradas del personaje, tienen vínculo con la escena?		tiene mucha carga en la niña, que empatiza al instante con la audiencia, pues está perdida y llorando en el rincón de un parque. Además, Gabby Gabby la ayuda a afrontar una dificultad muy grande y consigue una pequeña pero significativa evolución como personaje.
	Idea controladora	Corte social - económico	¿La escena presenta contenido de evidente corte social - económico?	SÍ	Se muestra que en la sociedad de este universo ficticio, los niños también se pueden perder.

		Corte de género - racial	¿La escena presenta contenido de evidente corte de género - racial?	SÍ	Tiene por protagonistas en la escena a Gabby Gabby y a una niña perdida de piel morena.
	Elementos estilísticos	Planos y tomas	¿Los planos y tomas van acorde con la narración de la escena?	SÍ	Los planos son en su mayoría cerrados y expresivos para la niña mientras está llorando y cuando quiere cuidar a Gabby Gabby.
		Composición y encuadre	¿La composición y encuadre van acorde con la narración de la escena?	SÍ	La composición cumple en la escena, especialmente cuando la niña toma en sus brazos a Gabby Gabby, como su salvadora.
		Campo y fuera de campo	¿Lo mostrado en campo tiene	SÍ	Todos los elementos

			relación con los elementos no incluidos dentro del campo en la narración de la escena?		mantienen la continuidad, incluso una bola de béisbol que es usada para que la niña se distraiga y con la mirada encuentre a Gabby Gabby.
		Elipsis y transiciones	¿Las elipsis y transiciones van acorde con la narración de la escena?	SÍ	La escena no tiene elipsis, sin embargo la transición a la siguiente es brusca, tomando en cuenta que muestra cómo los padres de la pequeña también la estaban buscando.

Tabla 12

Ficha de Observación de la Escena 'La Despedida' de la Película Toy Story 4

Ficha de Observación					
Película		Toy Story 4 (2019)			
Número de la escena		93			
Título de la escena		La Despedida			
Tiempo de la escena		1:24:02 - 1:27:36			
Categoría	Subcategorías	Indicadores	Ítems	Sí / No	Análisis
NARRATIVA AUDIOVISUAL	Dimensión narrativa	Narración	¿La escena cuenta con una adecuada narración?	SÍ	Es una despedida entre Woody y Betty, cuando Buzz llegaba a rescatarlo, pero termina despidiéndose de sus amigos y quedándose con Betty.
		Narrativa	¿La escena cuenta con un estilo adecuado de narrativa?	SÍ	Emplea muchísimos juegos de iluminación aprovechando que es de noche y un parque de

					diversiones con luces, emplea musicalización triste y solemne para dar cierre a la historia.
	Construcción del personaje	Vínculo con la acción	¿El accionar del personaje tiene relación con la escena?	SÍ	Woody se despide de Betty, pero en el camino se arrepiente ya que Buzz también lo entiende y sabe que él solo será infeliz si vuelve.
		Vínculo psicológico	¿La personalidad y emociones mostradas del personaje, tienen vínculo con la escena?	SÍ	Desde el lado de Woody, consigue entender que su tarea terminó con Andy, y Bonnie no lo necesitará más pues debe crecer, y al

					<p>entender que la labor que creía suya no la tiene más, se libera y por primera vez puede elegir ser feliz con el amor de su vida, a quien no dejará ir otra vez. Además, voluntariamente, Woody le coloca su placa de comisario a Jessie, y esta vez fue por iniciativa propia, entregando así su legado. Por otro lado, Buzz que no comprendía el concepto de 'conciencia' finalmente adquiere una, y</p>
--	--	--	--	--	--

					le recomienda a Woody que la escuche para que sepa que lo correcto es quedarse con Betty esta vez.
	Idea controladora	Corte social - económico	¿La escena presenta contenido de evidente corte social - económico?	NO	La escena no muestra ningún indicio de cómo funciona el mundo ficticio creado.
		Corte de género - racial	¿La escena presenta contenido de evidente corte de género - racial?	SÍ	La gran decisión de Woody incluye pasarle el manto de "comisario" a Jessie, que es de las nuevas preferidas de Bonnie.
		Planos y tomas	¿Los planos y tomas van acorde con la narración de la	SÍ	Cada plano está muy bien cuidado, los planos

	Elementos estilísticos		escena?		expresivos son empleados para todas las escenas de Woody con Betty, además del último abrazo entre él y Buzz. El resto son planos narrativos para que todos se puedan despedir.
		Composición y encuadre	¿La composición y encuadre van acorde con la narración de la escena?	Sí	La composición se luce a lo largo de toda la escena, donde los juegos de luces que se hacen en el parque de noche ayudan mucho a un ambiente solemne y romántico.

		Campo y fuera de campo	¿Lo mostrado en campo tiene relación con los elementos no incluidos dentro del campo en la narración de la escena?	SÍ	Cada elemento en escena, desde el vehículo y el toldo que sirve como puente para que Buzz y los demás puedan llegar a reencontrarse con Woody y Betty, hasta las luces que aportan muchísimo al significado y la fotografía de toda la escena.
		Elipsis y transiciones	¿Las elipsis y transiciones van acorde con la narración de la escena?	NO	La escena no cuenta con transiciones o elipsis.

3.1.1 Dimensión Narrativa

3.1.1.1 Narración

Según lo observado, la narración es base de cualquier historia, sin embargo esta puede ser demasiado simple. Incluso puede no aportar realmente al desarrollo narrativo constante, sin embargo estas escenas (comúnmente llamadas en la comunidad de internautas como “relleno”) pueden ayudar dentro de la película a modo de “alivios visuales”, ya que especialmente en una narración como esta, con duración de 1h 40 min, dar datos de vital importancia a cada momento puede resultar apabullante para cualquier espectador. De este modo, se puede citar el caso de la Escena 01 “El Rescate de Control”, donde tenemos pasando varias cosas a la vez, con Woody desesperado por llegar a rescatar al carro de juguete, haciendo una cadena de juguetes y no alcanzándolo hasta que interviene Betty, y a los segundos, ingresa la hermana de Andy (Molly) y su madre, metiendo a Betty en la caja para donaciones. Acto seguido Woody va corriendo a rescatarla, y termina arrepintiéndose cuando Andy sale a buscarlo. Como se puede ver, es una seguidilla de sucesos claramente detallados en el guión; a diferencia del otro estilo más calmo como puede ser en la Escena 05 “La Caminata con Forky”, donde la única acción es Woody caminando con Forky, conversando sobre el por qué Forky tiene suerte de haber sido creado. Por ello, se puede establecer que la narración va apegada a lo que se quiere contar, con más o menos acciones, dependiendo de la escena que se esté desarrollando.

3.1.1.2 Narrativa

Respecto a la narrativa, se puede ahondar más. Según el propio Ordóñez (2018), este aspecto de narrativa corresponde a la forma en que se cuenta la narración, es decir todos y cada uno de los recursos que se puede emplear para contar de una forma y no de otra lo sucedido en la escena. Entonces se puede definir este aspecto por factores generales, tales como la manera en que se empleó la iluminación, la musicalización, y aspectos que apoyan al desarrollo en general de la acción de los personajes.

Según lo que se pudo registrar, la narrativa en la totalidad de escenas consigue el cometido del director. Estas intenciones son muy diversas, tales como causar miedo o terror, con colorización verdosa o azulada y efectos de sonido de impresión, o el romanticismo empleando un ambiente nocturno y aprovechando cada fuente de luz artificial posible en la escena. Incluso puede que después de una escena de constantes cambios de plano en persecución, venga una escena como la 05 “Caminata de Forky”, donde si bien casi no es relevante su narración (ya que cuenta los eventos desde *Toy Story* hasta *Toy Story 3*, sirve mucho para darle un alivio visual a la trama que se viene desarrollando. Además, se insiste en que la intención del director va más allá, ya que si bien la narración va desde el lado en que Woody le cuenta todo lo que vivió en las películas anteriores, lo que realmente está ocurriendo (y se puede notar gracias a este plano narrativo) es que ambos se están haciendo amigos y por primera vez están entendiéndose uno al otro.

3.1.2 Construcción del Personaje

3.1.2.1 Vínculo con la acción

De acuerdo con lo observado, cada personaje tiene una motivación para cada acción que realiza. Es muy difícil conseguir desligar el ámbito emocional (entiéndase psicológico) de las acciones que realiza cada uno; no obstante, en base con lo aplicado, se puede brindar el siguiente aporte: El vínculo de cada acción está necesariamente vinculado con una motivación (psicológica) de cada personaje; sin embargo, lo que se debe procurar analizar en este aspecto, es si el accionar de el o los personajes tiene sentido y se corresponde con ello. De este modo, puede uno limitarse a entender que lo que está haciendo Woody al intentar salvar a Forky constantemente, es que Bonnie esté feliz. Por lo tanto, se puede concluir que su accionar tiene sentido al menos en la línea base de su vínculo con la acción. El analizar un poco más allá, el por qué quiere que Bonnie esté feliz, ya corresponde al siguiente nivel que se tratará a continuación.

3.1.2.2 Vínculo psicológico

Centrándose en lo observado, este aspecto va más allá del accionar del personaje. Si bien se insiste en que es difícil conseguir la separación del vínculo psicológico con el de acción, se realiza de igual manera el aporte de acuerdo a lo aprendido durante la aplicación de la observación y el análisis de los contenidos: El vínculo psicológico no va orientado a el por qué un personaje actuó de alguna manera determinada, si no va orientado a el por qué piensa de la manera que lo llevó a actuar de un modo determinado.

Esto es un poco más complejo, directamente al análisis de la personalidad y vivencias del sujeto en observación.

Es por ello que así, retomando el ejemplo del punto anterior, se determinaba que Woody rescataba a Forky, ya que buscaba que Bonnie esté feliz (vínculo con la acción), sin embargo, él buscaba que Bonnie esté feliz por múltiples razones: La primera y la más sencilla de entender, es que veía en Bonnie un reflejo de Andy, por quien se desvivió para cuidarlo, puesto que era su dueño, y él, su juguete favorito. En segundo nivel, como se establece desde el principio, Woody al no saber hacer ninguna otra cosa, asume como rol mantener a salvo a sus amigos y a quien sea su dueño, siempre con el rol del valiente protector. Muchas veces, esto ha rozado con sobreproteger de absolutamente todo, y aquellos entendidos en la saga del vaquero, saben a qué se quiere llegar, pues eso es desde la primera entrega. Primero proteger a sus amigos y a Andy de un juguete nuevo que era totalmente desconocido (Buzz Lightyear) y por el cual se sintió relegado también. En la segunda entrega, que titubeó por primera vez entre ser algo para todos los niños por siempre en un museo, entiende que su rol no está en ser adorado por muchas generaciones, sino cuidar a su dueño hasta que crezca. Y en la tercera entrega de la saga, Andy ya ha crecido, y él al enterarse de que sus amigos están en peligro inminente en la guardería, se aventura a rescatarlos, dejando absolutamente todo por ellos. Ahora, ve en Bonnie una segunda oportunidad, donde debe mantener a su dueña a salvo de todo, pues está muy pequeña, a pesar de que ella mantiene a Woody relegado en último nivel de importancia.

3.1.3 Idea Controladora

3.1.3.1 Corte Social - Económico

Según lo observado, se puede determinar que este aspecto puede no estar presente en todas las escenas, pero en las que sí lo está, debe aportar información relevante. Tal como se planteaba, el corte social - económico está directamente relacionado con el aspecto de realismo, pero no entendiéndose como su parecido con el mundo real, sino como la realidad que se ha creado en el mundo ficticio donde se desarrolla la narrativa.

Esto implica, necesariamente, que se pueda 'engañar' al espectador, y que por algún momento, puedan creer que realmente esta barrera de realidad con ficción se difumina, ya que este mundo animado que se viene desarrollando debe contar con reglas dentro de su mismo universo narrativo.

Así, se puede determinar, principalmente, que en esta realidad en la que se desarrolla la saga de Toy Story, los juguetes pueden hablar y tienen vida, pero se deben tornar inanimados si tienen a un humano cerca.

También introduce un concepto totalmente nuevo, y es que como se ve en toda la saga, no todos los objetos tienen vida, sino los juguetes, y se sobreentiende que desde que son fabricados, adquieren conciencia. Pero en esta película, Forky, creado directamente como una manualidad, de las manos de Bonnie con un cubierto, unos ojos, lana y pegamento, ha cobrado vida. Por ello, ahora este mundo ficticio aborda una nueva tangente, y es que tal vez los juguetes al ser fabricados no tienen ningún tipo de conciencia, y la adquieren recién al tener contacto con un niño. Es decir, que el 'alma' que reciben los objetos inanimados, forma parte de una especie de 'magia' que reciben al tener el cariño de un infante. Este concepto está basado en mera inferencia y observación de lo sucedido con Forky en esta entrega, por lo que posiblemente se aborde ello en alguna otra película futura.

Así mismo, esta tercera entrega muestra aspectos que no se habían tratado antes en las películas, tales como que los niños humanos, de modo muy similar al mundo real, deben asistir a un jardín de niños. O, por ejemplo, otro aspecto a resaltar en este aspecto de corte social - económico es que la sociedad y/o juguetes se desenvuelve en dos niveles: Aquellos que tienen un niño o dueño (y que tienen muy claro los conceptos de lealtad y exclusividad hacia su dueño), y aquellos 'juguetes perdidos', que ya no tienen un dueño por diversos motivos. Pueden haber sido abandonados, o haberse perdido, pero ahora buscan jugar con niños que tal vez no conocen, en lugares públicos, donde tienen toda una planificación para mantenerse a salvo de 'juegos rudos' y un sistema de relevos para no salir dañados.

3.1.3.2 Corte de Género - Racial

Respecto al corte de género - racial se puede entender muy bien a qué se hará referencia. Según Marín-Díaz & Solís (2017) este corte es muy necesario en una narrativa audiovisual, puesto que es eso precisamente lo que lo convierte en clave en la generación de opiniones y actitudes, y en la construcción de estereotipos, valores y contravalores. (p. 43)

Ellos se adelantaron un poco, ya que incluso unos años después, la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas, quienes se encargan de la entrega de los Premios Óscar, colocaron como requisito indispensable que las nominadas a mejor película deben contar con una cuota de inclusión.. Según lo observado, probablemente esta sea la entrega de Toy Story con la mayor cantidad de inclusión posible en su narrativa, puesto que aquellos que hayan visto la saga desde el principio, habrán podido notar el cambio abismal en la personalidad de Betty Bo Peep. En las primeras entregas, ella no llega siquiera a tener un rol secundario, no participa en las aventuras de Woody y los demás juguetes, y tampoco apoyaba activamente en las misiones a la banda. Simplemente en la escena inicial de *Toy Story 4*, ella ya había tenido más participación que en todas las películas anteriores.

Además, es la primera vez que Toy Story tiene una “villana”, pues anteriormente había sido ‘Sid’, un niño problemático y sádico con los juguetes, el ‘Oloroso Pete’ un juguete que no quería ser olvidado por un dueño y quería prevalecer en un museo para siempre, y ‘Lotso’, un oso manipulador y poseedor de fuerza bruta y una organización en la guardería para que todos le obedezcan a la fuerza. Aquí se nos presenta a ‘Gabby Gabby’ como aquella “villana” (se usan comillas, ya que realmente no lo fue por mucho), que planificó muy bien cómo conseguir su propósito. Al darse cuenta de que no podría vencer en fuerza a Woody, optó por averiguar todo lo posible de él, y utilizar toda la información que obtuvo para manipularlo, y conseguir que voluntariamente él se rinda y entregue su caja de voz.

3.1.4 Elementos estilísticos

3.1.4.1 Planos y Tomas

Según lo observado, hay un balance adecuado en el uso de los diversos tipos de plano. Se han utilizado de modo adecuado los planos generales y los intermedios. En su mayoría, han sido útiles para darle continuidad a las acciones que desarrolla cada personaje, así como se destaca mucho el uso de planos cerrados (expresivos) en los momentos precisos y más importantes de cada escena. Estos planos siempre se han correspondido con las acciones que se desarrollan en la pantalla, principalmente el acierto se ha dado en los momentos más tensos y románticos, tales como Woody asustado cuando Forky se arroja del vehículo en movimiento, o cuando Woody y Betty se reencuentran.

3.1.4.2 Composición y encuadre

Según lo observado, la película *Toy Story 4* ha conseguido rozar la perfección en el trabajo de composición en cada encuadre. Es probablemente la película con mejor dirección de fotografía de la saga entera, puesto que consigue colocar los elementos necesarios para hacer juegos de iluminación muy bien trabajados. En este caso, se puede destacar el trabajo en hasta tres escenas particulares en función de la composición: En la escena de el Nacimiento de Forky, él aparece en un contraluz que le da un ambiente distinto y especial, mostrando sin palabras lo que significará Forky para Bonnie desde allí en adelante. También en la escena en la que Forky se arroja del vehículo en movimiento, se puede mostrar la desesperación y pánico de Woody en primer plano, con una regla de composición de 'Figura y Fondo' donde se logra que el personaje se despegue del fondo en el que se encuentra: Se desenfoca el fondo a una velocidad distinta a la que se le enfoca a Woody, consiguiendo de este modo que el ojo no sienta la mínima curiosidad, por lo que en principio es el fondo. (Vidal, 2015)

Y finalmente se rescata a cualquiera de las escenas más dramáticas entre Woody y Betty, ya sea su reencuentro o su despedida, en las que ya sea mediante lo que sería "luz natural" o "luces artificiales" respectivamente, se consigue generar una atmósfera romántica y de ensueño.

3.1.4.3 Campo y Fuera de Campo

Como se mencionaba al principio de la tesis, este aspecto es uno de los mejor controlados en el ámbito de la animación, puesto que cada objeto que aparece en la toma dentro del campo, está colocado intencionalmente allí.

Así, se puede destacar que los objetos están dispuestos para servir de alguna manera determinada, o dar mejor contexto de en qué lugar se desarrolla la escena.

Según lo observado, por supuesto, se rescata especialmente en la escena inicial, las hojas y ramas que están arrastrando a 'Control' por la corriente de agua, y el lápiz que aparece en el suelo cuando Gabby Gabby captura a Woody, ya que este último lo utiliza como arma cuando pensaba defenderse.

3.1.4.4 Elipsis y Transiciones

Según lo observado, esta película emplea buenos efectos para las transiciones, nada más al inicio, emplea a Woody siendo sujetado y resumió los eventos de toda la saga de Toy Story mediante disoluciones cruzadas, y las elipsis para saltar entre tomas de todos los intentos de Forky por arrojar a la basura, y Woody evitándolo, en diversas locaciones.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1 Limitaciones

Se considera relevante mencionar las limitaciones encontradas para el desarrollo de la presente investigación. El primero, y el más resaltante, es la escasez de bibliografía adecuada que trate la narrativa audiovisual animada. Se encontraron artículos y tesis, donde en su mayoría se hacen estudios a diversas producciones audiovisuales, pero son muy escasas las que emplean un análisis a la narrativa audiovisual animada propiamente, pues todas lo abordan de un modo muy general y sin conseguir realmente ser específicos en la riqueza artística y estilística de esta vertiente audiovisual. La mayoría de documentación está en base de otras ramas del saber, como sociología o psicología, y pueden ser usadas en un modo parcial, ya que en su mayoría se orientan a cómo estas influyen en la vida o desenvolvimiento de las personas, más no enfocándose en los elementos que constituyen en concreto la pieza audiovisual. En segundo lugar, se puede tomar en consideración que este es el primer trabajo de investigación realizado por los autores, donde sumado a que la documentación es escasa, constituye una problemática significativa. Finalmente, se toma en consideración la dificultad del manejo de otras lenguas extranjeras (en concreto el portugués y el ruso), pues se hallaron artículos en estos idiomas.

4.2 Discusión

Durante esta investigación, se tuvo por objetivo general el análisis de la narrativa audiovisual animada en la película 'Toy Story 4', 2019.

Como respuesta a ello, se obtuvieron hallazgos dignos de ser resaltados: Existe una compleja intersección de elementos narrativos y estéticos, que trascienden incluso, barreras culturales. Si bien se ha desarrollado una historia clásica en tres actos aristotélicos, añade una capa de complejidad

adicional, tratando temas más adultos y de resonancia mundial: La dependencia emocional, el complejo de héroe-salvador, la liberación y los procesos de cambio de cada ser humano tras la ausencia de alguien. Todo muy bien acompañado de una paleta cromática y edición rítmica que no solo complementan una atmósfera o ambientación diegética, sino que acompañan esta significación emocional, como viaje de los protagonistas, ayudando a que el espectador pueda quedar inmerso en esta narrativa ficcional cohesionada y con sus propias leyes que funcionan en su universo, aunque no por eso, ajenas al mundo real.

Esto concuerda con García-Erguín (2015) en su trabajo titulado *La Emancipación de Dreamworks Animation. Del género "cartoon" al adulto: cambios narrativos en el cine de animación*, quien refiere precisamente que estos largometrajes al final terminaron en un tipo de cine objetivamente dirigido hacia adolescentes y adultos, sin necesariamente excluir al público infantil, llegando tal vez a rozar con una audiencia objetiva a un nivel familiar, y no tanto a uno u otro exclusivamente.

Según lo referido anteriormente, se puede confirmar que existe un interesante nivel de complejidad en la narrativa audiovisual animada en esta película, obteniendo por ende, que esta lleva varias capas de información. En primera instancia, en lo visual se tiene una paleta colorida que resulte más atractiva a un público infantil. En segundo nivel, los recursos narrativos empleados, tales como la forma de narrarlo y estructurar la historia, orientándose más a un público adolescente. Finalmente, su capa más compleja, reside en la temática que trata, tales como pérdida, duelo, y la dependencia emocional, siendo elaborados para que sean entendidos (principalmente) por el público adulto. Así, tal como menciona Cantillo (2015), este tipo de cine, terminará impresionando a cualquiera que se termine exponiendo a su influencia.

El primer objetivo específico, fue analizar la dimensión narrativa de la narrativa audiovisual en la película 'Toy Story 4', 2019. De modo que, el análisis mostró un manejo excepcional en los dos niveles de la construcción narrativa: Narración y narrativa. La narración se ajusta de manera experta a la precisión estructural de los tres actos aristotélicos, combinando momentos de intensa acción (con varias cosas sucediendo una tras otra), con secuencias más pausadas, evitando abrumar al público. La narrativa, por su parte, con su complejidad semántica y emocional, fue fundamental para la comprensión de la historia: Gracias al ritmo de edición que emplearon, la paleta de colores, la musicalización, los escenarios creados, las fuentes de luz colocadas intencionalmente, y cada elemento y recurso utilizado, ha contribuido a la creación de una atmósfera que se adapta tanto al público infantil contemporáneo de Disney, como a los que hoy ya son adultos, pero que crecieron con la franquicia desde su inicio en 1995.

Estos hallazgos concuerdan perfectamente con lo obtenido por Álvarez-Rodríguez (2022), quien en su estudio titulado *La Expansión Narrativa de ¡Rompe Ralph! La Estrategia Inversa como Modelo Comunicativo Para el Cine de Animación de Disney*, detallan que una narrativa audiovisual animada (en ese caso *Rompe Ralph*, también de Disney) puede perfectamente estar dirigida a niños, pero puede incluir elementos especiales (ochenteros, en ese caso) de la época de infancia de quienes hoy ya son adultos, dirigiéndose así a ambos públicos, sin caer en el error de abarcar demasiado. Estos elementos enriquecen la narrativa, pues aportan guiños a una historia mucho más amplia a quienes ya conocían el universo de las películas, o a una determinada época, y si, por el contrario, es una nueva audiencia, no importa si no entienden la referencia que se intenta incluir en la narrativa, pues la narración se encarga de mostrar específicamente los datos e información necesaria para que la historia pueda ser entendida por sí sola. Del mismo modo, García-Erguín, (2015), en su investigación titulada *La Emancipación de DreamWorks Animation. Del género "cartoon" al adulto: cambios narrativos en el cine de animación*, evidenció que desde el nacimiento de

DreamWorks, la animación dejó de ser un estilo de cine para niños, pues su narrativa puede estar perfectamente orientada también para un público más adulto.

En este sentido, según lo referido líneas más arriba y al analizar dichos resultados, se puede confirmar que hoy en día, una película animada puede, desde su narrativa, incluir elementos que expanden y sitúan aún mejor a un sector del público al que se dirigen, pero que la historia puede seguir siendo entendida incluso por aquel nuevo sector de público que no conozca y/o entienda las referencias colocadas en la narrativa. Al respecto, Selva-Ruiz (2021), menciona que las narrativas animadas ya no son únicamente películas, sino una especie de nodo adicional de todo un universo narrativo, que ahora se ha vuelto mucho más complejo.

También en esta investigación, se tuvo por segundo objetivo específico describir la construcción del personaje en la narrativa audiovisual de la película 'Toy Story 4', 2019. De modo que como resultado, se obtiene que la película consigue de modo adecuado balancear ambas dimensiones de la construcción de un personaje animado, mismas que son el vínculo con la acción y el vínculo psicológico, donde cada una de ellas complementa a la otra, pero son niveles diferentes, puesto que una busca el análisis de correspondencia con la acción que realiza un personaje (si tiene sentido, o no lo tiene), y otra el análisis a un nivel más subjetivo, tratando al personaje como una unidad psicológica, un sujeto como persona en toda la dimensión de la palabra; respectivamente.

Estos descubrimientos concuerdan perfectamente con lo señalado por Marín-Díaz (2017) en su trabajo académico titulado *Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney*, donde se señala que cada personaje que Disney ha diseñado, mantiene una determinada forma de comportamiento en lo que respecta a su vínculo con la acción, y en su mayoría (al menos en el caso de las princesas icónicas de Disney), es bastante pacifista, respetuosa y confiable. Por su parte, García-Erguín, (2015) en su trabajo titulado *La Emancipación de Dreamworks Animation. Del género "cartoon" al adulto: cambios narrativos en el cine de animación*, referirá también que

incluso desde Dreamworks, se comenzó a dotar de características poco convencionales a los personajes animados, y así crear una historia creíble a personajes que en principio son ficticios, pero tienen una historia que los ha forjado, con prejuicios y vivencias, con las que consiguen un verdadero arco evolutivo psicológico y de acción en dimensiones que pueden ser bien separadas.

De allí que, analizando lo antes mencionado en conjunto con los resultados obtenidos, se va a confirmar la diferenciación de niveles claros: El vínculo con la acción y el vínculo psicológico. El vínculo con la acción requiere un análisis de primer nivel bajo una pregunta: ¿El accionar del personaje X tiene sentido o no? Es un análisis sencillo, puesto que cuando algún accionar no tiene sentido, salta rápidamente a la luz y a la vista del espectador. Por otro lado, el vínculo psicológico requiere de un análisis mucho más detallado que responda a la pregunta ¿Por qué el personaje X actúa de esta manera? La descripción de este nivel, solo puede ser respondida una vez se ha terminado el visionado de la historia por completo, puesto que son las vivencias y todo lo que ha pasado el personaje lo que directamente hace que se desenvuelva y piense de una u otra forma. Se recalca, que para este nivel, el personaje animado debe ser tratado como una persona pensante y sintiente, totalmente consciente del mundo ficticio que lo rodea. Al respecto, Perez (2016), menciona que debe tratarse al personaje tanto por su accionar durante los tres actos aristotélicos, como también por su concepción como una especie de simulacro de una persona real, pues este nivel de análisis puede llegar a explicar inclusive un grupo que ya no es de personajes, sino de personas, en su paso por el cine, citando de este modo por ejemplo, al actor más longevo y activo a día de hoy en la historia audiovisual: Mickey Mouse, cuyo debut se dio en el cortometraje *Steamboat Willie* (1928), y ha pasado por muchísimos papeles a lo largo de sus 95 años de vida.

Además, en esta investigación, también se planteó como tercer objetivo específico el análisis de la idea controladora de la narrativa audiovisual en la película 'Toy Story 4', 2019. Así, se obtuvo

por resultado que plantea muy bien una de las dimensiones, que es el corte social - económico del mundo ficticio que se ha creado, donde cada regla implícita o explícita de ese universo (de juguetes con vida, en este caso) se ha respetado, incluso llegando a plantear vacíos estratégicos para que la historia pueda seguir siendo contada en futuras entregas. Sin embargo, presenta ciertas falencias con respecto al corte de género - racial. Como se describe en los resultados de las escenas seleccionadas, se podrá notar que en esta entrega en particular, los personajes secundarios carecen de momentos relevantes. En otras películas, la mayoría de ellos, tenían un momento en el que podían ponerse a prueba, y mostrar la relevancia con sus propias características. En esta entrega, sin contar escasos minutos en pantalla de Buzz, los demás carecen de relevancia. Incluso se puede mencionar que hay un cambio abismal en la personalidad de 'Betty Bo Beep'. Se puede "rescatar" el ligero empoderamiento femenino que se le da a ella en esta entrega, y tal vez alguna breve aparición de Jessie, siendo quien toma el mando como "comisaria", y Woody la elige como su sucesora, sin embargo, carece realmente de algún otro grupo minoritario en lo que a cuestiones raciales o de género se refiere.

Por supuesto, los hallazgos coinciden con los resultados de Cantillo (2015), en su estudio titulado *Del Cuento al Cine de Animación: Semiología de una Narrativa Digital*, donde plantea directamente que el cine animado tiene por objeto comenzar a formar la identidad infantil, y concierne a una especie de 'adoctrinamiento hipnótico' para la conciencia que se busca imponer a la niñez, por lo que se entiende que lo mostrado en pantalla a los menores, es lo que constituye la ideología respecto al funcionamiento de la sociedad a la que van a enfrentarse al crecer, y también de los criterios de inclusión que normalizarán, al conocer el diverso mundo que los rodea. Así también, Galindo (2021) en su investigación titulada *Ideas de los espectadores sobre la representación de las culturas latinoamericanas en las películas de animación infantil*, evidencia

que el cine, especialmente en este estilo animado, involucra un contenido ideológico, pues es lo que propiamente representa a una sociedad.

Por lo tanto, según lo mencionado con anterioridad y luego del análisis de los resultados obtenidos, se confirma que estos dos niveles necesariamente deben ser tomados en cuenta: El corte social - económico está referido a la credibilidad del mundo ficticio que la historia nos narra. Si cada aspecto en este universo fantástico ha sido creado adecuadamente, si sus propias leyes físicas y políticas dentro de las sociedades que conforman este mundo son respetadas por ellos mismos. Y, por otro lado, el corte de género - racial, mantiene una importancia sencilla: Que la narración debe incluir algún grupo o grupos minoritarios como parte de esta sociedad creada. Sin ir muy lejos, tal y como se mencionó antes, la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas ahora tiene como requisito que una película, para ser nominada como la mejor en cada año, debe tener dicha cuota de inclusión de un grupo minoritario.

Finalmente, en la investigación se propuso como cuarto y último objetivo específico la descripción de los elementos estilísticos de la narrativa audiovisual en la película 'Toy Story 4', 2019. Se obtuvo como resultado que se hizo una correcta aplicación de los planos descriptivos, narrativos y expresivos, donde cada uno explotó al máximo los recursos que ofrece cada uno, tales como la expresión de la preocupación en los rostros de los personajes, o la descripción de los lugares que son totalmente nuevos en la saga Toy Story, e incluso la continuidad narrativa de una secuencia veloz o más pausada. El punto más fuerte de los elementos estilísticos, es sin lugar a dudas la composición y encuadre que se trabajó en todo el filme, pues la dirección de fotografía se ha lucido en escenas románticas entre Woody y Betty, principalmente. Por supuesto, no está demás mencionar los recursos técnicos más básicos, orientado a que las elipsis y transiciones que se han empleado, han sido muy bien trabajados, ya que nada más al inicio tenemos un paso por la historia transcurrida con Andy y Woody durante las 3 primeras entregas, mientras aparecen los créditos iniciales, y claro,

respecto a los objetos en campo y fuera de campo, tomando en cuenta que es una producción animada, y más aún en 3D, cada una de las cosas que aparecen en los encuadres, han sido colocadas de modo intencional en la película, sin dejar lugar a algún tipo de error.

Estos hallazgos también coinciden con los resultados que mencionó Álvarez-Rodríguez (2022) en su investigación titulada *La Expansión Narrativa de ¡Rompe Ralph! La Estrategia Inversa como Modelo Comunicativo Para el Cine de Animación de Disney*, donde postula que necesariamente la calidad del hilo argumental debe ser equivalente y estar a la par en la calidad con toda innovación tecnológica en el cine animado, ya que esto lo hace avanzar.

En este sentido, tomando en cuenta lo mencionado y analizando los resultados que se obtuvieron, se puede determinar una verdad absoluta: El cine animado es un estilo y no un género; sin embargo, se habló poco sobre un factor diferencial muy importante: La posibilidad de lo muy difícil o lo imposible. En una producción con personas y actores de carne y hueso, es bastante complicado en ocasiones llevar a cabo cierto tipo de planos (como angulaciones aberrantes en giro constante, o cambios de escenario mientras un mismo personaje va avanzando sin cesar en una secuencia), pero esto es totalmente factible (o cuando menos, mucho más realizable) en el ámbito de la animación. En concreto en la animación digital (se hace la salvedad, ya que otros tipos de animación como stopmotion o claymotion, podrían tener las mismas o más dificultades), tiene cierta facilidad adicional, puesto que el desarrollo completo de los movimientos, acciones y voz de los personajes son animados a través de una computadora, donde luego los encuadres y la cámara pueden ser tratados con mucha mayor facilidad, los escenarios pueden ser cambiados y fundidos unos sobre otros e incluso realizar experimentos increíbles en lo que a aspectos técnicos (planos y movimientos de cámara) y efectos especiales se refiere. Hay una libertad mayor para poderse aplicar en la historia que se está contando, y un menor rango de error relacionado con errores tales como dejar objetos que no deberían estar en el encuadre, como si lo debe cuidar una producción live

action. Al respecto, David (2008), menciona que la animación tridimensional (3D), crea las ilusiones de movimiento por medio de programas muy avanzados, que ya tienen muchas veces incorporados los efectos, y líneas guía de acción, e incluso un eje en el que se puede maniobrar con la cámara imaginaria desde la que se mostrará la acción del personaje.

4.3 Implicancias

Por supuesto, todos estos resultados tienen implicancias teóricas, ya que aportan el conjunto de conocimientos teóricos científicos referidos especialmente a la narrativa audiovisual animada, en concreto sobre el vacío de conocimiento en su análisis, pues es una fuente muy rica en términos estilísticos para llegar a su audiencia, pero muy escasamente estudiada, especialmente en este país.

A su vez, reconocer las implicancias metodológicas que posee la investigación, puesto que se está planteando la creación de un ficha de observación inicial, para que pueda ser aplicada y utilizada en otros estudios preferentemente sobre narrativa audiovisual animada, por supuesto, con la intención de que se tome de referente, pero siempre con la posibilidad de estar sujeta a cambios o modificaciones.

Finalmente recalcar las implicancias prácticas, porque por medio de un correcto análisis a la narrativa audiovisual animada, se puede identificar cuáles son los factores y elementos que lograron que una determinada pieza audiovisual animada alcance el éxito y el reconocimiento, así como poder identificar específicamente qué aspectos son los que pueden llevar al fracaso a otras. Esto a su vez ayuda a los estudiantes y profesionales a mejorar la calidad de las producciones audiovisuales animadas en cualquiera de sus ámbitos y para los fines que se estime convenientes, tales como crear una película o serie animada, educar o llevar conocimiento por medio de la animación o incluso para fines publicitarios, donde el storytelling es fundamental, o mejor dicho, la narrativa es la base para cualquiera de los rubros antes mencionados.

4.4 Conclusiones

1. En respuesta al objetivo general, se analizó el complejo entramado de recursos en toda la narrativa animada, encontrando un gran nivel de sofisticación entre narración y narrativa con un interesante equilibrio en su desarrollo, tanto entre acciones y pausas, como en la profundidad psicológica de los personajes. Así mismo, aunque crea un universo ficticio con reglas coherente en la sociedad que ha desarrollado, se subraya la necesidad de una mayor inclusión en su representación variada de géneros/razas. Sin embargo, esto no quita el manejo soberbio de recursos audiovisuales, siendo el más resaltante su dirección de fotografía, que encamina a esta obra como una reafirmación de que la animación puede perfectamente ser un vehículo complejo para narrativas, y con gran significación cultural.
2. Con respecto a la narrativa, se concluye que la película Toy Story 4 revela un hábil manejo de la narración y la narrativa. La película consigue equilibrar momentos de acción con secuencias pausadas y diálogo, así como incluir elementos para atraer tanto al público infantil como a los adultos fieles a la franquicia. La narrativa, respaldada por elementos visuales y sonoros, crea una atmósfera cautivadora mediante una amplia gama de efectos y recursos de color, música y encuadre, ofreciendo una experiencia cinematográfica más completa.
3. Con relación a la construcción de personaje, este estudio muestra que la película Toy Story 4 tiene un equilibrio eficaz entre la coherencia de las acciones de un personaje y el trasfondo de este, más relacionado con el por qué ha sido motivado a actuar de una u otra manera. Esto permite a su vez comprobar que los personajes animados pueden ser perfectamente entendidos como entidades complejas, que no por dirigirse a un público

infante, carecen de sentido o justificación en su accionar, reivindicando del mismo modo a la animación como estilo de cine, y no como género infantil.

4. Sobre la idea controladora, la investigación ha demostrado que 'Toy Story 4' destaca en una efectiva representación del corte social-económico en la construcción del mundo ficticio. Sin embargo, se identifican deficiencias en el corte de género-racial, evidenciadas por la falta de relevancia y desarrollo de personajes secundarios, especialmente aquellos pertenecientes a grupos minoritarios. La narrativa carece de una representación significativa de la diversidad, y estos hallazgos refuerzan la importancia de considerar tanto la coherencia interna del mundo ficticio como la inclusión de grupos minoritarios para una narrativa más completa y socialmente consciente, tomando en cuenta al público infantil que tienen como objetivo.

5. Sobre los elementos estilísticos, una de las conclusiones más significativas de este estudio es que hay una evolución significativa en la composición fotográfica de cada encuadre de la película Toy Story 4, especialmente las escenas de corte romántico. La dirección de fotografía sobresale en la representación de emociones faciales y en la descripción de nuevos lugares en la saga. La correcta utilización de elipsis y transiciones muestra una cuidadosa planificación en la narrativa. Por supuesto, la producción audiovisual al mando de Disney y Pixar ha mostrado estar a la altura de los últimos avances tecnológicos respecto a los efectos especiales, aprovechando cada aspecto que la animación digital le ofrece a un largometraje animado.

REFERENCIAS

- Aierbe- Barandiaran, A. & Oregui- González, E. (2015). *Valores y emociones en narraciones audiovisuales de ficción infantil*. Revista *Comunicar*, núm. 47, pp. 69-77, SSN: 1134-3478. e-ISSN: 1988-3293. España. Recuperado de: <https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=47&articulo=47-2016-07>
- Álvarez- Rodríguez, V. (2022). *La Expansión Narrativa de ¡Rompe Ralph! La estrategia inversa como Modelo Comunicativo para el Cine de Animación de Disney*. Rodin, pp. 58-73. Universidad de Cádiz, España. Recuperado de: https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/26609/2022_207.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Álvarez, V. (2021). *La cultura participativa de Star Wars como experiencia transmedia*. *Questiones Publicitarias*; Bellaterra Tomo 4, N.º 27, (2021): 21-29. Universidad de Cádiz, España. Recuperado de: <https://www.proquest.com/docview/2730374109/B691FE3227354685PQ/10>
- Amoros, A., & Comesaña, P. (2016). *Cartoons, publicidad y transmedialidad*. Cuadernos. info, (39), 165-180. Recuperado de: <https://ojs.uc.cl/index.php/cdi/article/view/24369/19649>
- Angrosino, M. (2007). *Etnografía y Observación Participante en Investigación Cualitativa*. Colección Investigación Cualitativa. Recuperado de: <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2016/01/Etnografia-y-Observacion-Participante.pdf>
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica*. Sexta Edición. Editorial Epísteme. Recuperado de: <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Arias, J. (2020). *Técnicas e Instrumentos de Investigación Científica*. Arequipa, Perú. Recuperado de: https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2238/1/AriasGonzales_TecnicasElInstrumentosDeInvestigacion_libro.pdf
- Arias, J., Villasís, M. & Miranda, M. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. Revista *Alergia México*, vol. 63, núm. 2, abril-junio, 2016, pp. 201-206 Colegio Mexicano de Inmunología Clínica y Alergia, A.C. Ciudad de México, México. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Arroyo, A., Amezcua, M. & Orkaizagirre, A. (2023). *Diez claves para la elaboración de un Estudio de Caso cualitativo*. Index de Enfermería, 32(2), e14663. Epub 14 de noviembre de 2023. <https://dx.doi.org/10.58807/indexenferm20235871>

- Bermúdez, N., & Choi, D. (2015). *La Narración Cinematográfica en la Era de la Imagen Digital*. Revista *Significação* de cultura audiovisual, 42(43),114-128. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=609765820007>
- Calderón, D., Gustems, J., & Duran, J. (2016). *Música y Movimiento en Pixar: Las UST como Recurso Analítico*. *Vivat Academia*, (136),82-93. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525755344006>
- Cantillo, C. (2015). *Del Cuento al Cine de Animación: Semiología de una Narrativa Digital*. Revista de Comunicación de la SEECI, núm. 38, noviembre, 2015, pp. 115-127. Sociedad Española de Estudios de la Comunicación Iberoamericana. Madrid, España. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=523552857004>
- Cantillo, C. (2018). *Las princesas Disney y la construcción de Humanidades Digitales «silenciadas» en el cine de animación*. Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada, ISSN-e 2174-1859, Vol. 8, Nº. 2, 2018 (Ejemplar dedicado a: Educación mediática y factor relacional), págs. 83-102. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6459838>
- Carpio, P. (2019). *La visualización de datos a través del motion graphics y el storytelling*. Revista de investigaciones artísticas, ISSN-e 1390-8448, Nº. 7 (Número especial), 2019 (Ejemplar dedicado a: Congreso Internacional IDEA'19, Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, Ecuador), págs. 59-68. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7644761>
- Chávez, V. (2014). *¿Qué pasa cuando los receptores crean? Expansión Narrativa de una Serie Animada por medio de las Creaciones de los Fans*. *Communication Papers*, Nº4 Ciudades Creativas – , pp. 77-86. ISSN 2014-6752. Universidad de Guadalajara, México. Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/communication/article/viewFile/280179/367881>
- Cooley, J. (2019). *Toy Story 4*. [Película en Streaming]. Pixar Animation Studios & Disney.
- Cvetkovic-Vega, A., Maguiña, J., Soto, A., Lama-Valdivia, J. & López, L. (2021). *Estudios transversales*. Revista de la Facultad de Medicina Humana, 21(1), 179-185. <https://dx.doi.org/10.25176/rfmh.v21i1.3069>
- David, J. (2008). *Análisis de la Estructura Narrativa de los Filmes de Animación Digital producidos por la Alianza Disney y Pixar*. [Trabajo de Grado para optar al Título de Comunicador Social Y Periodista]. Universidad de Manizales. Caldas, Colombia. Recuperado de: https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/721/170_David_Cruz_Janeth_2008.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Del Toro, G. (2023). *Discurso en los Premios BAFTA 2023 al ser premiado como Mejor Película Animada*. [Archivo de Video]. Recuperado de:

<https://www.infobae.com/mexico/2023/02/20/el-poderoso-discurso-de-guillermo-del-toro-en-los-bafta-2023-la-animacion-no-es-un-genero-para-ninos/>

Díaz, L. (2010). *La Observación*. Universidad Nacional Autónoma de México, México. Recuperado de:

https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf

Dorcé, A. (2020). *Escenarios emergentes del melodrama en el paisaje audiovisual contemporáneo*. Revista *Comunicación y sociedad*, 17, e7501. Epub 27 de enero de 2021. Recuperado de:

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2020000100206&lang=es

Fernández, F. & Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*.

Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/327378970/FERNANDEZ-y-MARTINEZ-Manual-Basico-de-Lenguaje-y-Narrativa-Audiovisual>

Fernández, M. & López, E. (2015). *El lenguaje del plano y sus componentes*. Revista *Making Of* N°

114. Centro de Comunicación y Pedagogía. Recuperado de: <http://www.centrocp.com/el-lenguaje-del-plano-y-sus-componentes/>

Freitas, S., (2009). *Investigación Empírica En Contabilidad De Gestión, Estrategia Para El Estudio De Los Costos De Calidad En Las Organizaciones*. Revista Venezolana de Análisis de Coyuntura, XV(2),165-181.[fecha de Consulta 28 de Junio de 2023]. ISSN: 1315-3617.

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36412216010>

Galindo, L. (2021). *Ideas de los espectadores sobre la representación de las culturas latinoamericanas en las películas de animación infantil*. [Trabajo de Investigación para optar por el grado de bachiller en Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos]. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú. Recuperado de:

https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/658959/Galindo_CL.pdf?sequence=3&isAllowed=y

García-Ergüín, M. (2015). *La Emancipación de Dreamworks Animation. Del género "cartoon" al adulto: cambios narrativos en el cine de animación*. *Ética y Cine Journal*, 5(1),41-47. ISSN:

2250-5415. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=564460001007>

Hernández, O. (2021). *Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen*.

Revista Cubana de Medicina General Integral, 37(3), Epub 01 de septiembre de 2021. Recuperado en 10 de agosto de 2024, de

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002&lng=es&tlng=es

- Hernandez-Sampieri, R., Fernández, C. & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta Edición. Mc Graw Hill Education. Recuperado de: <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Inguillay, L., Tercero, S. & López, J. (2019). *Ética en la investigación científica*. Revista *Imaginario Social* e-ISSN: 2737-6362 enero - junio 2020 Vol. 3-1-2020. Recuperado de: <https://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/download/10/19>
- Jenkins, H. (2009). *La venganza del unicornio de origami: Siete principios de la narración transmedia*. Recuperado de: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- Kolosova, A. & Poplavskaya, N.(2017). *Transmedia Storytelling and the New Era of Media Convergence in Higher Education*. [Narrativa Transmedia y la nueva era de la convergencia de medios en la educación superior]. Proceedings of EDULEARN17 Conference 3rd-5th July 2017, Barcelona, Spain. ISBN: 978-84-697-3777-4. From: <http://lib.uib.kz/edulearn17/proceedings/papers/1743.pdf>
- Los Santos, G. & Stiegwardt, T. (2021). *El camino de la heroína, el arquetipo femenino universal para un nuevo paradigma*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (91), 24-45. Epub 10 de agosto de 2021. Recuperado de: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232021000200024&lang=es
- Magro-Vela, S., Puebla-Martínez, B. & Baraybar, A. (2020). *Los openings, antesala del relato de ficción en televisión: identidad y marca*. Revista de Comunicación, 19(2), 175-191. Recuperado de: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-09332020000200175&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Maldonado, B. (2020). *Análisis de la influencia de los elementos de la animación japonesa en el guión y estructura narrativa de la historia en la serie animada "Steven Universe"*. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Ecuador. Recuperado de: <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/15730/1/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-135.pdf>
- Mantilla, F. (2016). *Narrativa Visual del Cyberpunk para la Creación De Cortometrajes Animados en 3D de Ciencia Ficción*. Universidad de las Américas, Ecuador. Recuperado de: <https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/5583/1/UDLA-EC-TMPA-2016-01.pdf>
- Marín-Díaz, V. & Solís, C. (2017). *Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney*. Cuadernos de la Universidad de Córdoba, España. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-03242017000300037&lang=es

- Martínez, E. & Martínez, M. (2020). *Técnicas e Instrumentos de Investigación. En Electiva III – Técnicas e Instrumentos de Investigación Cualitativa y Cuantitativa*. Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia. Recuperado de: https://eduvirtual.cuc.edu.co/moodle/pluginfile.php/592431/mod_forum/attachment/292214/Conocimientos%20previos.pdf
- McGill, J. (2017). *Transmedia Storytelling in the Age of New Media*. [Storytelling Transmedia en la Era de los Nuevos Medios].
- Mejía, J. (2000). *El Muestreo en la Investigación Cualitativa*. Revista de Investigaciones Sociales, Año IV, número 5. Recuperado de: <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/sociales/article/view/6851/6062>
- Montañez Arica, J. (2017). *Largometrajes animados digitalmente en el Perú. Los casos de Red Animation, Origami Studio y Aronnax*. [Trabajo de Investigación para optar por el grado de Licenciado en Comunicación]. Universidad de Lima. Lima, Perú. Recuperado de: https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/4547/Monta%C3%B1ez_Arica_Jimena_del_Rosario.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ordoñez, G. (2018). *Narrativa y narración en el relato audiovisual. Apuntes para la distinción de forma y contenido*. URU. Revista de Comunicación y Cultura. pp. 102-121. Universidad Andina Simón Bolívar. Recuperado de: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6404/1/06-TC-Ordo%C3%B1ez.pdf>
- Pallotta, F. (2019). 'Toy Story 4' es la quinta película de Disney que llega a los US\$1.000 millones en 2019, la mayor cantidad registrada para cualquier estudio en un año. CNN. Recuperado de: <https://cnnespanol.cnn.com/2019/08/16/toy-story-4-millones-dolares-2019-avengers-rey-leon-captain-marvel/>
- Pérez, J. (2016). *Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa filmica*. Revista Razón y Palabra, 20(95),534-552. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199550145034>
- Polo, A. (2019). *Análisis de las Nuevas Princesas de Disney y sus Narrativas. Campaña "Soy Princesa Siendo Yo" y la Formación de Roles de Género en Niños y Niñas de 6 a 11 Años*. Universidad de Lima, Lima, Perú. Recuperado de: https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/8814/Polo_Ferrer_Andrea.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Prieto, J.; Díaz, P. & Martínez-Borda, R. (2019). *Adolescentes, redes sociales y universos transmedia: la alfabetización mediática en contextos participativos*. Revista Latina de Comunicación Social; Tenerife N.º 74. pp. 172-196. Universidad de Alcalá, España. Recuperado de: <https://www.proquest.com/docview/2168821783/B691FE3227354685PQ/9>

- Quiliano, R., Vilcarromero, L., Rueda, A., Rullier, T., Kato, G., Mesia, C. & Gonzales, J. (2023). *Código de ética para la investigación científica en UPN*. Recuperado de: <https://www.upn.edu.pe/sites/default/files/documentos/codigo-de-etica-para-la-investigacion-cientifica-en-upn.pdf>
- Quiros, N. (2019). *Animación Digital de Imágenes Fijas, como Contribución a la Narrativa en la Producción Documental en Medellín*. Universidad Internacional de la Rioja. Medellín, Colombia. Recuperado de: https://www.unir.net/wp-content/uploads/sites/22/2022/02/TFM_Nelso.pdf
- Quispe, A., Hinojosa-Ticona, Y., Miranda, H., & Sedano, C. (2021). *Serie de Redacción Científica: Revisiones Sistemáticas*. Revista del Cuerpo Médico Hospital Nacional Almanzor Aguinaga Asenjo, 14(1), 94-99. Recuperado de: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2227-47312021000100017#:~:text=Una%20revisi%C3%B3n%20sistem%C3%A1tica%20es%20una.pregunta%20de%20investigaci%C3%B3n%20espec%C3%ADfica5%20
- Rambla, M. (2021). *Transmedia storytelling. La creatividad como vínculo entre narrativas textuales y multimedia*. Universidad de Málaga, España. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=305256&orden=0&info=link>
- Ré, C. (2017). *Aproximaciones al concepto de Animación Experimental*. El Estado de Independencia. Actas del IV Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2015. Pág. 181 - 190, 2017. ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book) Recuperado de: http://www.animafestival.com.ar/forum/files/2017/12/16_Re2015.pdf
- Ruiz, A. (2021). *El contenido y su análisis: Enfoque y proceso*. Universitat de Barcelona, Barcelona, España. Recuperado de: https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/179232/1/El_contenido_su_analisis_2021.pdf
- Salazar, M., Icaza, M. & Alejo, O. (2018). *La importancia de la ética en la investigación*. Revista *Universidad y Sociedad*, 10(1), 305-311. Epub 02 de marzo de 2018. Recuperado en 28 de junio de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000100305&lng=es&tlng=es.
- Scarpellini, P. (2023). *Las nuevas normas de la Academia exigen representar a las minorías para ser candidato a los Oscar*. Diario *El Mundo*. Recuperado de: <https://www.elmundo.es/cultura/cine/2023/05/15/64608ca8fc6c836c108b45a1.html>
- Scolari, C., & Piñón, J. (2016). *Las narrativas transmedia en el mercado audiovisual latino de Estados Unidos. Actores, contenidos y estrategias*. *Comunicación y Sociedad*, (27),13-52. ISSN: 0188-252X. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34646889002>

- Selva-Ruiz, D. (2021). *La fusión de realidad y ficción en las acciones promocionales no convencionales de Pixar*. PoliPapers, pp. 32-51. Universitat Politècnica de València, España. Recuperado de: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/15084/pdf>
- Taylor, S. & Bogdan, R. (1984). *Introducción a los Métodos Cualitativos de Investigación. La búsqueda de significados*. Ediciones Paidós. Recuperado de: <https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion-Taylor-S-J-Bogdan-R.pdf>
- Torres, A. (2022). *¿Qué son las narrativas audiovisuales? Cómo contar historias*. Escuela Superior de Diseño de Barcelona, Universidad Internacional de Valencia, España. Recuperado de: <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/motion-design/narrativas-audiovisuales>
- Universidad Isabel I. (2024). *¿Qué es la narrativa audiovisual?*. Burgos, España. Recuperado de: <https://www.ui1.es/blog-ui1/que-es-la-narrativa-audiovisual>
- Venegas, O. (2021). *Las representaciones de Lima desde el lenguaje audiovisual en las comedias de Tondero Producciones*. [Trabajo de Investigación para optar por el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos]. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú. Recuperado de: https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/659095/Venegas_MO.pdf?sequence=3
- Vidal, M. (2015). *La Figura y El Fondo: Los Planos De Información En La Fotografía*. Recuperado de: <https://www.dzoom.org.es/la-figura-y-el-fondo-los-planos-de-informacion-en-la-fotografia/>
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. [Entendiendo la Animación] Routledge. London.
- Williams, T. (2015). *Understanding the Early Television Cartoon*. [Comprensión de los Primeros Dibujos Animados de Televisión]. The University of Iowa ProQuest Dissertations Publishing, 2021. 28259641. Recuperado de: <https://www.proquest.com/docview/2562251929/15740DF97CDD4225PQ/3>
- Yong, D. (2019). *Transmedia Storytelling in the Age of Digital Media: East Asian Perspectives*. [Narrativa Transmedia en la era de los medios digitales: Perspectivas de Asia Oriental]. *International Journal of Communication* 13(2019), 2085–2093. 1932–8036/20190005. Recuperado de: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/viewFile/10003/2646>

ANEXOS
- **ANEXO N° 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA**

MATRIZ DE CONSISTENCIA					
TÍTULO DE TESIS: NARRATIVA AUDIOVISUAL EN LA PELÍCULA TOY STORY 4, 2019					
PROBLEMAS	OBJETIVOS	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿Cómo se presenta la narrativa audiovisual en la película animada 'Toy Story 4', 2019?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>- ¿Cómo se presentan la forma y contenido en la narrativa audiovisual de la película animada 'Toy Story 4', 2019?</p> <p>-¿Cómo se aplican las dimensiones de la metodología para el análisis de personajes en la narrativa audiovisual de la película 'Toy Story 4', 2019?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Analizar la narrativa audiovisual animada en la película 'Toy Story 4', 2019.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>- Analizar la forma y contenido de la narrativa audiovisual en la película 'Toy Story 4', 2019.</p> <p>· Describir las aplicaciones de las dimensiones de la metodología para el análisis de personajes en la narrativa audiovisual de la película 'Toy Story 4', 2019.</p>	<p>Narrativa audiovisual animada</p>	Dimensión Narrativa	Narración	<p>Nivel de estudio Descriptivo</p> <p>Enfoque de investigación Cualitativa</p> <p>Diseño de investigación Estudio de Casos Cualitativos.</p> <p>Población 94 escenas de la película animada 'Toy Story 4' del director Josh Cooley, estrenada en el año 2019</p> <p>Muestra 10 escenas de la película animada 'Toy Story 4'</p>
			Narrativa	Narrativa	
			Construcción del Personaje	Vínculo con la acción	
			Personaje	Vínculo psicológico	
			Idea Controladora	Corte social - económico	
			Controladora	Corte de género - racial	
			Idea	Planos y tomas	
			Elementos estilísticos	Composición y encuadre	
Estilísticos	Campo y fuera de campo				

<p>-¿Cómo es el sustento de los contenidos en la narrativa audiovisual en la película 'Toy Story 4', 2019?</p> <p>-¿Cómo son los componentes del espacio narrativo en la narrativa audiovisual en la película 'Toy Story 4', 2019?</p>	<p>-Analizar el sustento de los contenidos de la narrativa audiovisual en la película 'Toy Story 4', 2019.</p> <p>·Describir los componentes del espacio narrativo de la narrativa audiovisual en la película 'Toy Story 4', 2019.</p>			<p>Elipsis y transiciones</p>	<p>Muestreo No Probabilístico por juicio o criterio de los investigadores</p> <p>Técnica Observación</p> <p>Instrumento Ficha de Observación</p>
--	--	--	--	-------------------------------	---


- **ANEXO N° 2. FICHA DE OBSERVACIÓN**

Ficha de Observación					
Película					
Número de la escena					
Título de la escena					
Tiempo de la escena					
Categoría	Subcategorías	Indicadores	Ítems	Sí / No	Análisis
NARRATIVA AUDIOVISUAL	Dimensión narrativa	Narración	¿La escena cuenta con una adecuada narración?		
		Narrativa	¿La escena cuenta con un estilo adecuado de narrativa?		
	Construcción del personaje	Vínculo con la acción	¿El accionar del personaje tiene relación con la escena?		
		Vínculo psicológico	¿La personalidad y		

Ficha de Observación					
			emociones mostradas del personaje, tienen vínculo con la escena?		
	Idea controladora	Corte social - económico	¿La escena presenta contenido de evidente corte social - económico?		
		Corte de género - racial	¿La escena presenta contenido de evidente corte de género - racial?		
	Elementos	Planos y tomas	¿Los planos y tomas van acorde con la narración de la escena?		
		Composición y	¿La		

Ficha de Observación					
	estilísticos	encuadre	composición y encuadre van acorde con la narración de la escena?		
		Campo y fuera de campo	¿Lo mostrado en campo tiene relación con los elementos no incluidos dentro del campo en la narración de la escena?		
		Elipsis y transiciones	¿Las elipsis y transiciones van acorde con la narración de la escena?		

- **ANEXO N° 3. FICHA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS**

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS				
Título de la investigación:	NARRATIVA AUDIOVISUAL EN LA PELÍCULA TOY STORY 4, 2019			
Línea de investigación:	TECNOLOGÍAS EMERGENTES			
Apellidos y nombres del experto:	Peralta Ortiz, Vílma			
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Narrativa Audiovisual			
Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.				
Items	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		
Sugerencias: <div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>				
<div style="text-align: center;">  Firma del experto: </div>				

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación:	NARRATIVA AUDIOVISUAL EN LA PELÍCULA TOY STORY 4, 2019
Línea de investigación:	TECNOLOGÍAS EMERGENTES
Apellidos y nombres del experto:	Mg. Flor Angela Flores Cotos
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Narrativa Audiovisual

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

Firma del experto:

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación:	NARRATIVA AUDIOVISUAL EN LA PELÍCULA TOY STORY 4, 2019
Línea de investigación:	TECNOLOGÍAS EMERGENTES
Apellidos y nombres del experto:	MG. ESTEFANO RODRÍGUEZ CHUG
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Narrativa Audiovisual

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Items	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

Considerar cambiar las **subcategorías** a: 1. Dimensión narrativa (lo que ocurre en la escena), 2. Construcción del personaje 3. Mirada autoral o idea controladora (cualquiera de las dos) y 4. Elementos estilísticos (recursos audiovisuales empleados para potenciar la narración: escala de planos, composición, etc.). Porque tal y como están nombrados en la matriz de consistencia, no me quedan muy claras. De todos modos, esto no significa un error consustancial. Me parece que el enfoque del trabajo es idóneo para los objetivos que se plantea. Esto es una sugerencia solamente y lo dejo al criterio de las investigadoras. Por otro lado, la técnica de la investigación no es solo observación, sino análisis de contenidos.

Firma del experto:



Nombre: Mg. Estefano Enrique Rodríguez Chug
DNI: 76406062