

# Semiotics and audiovisual narrative in animated series and films. A systematic review of the literature between 2012 and 2022

Chahuara Escala, Deborat Deyannira<sup>1</sup>, Cruz Montero, Carlos Enrique<sup>2</sup>, Jacobo Morales, Daniel<sup>3</sup>, Gonzales Medina, Melissa Andrea<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universidad Privada del Norte, Lima; Perú, N00065143@upn.pe, N00165313@upn.pe, daniel.jacobo@upn.pe, melissa.gonzales@upn.pe

**Abstract**– Animation is an ideal resource for storytelling, and in the audiovisual world it allows transmitting messages and emotions beyond the senses. Therefore, the present research aims to analyze the research of the last ten years on semiotics and audiovisual narrative in animated series and films. To achieve this, a systematic review (SLR) of scientific articles was carried out in the Scopus, EBSCO, ScienceDirect and ProQuest databases; in the Dialnet and Redalyc repositories; and the Google Scholar search engine. After the inclusion and exclusion process, which contemplated criteria such as language, field of study and year of publication, 42 research papers published between 2012 and 2022 were found. Among the main results, it stands out that most of the studies belong to Spain and that there was an increase in articles between 2018 and 2021. Regarding limitations, the lack of publications in Latin America and languages other than English and Spanish were emphasized. In conclusion, semiotics and audiovisual narrative in animation is a moderately studied field and its importance is evidenced by the deep research of the authors.

**Keywords**– Semiotics, audiovisual narrative, animation, animated series, animated films.

**Digital Object Identifier:** (only for full papers, inserted by LACCEI).  
**ISSN, ISBN:** (to be inserted by LACCEI).  
**DO NOT REMOVE**

# Semiotics and audiovisual narrative in animated series and films. A systematic review of the literature between 2012 and 2022

Chahuara Escala, Deborat Deyannira<sup>1</sup>, Cruz Montero, Carlos Enrique<sup>2</sup>, Jácobo Morales, Daniel<sup>3</sup>, Gonzales Medina, Melissa Andrea<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universidad Privada del Norte, Lima; Perú, N00065143@upn.pe, N00165313@upn.pe, daniel.jacobo@upn.pe, melissa.gonzales@upn.pe

**Resumen**– La animación es un recurso ideal para contar historias, y en el mundo audiovisual permite transmitir mensajes y emociones más allá de los sentidos. Por ello, la presente investigación pretende analizar las investigaciones de los últimos diez años sobre semiótica y narrativa audiovisual en series y películas animadas. Para lograrlo, se realizó una revisión sistemática (SLR) de artículos científicos en las bases de datos Scopus, EBSCO, ScienceDirect y ProQuest; en los repositorios Dialnet y Redalyc; y en el buscador Google Scholar. Luego del proceso de inclusión y exclusión, que contempló criterios como idioma, campo de estudio y año de publicación, se encontraron 42 trabajos de investigación publicados entre 2012 y 2022. Entre los principales resultados se destaca que la mayoría de los estudios pertenecen a España y que hubo un aumento de artículos entre 2018 y 2021. En cuanto a las limitaciones, se destacó la falta de publicaciones en Latinoamérica y en idiomas distintos al inglés y español. En conclusión, la semiótica y la narrativa audiovisual en animación es un campo medianamente estudiado y su importancia se evidencia en la profunda investigación de los autores.

**Palabras clave**-- Semiótica, narrativa audiovisual, animación, series animadas, películas animadas.

## I. INTRODUCCIÓN

Para Deleuze [1], refiriéndose exclusivamente al dibujo animado, la animación no pertenecía a la categoría del séptimo arte por tratarse de la representación de la acción de movimiento de algo real hecho de manera cartesiana, plana; en otras palabras, por ser la imitación de la captura de un movimiento auténtico, como en la fotografía.

Desde la segunda década del siglo XXI, la animación audiovisual se define por variadas técnicas además del dibujo animado y está orientado a diversas temáticas para el entretenimiento de niños y adultos [2]; su crecimiento a nivel económico, tan solo en el 2021, alcanzó la cifra de 407 millones de dólares estadounidenses con una previsión de crecimiento de 642 millones para el año 2030 [3]; y su impacto a nivel social se puede ver reflejado en éxitos de series y películas animadas que aprovechan lo llamativo y caricaturesco de su naturaleza para formular críticas de la sociedad moderna a través de su narrativa y su simbolismo, tal como menciona Demina [4] la sátira social, política, filosófica

y psicológica en dibujos animados modernos sirven como una poderosa arma para comunicar problemas de índole social, político, filosófico y psicológico, ya que dichos mensajes pueden ser fácilmente absorbidos por la joven generación y transmitidos en circulación en masa.

Pero tristemente, Deleuze no pudo presenciar el gran impacto que ha tenido la animación (en todos sus ámbitos) durante las dos últimas décadas tanto en el campo audiovisual como en la sociedad, y, por tanto, lo que diría aquel famoso filósofo francés del siglo XX quedará en la imaginación.

Se entiende por animación a la ilusión óptica de movimiento que causa la superposición de imágenes (dibujos, fotografías de objetos inanimados, imágenes generadas por computadora, entre otras técnicas) proyectadas de forma consecutiva sobre diferentes medios, la cual puede ser utilizada de manera educacional, comercial o con objetivos personales [5]; sin embargo, del término se pueden tomar en cuenta factores que conllevan a diferentes perspectivas, por ejemplo, las pinturas rupestres de las cuevas del suroeste europeo sugieren una primitiva representación de movimiento, indicando que el humano Cro-magnon de hace 25,000 años ya mostraba indicios de producir animación [6].

Un referente no tan lejano de los inicios de la animación es el invento de fenaquistiscopio en 1832, inventado por Joseph Antoine Plateau, que consistía en un disco con imágenes que rodeaban su superficie y que, girado de manera independiente, se podía apreciar el efecto de animación de dichas imágenes a través de unas ranuras de un segundo disco superpuesto [7]. Estos inventos experimentales de ilusión óptica, aplicados como juguetes para los niños de aquella época, darían paso, como menciona Cámara [8], a la primera película animada *Fantasmagorie* (1908), de 1 minuto con 57 segundos, por el francés Émile Cohl, considerado como el padre de los dibujos animados, que consistía en figuras de línea simple animadas con la técnica de fotograma por fotograma. Años después, en 1919, se produciría la primera serie de animación industrializada con *El Gato Félix (Felix the cat)* realizada por Pat Sullivan y Otto Mesmer. Posteriormente, Walt Disney daría vida al ratón Mickey en la primera película animada sonora titulada *Steamboat Willie* (1928). Hasta este punto se había aplicado animación tradicional con dibujo a mano cuadro por cuadro y utilizando films para separar a los personajes del escenario, que era dibujado y pintado aparte. No fue hasta 1964 que Ken

**Digital Object Identifier:** (only for full papers, inserted by LACCEI).  
**ISSN, ISBN:** (to be inserted by LACCEI).  
**DO NOT REMOVE**

Knowlton experimenta en los laboratorios Bell las primeras pruebas de animación por computadora y 30 años más tarde el estudio Pixar, en colaboración con Disney, crean el primer largometraje 3D, realizado enteramente por ordenador, *Toy Story* (1995), abriendo las puertas a una nueva generación de contenido cinematográfico.

Hoy, en 2022, la animación audiovisual se podría categorizar por las siguientes técnicas: tradicional (dibujo a mano alzada), animación 2D (generada por computador), animación 3D, stop motion, go motion, cut out, rotoscopia, pixilación y motion graphics [9].

La animación no solo cumple una función estética, sino emocional en el espectador, como mencionan Martínez-Cabeza y Martínez-Rodrigo [10], la profundidad emocional y la capacidad evolutiva de los personajes hacen que el público se identifique con ellos y su historia. Johnston y Thomas [6] indican que el propósito de los dibujos animados es lograr que el público sienta lo que los personajes sienten y empaticen con ellos. Al darle importancia a lo que le suceda al personaje se consigue la participación de la audiencia, y ello es lo que mantendrá la atención del público.

La forma en cómo se narra una historia animada, o de cualquier carácter audiovisual, es por medio de escenas y secuencias estructuradas en el modelo aristotélico de los tres actos: planteamiento, nudo y desenlace [11]. De lo anterior se toma como punto de partida para definir la narrativa audiovisual, que viene de la acuñación de “narrar”, que es el acto de conectar hechos en una cadena lógica de causa y efecto [12] y que puede darse en diferentes situaciones y contextos comunicacionales; y “audiovisual”, palabra que es una acuñación en sí referida a la imagen en movimiento con atributos sonoros [13]. Cuando ambos conceptos convergen se refieren a “la capacidad de las imágenes visuales y acústicas para contar historias” [14].

En cuanto al estudio de estos conceptos, tal como expone Ortiz [15], los pioneros de la narratología (refiriéndose a la narrativa desde un punto estructuralista) fueron los formalistas rusos durante el siglo XX. Vladimir Propp, como principal exponente, analiza cien cuentos del folclore ruso en su libro *“Morfología del cuento”* (*Morfologija Skazky*), aplicando una función similar a la del curso de Saussure para la teoría lingüística. Es decir, al igual que en la palabra existe un significante y un significado, en la narración existe la historia y el discurso.

Y tomando en cuenta la inclinación del cine hacia la narración, se favoreció el desarrollo de la “narratología cinematográfica” aplicando los mismos conceptos de la narratología literaria [16].

En el siglo XXI la narrativa audiovisual ha expandido su aplicación más allá del cine, la hibridación y convergencia de plataformas y formatos exigía una actualización de conceptos [17]. La interactividad, lo multimedia, lo transmedial sugieren una nueva narrativa en la que el receptor es participante del relato. Deja de ser unidireccional para convertirse en un medio diversificado. Como lo mencionan Costa y Piñeiro [18], los narradores audiovisuales ahora tienen el desafío de readaptar

conceptos como lo no-lineal y/o la interactividad en busca de satisfacer las demandas de consumo audiovisual en plena convergencia mediática.

Volviendo a los términos narrativos, si bien el espectador se convierte en participante con las tecnologías actuales, se debe diferenciar del término “actante”. Como Greimas y Courtes [19] definen, el actante es un concepto, objeto, o ser animado, como una persona, por ejemplo, que participa en un proceso narrativo de forma, más bien, directa, a comparación del expectante, volviéndose así un actor o personaje, aunque su extensión es atribuida a la semiótica literaria.

El concepto de semiótica refiere a la teoría de signos y plantea el funcionamiento del pensamiento del ser humano estudiando el conocimiento y la interacción con lo que lo rodea (proceso cognitivo), en otras palabras, explicar el “cómo” de las cosas, su interpretación y lo que transmite. Saussure [20], considerado padre de la semiología, la define como una ciencia que estudia la vida de los signos dentro de la sociedad, y añade que las leyes descubiertas por la semiología son aplicables a la lingüística y así es como la lingüística se encuentra ligada a un dominio definido en el conjunto de los hechos humanos. Bajo esa afirmación, Eco [21] señala que la semiótica también buscará encontrar los mecanismos que llevan al hombre a mantener una relación de significado con algo, un objeto, una imagen, un sonido (o todos combinados), de tal forma que recuerde el significado con el que se vinculó en un principio al volver a tener interacción con este.

La semiótica como proceso cognitivo se relaciona con la narración, que es considerado como producto de la mente humana y, como tal, perteneciente a las ciencias cognitivas [15]. La narración, como medio para contar historias, va ligado a productos audiovisuales, convergiendo en la narrativa audiovisual, la cual, a su vez aborda las distintas técnicas de animación que permiten transmitir emociones al espectador a través de la empatía y la identificación con los personajes [6]. Y el hecho que la animación, presentada en series de TV y películas, sea un producto cultural que refleje con atino el espíritu de los tiempos actuales, encaja perfectamente con la sociedad actual [4].

Frente a todo lo expuesto, se decidió realizar esta revisión sistemática como tema de abordaje para profundizar los estudios previos, con una visión más aterrizada en cuanto a semiótica y narrativa audiovisual en la animación, tanto en series como películas animadas, y ello debido a la falta de material investigativo que abarque exactamente ambos conceptos en ese ámbito, y que además esté enfocado netamente al área de comunicación, excluyendo puntos de vista pedagógicos. Adicionalmente, tomando en cuenta que los estudios realizados hasta la fecha son en su mayoría ajenos a Latinoamérica (pertenecientes a España y Estados Unidos), la actual investigación daría el impulso e interés a la realización de este tipo de estudios tanto nacionales como internacionales. Por ello la presente revisión sistemática tiene como objetivo analizar las investigaciones sobre la semiótica y narrativa audiovisual en series y películas animadas entre los años 2012 y el 2022, para que de ese modo se pueda comprobar que

existe literatura acerca del tema y se demuestre qué tan importante es abordarlo.

## II. METODOLOGÍA

La realización de la presente investigación se llevó a cabo bajo una revisión sistemática de la literatura (SLR), tipo de metodología que simplifica la consulta de los resultados de investigaciones primarias haciendo uso de estrategias que eviten el desvío de la búsqueda [22]. Se entiende como revisión sistemática a la manera de identificar, evaluar e interpretar toda la investigación disponible que sea relevante para una determinada pregunta de investigación, o área temática, o fenómeno de interés [23] utilizando métodos sistemáticos y explícitos para ubicar, seleccionar y evaluar un estudio relacionado con la pregunta planteada; haciendo uso de protocolos sistemáticos para la recolección de datos e información pertinente de dichas investigaciones, teniendo, finalmente, como objetivo poder concretar conclusiones válidas y objetivas acerca del tema en cuestión [24].

### Proceso de recolección de información

Para analizar los diversos estudios de manera eficiente y adecuada, se determinó el siguiente procedimiento:

1. Pregunta de investigación
2. Proceso de búsqueda
3. Criterios de inclusión y exclusión
4. Proceso de selección y extracción de datos

Además, se tuvieron en cuenta distintos criterios, tomando como referencia la declaración PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses) [25] y la reseña sistemática de Tacconelli [26] relativos al diseño metodológico. Los criterios utilizados fueron: inclusión y exclusión, congruencia, validez de los estudios, descripción de datos, eliminación de duplicidades, riesgo de sesgo y aplicación de operadores booleanos, los cuales serán abordados a profundidad en cada etapa presentada.

### Etapas 1. Pregunta de investigación

Se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo han sido las investigaciones sobre la semiótica y narrativa audiovisual en series y películas animadas entre los años 2012 y el 2022? Con el objetivo de analizar las investigaciones sobre dichos ámbitos que se han publicado en los últimos diez años.

### Etapas 2. Proceso de búsqueda

El método de búsqueda integró bases de datos internacionales multidisciplinares (Scopus, EBSCO, ScienceDirect y ProQuest), repositorios digitales de fiabilidad (Dialnet y Redalyc) y el motor de búsqueda Google Scholar, especializado en la localización de documentos acerca de literatura científica y académica. Del mismo modo, para asegurar la certeza del proceso de búsqueda, se definieron como descriptores los siguientes términos a partir de la pregunta de investigación: “semiótica”, “narrativa”, “narrativa audiovisual”, “series animadas” y “películas animadas”, así

como también sinónimos o términos relacionados a las mismas: “simbolismo”, “discurso”, “animación”, “anime”, “dibujos animados”. Por especificidad de la búsqueda de la literatura científica, se diseñó un protocolo con la combinación de los términos establecidos y los operadores booleanos. Cabe mencionar que también se delimitó el idioma (español e inglés) en el filtro de resultados, por lo que, para la obtención de investigaciones más amplias, se hicieron uso de los mismos términos mencionados en inglés. Además, se tuvo en criterio el lapso de publicación (2012-2022), el tipo de documento (artículo), área de estudio (Comunicaciones y medios de comunicación masiva) y el tipo de acceso (abierto).

A continuación, se precisan las rutas específicas de búsqueda que se consideraron para la identificación de artículos.

### Scopus, EBSCO, ScienceDirect y ProQuest

1. C1 AND C2 AND A: ( semiotic OR semiótica OR simbolismo OR symbolism ) AND ( ( audiovisual AND narrative ) OR ( narrativa AND audiovisual ) ) AND ( ( series AND películas AND animadas ) OR ( animated AND film ) ) OR ( cartoons OR animation OR anime ) ) ( LIMIT-TO ( OA , "all" ) ) AND ( LIMIT-TO ( SUBJAREA , "ARTS" ) ) AND ( LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2022 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2021 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2020 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2019 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2018 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2017 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2016 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2015 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2014 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2013 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2012 ) ) AND ( LIMIT-TO ( LANGUAGE , "English" ) OR LIMIT-TO ( LANGUAGE , "Spanish" ) )

2. C1 AND C2: ( semiotic OR semiótica OR simbolismo OR symbolism ) AND ( ( audiovisual AND narrative ) OR ( narrativa AND audiovisual ) ) ( LIMIT-TO ( OA , "all" ) ) AND ( LIMIT-TO ( SUBJAREA , "ARTS" ) ) AND ( LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2022 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2021 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2020 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2019 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2018 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2017 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2016 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2015 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2014 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2013 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2012 ) ) AND ( LIMIT-TO ( LANGUAGE , "English" ) OR LIMIT-TO ( LANGUAGE , "Spanish" ) )

3. C1 AND A: ( semiotic OR semiótica OR simbolismo OR symbolism ) AND ( ( series AND películas AND animadas ) OR ( animated AND film ) ) OR ( cartoons OR animation OR anime ) ) ( LIMIT-TO ( OA , "all" ) ) AND ( LIMIT-TO ( SUBJAREA , "ARTS" ) ) AND ( LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2022 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2021 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2020 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2019 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2018 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2017 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2016 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2015 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2014 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2013 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2012 ) ) AND ( LIMIT-TO ( LANGUAGE , "English" ) OR LIMIT-TO ( LANGUAGE , "Spanish" ) )

4. C2 AND A: ( audiovisual AND narrative ) OR ( narrativa AND audiovisual ) AND ( ( series AND películas AND animadas ) OR ( animated AND film ) ) OR ( cartoons OR animation OR anime ) ) ( LIMIT-TO ( OA , "all" ) ) AND ( LIMIT-TO ( SUBJAREA , "ARTS" ) ) AND ( LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2022 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2021 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2020 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2019 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2018 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2017 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2016 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2015 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2014 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2013 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2012 ) ) AND ( LIMIT-TO ( LANGUAGE , "English" ) OR LIMIT-TO ( LANGUAGE , "Spanish" ) )

5. C1: ( semiotic OR semiótica OR simbolismo OR symbolism ) ( LIMIT-TO ( OA , "all" ) ) AND ( LIMIT-TO ( SUBJAREA , "ARTS" ) ) AND ( LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2022 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2021 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2020 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR ,

2019 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2018 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2017 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2016 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2015 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2014 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2013 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2012 ) ) AND ( LIMIT-TO ( LANGUAGE , "English" ) OR LIMIT-TO ( LANGUAGE , "Spanish" ) )

6. C2: ( audiovisual AND narrative ) OR ( narrativa AND audiovisual ) ( LIMIT-TO ( OA , "all" ) ) AND ( LIMIT-TO ( SUBJAREA , "ARTS" ) ) AND ( LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2022 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2021 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2020 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2019 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2018 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2017 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2016 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2015 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2014 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2013 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2012 ) ) AND ( LIMIT-TO ( LANGUAGE , "English" ) OR LIMIT-TO ( LANGUAGE , "Spanish" ) )

*Dialnet*

Semiótica y series de animación

Narrativa audiovisual y animación

*Redalyc*

Semiótica y narrativa audiovisual dibujos animados

*Google Scholar*

Semiótica y series de animación

Narrativa audiovisual y animación

Este proceso de búsqueda arrojó una gran cantidad de resultados y varios de ellos, a simple vista, se encontraban repetidos en sus mismas bases de datos. No obstante, sirvió para dar una visión de la amplitud de la temática y la viabilidad de su realización.

Hasta aquel momento, se recopilaron un total de 8,065 artículos tan solo en las bases de datos, tal como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1: Número de artículos encontrados en las bases de datos científicas

Base de datos	C1 AND C2 AND A	C1 AND C2	C1 AND A	C2 AND A	C1	C2	TOTAL
Scopus	2	6	44	157	68	32	309
EBSCO	50	22	125	643	188	105	1,133
Science Direct	22	9	57	106	34	20	248
Pro Quest	421	286	943	2,465	866	1,394	6,375
TOTAL	495	323	1,169	3,371	1,156	1,551	8,065

Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, el método de búsqueda en los repositorios y el buscador académico fue más específico, centrándose en criterios los cuales se consideraban convenientes para el estudio y como resultado se encontraron en Dialnet 27 artículos, en Redalyc 3,354, y finalmente en Google Scholar 190.

En concreto, se localizaron 11,636 artículos dentro de todos los medios utilizados, pero antes de proceder a la selección de cada uno de ellos, se establecieron ciertos criterios de inclusión y exclusión para establecer límites y así lograr que la revisión sistemática esté correctamente enfocada.

*Etapa 3. Criterios de inclusión y exclusión*

Se realizó la selección de artículos gracias a los criterios de inclusión propuestos en base a la pregunta de investigación. Se consideraron artículos que abordaran explícitamente los temas de semiótica y narrativa audiovisual en series y

películas animadas, los cuales podían tratar separadamente dichos temas o correlacionarse. En cuanto a las fuentes, se tomaron en cuenta, principalmente, artículos que se encontraran en bases de datos científicas y los cuales incluyeran dentro de su título, resumen o palabras clave, una relación con los temas en estudio; además de contar con un enfoque de comunicaciones y medios de comunicación masiva. Asimismo, dichos artículos debían haber registrado su publicación entre 2012 y 2022, ser de idioma inglés o español y contar con el documento completo y de acceso abierto.

En cuanto a la exclusión, se descartaron artículos que no abordaran específicamente los temas de semiótica y narrativa audiovisual en el contexto de las series y películas animadas, como aquellos relacionados con enfoque educativo, técnico (traducción audiovisual), publicitario, político o tecnológico, así como los realizados en idiomas distintos al español e inglés, que no fueran de acceso abierto y que se encontraran publicados antes del rango de tiempo estipulado.

*Etapa 4. Proceso de selección y extracción de datos*

Debido a la pregunta de investigación, se decidió tomar como prioridad a los artículos que incluyeran ambos términos (C1 + C2 + A / C1 o C2 + A), determinando la relevancia de cada uno mediante la lectura del título, el resumen y las palabras clave. Acto seguido, se llevó a cabo una nueva búsqueda teniendo en cuenta dicha premisa, además de hacer uso de los criterios de inclusión y exclusión por condiciones temáticas. De igual forma, los nuevos artículos recaudados fueron revisados tanto en las bases de datos, repositorios o buscador, con el objetivo de identificar y eliminar eventuales duplicados.

Finalmente, la cantidad de artículos seleccionados fueron recopilados en una base de datos (<https://bit.ly/3fDva0R>) utilizando un protocolo estandarizado con el fin de extraer la siguiente información: autor, título de investigación, año, fuente, base de datos, resumen y palabras clave proporcionadas por el autor.

III. RESULTADOS

La búsqueda de artículos en las bases de datos, motores de búsqueda y repositorios arrojó un total de 11,636 artículos en el lapso de 2012 a 2022, distribuidos de la siguiente manera: Scopus, 309 artículos; EBSCO, 1,133 artículos; ScienceDirect, 248 artículos; ProQuest, 6,375; Dialnet, 27 artículos; Redalyc, 3,354 artículos; y Google Scholar, 190 artículos.

Acto seguido, se emplearon los criterios de inclusión y exclusión dando como resultado el número final de 42 artículos para la presentación de resultados. A continuación, se muestra la segmentación tabulada correspondiente al criterio cuantitativo:

[https://docs.google.com/document/d/17\\_XIKDwAi2ZlPah-I7NKFyhdhp6nzcNdk/edit?usp=sharing&ouid=102067084774157738195&rtfpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/17_XIKDwAi2ZlPah-I7NKFyhdhp6nzcNdk/edit?usp=sharing&ouid=102067084774157738195&rtfpof=true&sd=true)

En el enlace se muestran los 42 artículos científicos tomados en consideración para la revisión sistemática, los

cuales están divididos en seis categorías correspondientes al enfoque de los temas abordados en cada uno de ellos. Estos artículos fueron recopilados de las bases de datos Scopus y EBSCO, del repositorio Dialnet y el motor de búsqueda Google Scholar; todos ellos publicados por diferentes autores entre los años 2012 y 2022, y realizados en diversas partes del mundo.

Tabla 2: Porcentaje de artículos seleccionados por base de datos

Base de datos/Repositorio/Motor de búsqueda	Cantidad de artículos	Porcentaje
Scopus	19	45.3%
EBSCO	14	33.3%
Dialnet	6	14.2%
Google Scholar	3	7.2%
	42	100%

Fuente: Elaboración propia

La tabla 2 expone la cantidad de artículos seleccionados en base al proceso de búsqueda, en donde Scopus registra un 45.3% de resultados útiles para la actual revisión sistemática. Asimismo, EBSCO cuenta con 33.3% de resultados, seguido de Dialnet con 14.2% y Google Scholar con 7.2%. En resumen, las bases de datos Scopus y EBSCO son las que registran la mayor cantidad de artículos relacionados a las variables y ámbito tratados.



Fig. 1 Artículos seleccionados por ubicación geográfica

La figura 1 especifica la cantidad de países de los cuales provienen los artículos, siendo un total de 19. España cuenta con 13 (31%), representando casi un tercio de las publicaciones coincidentes y es la que presenta la mayor cantidad de artículos en idioma español, seguida de Estados Unidos con 5, que representan el 12% de publicaciones, las cuales son todas en inglés, así como las de Reino Unido con 3 publicaciones (7.1%); continuando con los artículos del mismo idioma, Estonia presenta 2 (5%) seguido de una sola publicación, equivalente a 2.3% perteneciente a los países: Australia, Finlandia, Francia, Indonesia, Países Bajos, Rumania, Rusia, Suiza y Turquía. Entre los otros países figurantes en la lista se encuentran Colombia con 4 publicaciones (10%), Argentina con 2 publicaciones (5%) y Bolivia, Ecuador, México y Venezuela con 1 publicación (2.3%) respectivamente.

Tabla 3: Clasificación por idioma de los artículos seleccionados

Idioma	Cantidad de artículos	Porcentaje
Español	23	54.76%
Inglés	19	45.24%

Fuente: Elaboración propia

La tabla 3 presenta la cantidad de estudios elegidos en cuanto al criterio idiomático. Las publicaciones en español conforman la mayoría de los resultados con 23 artículos seleccionados (54.76%), mientras que las publicaciones en inglés se aproximan a la cantidad mencionada con 19 publicaciones (45.24%).

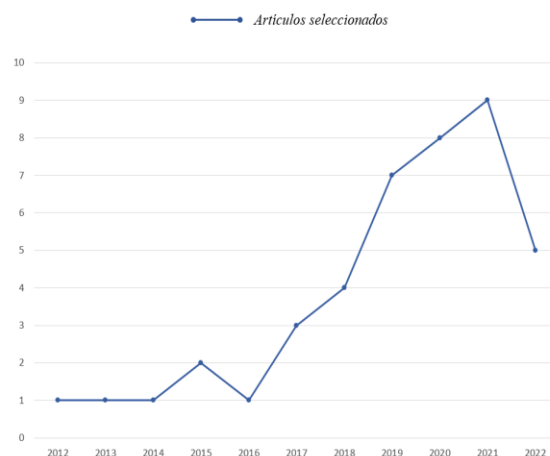


Fig. 2 Evolución global de cantidad de artículos por años

La figura 2 muestra la evolución a lo largo de los años de los artículos seleccionados. Dichos artículos, plasmados en el gráfico, fueron publicados entre 2012 y 2022, y están divididos de la siguiente manera: Del 2012 al 2014, se recopila una cantidad de 3 artículos, uno por año, siendo este rango de tiempo el más escaso en lo que respecta a investigaciones realizadas. Continuando cronológicamente, en el año 2015 se muestra un leve incremento, con un total de 2 publicaciones, en el 2016 vuelve a bajar a una publicación y en 2017 la cantidad continúa elevándose, teniendo un total de 3 publicaciones. En el año 2018 se presentan 4 artículos, significando el aumento de una publicación y el año en donde comienzan a incrementarse el número de publicaciones. En el 2019 se registran 7 artículos, y el año siguiente, aumenta una publicación, siendo un total de 8. En el 2021 la cantidad sube a 9 y, finalmente, en 2022 se registra una recaída con tan solo 6 artículos publicados.

En cuanto al enfoque cualitativo se consideró clasificar los artículos seleccionados en seis categorías que segmenten las temáticas tratadas en cada uno de ellos.

### 1. La narrativa en la animación

En la realización del análisis de la literatura existe un enfoque narrativo dentro de los estudios de cuatro autores. En principio, Thon [27] y Villa [28], con sus análisis de los documentales animados y *Berserk*, respectivamente, concuerdan en que la narrativa en la animación permite profundizar en campos subjetivos a través de los personajes y

sus puntos de vista de la realidad, permitiendo así una inmersión en la historia. Asimismo, Álvarez-Rodríguez [29] en su análisis sobre la expansión narrativa en la película *¡Rompe Ralph!*, expone que la animación cumple la función de ser un espacio comunicativo idóneo para generar conexión con el público, y todo esto gracias a la narrativa que emplea el filme, una narrativa transmedia que refuerza la historia principal. Por otro lado, Caballero [30] evidencia en sus estudios sobre la serie animada *Hora de Aventura* que la forma de contar la historia favorece a la participación del espectador, debido a la utilización de una narrativa fragmentada con el objetivo de generar cooperación interpretativa con los fans de la serie.

Con lo expuesto sobre las investigaciones abordadas por los autores, se puede concluir que el enfoque de la narrativa en la animación, en sus diferentes extensiones, se orienta a lograr el compromiso del público y que este se sienta partícipe de la historia.

## 2. El mensaje y el discurso en la animación

Con relación al enfoque discursivo y de mensaje en series y películas animadas, se encontraron nueve artículos, de los cuales, cuatro de ellos se relacionan a la crítica social, comenzando por los autores venezolanos Castellanos et al. [31] que permiten entrever cuestiones políticas, sociales y medioambientales tras el análisis de la serie documental animada *Cuentos de Viejos*; la autora rusa Demina [4], que analiza la sátira en series animadas para adultos (*South Park*, *Rick and Morty*, *Family Guy* y *F is for Family*) como medio de reproche a la sociedad norteamericana; el autor argentino Gendler [32], que aborda el anime *Psycho-Pass* como estudio de la dependencia tecnológica del ser humano; y los autores españoles Loriguillo-López et al. [33], que contextualizan la cara oculta de la industria explotadora de las *pop-idols* con su análisis en profundidad de la película animada japonesa *Perfect Blue*; y la autora española Gordeeff [34], que explica la problemática social, racial y cultural de grupos étnicos en el corto animado de stop-motion *Adagio*.

Por otro lado, dos artículos están relacionados al discurso reivindicativo de personajes. En el primero de ellos, Martin [35] hace un análisis del restablecimiento del personaje de Batman en la película *The Lego Batman Movie* como superhéroe con valores morales dirigido al público familiar; y en el segundo caso, Loriguillo-López [36] trata el rompimiento de tabúes del folclore japonés sobre las brujas personificadas de diferente manera en los animes *Kurozuka* y *Madoka Mágica*.

Asimismo, Tawakkal et al. [37] concluyen, a través de su artículo de investigación sobre la película *Raya and the Last Dragon*, que el atractivo de la animación puede ser utilizado para presentar mensajes morales que tienden a ser imitados por la audiencia. Lo cual, finalmente, conlleva a los últimos dos artículos de esta categoría pertenecientes a Ivchenko [38], con su análisis de la película animada *Zootopia*; y Pan [39], por su parte, con el estudio de películas anime de Hayao Miyazaki para presentar un mensaje discursivo sobre el

ecologismo y el impacto negativo del ser humano hacia la naturaleza.

Según lo expuesto, se puede comprobar que la mayoría de los productos audiovisuales animados tienen el propósito de transmitir un mensaje a la audiencia, ya sea moral, de crítica, de reivindicación o de reflexión, de manera que el espectador logre interpretarlo según sus propios criterios.

## 3. Signos y simbolismos

En esta categoría se encuentran seis artículos enfocados a los signos y simbolismos en la animación. En el primero de ellos, de Wazarus [40], se menciona que la animación permite un sentido subjetivo profundo gracias a su flexibilidad narrativa. En el segundo, de Varela [41], se identifica a la animación como una forma de narrativa que permite mayor simbolismo a comparación de las producciones *live-action*. En el tercero, de Torres-Lizarazo et al. [42], se considera al tiempo como elemento simbólico narrativo en el que los personajes se conectan con su pasado y futuro. Continuando con el cuarto artículo, de González [9], con su análisis de la película animada japonesa *Paprika*, se manifiesta que las figuras retóricas cumplen el objetivo principal de informar por sobre lo que la audiencia pueda percibir. En el quinto artículo, perteneciente a Forceville [43], se muestra a la figura del hogar como símbolo de identidad y de raíces de los personajes más allá de su representación como espacio protector. Y, finalmente, en el sexto artículo, de Amzad y Fu [44], se analiza las películas de Hayao Miyazaki y el simbolismo del vuelo de los personajes como metáfora a la liberación y ganancia espiritual.

Así pues, en esta categoría se demuestra, en coincidencia de los seis autores, que para el ser humano y su naturaleza conceptual todo tiene un significado al tomarse de manera simbólica y tanto el tiempo, como la acción de volar y el concepto de “hogar” pueden tener un significado más profundo que su definición.

## 4. Los personajes y escenarios como elemento narrativo

En lo que respecta a estudios sobre los personajes y escenarios como elemento narrativo, se identificaron trece artículos que abordan distintos subtemas dentro de la actual clasificación. Como primer punto, se presenta al *acting*, en donde Guzmán y Cabuya [2] refieren que esta práctica es la base de la animación y junto con las facultades de la plasticidad de los personajes, logran que la audiencia se involucre más con las historias. De igual forma, Lönroth [45], en su análisis a los personajes secundarios de las películas de Disney, coincide con los autores mencionados anteriormente sobre el atributo de plasticidad, indicando que el objetivo de este es aligerar el realismo y seriedad del universo narrativo. Por otro lado, se plantea otro recurso dentro del *acting*: la expresión facial. Barton et al. [46] precisan que la comunicación gestual contribuye al 80% del significado del mensaje comunicativo, teniendo como referencia al corto animado no verbal *Bao*. Asimismo, Huijbregts [47] menciona que las expresiones son un recurso indispensable en la

animación, siendo capaces de contar qué es lo que siente o piensa el personaje, también señala que la microexpresión es igual de relevante, teniendo un peso capaz de cambiar el rumbo de la trama.

Como segundo punto, continuando con el enfoque hacia los personajes, se presenta al *appeal* como otro principio de la animación. Dydynski y Mäekivi [48] explican que el término refiere a un atractivo no físico que evoque emociones a la audiencia. De igual modo en su estudio sobre la antítesis de Darwin y la zoosemiótica en personajes antropomorfos animados, se indica que dichos personajes deben emular las expresiones humanas para que puedan ser identificadas por las personas, esto sin perder su esencia animal. Paralelamente, González y Chávez [49] dan a entender que estos personajes antropomorfos se ubican en una delgada línea entre lo animal y lo humano, por lo que son normalizados dentro de su universo narrativo y pueden interactuar con seres humanos de forma cotidiana. En la misma medida, Idone [50], en su estudio a los personajes de *Pokémon*, especifica que estos cumplen un rol y una función en el comportamiento del espectador, además de ser seres pensantes y tener expresiones identificables a las humanas, lo que facilita la comunicación interespecie.

Como tercer y último punto, abordando el criterio escenográfico, se evidencia que la arquitectura y la narrativa van en conjunto con la animación, tal como lo menciona Ferrer [51], logrando efectividad al conectar con el espectador, además de seguir siempre una lógica y coherencia del universo narrativo. De la misma manera, Martínez-Cabeza y Martínez-Rodrigo [10], mencionan que existe una interdependencia en la interacción de los personajes con los escenarios, siendo estos una pieza clave a la hora de mostrar las emociones, que son esenciales para promover el disfrute del espectador. Y ello conlleva a que los espacios en los que se encuentran los personajes tengan una mayor significancia para ellos, como demuestra Ramírez [52], con su análisis del espacio aéreo en el anime *One Piece*, y Noviana [53], con la importancia del espacio marítimo en la película *Ponyo en el Acantilado* de Hayao Miyazaki, cuyos casos representan el hábitat de lo puro y lo poderoso con respecto al cielo, y fuente de vida y prosperidad con respecto al mar. En contraste a lo anterior, girando en torno a las catástrofes causadas por la humanidad en el género *cyberpunk*, Yébenes [54], en su análisis sobre la *Metrópolis* futurista de Rintarō, indica que el paisaje postapocalíptico convierte a la ciudad en una herramienta narrativa en donde la misma adquiere el poder de ser un personaje único en la estructura del film, pues la cibersociedad ofrece distopía, caos e incompatibilidad con el humano. A su vez, Maselli [55], en su análisis de los animes *Metrópolis*, *Akira* y *Evangelion*, destaca que las ciudades desvelan gran parte del panorama en la que fueron creadas, y cada una de ellas transmite temores y esperanzas hacia la tecnología.

Es así como se evidencia el rol de los personajes y escenarios en las emociones evocadas en la audiencia, siendo

estos interdependientes para la creación de un universo narrativo sólido y creíble.

### 5. La música como elemento narrativo

Se encontraron cinco artículos correspondientes al aspecto sonoro dentro de la narrativa animada. Como exponen Matas y Pérez [56], en su estudio de la ruptura narrativa y discurso musical en *Rick and Morty*, la música proporciona información al espectador y juega un papel de suma relevancia en la trama, ya que es parte de un recurso constante en el desarrollo narrativo de los episodios (*leitmotiv*). De igual modo, Esteban [57] coincide con el elemento musical como expansión de la historia, específicamente en su investigación de la película *Susurros del Corazón*, donde la canción *Take Me Home, Country Roads* es imprescindible en la subtrama principal como parte de la autorrealización del personaje, así como en el descubrimiento del talento propio. Por otro lado, Duran et al. [58], en su análisis de catorce largometrajes pertenecientes a Pixar, concluyen que la música de los dibujos animados funciona como vehículo kinestésico a parte de su papel emocional operando en sincronía con las acciones de los personajes, término denominado como *Mickey Mousing*.

Profundizando en el rol emocional, Crosthwait [59], en su análisis de la película *Coco*, indica que las emociones se ven reflejadas en los picos ascendentes de piezas musicales, cuyo principal valor radica en su capacidad para hacer que su audiencia considere el aquí y el ahora. Igualmente, Noad y Barton [60], en el estudio del lenguaje musical en el cortometraje animado *The Lost Thing*, hacen mención del uso de la música como recurso para crear y compartir emociones y significados, donde la interpretación de una emoción es causada por la música y depende de su melodía, volumen, tiempo, timbre de voz y la combinación de todos ellos.

Con relación a lo mencionado se puede concluir que el uso de la música en la animación abarca ámbitos tanto técnicos, narrativos y emocionales que ayudan a conducir los estados de ánimo de la audiencia conforme a lo que se visualiza.

### 6. Animación basada en un público infantil

Cuatro artículos coinciden con el tema de animación enfocada a un público infantil, entre los cuales, Atoofi [61] menciona que las series de televisión modernas dirigidas a niños tienden a ser un medio de enseñanza en la que la narrativa incentiva a la interacción del público haciendo que sus personajes hablen a la pantalla o que realicen pausas en sus diálogos para invitar a que haya respuesta de parte del espectador, en este caso, los niños; esto a través de su estudio de la serie animada infantil *Bubble Guppies*. De la misma manera, Vega-Barriga y Maldonado-Espinosa [62], en su análisis al programa infantil *Héroes en pijamas*, mencionan que a través de esta serie animada se busca cultivar valores por medio de un aprendizaje basado en la narrativa.

No obstante, bajo una perspectiva contraria a la anterior, dos de los artículos señalan que los dibujos animados dirigidos hacia niños y sin regulación de contenido resultan



perjudiciales, tal como menciona Ononiwu [63], en su análisis a la película animada en stop-motion *Frankenweenie*, algunas películas animadas retratan a cierto grupo de personas de manera negativa y esto puede hacer que la percepción de los niños se altere a dicho grupo de personas en la vida real, tomando estos mensajes como verdaderos y, por ende, reforzando estereotipos. De la misma manera, Dweich et al. [64], en su artículo enfocado a un capítulo referencial de *Tom y Jerry*, resaltan la violencia escondida bajo matices cómicos como un aspecto negativo en los dibujos animados infantiles, pues es difícil que los niños discernan entre lo positivo y negativo a esa edad.

Se concluye, entonces, en referencia a los artículos mencionados, que las animaciones dirigidas a un público infantil pueden clasificarse en educativas, que muestran valores e incentivan a la participación del público bajo su estructura narrativa; y no educacionales, cuyo contenido puede no estar regulado bajo la premisa del mero entretenimiento.

#### IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

A lo largo de la presente revisión, aplicada bajo los resultados cuantitativos y cualitativos, se ha expuesto que las investigaciones científicas relacionadas a la semiótica y narrativa audiovisual en series y películas de animación han sido un campo medianamente estudiado entre los años 2012 y 2022, concentrándose en su mayoría en el intervalo del 2018 al 2021, años en los que se pudo percibir un considerable incremento a comparación de los anteriores. Partiendo de la pregunta de investigación planteada, se obtuvieron 42 resultados en las bases de datos Scopus y EBSCO, el repositorio Dialnet y el buscador académico Google Scholar, siendo las dos primeras fuentes las principales, en las que se encontró mayor cantidad de artículos. Todo ello luego de realizar los criterios de inclusión y exclusión establecidos para la actual revisión, los cuales involucraron distintos puntos como temática e idioma.

En cuanto a la ubicación geográfica de los artículos, hay un gran desbalance de cantidad, siendo España el país con mayor número de publicaciones en español, seguido de Estados Unidos con el mayor número de publicaciones en inglés. Cabe resaltar que los artículos en español abarcan más de la mitad de publicaciones a comparación de los del otro idioma.

Además, para la clasificación de los artículos se consideró hacer una lista de 6 categorías por enfoque temático con el objetivo de profundizar sobre la literatura realizada por cada autor.

En primera instancia, se abarca la narrativa en la animación, un criterio de suma importancia dentro del universo en el cual se compone la historia, puesto que, como mencionan Thon [27] y Villa [28], permite la inmersión del espectador en la misma, además de cumplir una función comunicativa idónea [29] y generar participación de la audiencia [30].

En segunda instancia, abordando el mensaje y el discurso, se comprueba que la animación es una forma estratégica de difundir mensajes de diversa índole, ya sean morales [37] o de crítica social [4], todo ello con el fin de cambiar pensamientos y comportamientos de la audiencia.

En tercera instancia, bajo un enfoque semiótico de la animación sobre sus signos y simbolismos, se demuestra que hace uso de su naturaleza moldeable para ahondar en temas subjetivos y metafóricos [44] para que sean interpretados, ya se explícita o implícitamente, por el espectador.

En cuarta instancia, orientada a los personajes y escenarios de películas y series animadas, queda expuesto la importancia de la estructura del personaje, donde se resalta el papel del *acting* [2] y el lenguaje no verbal [46] en la narrativa de la historia; así como la del escenario, que resulta una pieza esencial hacia los personajes y su significancia [52]. Es así como ambos conceptos poseen una relación mutua con el fin de generar la vinculación afectiva y de disfrute al espectador [10].

En la penúltima y quinta instancia, enfocada en la música como elemento narrativo, se concluye que el ámbito sonoro es parte del desarrollo de la historia, llegando a ser un recurso constante que aporta significación a la trama [56] además de jugar un papel emocional con las acciones de los personajes [58], pudiendo ser guiadas en diferentes etapas y matices a través de las melodías, tonalidades, velocidades [60] y demás atributos sonoros de los temas musicales utilizados en las producciones audiovisuales animadas.

Como sexta y última instancia, referida a la animación basada en el público infantil, se aclara, de manera preventiva, que la narrativa y las técnicas de interactividad pueden ayudar a que dicho público aproveche el producto presentado en pantalla de manera positiva bajo matices educativos [62], o bien de manera negativa al mostrar contenido poco o nada regulado con interpretación ambigua que pueda influenciar en hábitos negativos a la audiencia pueril [63]. Cabe mencionar que los artículos seleccionados en esta categoría han sido incluidos por su enfoque analítico en la narrativa audiovisual, al contrario de los artículos similares excluidos por su especificidad en temas netamente pedagógicos.

Es así como la literatura analizada demuestra que existen estudios que abarquen los conceptos determinados en la presente revisión, evidenciándose el extenso abordaje de los autores en cada una de sus investigaciones, teniendo de sustento a precursores tales como Saussure, Barthes y Peirce en cuanto a la semiótica y Johnston y Thomas correspondiente a la narrativa audiovisual animada. En relación a la semiótica, se resaltan conceptos como la teoría del significante y el significado, los símbolos y la lingüística, abordados en el enfoque semiótico de la animación, implicando un análisis de la subjetividad de esta y su interpretación por parte del espectador. Y, en el caso de la narrativa audiovisual, se profundiza en cómo la animación es un recurso ideal para contar historias de manera única y efectiva que, a la vez, genere emociones en el espectador. De esta manera, los

autores concluyen que la semiótica y la narrativa audiovisual trabajan juntas para crear un mundo de significados y símbolos que son interpretados por la audiencia de diferentes maneras.

No obstante, se encontraron algunas limitaciones. Para empezar, los artículos, en su mayoría, fueron publicados en países ajenos a Latinoamérica, lo que podría resultar un inconveniente para futuras investigaciones locales, debido a la escasa realización de estudios. Por otra parte, la segunda limitación presente fue la cantidad de artículos encontrados en otro idioma. En la actual revisión se decidió incluir investigaciones en español e inglés debido al entendimiento de ambos, sin embargo, para autores que desconocen del segundo idioma en mención, significaría una pérdida considerable de fuentes a tomar en cuenta, tal como fue el caso de la presente revisión al omitir artículos, en su mayoría, en portugués y ruso por el desconocimiento de los mismos. Por lo tanto, se recomienda para futuras investigaciones buscar repositorios que ofrezcan versiones traducidas de diferentes fuentes para abrir nuevas perspectivas y enriquecer la investigación. Es por ello que, a través de este estudio, se invita a continuar indagando sobre la semiótica y narrativa audiovisual en la animación, para así crear un mayor interés en el tema y generar futuras investigaciones locales que sigan demostrando su importancia.

#### REFERENCIAS

- [1] Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento Estudios sobre cine 1*. Barcelona, España: Ediciones Paidós. [http://www.medicinayarte.com/audio/biblioteca\\_virtual\\_deleuze\\_la\\_imagen\\_movimiento\\_estudios\\_sobre\\_cine.pdf](http://www.medicinayarte.com/audio/biblioteca_virtual_deleuze_la_imagen_movimiento_estudios_sobre_cine.pdf)
- [2] Guzmán, J. A., y Cabuya, J. A. (2020). El acto de interpretación como proceso de identificación de atributos para la caracterización en personajes animados. *Kepes*, 17(22), 301-343. doi: 10.17151/kepes.2020.17.22.12
- [3] Orus, A. (2 de febrero de 2022). *Industria de animación: valor total del mercado 2020-2030*. Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/942083/tamano-de-la-industria-de-animacion-mundial/>
- [4] Demina, O. (2021). Linguistic and Stylistic Means of Satire Construction in the Animated Series. *RUDN Journal of Language Studies, Semiotics and Semantics*, 12(4), 1124-1146. doi: 10.22363/2313-2299-2021-12-4-1124-1146
- [5] Rehman, S. (2018). Politicizing cartoons, cartoonizing politics: a semiotic analysis of American media political cartoons on Islam [master's thesis, University of Sargodha, Punjab, Pakistan]. <http://norr.numl.edu.pk/repository/filedownload/769>
- [6] Johnston, O., y Thomas, F. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. New York, United States of America: Disney editions.
- [7] Tosi, V. (1981). *El cine antes de Lumiere*. México, Dirección General de Actividades Cinematográficas UNAM. <http://cine latinoamericano.org/biblioteca/assets/docs/libro/El%20cine%20antes%20de%20Lumiere.pdf>
- [8] Cámara, S. (2008). *El dibujo animado*. Barcelona, España: Parramón ediciones.
- [9] González, G. (2021). Identificación de las figuras retóricas en la película Paprika del director Satoshi Kon. *Anuario De Investigación De La Comunicación CONEICC*, (XXVIII), 187-195. [https://www.researchgate.net/publication/347396390\\_RHETORICAL\\_FIGURES\\_IDENTIFICATION\\_IN\\_PAPRIKA'S\\_FILM\\_BY\\_DIRECTOR\\_SATOSHI\\_KON](https://www.researchgate.net/publication/347396390_RHETORICAL_FIGURES_IDENTIFICATION_IN_PAPRIKA'S_FILM_BY_DIRECTOR_SATOSHI_KON)
- [10] Martínez-Cabeza, J., y Martínez-Rodrigo, E. (2019). Escenarios y emociones en Coco (2017). *La Revista Ícono 14*, 222-237. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/56127/2019-COLOMBIA%20ACTAS%20Escenarios%20y%20emociones%20en%20Coco%20282017%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [11] Espadas, J. (2019). Una revisión de los conceptos de escena y secuencia. *Communication & Society*, 32(1), 267-277. <https://www.proquest.com/openview/d9daf689babb5807b34397cc25fca0d/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1216381>
- [12] Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Barcelona: Paidós
- [13] Reis, C., y Lopes, A. C. M. (1996). *Diccionario de narratología*. Ediciones Colegio de España.
- [14] García, J. (1993). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- [15] Ortiz, María J. (2018). *Narrativa Audiovisual Aplicada a la Publicidad*. RUA Universidad de Alicante. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/79707/1/Narrativa\\_Audiovisual\\_Aplicada\\_Publicidad.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/79707/1/Narrativa_Audiovisual_Aplicada_Publicidad.pdf)
- [16] Neira, M. (2003). *Introducción al discurso narrativo fílmico*. Madrid: Arco/Libros S.L.
- [17] Rausell, C. (2004). Perspectivas de la narratividad e interactividad en el discurso publicitario audiovisual de la web. <https://taller4g.files.wordpress.com/2013/06/rausell-koster.pdf>
- [18] Costa, C., y Piñero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: Multiplataforma, Crossmedia Y Transmedia. *Revista Ícono 14*, 10(2), 102-125. <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/156/363>
- [19] Greimas, A., y Courtés, J. (1990). *Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Editorial GREDOS.
- [20] Saussure, F. (1959). *Curso de Lingüística General*. Editorial Losada. [https://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb\\_dl=59](https://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=59)
- [21] Eco, U. (1976). *Tratado de semiótica general*. Editorial Lumen. <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/ECO-Tratado-de-Semi%C3%B3tica-General.pdf>
- [22] Cook, D., Sackett, D., y Spitzer, W. (1995). Methodologic guidelines for systematic reviews of randomized control trials in health care from the Potsdam Consultation on Meta-Analysis. *J Clin Epidemiol*, 48, 167-171. doi: 10.1016/0895-4356(94)00172-M
- [23] Kitchenham, B. (2004). Procedures for Performing Systematic Reviews. *Keele, UK, Keele University*, 33, 1-26. <https://www.inf.ufsc.br/~aldo.vw/kitchenham.pdf>
- [24] Sánchez, J. (2010). Cómo realizar una revisión sistemática y un meta-análisis. *Aula abierta*, 2010, 38(2), 53-64. <http://hdl.handle.net/11162/5126>
- [25] Urrutia, G., y Bonfill, X. (2010). Declaración PRISMA: una propuesta para mejorar la publicación de revisiones sistemáticas y metaanálisis. *Medicina Clínica 135*(11), 507-511. doi: 10.1016/j.medcli.2010.01.015
- [26] Tacconelli, E. (2010). Systematic reviews: CRD's guidance for undertaking reviews in health care. *The Lancet Infectious Diseases 10*(4), 226-226. [https://doi.org/10.1016/S1473-3099\(10\)70065-7](https://doi.org/10.1016/S1473-3099(10)70065-7)
- [27] Thon, J. (2019). Post/Documentary: Referential Multimodality in "Animated Documentaries" and "Documentary Games". *Poetics Today: International Journal for Theory and Analysis of Literature and Communication*, 40(2), 269-297. doi: 10.1215/03335372-7298550
- [28] Villa, A. (2019). Configuración narrativa en la franquicia "crossmedia" de Berserk. *Con A de Animación*, (9). <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/11339>
- [29] Álvarez-Rodríguez, V. (2022). La expansión narrativa de ¡Rompe Ralph! La estrategia inversa como modelo comunicativo para el cine de animación de Disney. *Con A de Animación*, (14), 4. <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/17140>
- [30] Caballero, A. (2017). ¿Qué hora es? ¡Es hora de "teorías"! La narrativa fragmentada de Hora de Aventura y la cooperación interpretativa de los Adventure Brothers. *Journal De Comunicación Social*, 5(5), 113-140. <https://www.jcomsoc.ucb.edu.bo/a/article/view/1085>
- [31] Castellanos, J., Montoya, J., y Páez, A. (2019). El discurso narrativo audiovisual en la serie de televisión "Cuentos de Viejos". *Temas de Comunicación*, (38-39), 22-48. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7283426>
- [32] Gendler, M. (2018). De ficciones, tecnologías, controles y terrores: Psycho-Pass entre el poder, producción, normalización y la resistencia. *Question*, 1(57), 031. doi: 10.24215/16696581e031

- [33]Loriguillo-López, A., Palao-Errando, J. A., y Marzal-Felici, J. (2020). Making Sense of Complex Narration in *Perfect Blue*. *Animation*, 15(1), 77-92. doi: 10.1177/1746847719898784
- [34]Gordeeff, E. (2017). Adagio. La materialidad como elemento narrativo y simbólico. *Con A de animación*, (7), 162. doi: 10.4995/caa.2017.7304
- [35]Martin, D. (2020). Reanimating the Dark Knight: Superheroes, Animation and the Critical Reception of *The Lego Batman Movie*. *Animation*, 15(1), 93-107. doi: 10.1177/1746847719898785
- [36]Loriguillo-López, A. (2020). Narrative Complexity in Contemporary Anime Witch Tales: Self-Consciousness and Knowability in Kurozuka and Puella Magi Madoka Magica. *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, 8(2), 183. doi: 10.5565/rev/brumal.627
- [37]Tawakkal, A., Monix, A., y Watani, E. (2021). Semiotic Analysis of Moral Messages in Animated Film *Raya and The Last Dragon*. *NOTION: Journal of Linguistics, Literature, and Culture*, 3(2), 105-111. doi: 10.12928/notion.v3i2.4798
- [38]Ivchenko, N. (2021). Comic Function in the Animated Ecodiscourse (Case Study of "Zootopia"). *Theory and Practice in Language Studies*, 11(9), 1080-1086. doi: 10.17507/tpls.1109.14
- [39]Pan, Y. (2020). Human-Nature Relationships in East Asian Animated Films. *Societies*, 10(2), 35. doi: 10.3390/soc10020035
- [40]Wazarus, I. (2019). Morfología de la no-narrativa en la animación. *Con A de animación*, (9), 144. doi: 10.4995/caa.2019.11340
- [41]Varela, F. A. (2012). Análisis semiótico del filme *Waking Life*: resultados finales. *Revista Nexus Comunicación*, 1(11). doi: 10.25100/nc.v1i11.795
- [42]Torres-Lizarazo, J., Díaz-Contreras, G., y Torres-Lizarazo, D. (2017). La aparición de los signos del tiempo en la animación. *Questiones Disputatae - Temas en debate*, 10(20), 130-145. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7984185>
- [43]Forceville, C. (2013). Metaphor and symbol. *Review of Cognitive Linguistics*, 11(2), 250-268. doi: 10.1075/rcl.11.2.03for
- [44]Amzad, M., y Fu, W. H. (2014). Young Girls and Flying Images: A Semiotic Analysis of Hayao Miyazaki's Animations. *Journal of Visual Literacy*, 33(2), 97-119. doi: 10.1080/23796529.2014.11674719
- [45]Lönroth, L. (2021). 'I don't have a skull. . . Or bones': Minor Characters in Disney Animation. *Animation*, 16(1-2), 36-50. doi: 10.1177/17468477211025666
- [46]Barton, G., Lowien, N., y Hu, Y. (2021). A critical semiotic investigation of Asian stereotypes in the short film *Bao*: Implications for classroom practice. *Australian Journal of Language and Literacy*, 44(1), 5+. <https://go.gale.com/ps/i.do?id=GALE%7CA657581079&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=10381562&p=AONE&sw=w&userGroupName=anon%7E547d03ec>
- [47]Huijbregts, L. (2019). Las microexpresiones emocionales y de historia. *Con A de animación*, (9), 94. doi: 10.4995/caa.2019.11335
- [48]Dydyński, J. M., y Mäekivi, N. (2019). Darwin's antithesis revisited – a zoosemiotic perspective on expressing emotions in animals and animal cartoon characters. *Sign Systems Studies*, 47(1/2), 205-233. doi: 10.12697/sss.2019.47.1-2.08
- [49]González, J., y Chávez, J. (2015). Los dibujos animados como Campo Hiperregulado de Producción Semiósica. *AdVersus: Revista de Semiótica*, 13(29), 115-133. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5981421>
- [50]Idone, V. (2021). Gotta face 'em all: Pokémon, Japanese animated characters, and the emergence of playful visual animism. *Sign Systems Studies*, 49(3-4), 543-565. doi: 10.12697/sss.2021.49.3-4.15
- [51]Ferrer, I. (2022). El castillo encantado de Walt Disney. *Con A de animación*, (14), 106-125. doi: 10.4995/caa.2022.17143
- [52]Ramírez, R. (2020). Paisaje e imaginarios del aire en la representación del espacio a través del anime *One Piece*. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 15(2), 108-131. doi: 10.11144/javeriana.mavae15-2.peid
- [53]Noviana, F. (2020). Semiotic Study of Japanese Views on Sea in Hayao Miyazaki's *Ponyo on the Cliff by the Sea*. *E3S Web of Conferences*, 202. doi: 10.1051/e3sconf/202020207038
- [54]Yébenes, M. P. (2022). La influencia de la metrópolis futurista y la ciudad tecnologizada en el cine de animación japonés. *Metrópolis de Rintaro como escenario de poder narrativo frenético y fascinante*. *Fotocinema. Revista Científica de Cine y Fotografía*, (24), 195-214. doi: 10.24310/fotocinema.2022.vi24.13582
- [55]Maselli, V. (2021). Paisajes animados como remediación y premediación: ciudades ciborgs y mundos virtuales en los anime japoneses. *Con A de animación*, (13), 78. doi: 10.4995/caa.2021.15927
- [56]Matas, I., y Pérez, A. (2022). Ruptura narrativa y discurso musical en Rick y Morty. Una aproximación a la música en la animación para adultos. *Cuadernos de investigación musical*, (15), 208-220. doi: 10.18239/invesmusic.2022.15.17
- [57]Esteban, L. (2018). La música como temática narrativa en *Susurros del corazón*. *Con A de animación*, (8), 192. doi: 10.4995/caa.2018.9657
- [58]Duran, J., Gustems, J., y Calderón, D. (2016). Música y movimiento en Pixar: las UST como recurso analítico / Music and movement in Pixar: the TSU'S as an analytical resource. *Vivat Academia*, 0(136), 82. doi: 10.15178/va.2016.136.82-94
- [59]Croschwait, G. (2020). The Afterlife as Emotional Utopia in *Coco*. *Animation*, 15(2), 179-192. doi: 10.1177/1746847720937443
- [60]Noad, B., y Barton, G. (2018). Emotion Resonance and Divergence: a semiotic analysis of music and sound in "The Lost Thing" an animated short film and "Elizabeth" a film trailer. *Social Semiotics*, 30(2), 206-224. doi: 10.1080/10350330.2018.1543115
- [61]Atoofi, S. (2015). Context from a social semiotic perspective: a discourse analytical study of the children TV show, *Bubble Guppies*. *Social Semiotics*, 25(5), 558-577. doi: 10.1080/10350330.2015.1041790
- [62]Vega-Barriga, B., y Maldonado-Espinosa, M. (2021). Análisis semiótico y de discurso del programa infantil *PJ Mask o Héroes en pijamas*. *Universitas*, (35), 83-102. doi: 10.17163/uni.n35.2021.04
- [63]Ononiwu, C. (2018). Highlighting Racial Demonization in 3D Animated Films and Its Implications: A Semiotic Analysis of *Frankenweenie*. *Romanian Journal of Communication and Public Relations*, 20(2), 5. doi: 10.21018/rjcp.2018.2.256
- [64]Dweich, Z.A., Ghabra, I.M.M.A., y Bahrani, R.H.A. (2022). Cartoons: Themes and lessons: A semiotic analysis. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 18(Special Issue 2), 966-981. <http://www.jlls.org/index.php/jlls/article/view/3423>