



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

91  
24.

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES.  
" CAMPUS ARAGON "

**LA DUALIDAD IDEOLOGICA EN LAS PELICULAS  
DE WALT DISNEY. UNA APRECIACION  
CINEMATOGRAFICA DE LA SIRENITA, LA BELLA  
Y LA BESTIA, ALADDIN Y EL REY LEON.**

**T E S I S**

Que para obtener el título de:

LICENCIADO EN COMUNICACION Y PERIODISMO

P r e s e n t a n:

**ALCIS RODRIGUEZ GARCIA**

**SANDY RODRIGUEZ GARCIA**

Asesor: Lic. Martha Patricia Cháves Sosa

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

San Juan de Aragón Edo. de México 1997



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

## INDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>CAPÍTULO I. EL CINE Y EL DIBUJO ANIMADO</b>	
1.1 Géneros cinematográficos .....	4
1.2 El dibujo animado .....	19
<b>CAPÍTULO II. VIDA Y OBRA DE WALT DISNEY</b>	
2.1 Una nueva forma de arte .....	40
2.2 Largometrajes animados .....	53
2.3 Filmes de acción real .....	67
2.4 Los reinos mágicos .....	74
2.5 La década de los noventa .....	77
<b>CAPÍTULO III. MODELO DE APRECIACIÓN CINEMATOGRAFICA</b>	
3.1 Diégesis .....	87
3.2 Mímesis .....	90
3.3 Interpretación .....	95
<b>CAPÍTULO IV. LA DUALIDAD IDEOLÓGICA EN LAS PELÍCULAS DE     WALT DISNEY</b>	
4.1 Ideología .....	100
4.2 <u>La sirenita</u> .....	104

4.3 <u>La bella y la bestia</u> .....	127
4.4 <u>Aladdin</u> .....	153
4.5 <u>El rey león</u> .....	176
4.6 La dualidad ideológica en las películas de Walt Disney .....	203
<b>CONCLUSIONES</b> .....	215
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	219
<b>HEMEROGRAFÍA</b> .....	222
<b>FILMOGRAFÍA</b> .....	225

# INTRODUCCIÓN

Los dibujos animados son imágenes vivas, en movimiento, de seres humanos, cosas o animales que logran crear una sensación de realidad ante un mundo inexistente a través de sus aventuras imaginarias llenas de heroísmo, amor, amistad, humor, crítica social, violencia y mucho más.

Este tipo de animación suele ser preferida por los niños, a quienes esas fantasías les atraen, envuelven y sustraen de la realidad. De la misma manera, algunos adultos tienen este gusto, pero hay quienes además encuentran en esta forma de expresión un trabajo sumamente laborioso y preciso que lo hace su atractivo principal.

Existen muchos dibujantes quienes han dado vida a sus propios personajes. Sin duda, Walt Disney es uno de los más reconocidos en la actualidad a nivel mundial debido a su desorbitante imaginación y aciertos en la creación. Su muerte no ha impedido que su fantasía, su fábrica de sueños hechos realidad, pare. Ahora Walt Disney no es una persona, sino un emporio cinematográfico que continúa realizando películas de dibujos animados muy entretenidas.

La sirenita, La bella y la bestia, Aladdín y El rey león son trascendentes producciones de la década de los noventa de

Disney. Hacer una apreciación cinematográfica de estos filmes permite descubrir la ambivalente ideología inscrita en éstos, además de precisar la relación entre cine y dibujos animados y conocer la vida y obra de Walt Disney.

Para el desarrollo de este trabajo se establecen cuatro capítulos: I. El cine y el dibujo animado, II. Vida y obra de Walt Disney, III. Modelo de apreciación cinematográfica y IV. La dualidad ideológica en las películas de Walt Disney.

En el primer capítulo se presenta una clasificación de los géneros cinematográficos para ubicar dentro del cine de animación al dibujo animado, del cual se proporciona un panorama histórico que abarca sus antecedentes, nacimiento y desarrollo.

En el segundo capítulo se expone la vida del dibujante norteamericano Walt Disney junto a sus producciones que por el dibujo y la técnica lo resaltaron como el principal exponente de este género cinematográfico y su visión empresarial lo llevó a incursionar en otros proyectos y a consolidar una industria que sobrepasó su muerte, permitiendo así la elaboración de varios largometrajes en la década de los noventa.

En el tercer capítulo se explica el modelo de apreciación

cinematográfica considerado en tres partes: diégesis, mimesis e interpretación. Este modelo permite distinguir aspectos técnicos fundamentales y estructuras narrativas dentro de un filme.

Finalmente, en el cuarto capítulo se establece el concepto de ideología y se hace una apreciación cinematográfica a cada una de las películas que son objeto de estudio para detectar las dualidades ideológicas que contienen y definir las.

CAPÍTULO I  
EL CINE Y  
EL DIBUJO ANIMADO

## 1.1 GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

Desde el nacimiento del cine las películas han recurrido a diversas temáticas ubicadas en cualquier lugar y época histórica. Por su tema central los filmes se clasifican en géneros, es decir, en grupos o categorías que reúnen características similares. Entre los principales géneros cinematográficos se encuentran: cine de animación, cine de aventuras, ciencia ficción, comedia, documental, cine de época, cine de gánsters, horror, melodrama, musical, cine negro, cine de propaganda, cine social, thriller y western.

### 1.1.1 CINE DE ANIMACIÓN

El cine de animación se fundamenta sobre todo en el empleo de la toma de vistas imagen por imagen; utiliza ante todo la gráfica y la plástica y tiende a eliminar la reproducción fotográfica y mecánica de los objetos y el movimiento. Este género está más cerca de las artes plásticas que del cine tradicional porque el autor tiene un control mayor sobre su obra.

Se pueden distinguir varios tipos de cine de animación:

1. El dibujo animado fotografía imagen por imagen el movimiento descompuesto que puede ir evolucionando sobre un decora-

do diferente.<sup>1</sup>

2. Los recortes articulados hacen evolucionar delante de una cámara muñecos articulados de papel, cartón u hojalata, cuyos movimientos son filmados imagen por imagen.

3. Las sombras chinescas son una variante de los cortes que emplea personajes en negro y blanco en decorados grisalla.

4. La animación multiplana coloca dibujos, recortes, sombras, etc., no sobre un solo plano, sino sobre tres o más placas de vidrio, permitiendo así tratar los asuntos en profundidad e introducir ciertos juegos de luz.

5. Los muñecos animados son muñecos articulados, animados imagen por imagen en decorados de tres dimensiones.

6. Las esculturas animadas producen un movimiento en tres dimensiones por el modelado y la iluminación de las figuras plásticas.

7. El dibujo en película está grabado o pintado directamente sobre una película que después se utiliza como negativo. A veces se combina con un sonido sintético, pista óptica grabada

o dibujada según los mismos procedimientos.

8. Los films de objetos organizan danzas de volúmenes en movimiento, ritmados por una música apropiada.

9. Los grabados animados modulan con ayuda de la luz una superficie en la que se han dispuesto miles de clavos más o menos hundidos en una superficie plástica (pantalla de alfileres).

10. Los films de trucaje tienen asuntos normalmente fotografiados, pero utilizan en la toma de vistas o en la edición trucos (aceleración, lentitud, film al revés, interrupción de la toma de vistas, etc.). Todos estos procedimientos pueden combinarse en escenas filmadas normalmente.<sup>2</sup>

11. La animación por computadora se genera con sofisticados equipos de cómputo logrando sorprendentes y perfectas creaciones.

Los precursores del cine de animación son los franceses Émile Reynaud y Émile Cohl. Destacan como principales exponentes de este género el norteamericano Walt Disney, el escocés Norman McLaren y el checoslovaco Jirí Trnka.

### 1.1.2 CINE DE AVENTURAS

Refleja un mundo heroico de combates y aventuras, de grandes decorados, predominando la acción y lo narrativo; por lo general ubica a un héroe caucásico en un contexto exótico para llevar a cabo una misión casi imposible, como las series de Tarzán, Moby Dick (1965) de John Huston y en la década de los ochenta Steven Spielberg da nueva vitalidad y cierto humor al género con Raiders of the lost ark (Cazadores del arca perdida, 1981) donde la principal figura es Indiana Jones.<sup>3</sup>

### 1.1.3 CIENCIA FICCIÓN

Plantea la existencia de otros mundos, de un posible futuro en la Tierra, viajes interplanetarios, seres extraterrestres, experimentos atómicos, etc. La producción que anuncia la repentina madurez del género es 2001: a space odyssey (2001: odisea del espacio, 1968) de Stanley Kubrick. Sobresalen también la trilogía de Stars wars (La guerra de las galaxias) de George Lucas y E.T. (El extraterrestre, 1982) de Steven Spielberg.

Este género ha presentado viajes espaciales de todo tipo como en Planet of the apes (El planeta de los simios, 1968) de Franklin F. Schaffner; contactos con culturas extraterrestres, The man who fell to Earth (El hombre que cayó a la Tierra,

1976) de Nicolas Roeg; la representación de la sociedad humana del futuro como Metrópolis (1927) de Fritz Lang, Westworld (Cestelandia, 1973) de Michael Crichton, Blade Runner (1982) de Ridley Scott, Robocop (1987) de Paul Verhoeven y Mad Max de George Miller.\*

#### 1.1.4 COMEDIA

Se basa en el humor y el enredo, busca ante todo la carcajada y la sonrisa. Tal vez sea el género más antiguo, si se toma en cuenta a El regador regado, de los Lumière, como un primer ejercicio de comedia. La forma primaria es la comedia física (slapstick) practicada por todos los grandes cómicos del cine mudo como Charles Chaplin con realizaciones como The gold rush (La quimera de oro, 1925) y City lights (Luces de la ciudad, 1931) y Buster Keaton con The navigator (1942) y en The general (La general, 1926).

El sonido permite la entrada del humor verbal y formas sutiles de comedia, como la romántica, en la que destaca Ernst Lubitsch en películas como Trouble in paradise (Escándalo en el paraíso, 1932).

La comedia loca (screwball) consiste en disparatadas situaciones narradas a ritmo trepidante, Howard Hawks sobresale con

Twentieth century (Esclavos de la farsa, 1934) y Bringing up baby (La adorable revoltosa, 1938).

La comedia con mayor sentido crítico es la satírica, representada por los hermanos Marx en Duck soup (Héroes de ocasión, 1933) y por Preston Sturges con The lady Eve (Las tres noches de Eva, 1941), The miracle of Morgan's creek (El asombro del siglo, 1944) y Unfaithfully yours (Te odio mi amor, 1948).

Cuando el humor se torna macabro se trata de comedias negras, el mejor ejemplo es Dr. Strangelove: or how I learned to stop worrying and love the bomb (Dr. Insólito, 1963) de Stanley Kubrick.

La parodia es la imitación burlesca de ciertos géneros o temas a partir de la alteración de sus convenciones, se distinguen Mel Brooks con Young Frankenstein (Frankenstein junior, 1974) y Woody Allen con The purple rose of Cairo (La rosa púrpura de El Cairo, 1985).<sup>5</sup>

#### 1.1.5 DOCUMENTAL

El cine documental tiene por objeto el reflejo más o menos fiel de la vida real.<sup>6</sup> "Sus pioneros son los hermanos Lumière y los noticieros de Charles Pathé. El estadounidense Robert Fla-

herty es su principal cultivador con Nanook of the north (Nanuk el esquimal, 1922). En la Unión Soviética tras la revolución, destaca Dziga Vértov, promotor de un cine objetivo (cinecjo). Por su parte, el holandés Joris Ivens evoluciona desde la realización experimental hasta la denuncia social comprometida. Durante la Segunda Guerra Mundial, el género se pone al servicio de las diferentes naciones en conflicto. En el Reino Unido, John Grierson crea una importante escuela documentalista. Dentro de los países latinoamericanos resaltan el argentino Fernando Birri y los brasileños Alberto y Paulino Botelho y Alberto Cavalcanti. En Canadá se logran obras importantes bajo el patrocinio de la Oficina Nacional del Cine."7

#### 1.1.6 CINE DE ÉPOCA

Incluye varios subgéneros: el histórico, el cual describe sucesos públicos y políticos de diversos pueblos, como La Marsellaise (La Marsellesa, 1938) del francés Jean Renoir. Dentro de este tipo de cine de época se encuentra el cine bélico "iniciado con The birth of a nation (El nacimiento de una nación, 1915) de Griffith. Las dos guerras mundiales inspiran muchísimas películas, como The big parade (El gran desfile, 1925) del estadounidense King Vidor y La grande illusion (1937) de Jean Renoir. La crítica a los horrores bélicos es ejemplificada por el estadounidense Joseph Losey en King and country (Por el rey

y la patria, 1964). La guerra del Vietnam da pie a numerosas películas en los Estados Unidos, como Apocalypse now (Apocalipsis, 1979) de Francis Ford Coppola y Platoon (Pelotón, 1986) de Oliver Stone."<sup>8</sup>

El biográfico cuenta la vida o periodo de la vida de alguna figura importante de la historia, como la producción Napoleón (1927) de Abel Gance.

El de capa y espada se refiere a las películas protagonizadas por mosqueteros, piratas, espadachines o conquistadores que entran en acción exhibiendo conocimientos de esgrima, sobresalen Dragonslayer (Verdugo de dragones, 1981) de Matthew Robbins, Excalibur (1981) de John Boorman, Ladyhawke (El hechizo de Aquila, 1985) de Richard Donner y cualquiera de las adaptaciones de Los tres mosqueteros.

El épico-bíblico narra las hazañas de héroes casi legendarios consignados en la Biblia u otras epopeyas, como The ten commandments (Los diez mandamientos, 1956) de Cecil B. de Mille.<sup>9</sup>

#### 1.1.7 CINE DE GÁNGSTERS

Refleja el bajo mundo: el crimen organizado donde el gángas

ter es una figura atractiva, un héroe popular que rápidamente tiene un ascenso social y asimismo una vertiginosa caída. Los primeros clásicos son: Little Caesar (El pequeño César, 1930) de Mervyn LeRoy, Public enemy (El enemigo público, 1931) de William Wellman y Scarface (Caracortada, 1932) de Howard Hawks. La segunda gran época del género corresponde a fines de los sesenta con la obra maestra The godfather (El padrino, 1971) de Francis Ford Coppola.<sup>10</sup>

#### 1.1.8 HORROR

Narra lo que ocurre cuando lo normal es amenazado por lo anormal: fantasmas, brujas, monstruos, demonios, vampiros, zombies, asesinos psicópatas, animales reales o imaginarios, etc. Algunos de sus autores más inspirados son: James Whale con Frankenstein (1931) y Bride of Frankenstein (La novia de Frankenstein, 1935), Tod Browning con Freaks (Fenómenos, 1932), Jacques Tourneur con The cat people (La marca de la pantera, 1942) y Night of the demon (La maldición del demonio, 1958), Alfred Hitchcock con Psycho (Psicosis, 1960) y The birds (Los pájaros, 1963), George A. Romero con Night of the living dead (La noche de los muertos, 1968) y Martin (1978), Tobe Hooper con The Texas chainsaw massacre (Masacre en cadena, 1974) y Ernest B. Schoedsack y Merian C. Cooper con King Kong (1933).<sup>11</sup>

### 1.1.9 MELODRAMA

El melodrama trata las pasiones humanas, destaca lo trágico y lo dramático y desarrolla conflictos individuales. Sobresalen los austriacos Erich von Stroheim y Josef von Sternberg, el italiano Luchino Visconti, el estadounidense de origen alemán Douglas Sirk, los cineastas japoneses y el francés François Truffaut.<sup>12</sup> Un clásico ejemplo de este género es Gone with the wind (Lo que el viento se llevó, 1939) de Víctor Fleming.

### 1.1.10 MUSICAL

Este género nace con la llegada del cine sonoro, comprende aquellas películas donde el canto y el baile son predominantes en la trama. En los inicios del musical sobresalen el bailarín Fred Astaire, el coreógrafo y director Busby Berkeley y el director Vincente Minnelli. La época de oro de este género se da en los cincuenta con Singin'in the rain (Cantando bajo la lluvia, 1952) dirigida por Stanley Donen y el bailarín Gene Kelly. El modelo de los espectáculos musicales de Broadway se utiliza en el cine y surgen éxitos como: West side story (Amor sin barreras, 1961), My fair lady (Mi bella dama, 1964) y The sound of music (La novicia rebelde, 1965).

Con el éxito del rock surge un tipo de musical que sirve de vehículo a sus estrellas, como los protagonizados por Elvis

Presley y los Beatles, que demuestran la posibilidad de conjugar popularidad musical y valores cinematográficos.

La última figura que innova en el género es el director y coreógrafo Bob Fosse con Cabaret (1972) y All that jazz (El show debe seguir, 1979).<sup>13</sup>

#### 1.1.11 CINE NEGRO

Los argumentos del cine negro versan sobre policías y detectives, gánsters y ladrones, crímenes y criminales, etc. El periodo clásico del cine negro está representado por películas como The big sleep (Al borde del abismo, 1946) de Howard Hawks, White heat (Alma negra, 1949) de Raoul Walsh y The big heat (Los sobornados, 1953) de Fritz Lang.<sup>14</sup>

#### 1.1.12 CINE DE PROPAGANDA

"Divulgan los filmes de propaganda ideas sociales y políticas a favor de una ideología determinada. Los primeros en impulsar este cine son los cineastas rusos. En Alemania, con el nazismo, se desarrolla toda una propaganda política dirigida por Goebbels. Tras la guerra, en los Estados Unidos se produce una corriente anticomunista, defendida por el Comité de Actividades Antiestadounidenses. La renovación del género viene con el neorealismo italiano."<sup>15</sup>

#### 1.1.13 CINE SOCIAL

Los argumentos sociales presentan numerosas manifestaciones a lo largo de la evolución del arte cinematográfico. Se destacan títulos como The grapes of wrath (Las uvas de la ira o Viñas de ira, 1940) de John Ford, Ladri di biciclette (Ladrón de bicicletas, 1948) de Vittorio De Sica, Los olvidados (1950) de Luis Buñuel y La red (1953) de Emilio (El Indio) Fernández.<sup>16</sup>

#### 1.1.14 THRILLER

El thriller implica suspenso y misterio. Se distingue Alfred Hitchcock con películas como Strangers on a train (Pacto siniestro, 1951), Rear window (La ventana indiscreta, 1954), Vertigo (De entre los muertos, 1958) y North by northwest (Intriga internacional, 1959).

Existen subdivisiones dentro de este género, como el thriller policiaco, el cual describe los métodos con que la policía combate al crimen; Dirty Harry (Harry el sucio, 1971) de Don Siegel es el modelo más imitado.

El thriller de detectives muestra a un detective que por lo general actúa al margen de la ley y usa más sus poderes deductivos que la fuerza. Los detectives más conocidos en el cine

son Sherlock Holmes y Philip Marlowe protagonizados por Basil Rathbone y Humphrey Bogart.

El thriller político testimonia una situación política con creta y relevante. "Ya en sus primeras décadas de desarrollo el cine cuenta con notables muestras de su motivación política, tales como las obras capitales de Serguéi Eisenstein: Bronenósets Potiomkin (El acorazado de Potemkin, 1925) y Oktiabr (Octubre, 1928). Posteriormente, otros célebres directores dedican buena parte de su obra a creaciones en las que predominan los aspectos políticos. Tal es el caso de Bernardo Bertolucci con filmes como Novecento (1976) o Konstantin Costa-Gavras autor de Z (1968), Missing (Desaparecido, 1982)<sup>17</sup> y Etat de siège (Estado de sitio, 1975).

El thriller de espionaje va desde las adaptaciones de escritores como Graham Greene o John LeCarré hasta el espectáculo ofrecido por James Bond.

Y finalmente, el cine de desastre donde varios personajes se reúnen, se caracterizan de forma melodramática y se van eliminando uno a uno por efecto de alguna catástrofe, natural o provocada (un terremoto, un incendio, un naufragio, un accidente aéreo, etc.).<sup>18</sup>

### 1.1.15 WESTERN

Se sitúa en la segunda mitad del siglo XIX, es la épica norteamericana, la narración de la conquista de sus fronteras; es un género violento donde todo se resuelve por medio de la acción y del enfrentamiento con armas de fuego. Tiene sus inicios con Edwin S. Porter y The great train robbery (Asalto y robo de un tren, 1903) y en el cine mudo con Thomas H. Ince y D. W. Griffith. La consagración del género se da con John Ford con obras maestras como Stagecoach (La diligencia, 1939), My darling Clementine (La pasión de los fuertes, 1946) y The searches (Más corazón que odio, 1956); Howard Hawks con Red river (Río Rojo, 1948) y Río Bravo (1959); Anthony Mann con Winchester 73 (1950) y Man from the west (El hombre del oeste, 1958) y Sam Peckinpah con Ride the high country (Pistoleros al atardecer, 1962) y The wild bunch (La pandilla salvaje, 1969).

A lo largo de su historia este género se hace más complejo y significativo. El papel del héroe, del pistolero, cobra dimensiones contradictorias al posicionarse al individuo frente a la sociedad; así el western de los cincuenta caracteriza al indio estadounidense como algo más que un villano conveniente y en los años sesenta adopta un tono crepuscular y melancólico que anticipa la autocrítica y desmitificación de los setenta.<sup>19</sup>

Esta clasificación permite ubicar a las películas en cierto tipo de género cinematográfico; sin embargo, en muchas ocasiones la película puede reunir características diversas que la sitúan dentro de más de un género.

## 1.2 EL DIBUJO ANIMADO

### 1.2.1 ANTECEDENTES

La historia del dibujo animado<sup>20</sup> empezó antes que la del cine; si se comparan fechas se puede ver que el primer juguete óptico llamado taumatropo, verdadero antepasado del dibujo animado, fue construido en 1825, mientras se estima que el cine nació el 28 de diciembre de 1895 cuando los hermanos Lumière efectuaron las primeras proyecciones públicas con el aparato de su invención: el cinematógrafo.

Desde el siglo XVII se inventaron diversos aparatos ópticos que intentaban producir en el observador la sensación visual de movimiento a partir de la proyección sucesiva de imágenes.

"La linterna mágica (fig. 1) fue muy conocida desde fines del siglo XVII. Mediante lentes de aumento y la utilización de un foco de luz se hacía aparecer en un lienzo los objetos pequeños pintados en colores sobre vidrio que eran proyectados en grandes dimensiones. A las imágenes proyectadas sólo les faltaba movimiento."<sup>21</sup> Éste se limitaba a uno o dos cambios: las pupilas de los ojos que se movían, un molino de viento que hacía mover sus aspas, una mano que se desplazaba acercándose o ale-

jándose, etc.; a veces el gag (situación cómica) brotaba: un arlequín se acercaba para levantar la tapa de una marmita y en la escena siguiente una cabeza de fiera dos veces más grande que la marmita devoraba al arlequín curioso (fig. 2).<sup>22</sup>

Sucesivos perfeccionamientos y una mejor elección de los temas convirtieron a la linterna de proyección en un instrumento usual de entretenimiento e ilustración.

En 1825, los ingleses Fitton y el Dr. Paris construyeron el primer juguete óptico, basado en estudios sobre la persistencia de la visión:<sup>23</sup> el taumatropo (fig. 3). "Este consistía en un disco que tenía dibujado un objeto distinto en cada uno de sus lados, complementarios entre sí: un pájaro y una jaula, un caballo y un jinete, etc. Al girar rápidamente el disco de manera de ofrecer al espectador uno y otro ludo sucesivamente, los dos se superponían como consecuencia de la persistencia retiniana, de manera tal que se veía una sola imagen formada por el pájaro en su jaula, el jinete sobre su caballo, etc."<sup>24</sup>

En 1832, el belga Joseph Plateau construyó un aparato óptico llamado fenaquistiscopio (fig. 4) que reproducía el movimiento a partir de las imágenes fijas en que éste había sido descompuesto.

"Sirviéndose de discos dentados o bien provistos de aberturas a distancias regulares, siguiendo los ejes radiales, el espectador, ayudado por un espejo y haciendo girar el disco alrededor de su centro, podía ver los pequeños dibujos inscriptos en el reverso a través de las aberturas. Éstas sólo le permitían ver una imagen por vez durante una fracción de segundo, de manera tal que la sucesión de imágenes fijas se transformaba, por efecto de la persistencia de la visión, en una sola y única imagen dotada de un movimiento cíclico, repetido a cada vuelta del disco."<sup>25</sup>

Desde 1882 el francés Charles Émile Reynaud proyectaba con su praxinoscopio imágenes en movimiento dibujadas en bandas de papel y sincronizadas con música. Pero no usaba en sus proyecciones en el museo Grévin de París, en su teatro óptico (fig. 5), aparatos cinematográficos; presentaba sus pantomimas luminosas utilizando un sistema de discos giratorios y de espejos refringentes. Las bandas que utilizó fueron los primeros dibujos animados tal como se entienden hoy.

Las producciones de Reynaud tenían una duración de pocos minutos, pero las constituían centenares de dibujos en tenues colores, cada uno de los cuales representaba una fracción del movimiento que se reconstruía mediante el arrastre de las ban-

das. Tras la aparición del cinematógrafo, mientras los fotógrafos, como los Lumière, los directores y los empresarios recorrían el incierto camino de la fotografía en movimiento, Reynaud no abandonó la presentación de sus pantomimas luminosas y así contribuyó a mantener viva en el público la afición a los dibujos animados.<sup>26</sup>

"Al ser sustituido el dibujo por la fotografía, el dibujo animado corrió el riesgo de desaparecer antes de nacer; fue necesaria el alma de poeta del francés Émile Cohl para retornar el dibujo animado como supremo perfeccionamiento de la fotografía animada."<sup>27</sup>



fig. 1. Lanterna mágica



fig. 2. Gag



fig. 4. Fenestiscopio

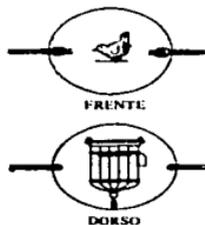


fig. 3. Taumatropo

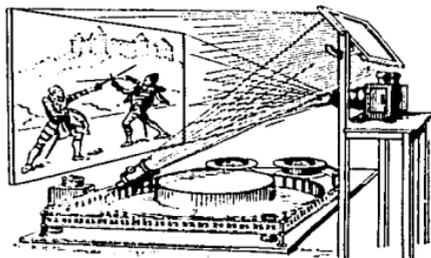


fig. 5. Teatro óptico

### 1.2.2 INVENCIÓN

Para que el dibujo animado fuera una realidad se necesitó inventar el paso de manivela. Este procedimiento, básico para la industria cinematográfica en general, consistía en la obtención de tomas sucesivas, imagen por imagen. "Mediante esta técnica, llamada después universalmente one turn one picture (un giro de manivela, una imagen), las hojas, en número de cincuenta y dos, cantidad equivalente a un metro de longitud, quedaban reproducidas en la película. Si cada una de ellas representaba una fracción del movimiento (de objetos, animales o figuras humanas), en conjunto, transformadas en fotogramas, se proyectaban de modo seguido, a razón de veinticuatro fotogramas por segundo, como si procedieran de la realidad. El movimiento sincrónico de la cámara y el sistema de arrastre infundían movimiento a los dibujos ejecutados por separado y los animaban."<sup>28</sup>

En 1907, el norteamericano "J. Stuart Blackton utilizó este procedimiento en El hotel embrujado, donde se vio a los objetos ponerse por sí mismos en movimiento sin ayuda de ningún hilo. Para que un cuchillo pareciera cortar por sí solo un salchichón se le había impreso desplazamientos sucesivos en el intervalo de las tomas gracias a las vistas imagen por imagen. También pudo mostrar una pluma que dibujaba sola en The magic fountain pen (La pluma mágica, 1907) o figuras dibujadas en mo-

vimiento como en Humorous phases of funny faces (Cómicos movimientos de figuras extrañas, 1907). "29

Otro pionero americano fue Winsor McKay quien creó en 1909 el simpático Gertie the dinosaur (Gertie el dinosaurio) (fig. 6), antecesor original de todos los animales del cine de dibujos animados.

Entre los iniciadores del dibujo animado se encontró también Émile Cohl cuyo periodo de invención y de producción fue de 1908 a 1912. La exhibición pública de sus dibujos animados tuvo lugar en el teatro del Gymnase, en París, el 1 de agosto de 1908.

El primer dibujo animado de Cohl fue Fantasmagorie (Fantasmagoría, 1908) (fig. 7) cuya proyección sólo duraba un minuto y cincuenta y siete segundos; era un dibujo de transformaciones en que un elefante se convertía progresivamente en una bailarina y después en otros personajes. Su segunda película fue Le cauchemar du fanteche (La pesadilla del fanteche, 1908) (fig. 8). Entre 1908 y 1918 realizó casi cien dibujos animados, más de la mitad de ellos durante su estancia en los Estados Unidos (1914-1916). La técnica de sus primeras producciones estaba reducida al mínimo y con dibujos esquemáticos, porque Émile

Cohl trabajaba solo y no podía permitirse el lujo de incluir de tallas no esenciales. Otras de sus creaciones fueron: Joyeux microbes (Microbios alegres, 1909) (fig. 9), Aventures du baron de Crac (Las aventuras del barón de Crac, 1910), Retapeurs de cervelle (Remendadores de cerebros), Le rêve d'un garçon de café (El sueño de un mozo de café, 1910), Rien n'est impossible à l'homme (Nada es imposible para el hombre, 1912), Pieds nickelés (Pies niquelados, 1918), etc.

Cohl tuvo sus personajes típicos: Fantoche (1908-1910) (fig. 10) y Snookums (1912-1914), conocido también como Zozor, Petit Ange o Cirillino, protagonista de la primera serie animada del mundo y realizado en colaboración con el norteamericano George McManus.<sup>30</sup>

"La idea de Émile Cohl no fue sólo una ocurrencia, sino el comienzo de un arte al que llevó con los limitados medios de la época, es decir, sin color ni sonido, hasta los límites de la comicidad y la estética. Esta creación lo ha hecho el maestro de la poesía cinematográfica."<sup>31</sup>



fig. 6. Gertie

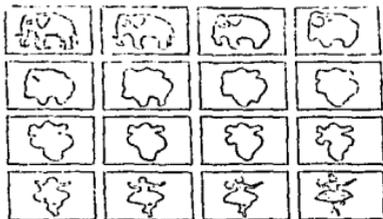


fig. 7. Fantasmagoria



fig. 8. La pesadilla del fantoche



fig. 10. Fantoche



fig. 9. Microbios alegres

### 1.2.3 DESARROLLO

En las primeras producciones de dibujos animados se tenían que repetir personajes y fondos en cada movimiento. Fue el norteamericano Earl Hurd quien patentó en 1915 el uso de hojas transparentes de celuloide (celu) para dibujar las imágenes; así el fondo se dibujaba sólo una vez para cada escena y sobre él se colocaban los celu que llevaban a los personajes, desdoblados en sus partes fijas y sus partes móviles las cuales eran las únicas que debían ser modificadas para cada imagen; al limitarse a este trabajo se ganó complejidad y perfección.<sup>32</sup>

La escuela norteamericana de dibujo animado siguió prosperando. "Sus creadores más originales fueron durante mucho tiempo los hermanos Max y Dave Fleischer cuya serie Fuera del tintero (a partir de 1920) alió foto y dibujos. Todas esas bandas seguían un guión idéntico: Koko the clown (Koko el payaso) (fig. 11) cometía mil travesuras contra su creador u otros personajes, antes de ser, en castigo, metido en el tintero de donde había salido."<sup>33</sup>

Hacia 1930 crearon varios personajes que alcanzaron gran popularidad, como la seductora Betty Boop (fig. 12), parodia de vampiresa con su boca en forma de corazón, su traje ceñido y faldicorto, con su risa característica poopoo-pi-doo, inspirada

en una cantante de clubes nocturnos de Nueva York: Helen Kane; <sup>34</sup> este dibujo alborotó a las ligas puritanas y finalmente fue censurado.

Su más duradero personaje fue el marinero Popeye (1930-1947) (fig. 13), creado originalmente por C. E. Segar para la publicidad de espinacas en conserva. Todos los guiones seguían el mismo esquema: Popeye era perseguido por Brutus, un barbudo de gran fuerza, quien quería quitarle a Olivia; el marinero primero sucumbía, pero después de comer un bote de espinacas en conserva se volvía invencible, pulverizaba todo en torno suyo y triunfaba.

En esta misma época empezaron a surgir como protagonistas de los dibujos animados los animales humanizados. El primero fue Felix the cat (Félix el gato) (fig. 14) creado por el australiano Pat Sullivan y animado por el norteamericano Otto Messmer; este personaje ingenioso y de mala suerte tuvo un gran éxito comercial e hizo nacer muchos animales competidores: The crazy cat (El gato loco) de Ben Harrison y Manny Gould, Flip the frog (La rana Flip) (fig. 15) de Ub Iwerks, Oswald the lucky rabbit (Oswald el conejo de la suerte, 1926-1928) (fig. 16) de Walt Disney y finalmente Mickey mouse (El ratón Mickey) creado por Ub Iwerks y después explotado y transformado por Walt

Disney.<sup>35</sup>

La gran renovación estilística y técnica del dibujo animado corrió a cargo de Walt Disney, considerado como el máximo exponente de este género cinematográfico. El cine sonoro y la técnica del color imprimieron más vida a sus creaciones. Desde 1923 dio vida a distintos personajes: Mickey, Donald, Pluto, Goofy, Daisy, Dumbo y muchísimos otros (fig. 17). La expansión y la madurez de sus equipos técnicos y de producción le permitieron abordar la realización de largometrajes, el primero en la historia del cine fue Snow white and the seven dwarfs (Blancanieves y los siete enanos, 1937). Gracias al éxito de sus cintas, Disney fundó casa productora propia en Burbank (California), la cual se convirtió en la más importante compañía dedicada exclusivamente a realizar películas de esta clase;<sup>36</sup> por eso, a pesar de su muerte su producción ha continuado, su nombre ha trascendido hasta nuestros días como una empresa cinematográfica que produce dibujos animados de una gran calidad. La información de Disney es muy amplia y éste es sólo un esbozo que lo ubica dentro de la historia del dibujo animado; se le tratará más detenidamente en el siguiente capítulo.

La gran aceptación de los dibujos animados se hizo notar a partir de 1940 y esto impulsó a los grandes estudios de Holly-

wood a una producción masiva. Muchos personajes se hicieron rápidamente célebres como Woody Woodpecker (El pájaro loco), un destructivo pájaro carpintero lanzado en 1941, y el osito Andy Panda creados por Walter Lantz; el gato Tom y el ratón Jerry (fig. 18) debidos a William Hanna y Joe Barbera, autores además de varias series para la televisión como la de Flinstones (Los picapietra); también especialmente para la televisión Peter Barnes ideó en 1949 a Mister Magoo, en la cual se narran las peripecias de un anciano casi ciego implicado en tremendas aventuras y siempre inconsciente de los peligros a los que se enfrenta; Paul Terry fue autor de Mighty mouse, un ratón dotado de poderes sobrenaturales y el cual era caricatura del Superman,<sup>37</sup> y de los creadores cuervos Heckle y Jeckle; Tex Avery influyó en Friz Freleng, Charles Jones y Robert MacKimson, creadores del conejo Bugs Bunny, el canario Kiki (Piolín) y del gato Sylvestre (fig. 19); por su parte Freleng realizó una serie de gran éxito: Pink panther (La pantera rosa) (fig. 20)

Como se ha visto el dibujo animado nació en Francia, pero conoció su desarrollo y esplendor, alcanzando su categoría de género cinematográfico, en Estados Unidos; por esta razón se pone más énfasis en el desarrollo del dibujo animado norteamericano, sin dejar de lado acontecimientos importantes ocurridos en otros países o haciendo de éstos una historia muy sintetizada.

"Otras escuelas influyeron también en el desarrollo del di  
bujo animado introduciendo nuevas técnicas e ideas. Tal es el  
caso del grupo de dibujantes ingleses que a lo largo de la déca  
da de los sesenta crearon un estilo de animación próximo a la  
psicodelia, con profusión de colorido y un importante componen-  
te musical. Entre los representantes de esta escuela destacó el  
canadiense George Dunning establecido en el Reino Unido que rea  
lizó el largometraje Yellow submarine (Submarino amarillo,  
1969), con música e imágenes animadas de los Beatles."38

En Canadá el escocés Norman McLaren creó cintas y diseños  
esquemáticos para combinar el dibujo con la imagen real. En al-  
gunas de sus creaciones aplicó directamente sobre película imá-  
genes y sonidos.

Otra relevante escuela en el campo de la animación fue la  
checoslovaca, de la que derivaron la yugoslava y la polaca.39  
"A partir de 1950 los dibujos animados conocieron en Checoslova  
quia un floreciente periodo de investigación y creación; numero  
sos dibujantes dedicaron su atención a la literatura y a la tra  
dición popular eslava y la reprodujeron mediante una técnica ex  
tremadamente sencilla: con personajes apenas esbozados y acompa  
ñados en la mayor parte de las ocasiones tan solo por música o  
efectos sonoros. En este grupo destacó la llamada escuela de

Fraga encabezada por el dibujante y pintor Jiri Trnka,<sup>40</sup> realizador de Stare provesti ceske (Viejas leyendas checas, 1953) y Sen noci svatojanské (El sueño de una noche de verano, 1959), producciones dirigidas especialmente a las personas adultas, con un argumento que recurría a menudo a cierto simbolismo expresivo.

"En clara conexión con el anterior estilo de dibujo animado se encontró la escuela cubana de animación, que alcanzó un considerable prestigio y consiguió adaptar la técnica del este de Europa al ámbito caribeño.

Un peculiar ejemplo de la animación latinoamericana lo constituyó la obra del brasileño Anélio Latini Filho<sup>41</sup> quien terminó en 1953, después de cinco años de trabajo, Sinfonía del Amazonas, largometraje en que aparecían los animales y los personajes del folclore indio.



fig. 11. Koko



fig. 12. Betty Boop



fig. 15. Flip



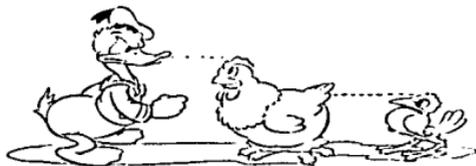
fig. 13. Popeye



fig. 14. Félix



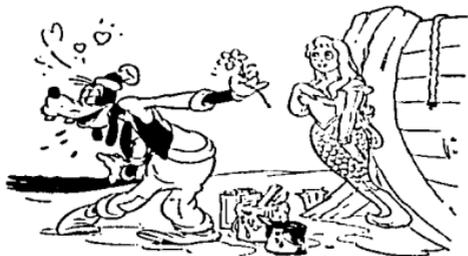
fig. 16. Oswald



Donald



Pluto



Goofy



Mickey

fig. 17



El pájaro loco



Tom



Jerry

fig. 18



Sylvestre



Piolín



Bugs Bunny

fig. 19



fig. 20. La pantera rosa

### CITAS Y NOTAS

1. Por lo general se considera que el dibujo animado es un género cinematográfico independiente, pero en realidad es parte del cine de animación.
2. Sadoul, George. Historia del cine mundial. pp. 460-461.
3. Macropedia Hispánica. Vol. IV. p. 117.
4. García Tsao, Leonardo. Cómo acercarse al cine. pp. 56-59.
5. Ibidem. pp. 53-55.
6. Se habla de un reflejo más o menos fiel de la vida real por que al manejar la cámara se está manipulando la imagen, se retrata sólo una parte de la realidad bajo un punto de vista; pero también se puede manipular la información construyendo la historia del documental sobre cierto criterio; por estas razones no se puede hablar de un documental objetivo.
7. Macropedia Hispánica. Op. cit. p. 117.
8. Ibidem. pp. 117-118.

9. García Tsao, Leonardo. Op. cit. pp. 59, 68.
10. Ibidem. p. 66.
11. Ibidem. p. 56.
12. Macropedia Hispánica. Op. cit. p. 119.
13. García Tsao, Leonardo. Op. cit. pp. 61-63.
14. Ibidem. pp. 66-68.
15. Macropedia Hispánica. Op. cit. p. 119.
16. Ibidem. p. 118.
17. Idem.
18. García Tsao, Leonardo. Op. cit. pp. 63-65.
19. Ibidem. p. 51.
20. "Cartoon, en inglés, por caricatura. La palabra deriva de la italiana cartone, papel grueso, metonimia de esbozo, cro

quis. El dibujo animado recibe el nombre de animated cartoon (moving picture cartoon) en Estados Unidos, trickfilm (gezeichnet film) en Alemania, designa animato en Italia, multiplikatz en Rusia, dibujo animado en España y Latinoamérica y mangu en Japón." (Duca, Lo. Historia del cine. p. 56).

21. Poloniato, Alicia. Cine y comunicación. p. 10.

22. Duca, Lo. Op. cit. p. 56.

23. La persistencia de la visión o persistencia retiniana es una característica o "defecto" de la visión. El ojo recibe estímulos luminosos, imágenes, de la realidad que llegan a la retina y de allí pasan a los centros cerebrales respectivos. Pero estos estímulos no desaparecen inmediatamente de la retina cuando dejan de ser percibidos, sino que persisten aproximadamente como un quinto de segundo mientras se borran gradualmente estableciéndose así un encadenamiento consecutivo y continuado de las imágenes. (Feldman, Simón. Realización cinematográfica. pp. 19-20).

24. Ibidem. p. 22.

25. Ibidem. p. 22-23.
26. Master. Enciclopedia Temática. Vol. IV. pp. 380-381.
27. Duca, Lo. Op. cit. p. 56.
28. Master. Enciclopedia Temática. Op. cit. p. 381.
29. Sadoul, George. Op. cit. p. 453.
30. Duca, Lo. Op. cit. pp. 57-58.
31. Duca, Lo. El dibujo animado. p. 14.
32. Cine de animación. p. 16.
33. Sadoul, George. Op. cit. p. 455.
34. "Entre las numerosas voces que recorrieron el mundo después de 1914-1918, fue célebre una voz infantil que surgía de un robusto cuerpo de mujer, el de Helen Kane. Esta voccecita rítmica decía cosas terribles, pero con tal prudencia que evitaba a los aficionados melindrosos de ultramar murmurar una indecencia. Sus discos vendían por millares. Ella vivió

exitosamente una temporada como cualquier pieza de jazz, swing o blues. Luego soñó con hacer fortuna en el cine, pero Hollywood no se dejó convencer por mujeres regordetas ya que el cine aumenta el volumen. Justo cuando Helen Kane desapareció la pantalla mostró una nueva imagen dibujada por los Fleischer: Betty Boop." (Duca, Lo. Op. cit. p. 64).

35. Sadoul, George. Op. cit. p. 455.

36. Master. Enciclopedia Temática. Op. cit. p. 384.

37. Ibidem. p. 385.

38. Macropedia Hispánica. Vol. I. p. 349.

39. En Yugoslavia desde 1955 se reveló a varios animadores de dibujos animados influidos por ciertos estilos gráficos occidentales. Los más notables de esos nuevos talentos fueron Vatroslav Mimica con Solo, Happy end (Final feliz), El espantapájaros y El fotógrafo; Nikola Kostelac con Premier y El vengador y Dusan Vukovic con Abracadabra, La vaca en la luna y Ersatz.

En Polonia Jean Lenica y W. Borowczyk combinaron diversas

técnicas de animación y de vanguardia en La casa y en Había una vez, obras singulares y notables, como su film sobre el arte de un pintor de domingo: Los sentimientos recompensados. (Sadoul, George. Op. cit. p. 467).

40. Macropedia Hispánica. Op. cit. p. 349.

41. Idem.

FUENTES DE LAS FIGURAS

1. Poloniato, Alicia. Op. cit. p. 11.
2. Duca, Lo. Historia del cine. p. 55.
3. Feldman, Simón. Op. cit. p. 22.
4. Ibidem. p. 23.
5. Duca, Lo. El dibujo animado. p. 49.
6. Duca, Lo. Historia del cine. p. 57.
7. Ibidem. p. 56.
8. Duca, Lo. El dibujo animado. p. 15.
9. Master. Enciclopedia Temática. Op. cit. p. 380.
10. Duca, Lo. Historia del cine. p. 56.
11. Duca, Lo. El dibujo animado. p. 18.

12. Ibidem. p. 19.
13. Mauser. Enciclopedia Temática. Op. cit. p. 383.
14. Idem.
15. Duca, Lo. Op. cit. p. 18.
16. Duca, Lo. Historia del cine. p. 58.
17. Ibidem. p. 59.
18. Gasparín, el fantasma amistoso. p. 32.  
Creepy monsters, los pequeños espectros. p. 1.
19. El pequeño Archi. p. 32.

# CAPÍTULO II

## VIDA Y OBRAS DE WALT DISNEY

## 2.1 UNA NUEVA FORMA DE ARTE

### **2.1.1 PRIMERAS EMPRESAS**

Walter Elías Disney (Walt Disney) nació en una modesta familia de Chicago el 5 de diciembre de 1901. Su padre Elías, canadiense de nacimiento y descendiente angloirlandés, trabajó de contratista de construcción. Al nacer Walt ya había tres niños en ese hogar: Herbert, Raymond y Roy; después una niña llamada Ruth se agregó a la familia. Roy era el más cercano a él en edad y establecieron una relación especial de gran importancia para ambos.

En 1906, Elías trasladó a su familia a una pequeña granja en Marceline, Missouri. Ese lugar no ofreció una ruta fácil de prosperidad. Herbert y Raymond habían desarrollado un gusto por la vida de la ciudad y regresaron rápidamente a Chicago. Walt y Roy tuvieron una vida dura al ayudar a sus padres con las tareas de la granja. Fue en esta etapa donde Walt empezó a dibujar.

En 1910, el funcionamiento de la granja estaba en apuros y Elías decidió venderla, entonces se estableció en Kansas City. En ese lugar compró un negocio de entrega de periódico en el cual Walt y Roy colaboraron levantándose por la madrugada para

recibir la entrega del Kansas City Star. A pesar de este trabajo duro, el interés del pequeño en dibujar persistió y le surgió el gusto por la expresión teatral. Su padre le permitió inscribirse a las clases matutinas de los sábados en el Instituto de Arte de Kansas City. De esta manera, Walt adquirió conocimientos básicos de arte formal a los catorce años de edad.

En 1917, Elías decidió regresar a Chicago. Walt permaneció en Kansas City para terminar su año escolar y Roy trabajando como cajero de banco. Posteriormente, Walt pasó el verano como empleado en el ferrocarril de Santa Fe vendiendo periódicos, fruta, dulces y refrescos. En el otoño se unió con la familia en Chicago y se inscribió a la preparatoria McKinley donde contribuyó dibujando en el periódico escolar.

La Primera Guerra Mundial estaba en progreso y Roy se enlistó en la armada el 22 de junio de 1917. Walt quería enlistarse también, pero no contaba con edad suficiente, sólo tenía dieciséis años. El joven impaciente descubrió que con diecisiete años podía ser conductor de ambulancia en la Cruz Roja. Su madre Flora le permitió falsificar su fecha de nacimiento en la solicitud y así fue enviado a un puesto exclusivo para hombres en Soud Beach, Connecticut, pero el armisticio se firmó antes de que Walt llegara más lejos. Sin embargo, todavía se necesita

ban conductores en Europa y fue asignado a una cantina militar en Neufchâteau, Francia.

Disney regresó a los Estados Unidos en 1919, se estableció en Kansas City y encontró trabajo en un estudio local donde hizo amistad con un empleado, Ubbe "Ub" Iwerks, quien era un dibujante talentoso y empezó a ser su socio más importante en su carrera inicial. Ambos lograron hacer negocio por sí mismos, consiguieron un espacio en las oficinas de una publicación llamada Restaurant News y obtuvieron inmediatamente algunos éxitos sencillos. Posteriormente, Disney trabajó en la organización Kansas City Slide Company, llamada después Kansas City Film Ad. que producía comerciales para exhibirlos en cines locales. Iwerks se encargó del negocio que habían empezado, pero luego de pocos meses también se unió a Kansas City Film Ad.

La animación producida en esa compañía consistió principalmente en fotografías de acción fija de figuras articuladas de cartón. Esto proporcionó a Disney, con dieciocho años de edad, y a Iwerks la instrucción básica necesaria. Walt pidió prestada una cámara, intentó hacer su propia animación y el resultado fue un carrito pequeño de gags que decidió vender al Teatro Newman. Algunos comerciales cortos y chistes ilustrados, conocidos como Newman Laugh-o-Grams (Risogramos del Newman), se hicieron

para el cine y fueron técnicamente muy competentes. Alentado por su éxito inicial, Disney consiguió capital para dejar Kansas City Film Ad y emprender su propia compañía denominada Laugh-o-Grams. Walt era ambicioso y comenzó a trabajar inmediatamente en series de dibujos basados en cuentos antiguos de hadas: Cinderella (Cenicienta), The four musicians of Bremen (Los cuatro músicos de Bremen), Goldie locks and the three bears (Risitos de oro y los tres osos), Jack and the beanstalk (Jack y las habichuelas mágicas), Little red riding hood (Caperucita roja) y Puss in boots (El gato con botas) (fig. 1).

Disney estableció un personal talentoso en el lapso de producción de estos cortometrajes; pero desafortunadamente los Laugh-o-Grams no fueron vendidos y el equipo de producción buscó fuentes alternativas de ingreso. Trabajaron en un corto de acción real llamado Martha e hicieron una película sobre higiene dental combinando imagen real y animación para dar un mensaje didáctico.

En 1923, Disney trató de salvar su empresa produciendo Alice's wonderland (Alicia en el país de las maravillas), donde una heroína humana se combinó con personajes dibujados. Esto se logró al fotografiar a una niña, Virginia Davis, frente a un fondo blanco y después mezclando en el proceso de impresión es-

ta cinta con otra que contenía la animación. La técnica funcionó bien, pero la película agotó todos los recursos y el estudio se cerró. Sin embargo, Walt no se dejó vencer y en el verano de 1923, a la edad de veintidós años, viajó a California llevando consigo esta producción. En esa época su hermano Roy se recuperaba de un ataque de tuberculosis en un hospital de veteranos.

Al llegar a Los Ángeles, Walt se trasladó con su tío Robert Disney, empezó a buscar empleo y usó en su tiempo libre el garage para construir un lugar para la cámara de animación que había comprado.

Entre el personal que ayudó al éxito de seis nuevos cortos de Alicia hechos en Hollywood (fig. 2) estaba una empleada nueva llamada Lillian Bounds, quien frecuentemente trabajaba en las noches y algunas veces fue llevada a su casa por Walt. Un romance floreció entre ellos y en julio de 1925 contrajeron matrimonio. Roy Disney se casó con su novia de Kansas City, Edna Francis.

Para 1927 era evidente que estas series no se mantendrían por más tiempo. El uso de acción real ocasionó restricciones se veras y Walt estaba ansioso de recobrar la animación completa. Se iniciaron nuevas producciones basadas en las aventuras de

Oswald the lucky rabbit (Oswald el conejo de la suerte) (fig. 3), las cuales tuvieron mucho éxito e hicieron de este personaje una propiedad deseable.

En el mismo año, Walt enfrentó su primera catástrofe al firmar un contrato de un año con Charles Mintz, quien se había casado con la distribuidora de las películas de Disney, Margaret Winkler. El documento establecía que el nombre de Oswald pertenecía a Mintz. Walt y su esposa viajaron a Nueva York para renegociar el acuerdo con un incremento en el ingreso. Disney mantuvo contacto con su distribuidor a través de George Winkler, hermano de Margaret, quien había hecho varias visitas a California sin levantar sospechas de que algo andaba mal. Sin embargo, cuando llegaron a Nueva York las razones verdaderas de esas visitas empezaron a ser obvias. En lugar de ofrecer un contrato mejorado, Mintz propuso uno que ocasionaría una reducción en el ingreso del estudio. Walt no aceptó el acuerdo y la realidad de la situación apareció: Mintz estaba decidido a recuperar a Oswald y su cuñado había persuadido a varios de los mejores animadores de Disney para hacerse cargo de la producción de las series de este personaje.

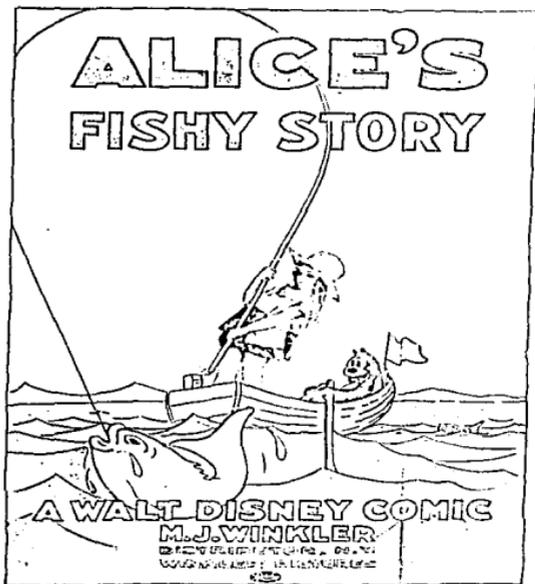
Walt fue impactado con esta revelación pues siempre confió en Mintz y en sus empleados. Regresó con su esposa a California

y encontró su equipo incompleto, pero todavía conformado con sus dos socios más importantes: Roy y Ub. A pesar de esto, Disney no se desanimó, era un hombre maduro de veintiséis años de edad con fe en sus habilidades y sabía que el éxito no llegaba fácilmente.



fig. 1. El gato con botas

fig. 2. Alicia



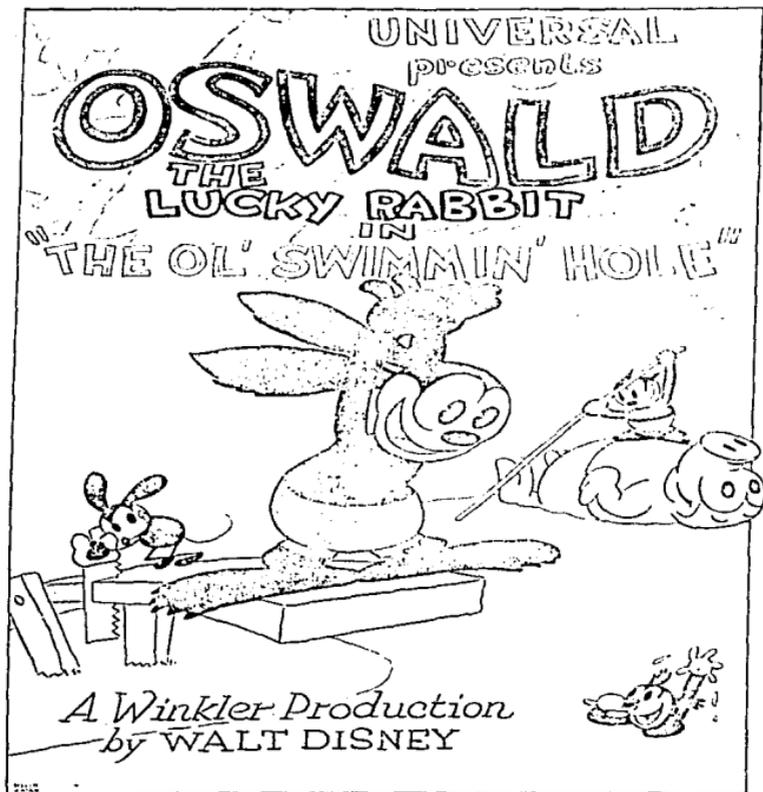


fig. 3. Oswald el conejo de la suerte

### 2.1.2 MICKEY MOUSE Y SILLY SYMPHONIES

Un esfuerzo colaborativo entre Disney e Iwerks hizo que Mickey mouse (el ratón Mickey) debutara en Nueva York en 1928. Ub definió las características físicas de este personaje que mostró una semejanza familiar a Oswald, pero en una figura más compacta y diseñada con la facilidad máxima de animación, formas circulares. Iwerks creó todo lo posible con su habilidad de dibujante y el control de Walt sobre las situaciones en las cuales el ratón se encontraba permitieron desarrollar su personalidad talentosa.

Los hermanos Disney ahorraron suficiente dinero para realizar el primer cortometraje de Mickey y trabajaron inmediatamente en este proyecto aunque no tenían distribuidor. El 23 de octubre de 1927 inició la era del sonido en la industria cinematográfica con la exhibición de la película The jazz singer (El cantante de jazz) de los hermanos Warner. Walt realizó Plane crazy (Avión loco) y Gallopin' gaucho (Gaucho galopante) antes de decidir que Mickey tendría un impacto auténtico siendo una producción sonora que sincronizara música, efectos y acción.

Un acompañamiento sonoro podía ser improvisado si se colocaba un metrónomo correspondiente a los énfasis establecidos en la acción. Una tarde de 1928, Disney presentó la película prota

gonizada por Mickey: Steamboat Willie (El bote de vapor de Willie) (fig. 4). Roy proyectó el filme desde fuera de una ventana para eliminar el ruido del motor y al mismo tiempo su hermano y colaboradores, ubicados en otro cuarto, improvisaron el sonido en vivo que se transmitió a la audiencia por medio de un sistema de altavoz instalado por Iwerks. Walt viajó inmediatamente a Nueva York y contrató a Carl Edouwards para realizar la banda y conducir la sesión de grabación de la pista sonora de esta producción. Mickey estaba listo para su debut, pero encontrar un distribuidor no fue fácil. Harry Keichebach, encargado del Teatro Colonial de Manhattan, exhibió la cinta dos semanas.

El Mickey de esa época era malo y mostraba una actitud de crueldad que desapareció rápidamente. Algunas veces el ratón tenía una conducta heroica al enfrentarse con Pegleg Pet, el villano de Steamboat Willie y Gallopín' gaucho, o al defender el honor de Minnie, una ratoncita muy simpática quien estuvo con él desde el principio. Mickey necesitó una voz desde la era del sonido y muchas personas intentaron hacerla, pero Disney no estuvo satisfecho con ninguna y él mismo la ejecutó por veinte años.

El desarrollo en los dibujos animados fue constante: Mickey adquirió en pocos meses guantes, zapatos y una conducta más

benévola, mientras tanto, las pistas sonoras eran cada vez más sofisticadas y en la mayoría de los casos grabadas antes de que los animadores empezaran a trabajar. Para manejar la música junto con los negocios, Disney llamó a un conocido de Kansas City, Carl Stalling, quien tenía experiencia en música para cine mudo. El equipo de producción comenzó a ser extremadamente adepto al sonido sincronizado con la acción y muchos de los primeros dibujos de Mickey tomaron la música como lo principal del guión.

El énfasis en la música llevó a realizar en 1929 una nueva serie de dibujos animados llamada Silly symphonies (Sinfonías tontas) que abrió su producción con The skeleton dance (La danza macabra) (fig. 5). Esta película mostró cómo unos gatos aullando en un cementerio eran perturbados a la medianoche por cuatro esqueletos que emergían de sus tumbas para ejecutar algunos bailes bastante elaborados y después volvían a sus lugares de reposo. La obra completa se acompañó con música sepulcral, la cual fue una composición de Stalling con elementos de March of the dwarfs (Marcha de los enanos) de Grieg.

A pesar del éxito de los cortos de Mickey, los dueños estaban nerviosos por el recibimiento que tendría esta nueva serie y desde su inicio se adoptó la presentación con el nombre del

autor: "Mickey mouse presenta una Silly symphonie de Walt Disney". La primera película fue bien recibida, pero las siguientes aunque eran originales en concepto parecían menos interesantes que los cortos de Mickey. Las sinfonías no fueron una atracción real en sus inicios, pero jugaron un papel importante en el desarrollo del arte de la animación.

Al final de 1930, Mickey comenzó a ser una celebridad internacional y se conoció como Topolino en Italia y como Miki Kuchi en Japón. Un perro sabueso llamado Pluto hizo su aparición en el filme The chain gang (La pandilla encadenada) y se convirtió en poco tiempo en el compañero fiel del ratón. Otros personajes como Horace horsecollar (el caballo Horacio) y Clarabelle cow (la vaca Clarabella) gozaron la posición de coestrellas, pero como sus personalidades ofrecieron poco a los animadores y las películas eran cada vez más sofisticadas, sus papeles empezaron a ser mínimos o a desaparecer por completo. En 1932 surgió el perro Goofy en Mickey's revue (Revista musical de Mickey).

En el mismo año, Disney realizó una sinfonía titulada Floers and trees (Flores y árboles) (fig. 6) que causó sensación en la industria cinematográfica porque estaba hecha en color. El technicolor (tecnicolor) introdujo un sistema de dos colores

en 1929 usado poco en los estudios y para 1932 tenía un sistema de tres series que ofreció reproducciones a color más precisas. La película había sido iniciada en blanco y negro, pero se dio marcha atrás y se hizo a color. Fue estrenada en el Teatro Chino de Grauman en Hollywood. La historia relató un romance de dos árboles jóvenes roto por un tocón espinoso quien iniciaba un incendio que amenazaba a todo el bosque; las aves perforaban las nubes para hacer caer lluvia y apagar el fuego; el tocón era destruido y los enamorados se casaban mientras las flores celebraban sus nupcias.

Disney hizo un acuerdo ventajoso con el tecnicolor para ob tener derechos exclusivos del proceso de tres colores. Desde en tonces, todas las sinfonías fueron completamente cromáticas y más inventivas como King Neptune (Rey Neptuno) y Babes in the woods (Bebé en los bosques). Los dibujos animados de Mickey continuaron en blanco y negro porque eran bastante exitosos y no necesitaban ayuda extra.

Un factor que contribuyó a la inventiva en la creación fue la incorporación al personal de Albert Hurter, cuyos dibujos es taban impregnados con el espíritu de cuentos de hadas góticos. En 1933, Hurter diseñó los escenarios y personajes principales de Three little pigs (Los tres cochinitos) (fig. 7) quienes con

la melodía Who's afraid of the big bad wolf? (¿Quién teme al lobo feroz?) hicieron de la película un éxito magnífico. Los cines la retuvieron semana tras semana y el impacto reflejó que iba más allá de las primeras sinfonías en términos de guión y personajes.

En 1934 se vio la producción de otras Silly symphonies incluyendo The tortoise and the hare (la tortuga y la liebre), The grasshopper and the ant (La cigarra y la hormiga) y The wise little hen (La gallinita sabia), las cuales eran fábulas con moralejas y reflejaron la habilidad de estructurar una historia y establecer personajes. Este último filme proyectó un nuevo personaje, Donald duck (el pato Donald), quien desafió a la atracción estelar de Disney, Mickey mouse. Donald debutó con un papel modesto; era una criatura miserable quien vivía en un bote destartalado y fingía un dolor de estomago cada vez que la gallinita sabia le pedía ayuda. El pico del pato era un poco más grande que hoy, pero conservó la voz, el traje de marinero y el temperamento irascible. Muy pronto coprotagonizó películas de Mickey como Orphan's benefit (Función de beneficio para los huérfanos) (fig. 8). Muchos animadores encontraron dificultades para trabajar con Donald, pero Dick Lundy y Fred Spencer lo convirtieron en una estrella.

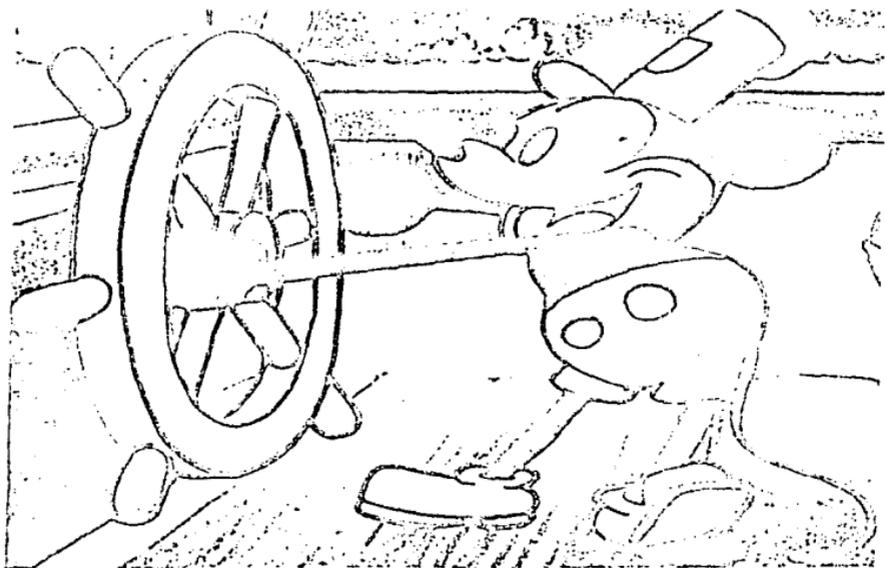


fig. 4. El bote de vapor de Willie

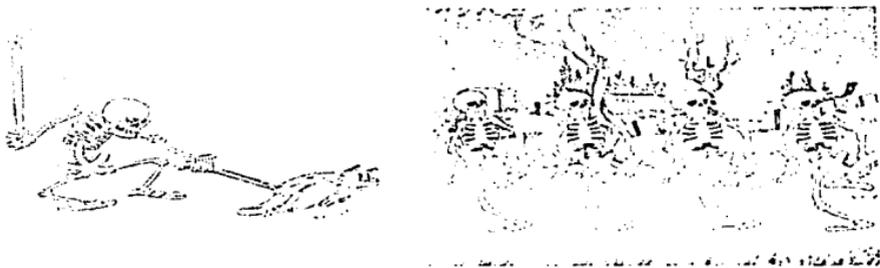


fig. 5. La danza macabra

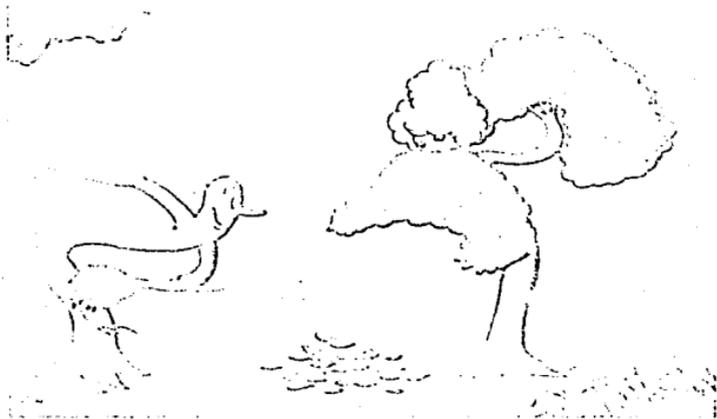
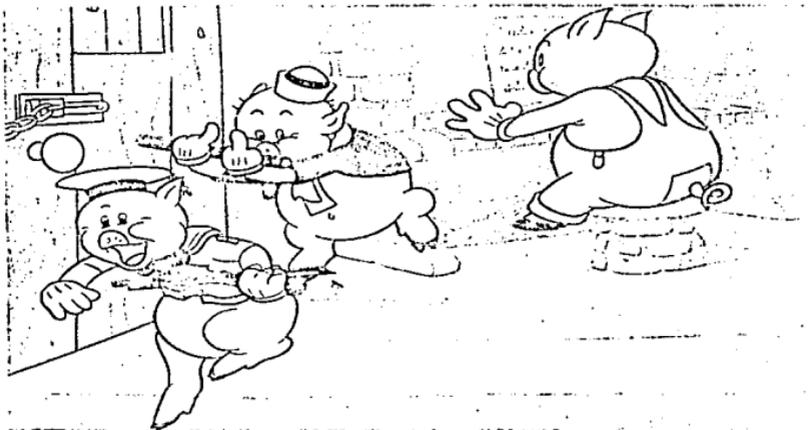


fig. 6. Flores y árboles



**fig. 7. Los tres cochinitos**



**Función de beneficio para los huérfanos**

**fig. 8**

## 2.2 LARGOMETRAJES ANIMADOS

### 2.2.1 BLANCAWIEVES

El éxito inicial de Mickey mouse y las Silly symphonies no lograron satisfacer a Disney y desde 1934 pensó en hacer un largometraje animado. Dos consideraciones lo indujeron a tener este tipo de pensamiento: la cuestión económica pues los cortometrajes nunca producirían mucho dinero y su ansiedad por trabajar con un nuevo formato extendido que permitiera desarrollar caracterizaciones más elaboradas y tramas más complejas y con gran naturalismo. Escogió para su primer largometraje una historia de hadas para impregnarla con un toque de realismo mágico: Snow white and the seven dwarfs (Blancanieves y los siete enanos) (fig. 9).

En el otoño de 1934, el reparto ya estaba muy bien establecido y se empezó a construir la historia y el diseño de los personajes. Muy pronto circularon más detalles sobre el proyecto para poner a cada uno en contacto con el progreso de la trama y como una invitación para aportar ideas y gags que contribuyeran al desarrollo de la misma. En tres o cuatro meses la historia tomó forma, pero los animadores afrontaron grandes dificultades.

Al iniciar hubo problemas técnicos. Todos los dibujos animados se hacían en hojas de papel de nueve y media por doce pulgadas y los equipos y fondos se armaban para estas dimensiones. Después los dibujos eran trazados y pintados sobre celas y enviados al departamento de cámara, acompañados con sus fondos apropiados. La cámara se ajustaba para fotografiar la escena completa o una parte de ésta si un efecto de acercamiento era requerido. El área para ser fotografiada se designaba "campo". El tamaño del papel animado determinaba un espacio más grande conocido como "campo cinco". Tan pronto como la producción del largometraje comenzó, fue evidente que esta dimensión sería inadecuada por la abundancia de la animación involucrada. Para vencer esta dificultad se introdujo una nueva medida de campo, seis y media. Esto significó que una serie completa de cartones de animación tenían que ser diseñados, construidos e instalados y las cámaras de animación debían ser adaptadas para filmar en esta medida. Además se inventó un método de reducción fotográfica de dibujos para las tomas que requerían personajes muy pequeños en la pantalla.

Otra limitación en la animación fue la incapacidad de producir una ilusión real de profundidad. William Garity, jefe del departamento de cámaras, desarrolló una cámara multiplana que pudo filmar simultáneamente varios planos de acción y fondos se

parados de tal forma para producir un sentido de profundidad.

La presentación también mostró problemas. Los artistas de arreglo señalaron los espacios en los cuales un animador debía trabajar y decidieron cómo el filme se tenía que ver cuando llegara a la pantalla. Una película animada requería ser editada por adelantado pues la animación era muy costosa. La fase de arreglo determinó los cortes, ángulos de la cámara, iluminación, color, personajes y lugares donde ocurría la acción. Este aspecto de dirección de arte fue sumamente importante para mantener una atmósfera curiosa de cuentos de hadas.

En la primavera de 1936, la producción de Disney estaba en apogeo. Diariamente se llevaban a cabo reuniones para discutir y analizar hasta el último detalle cada escena de la historia. También se utilizó el método de rotoscoping, desarrollado años antes por Max Fleischer, en el cual los actores eran filmados bajo la dirección de los animadores y su acción luego se transfería a series de fotostáticas que el dibujante usaba para referencia pues brindaban gestos y ademanes que no podían ser inventados.

Snow white and the seven dwarfs resultó de más de tres años de esfuerzos concentrados y de una inversión cercana al mi

llón y medio de dólares. Cuatro días antes de la Navidad de 1937 se estrenó en el Teatro Carthay Circle en Hollywood; la audiencia estuvo salpicada con celebridades; logró ser el tipo de apertura con la que Disney había soñado y las críticas fueron sensacionales.

### 2.2.2 PINOCHO

En esa época se desarrolló un método de narración estructurado básicamente en significados visuales, pero utilizando toda vía la música y el sonido. Disney decidió realizar Pinocchio (Pinocho) que compartió todas las cualidades de su producción anterior. El principal dilema se centró en la caracterización del protagonista. Las ilustraciones de los libros mostraban a Pinocho como una marioneta y esto influyó en los primeros esfuerzos de los animadores, quienes después de varios intentos hicieron una versión más parecida a un niño.

Los dibujos y fondos eran muy bellos. Varios modelos de personajes, algunos de barro y otros de madera, se elaboraron para asistir a los animadores. Los efectos especiales fueron sorprendentes, como la lluvia real incorporada en una escena.

El guión de la película requirió extensas adaptaciones para llevarlo a la pantalla. Comparado con la historia original

de Collodi, la versión de Disney era completamente restringida porque eliminó algunos elementos de horror para hacer la historia efectiva.

A pesar de que las críticas la recibieron con entusiasmo, Pinocho no fue un éxito inmediato. El filme se exhibió en febrero de 1940, cinco meses después de estallar la guerra en Europa, y tal vez ésta fue la razón por la cual el público no estuvo dispuesto para una fábula de esta clase. La película expuso la más negra visión de algunos de los largometrajes de Disney.

### 2.2.3 FANTASÍA

La producción de largometrajes no significó que Walt olvidara su afecto especial por Mickey, quien estaba perdiendo terreno ante Donald, y en 1938 planeó su regreso. El vehículo escogido para este propósito fue El aprendiz de brujo, un viejo motivo de historia de hadas que Goethe usó en un poema popular. Disney se inspiró inmediatamente en un trabajo de orquesta del mismo título escrito por Paul Dukas en 1897.

La idea se desarrolló en un film con forma de un concierto de piezas de orquesta conducido por Leopold Stokowski, director de la Orquesta de Filadelfia, e ilustrado por los artistas de Disney. Se decidió que un narrador era necesario para enlazar

los episodios.

Fantasia se conformó de siete partes: Tocata y fuga de Johann Sebastian Bach se interpretó en términos de figuras abstractas y semiabstractas; Suite del cascanueces de Pyotr Ilvich Tchaikovsky fue música de ballet tratada con un tipo de secuencia de danza animada de delicado trabajo; El aprendiz de brujo de Paul Dukas presentó a Mickey como un mago neófito salpicado de hechizos que no podía controlar; Rito de primavera de Igor Stravinsky subrayó la historia de la Tierra en la prehistoria, incluyendo la edad de los reptiles gigantes; La sinfonía pastoral de Ludwig van Beethoven utilizó decoraciones estilizadas haciendo una remembranza de la mitología griega; La danza de las horas de Amilcare Ponchielli mostró una parodia hilarante del ballet clásico y el cierre fue una combinación de Una noche en la árida montaña de Modeste Moussorgski y Ave María de Franz Schubert para manejar el concepto del bien y del mal.

Disney desarrolló un sistema de sonido utilizando siete pistas y treinta magnavoces que anticiparon el sonido estereofónico, pero desafortunadamente era demasiado costoso y se instaló en pocos teatros.

#### 2.2.4 DUMBO Y BAMBI

Pinocho y Fantasia no tuvieron éxito financiero y Dumbo, un bebé elefante que podía volar, fue concebido como una forma de recuperar algunos gastos. La producción utilizó sólo una fracción del costo de las dos realizaciones precedentes. Las tomas multiplano junto con otros efectos costosos se usaron al mínimo y la trama se contó de forma simple con el énfasis colocado en el desarrollo del humor de los personajes. Después de lo laborioso de los tres largometrajes anteriores, esta película representó unas vacaciones para los artistas debido a la espontaneidad de su realización.

Disney deseó trabajar en Bambi desde inicios de 1937, pero por varias razones no alcanzó los cines sino hasta 1942. La historia mostró a un cervatillo quien terminaba por convertirse en el príncipe del bosque. El contenido del filme apuntó a una clase de naturalismo que cayó fuera de los bordes de la fantasía y de los cuentos de hadas. Los animadores recibieron clases de arte especial en el dibujo de animales y tomaron como modelos a venados verdaderos. Esta producción dio al estudio un depósito tremendo de expresiones y técnicas: se aprendió a crear cualquier atmósfera necesaria; la cámara multiplana se usó de formas complicadas y el laboratorio de pintura desarrolló cientos de colores nuevos para extender las posibilidades de animación

de cualquier forma.

### 2.2.5 INTERRUPCIONES E INNOVACIONES

La entrada de América a la guerra tuvo efectos inmediatos en las producciones de Disney. La armada pensó que la animación podría ser de gran valor en la presentación de material para en entrenamiento y el estudio pronto recibió una serie de contratos militares y de agencias gubernamentales para realizar pequeños filmes instructivos.

Las dos producciones comerciales más importantes durante este periodo, Saludos amigos y The three caballeros (Los tres caballeros), fueron consecuencia indirecta de la guerra. Europa había estado en disturbios desde septiembre de 1939 y esto significó que los mercados principales de Hollywood se encontraban destruidos, excepto Gran Bretaña y algunos países neutrales. Es tados Unidos deseaba expandir los mercados y la solución era La tinoamérica. El Departamento de Estado pagó cincuenta mil dólares por cada corto que Disney realizara durante su viaje a Argentina, Perú, Chile y Brasil. Walt y su esposa, junto con un grupo de artistas, hicieron el viaje para obtener material que fue insertado con otras ideas desarrolladas en el estudio. Así se crearon cuatro cortos separados los cuales se juntaron en 1943 formando un solo paquete titulado Saludos amigos.

Los segmentos de esta película fueron: "Lago Titicaca" con las aventuras de Donald en los Andes; "Pedro" contó la historia de un pequeño avión de correos que llevaba su carga a través de las montañas a pesar del mal tiempo; "Acuarela de Brasil" donde el perico brasileño José Carioca llevó a Donald a la playa Copacabana de Río a conocer la samba y por último "El gaucho Goofy" presentó a Goofy siendo vaquero.

En 1945 apareció The three caballeros como una secuela de la realización anterior, también dirigida al mercado latino y combinando acción real con animación. En esta película José Carioca y el gallo mexicano Panchito celebraron el cumpleaños de Donald regalándole cosas de sus países de origen.

Los filmes de paquetes no fueron un formato ideal para los artistas que trabajaron con ellos, pero tuvieron un beneficio económico hasta el término de la guerra y tres más aparecieron: Make mine music (Hago la música mía, 1946), Fun and fancy free (Diversión y libertad fantástica, 1947) y Melody time (Tiempo musical, 1948).

En 1946, Disney realizó The adventures of Ichabod and Mr. Toad (Las aventuras de Ichabod y el señor Toad) que se encontró en el punto de ser una película de paquete y un verdadero largo

metraje. Consistió en dos historias distintas enlazadas sólo por el hecho de que el héroe de cada segmento estaba propenso al desastre.

El estudio continuó produciendo regularmente cortometrajes hasta 1956. Donald y Goofy fueron las superestrellas pues el mal temperamento del pato y la ineptitud de Goofy permitieron una infinidad de posibilidades de gags. Mickey apareció ocasionalmente, pero sólo como un hombre recto. Unos personajes relevantes que surgieron fueron Chip y Dale, un par de ardillas competitivas y pugnaces quienes con frecuencia enfrentaban a Donald llevándolo a la locura.

En ocasiones ciertos temas tuvieron un tratamiento especial como en Toot, whistle, plunk and boom (Tocar, silbar, tañer y estallar, 1953), el primer cartoon en cinemascope, es decir, en procedimiento cinematográfico de proyección en pantalla panorámica. Esta cinta contenía una historia estilizada de música que hizo uso de una pista sonora original, muy simplificada y carente de orquestación exhuberante. Un tema similar del mismo año, Adventures in music: melody (Aventuras en música: melodía), se usó como un experimento de animación en tercera dimensión.

Mientras tanto, en 1950, Disney volvió a los largometrajes abandonados desde 1942 con Cinderella (Cenicienta). Esta película la retenía el espíritu de Snow white and the seven dwarfs, pero agregando un glamour superficial y una gran confianza en las rutinas de gags. Los personajes humanos recibieron diferentes tratamientos: Cenicienta, su madrastra y el príncipe se caracterizaron de forma natural, mientras las hermanastras, el hada madrina, el rey y el duque fueron esencialmente caricaturas. El paisaje estableció un tipo de provincia francesa.

El siguiente largometraje, Alice in wonderland (Alicia en el país de las maravillas), llegó a la pantalla en 1951, pero no capturó la atmósfera sofisticada del libro de Lewis Carroll, excepto en escenas aisladas; trasladar el humor verbal altamente intelectual del escritor en términos visuales no fue cosa fácil. Esta producción presentó piezas de invención visual surrealista y una secuencia excelente, la hora del té del Sombrerero Loco.

Peter Pan, realizada en 1953, fue una película más satisfactoria. Con excepción de Nana, el perro San Bernardo, y el cocodrilo, todos los personajes principales fueron humanos o tuvieron características humanas. Como en Cinderella, los artistas mezclaron naturalismo y caricatura sin llevarlos al antago-

nismo.

En 1955 apareció Lady and the tramp (La dama y el vagabundo), el primer largometraje de Disney en formato de cinemascope. Tocó un tema que no se había usado antes en el estudio, un mundo cercano al nuestro. La historia se ubicó en los suburbios de una mediana ciudad americana en los primeros años del siglo. Los animadores incorporaron personalidades humanas en los personajes principales sin perder los matices del comportamiento canino, así la película logró ser convincente.

Sleeping beauty (La bella durmiente) se concibió como la producción más espectacular de la posguerra. Se desarrollaron paisajes estilizados de corte renacentista y los personajes fueron diseñados para armonizar con estos lugares. Las escenas se planearon con mucho cuidado y la cámara multiplana se usó extensamente. Los efectos de animación fueron espléndidos, como en el clímax cuando el príncipe peleaba en su camino hacia el castillo con un soplo de fuego del dragón y un bosque de espinas. Esta producción tomó seis años para completarse y finalmente alcanzó los cines en enero de 1959, pero fue recibida con poco entusiasmo.

### 2.2.6 ANIMACIÓN POSTERIOR

El siguiente largometraje, One hundred and one dalmatians (La noche de las narices frías o Ciento un d(í)lmatas), usó otra innovación técnica. En 1959, Ub Iwerks modificó una cámara Xerox para transferir los dibujos de los animadores directamente a los celas, de esta forma eliminó el proceso de entintar y preservó la espontaneidad de los dibujos. Este proceso ahorró tiempo y dinero; se empleó para crear más fondos animados; agilizó la tarea de los artistas d(á)ndoles tiempo para concentrarse en la sustancia real del film, es decir, en el desarrollo de personajes así como de la historia ubicada en el presente en Londres y sus alrededores, y propició que las producciones posteriores de Disney tuvieran un aspecto más lineal y gráfico en la animación. Los perros y otros animales se caracterizaron como en Lady and the tramp y los humanos se dibujaron con holgura sin tratar de imitar una realidad fotográfica.

The sword in the stone (La espada en la piedra), realizada en diciembre de 1963, presentó la infancia del rey Arturo concentrada en su educación en manos del mago Merlín. La animación utilizada fue tan perfecta como siempre, pero el filme perdió el tono de la historia de T. W. White porque restó importancia al poder del hechicero.

The jungle book (El libro de la selva) fue el último filme animado que Walt Disney produjo. A finales del otoño de 1966, un examen médico le reveló que padecía cáncer avanzado en el pulmón y éste le fue extirpado, pero seis semanas después, el 15 de diciembre, murió en su cuarto del Hospital San Joseph en Burbank, California, a la edad de sesenta y cinco años. Esta película no había sido terminada y sus artistas tuvieron la dolorosa tarea de completarla sin Disney. Tomaron grandes libertades del original de Rudyard Kipling, Aventuras de Mowgli, y utilizaron voces talentosas para lograr un resultado óptimo.

Antes de morir, Disney había visualizado el siguiente proyecto que apareció en 1970: The aristocats (Los aristogatos). Este filme compartió el estilo de One hundred and one dalmatians y el desarrollo de la voz de los personajes en The jungle book. La historia presentó a una gata y sus pequeños abandonados por el mayordomo para ser eliminados de un testamento, pero un gato vagabundo los ayudaba a regresar.

Winnie the Pooh and the honey tree (Winnie el Pooh y el árbol de miel, 1966) y Winnie the Pooh and the blustery day (Winnie el Pooh y el día airoso, 1968) fueron hechas durante el mismo periodo. Los animadores americanizaron algunos de los personajes de la historia de A. A. Milne y trasladaron la atmósfera original a la pantalla.



Blancanieves



Pinocho



Bambi y Cenicienta

fig. 9. Algunos personajes de los largometrajes de Disney



Dumbo



Los tres caballeros



Mowgli



Dálmatas

## 2.3 FILMES DE ACCIÓN REAL

### **2.3.1 ACTORES Y ANIMALES**

Desde la Segunda Guerra Mundial, el estudio de Disney también se reconoció por sus películas de acción real y sus shows de televisión. Walt tenía experiencia limitada en cintas de acción real, pero la realización en 1941 de The reluctant dragon (El dragón renuente) fue el punto de partida para iniciar este nuevo tipo de producción. El filme era un documental sobre la animación de Disney, el cual introdujo insertos de dibujos animados y diversos trucos a lo largo de la narración.

Segmentos de acción real ya se encontraban en los filmes de paquete, pero la apertura real se dio con Song of the south (Canción del sur), realizada en 1946, que usó un complemento total de actores profesionales para contar una historia absolutamente ficticia. Dos años después, en enero de 1949, Disney hizo So dear to my heart (Muy querido para mi corazón) que empleó poca animación para relatar una historia ubicada en el siglo XIX en la América rural, sobre un niño y su pequeña oveja.

La fase siguiente en el desarrollo de películas de acción fue el resultado de un accidente histórico. Por las restricciones monetarias de la posguerra, una cantidad considerable del

capital de Disney, el producto de derechos acrecentados, estaba congelado en el Reino Unido y esto significó que los fondos no disponibles para la compañía en Estados Unidos podían usarse en las Islas Británicas. Por aviso de su hermano Roy, Walt decidió utilizar los fondos para hacer filmes de acción real en Inglaterra. Los frutos de esta empresa, realizados entre 1950 y 1954, fueron cuatro dramas de disfraces que aprovecharon el talento de actuación disponible en Londres: Treasure island (La isla del tesoro), The story of Robin Hood and his merrie men (La historia de Robin Hood y sus hombres felices), The sword and the rose (La espada y la rosa) y Rob Roy, the highland rogue (Rob Roy, el bribón de las montañas).

Después de la guerra, Disney concibió la idea de producir un filme sobre el espíritu pionero, entonces percibió que la última frontera en la órbita política de su país era Alaska y entró en contacto con un hombre llamado Al Milotte, dueño de una tienda de cámaras en ese lugar, a quien le pidió tomar algún material sin ser muy específico sobre lo que debía ser. Al Milotte visitó las Islas Fribilof para filmar a los cientos de focas lanudas que migraban allí anualmente para aparearse y criar a sus cachorros. El material filmado empezó a llegar rápidamente al estudio, pero el problema era presentarlo en términos dramáticos para que fuera comprendido por los espectadores. El

equipo de Disney investigó el tema del ciclo de vida de las focas y desarrolló un arreglo de eventos para encuadrar la cinta enviada. El resultado fue una película de veintisiete minutos titulada Seal island (La isla de las focas), realizada en 1949.

Seal island no fue fácil de vender, pero eventualmente un teatro de Pasadena la exhibió. La audiencia respondió bien y el filme ganó el Oscar, así se iniciaron exitosamente las True life adventures series (Series de aventuras de vida real) con un nuevo recurso, la naturaleza. Más de una docena de estas series fueron producidas entre 1950 y 1960, incluyendo títulos como Beaver valley (El valle de los castores), Nature's half acre (Medio acre de naturaleza), The olympic elk (El alce olímpico), Bear country (País de los osos), Prowlers of the everglades (Ladrones de los pastizales) y Water birds (Aves acuáticas). Además se hicieron largometrajes como The living desert (El desierto viviente), The vanishing prairie (La pradera), The african lion (El león africano), White wilderness (Desierto blanco), Secrets of life (Secretos de la vida) y Jungle cat (Felino de la selva).

La misma fórmula básica se usó en todos estos filmes: un tema era seleccionado, las tripulaciones iban a las locaciones apropiadas para obtener el material que se enviaba a Hollywood

y era editado en forma adecuada por un equipo. Los productores confiaron en la tendencia del auditorio de identificarse con los animales a un nivel emocional, así el comportamiento animal fue interpretado en términos humanos. Las series de aventuras se criticaron por esta subjetividad, pero estas películas no es taban diseñadas para ser documentos científicos sino para la di versión de la audiencia.

### 2.3.2 DAVY CROCKETT, OTROS HÉROES Y MARY POPPINS

En los treinta, Disney tomó conciencia de la importancia potencial de la televisión y retuvo los derechos de este medio para sus filmes. Tenía una gran reserva de producciones pasadas para mostrar, pero además material fresco se preparó para la temporada inicial de 1954. Los programas fueron presentados por la American Broadcasting Company (ABC). Walt, aunque no muy entusiasta por la televisión, estaba ansioso de salir adelante con los planes de construir el parque de diversiones Disneyland (Disneylandia) y en respuesta del prestigio de sus series, la ABC hizo una inversión mayor en esta atracción. La serie televi siva fue apropiadamente titulada Disneyland.

Se planeó producir una serie de héroes populares de América y el primer seleccionado fue Davy Crockett, quien apareció en tres episodios televisivos: Davy Crockett, indian fighter

(Davy Crockett, Fuerrero indio), Davy Crockett goes to congress (Davy Crockett va al congreso) y Davy Crockett at the Alamo (Davy Crockett en el Alamo). Se filmaron en color, aunque se transmitieron en blanco y negro, lo cual significó que el material podía ser reeditado para la presentación en cine. Esta vez sí tuvo la estructura de los dramas británicos de Disney, la historia se contó con agilidad, la actuación y las secuencias fueron excelentes, el paisaje creó una atmósfera adecuada de aventuras y mostró una biografía simplificada reteniendo el espíritu de la leyenda.

Los programas originales de Disneyland se proyectaron los miércoles por la noche durante cuatro años. En la temporada de 1958-1959 el nombre cambió a Walt Disney presenta (Walt Disney presenta) exhibiéndose los viernes en la tarde y para 1960-1961 se presentó los domingos en el mismo lapso del día. En el otoño de 1961, la serie tuvo una mayor proyección al pasarse a la televisión en cadena por la NBC. Después de este paso, todos sus shows fueron transmitidos en color y el título se modificó a Walt Disney's wonderful world of color (El maravilloso mundo en color de Walt Disney) que más tarde se convirtió en Wonderful world of Disney (El maravilloso mundo de Disney). Pero todos estos cambios fueron irrelevantes al punto que el formato semanal de sesenta minutos desarrollado por Walt en 1954 se hizo inmen-

samente popular.

Otro programa fue lanzado el 3 de octubre de 1955 y televisado los fines de semana por la tarde hasta 1959: The Mickey mouse club (El club del ratón Mickey), que desarrolló un formato informal y placentero con el cual los niños podían identificarse. Además series como Zorro y The mouse factory (La fábrica del ratón) permitieron al estudio retener una parte importante del mercado televisivo.

En 1954 se realizó 20,000 leagues under the sea (Veinte mil leguas de viaje submarino) basada en el original de Julio Verne. Se planeó como una superproducción de fantasía y aventura que utilizaría grandes estrellas de Hollywood y espectaculares efectos especiales. El guión, la dirección y los valores de producción fueron sobresalientes. El proyecto requirió de elaborados sets y de una gran cantidad de trucos fotográficos. Gran parte de la acción se filmó en un gran tanque de agua en un estudio completo de Disney, otras escenas en un tanque exterior y en locaciones en Jamaica y las afueras de San Diego. La parte más relevante de la película fue la lucha violenta entre la tripulación del submarino Nautilus y un calamar gigante.

Swiss family Robinson (La familia Robinson), producción

elaborada en 1960, tomó una historia de aventura clásica donde una familia emigrante naufragaba en una isla tropical, aprendía a hacer frente a ese extraño ambiente y trataba con una banda de piratas orientales.

The shaggy dog (El perro velludo, 1959) fue una de las primeras comedias cómicas del estudio y le siguieron The absent minded professor (Un sabio en las nubes, 1961) y Son of Flubber (Hijo de Flubber, 1963). Durante este periodo surgieron piezas costumbristas como Pollyanna y comedias contemporáneas como The parent trap (La trampa del padre).

El estudio estaba disfrutando el éxito con una variedad extensa de producciones de acción real y animadas. En 1964, Disney realizó Mary Poppins adaptada de las historias fantásticas para niños de P. L. Travers. Las escenas combinaron la acción real con la animación haciendo que lo real y lo imaginario fuera inventivo y creíble. Todos los recursos del estudio se utilizaron para producir uno de los más grandes éxitos en la industria del dibujo animado. Después de esta producción se crearon muchas películas de acción real como: The happiest millionaire (El millonario más feliz, 1967), The love bug (La chinche enamorada, 1969), Bedknobs and Broomsticks (1971), The world's greatest athlete (El atleta más grande del mundo, 1973) y The island at the top of world (La isla en la cima del mundo).

## 2.4 LOS REINOS MÁGICOS

### **2.4.1 DISNEYLAND**

Disneyland surgió de una idea que se estuvo madurando en la cabeza de Disney desde quince o veinte años atrás de que éste fuera realidad. Cuando su hermana era joven, ambos iban a parques de diversiones, pero esas visitas no le satisficieron a Walt, quien creía que un parque podía planearse para la diversión de adultos y niños.

Después de la guerra, su doctor le sugirió encontrar alguna actividad en su tiempo libre que le permitiera escapar de las presiones del funcionamiento del estudio. En 1952, Walt emprendió una organización denominada WED (las iniciales de su nombre) para empezar a planear en serio el parque. WED consistió primero en un grupo de diseñadores, la mayoría colaboradores del departamento de animación del estudio, quienes entendieron cómo trabajaba Disney e interpretaron sus ideas. Planes y modelos se hicieron para un sitio aún no elegido y parte del impacto de esta atracción derivó del hecho que fue diseñada sin poner atención a las posibles limitaciones topográficas. Cuando el parque tomó forma en papel, el Instituto de Investigación de Stanford encontró el lugar para desarrollar el proyecto, sesenta y cuatro hectáreas de arboledas de naranjo en Anaheim, al

sur de Los Angeles.

Disneyland fue abierto el 17 de julio de 1955, las televisiones transmitieron la ceremonia de inauguración a la cual asistieron treinta mil visitantes y millones más vieron la apertura en sus pantallas caseras. El parque empezó a ser una atracción nacional y un sitio de interés para los extranjeros. Además de la originalidad del plan, lo que lo hizo radicalmente diferente de otros centros de diversión era su diseño de set cinematográfico.

#### 2.4.2 WALT DISNEY WORLD

El éxito de Disneyland persuadió a Walt a crear un segundo parque, Walt Disney World (El mundo de Walt Disney), esta vez situado en Florida central y con una extensión de once mil hectáreas. Este proyecto fue más ambicioso al concebir un completo lugar vacacional que proporcionaría servicios hoteleros, sitios para acampar, todo tipo de actividades recreativas, una exposición industrial permanente, urbanizaciones para residentes fijos y turistas, un prototipo experimental de comunidad del futuro y muchas otras cosas. Desafortunadamente, Disney murió seis meses antes de que el equipo removedor de tierra comenzara a trabajar; sin embargo, ya había supervisado el plan inicial de construcción y estableció principios generales para el desarro-

llo de toda la propiedad. Roy Disney inauguró el nuevo parque  
en octubre de 1971.<sup>1</sup>

## 2.5 LA DÉCADA DE LOS NOVENTA

Los años noventa significan para los estudios Disney el resurgimiento al primer plano del cine de dibujos animados, tanto en el éxito económico como en lo novedoso de sus películas (fig. 10).<sup>2</sup>

### **2.5.1 LA SIRENITA**

Treinta años después de Sleeping beauty, los estudios adaptaron otro clásico relato infantil, The little mermaid (La sirenita) del danés Hans Christian Andersen. El filme requirió de tres años de trabajo a cargo de cuatrocientos artistas y de un millón de dibujos para llegar a la pantalla en 1990, con óptimos resultados que se reflejaron en animación, colorido, música y canciones.<sup>3</sup>

La historia giró en torno a una sirena que vivía en el reino submarino de su padre y soñaba con salir a la tierra, deseo acentuado al enamorarse de un príncipe a quien salvó de un naufragio. Desobedeciendo a su padre, la pequeña hizo un pacto con la bruja del mar para abandonar su mundo y conseguir ese amor.

### **2.5.2 LA BELLA Y LA BESTIA**

Como en la mayoría de los conceptos de animación de Walt

Disney, Beauty and the beast (La bella y la bestia) había estado circulando por el estudio durante años, pero fue hasta 1989 cuando tomó forma y se programó su estreno a finales de 1991.<sup>4</sup> La producción de este quinto cuento de hadas clásico adaptado, luego de Snow white and the seven dwarfs, Cinderella, Sleeping beauty y The little mermaid, necesitó de seiscientas personas entre animadores, artistas y técnicos, más de un millón de dibujos y doscientos veintiséis mil celuloideos pintados individualmente.<sup>5</sup>

La trama iniciaba cuando el padre de la bella caía accidentalmente prisionero en el castillo de la bestia y su hija lo reemplazaba. En esa estancia, la joven descubría que tras el aspecto monstruoso de la bestia se ocultaba un hombre de buen corazón, quien recobraba su apariencia humana al romper con el amor su hechizo.

La película impactó por la belleza de los dibujos, la creación de personajes estupendos y la presencia de atmósferas fascinantes desarrolladas por la computación, como la secuencia del baile en el salón del castillo de la bestia. Además mostró musicales al estilo Broadway y al Music hall francés manejados con humor e imaginación.<sup>6</sup>

## ESTA TESIS NO DEBE SALIR DE LA BIBLIOTECA

### 2.5.3 ALADDÍN

Para los estudios Disney, el sexto filme basado en un cuento clásico fue Aladdín, adaptado de uno de los relatos más populares de Las mil y una noches ("Aladino y la lámpara maravillosa"). La trama se sujetó al original: en un reino árabe un ladronzuelo llamado Aladdín deseaba casarse con la princesa y lo lograba gracias al genio de una lámpara mágica.

La gran recaudación económica obtenida por las producciones precedentes permitieron hacer de este largometraje una obra visual que utilizó una técnica impecable apoyada por la computación. El arduo trabajo de planeación y preproducción tomó tres años y requirió de seiscientos dibujantes, quienes con miles de diseños y dibujos dieron vida a personajes atractivos y asombrosos y crearon escenografías extraordinarias.

La película se presentó en 1993 rigiéndose con los principios de los últimos trabajos de la empresa en general: tomó ciertas libertades con el cuento de base dándole un aspecto informal; respetó parcialmente el estilo de la casa en el dibujo porque lo enriqueció para un mayor dinamismo y mostró héroes convencionales mientras los personajes secundarios eran imaginativos y más matizados. Lo que no varió fue la tradición de dar importancia fundamental a la música y las canciones.<sup>7</sup>

#### 2.5.4 EL REY LEÓN

The lion king (El rey león) fue la primera producción basada en una historia original desde 1970, se inspiró en Bambi y en la obra de William Shakespeare, Hamlet.<sup>8</sup> El relato remitió a África, donde un cachorro infundido de miedo era enviado al exilio por un crimen que no cometió, la muerte de su padre, el rey león. Mientras tanto, su malvado tío usurpaba el poder, pero el cachorro creció y regresó para ocupar su sitio como legítimo soberano del reino.

Como es usual en las obras de Disney, la superación de una película a otra es notable y este caso no fue la excepción. Un equipo de seiscientos expertos en animación trabajaron durante más de tres años para llevar esta cinta a la pantalla en 1994. Para lograr un mayor realismo, los realizadores viajaron al este de África con el propósito de hacer bosquejos que después se estilizarían con la animación tradicional y con la computación. Aparte de la calidad visual de los dibujos animados se cuidaron otros aspectos de forma especial, como los efectos ambientales y la musicalización, en la cual se incorporaron ritmos, instrumentación y coros auténticamente africanos.<sup>9</sup>



La sirenita



La bella y la bestia

fig. 10. Producciones de Disney en los noventa



Aladdin



El rey león

### CITAS

1. Finch, Christopher. The art of Walt Disney. (Traductoros: Alcís Rodríguez García/Sandy Rodríguez García). pp. 11-160.
2. "Aladdin". Dicine. p. 28.
3. "La sirenita (The little mermaid)". Dicine. p. 36.
4. Masters, Kim. "La bella y la bestia (Beauty and the beast)". pp. 13-14.
5. Ramos Navas, Saúl. "Dibujos animados. La bella y la bestia". p. 16.
6. Rodríguez Langridge, Joaquín Fernando. "La bella y la bestia". p. 5.
7. Pérez Turrent, Tomás. "Cinecrítica. ¿Aladdin o Aladino?". p. 2.
8. "Protestas por el filme de El rey león". p. 6.
9. Barriga Chávez, Ezequiel. "Desde la butaca. El rey león". p. 4.

FUENTES DE LAS FIGURAS

1. Lenburg, Jeff. The encyclopedia of animated cartoon. p. 18.
2. Finch, Christopher. Op. cit. p. 20.
3. Ibidem. p. 23.
4. Lenburg, Jeff. Op. cit. p. 8.
5. Finch, Christopher. Op. cit. p. 31.
6. Lenburg, Jeff. Op. cit. p. 191.
7. Finch, Christopher. Op. cit. p. 36.
8. Ibidem. pp. 40, 50.
9. Ibidem. pp. 4-9.
- Duca, Lo. El dibujo animado. p. 48.
10. "La sirenita (The little mermaid)". Programa mensual de la Cineteca Nacional. p. 37.

Rodríguez Langridge, Joaquín Fernando. Op. cit. p. 6.

"Aladdín". Programa mensual de la Cineteca Nacional. p. 8.

"El rey león (The lion king)". p. 19.

# CAPÍTULO III

## MODELO DE APRECIACIÓN CINEMATOGRAFICA

El cine es la sucesión de imágenes que logran crear la sensación de movimiento al ser presentadas a una velocidad determinada y sobre una pantalla.

La imagen es el arma de la cinematografía, es la materia plástica que hace posible el film, brinda la apariencia de realidad con el movimiento y el sonido y se ofrece al espectador en un presente real proyectado en una pantalla. A través de la imagen el hombre expresa el ser en su realidad existencial y en su hondura interior, presenta cualquier clase de espacio y tiempo y encarna lo abstracto, como el pensamiento, la imaginación y los sueños.

Es posible analizar el cine a partir de un concreto que es la película, considerada como un todo y en la cual han de juzgarse las partes que la integran, pero siempre en función de la unidad.<sup>1</sup> La apreciación cinematográfica es el análisis de una película considerando tres aspectos: diégesis, mimesis e interpretación.<sup>2</sup> La importancia de este modelo de corte hermenéutico radica en que permite distinguir aspectos técnicos fundamentales y estructuras narrativas de una película, los cuales servirán de base para realizar finalmente una interpretación.

La hermenéutica es la teoría de la interpretación que pro-

pugna que el método de análisis sea conforme al objeto de cada disciplina, de manera analógica o proporcional, esto es, no de forma equívoca o disparatada con lo cual habría varios métodos dispares o encontrados. Los argumentos razonados que surgen de la hermenéutica son consecuencia de diversas posiciones las cuales no se excluyen sino que se complementan.

La hermenéutica interpreta un texto, noción no sólo limita da a lo escrito sino que además abarca lo hablado, el diálogo vivo, el acontecimiento y las acciones o manifestaciones del hombre. Las operaciones del intérprete frente a su texto consti tuyen los aspectos principales de esta disciplina: en el distan ciamiento se reconoce el objeto de estudio como autónomo para alcanzar y recuperar lo objetivo en la interpretación; el acer camiento permite percatar la infiltración de la subjetividad pa ra admitir la injerencia de ésta y así los alcances de la obje tividad que logra; otra operación es la de fusionar la compren sión y la explicación para la captación del sentido del texto que se da en la organización interna de la obra la cual el in térprete delimita y cierra; por último resta buscar el tipo de mundo abierto por el objeto de estudio, el modo de ser que se despliega ante el conocimiento por virtud de la obra.<sup>3</sup>

El riesgo más grande de la corriente hermenéutica no está

dentro de ésta sino de lo que el intérprete hace cuando la utiliza como un método demasiado liberal que lleva a una anarquía donde toda interpretación es válida.

### 3.1 DIÉGESIS

La diégesis es la historia o narración, real, ficticia, actual, pasada o de cualquier otra índole de la película; comprende de la serie de acciones, su supuesto marco geográfico, histórico o social y el ambiente de sentimientos y motivaciones en la que se produce. "Es la historia tomada en la dinámica de la lectura del relato, es decir, tal como se elabora en el espíritu del espectador en el devenir del desarrollo filmico."<sup>4</sup> Los elementos que estructuran la diégesis son:

1. Personajes o actantes. Son un tipo o un estereotipo<sup>5</sup> de personas, animales u objetos que cumplen determinadas acciones en el interior de una historia. Los personajes principales protagonizan los hechos del relato y los personajes secundarios apoyan a los anteriores.

a) Personajes de la narración. Greimas construyó un modelo actancial para ubicar las relaciones posibles de los personajes entre sí de una historia. Este modelo presenta tres ejes de relación:



● Entre el sujeto que busca un fin o un objeto se forma una tendencia guiada por el deseo del sujeto hacia el objeto, ya sea para él mismo o para otro. El sentido de la acción del sujeto se da por el deseo.

● Un segundo eje lo forman el destinador, quien fija la misión, la tarea o la acción que debe cumplirse, y el destinatario, quien recoge el fruto. El objeto es el intermediario de la comunicación entre ambos.

● Existen dos fuerzas opuestas: ayudantes, que aportan ayuda operando en el sentido del deseo o facilitando la comunicación, y oponentes, que por el contrario, crean obstáculos oponiéndose a la realización del deseo o a la comunicación del objeto.

El modelo actancial es útil para estructurar las relaciones de significación entre los elementos de un relato y ofrece un modelo sintético como instrumento para observar e interpretar la realidad.<sup>6</sup>

b) Personajes de la comunicación. Éstos se presentan de cuatro formas:

• Narrador. Cuenta y da a ver el relato.

• Narratario. Escucha y ve, es a quien se dirige un narrador.

• Interlocutor. Habla con otro dentro del texto, dialogante interno.

• Interlocutario. Escucha dentro del texto a quien habla con otro, su receptor interno inmediato.<sup>7</sup>

2. Acciones. Sucesión de acontecimientos que dan forma a la historia y fluyen en forma natural a través de los propios personajes, como resultado de las circunstancias en las cuales se encuentran.<sup>8</sup>

3. Cosas. Objetos materiales que aparecen dentro y fuera de cuadro y están relacionados con los personajes; pueden ser pasivos (decoración, ambiente, etc.) o activos (participando en la acción).

4. Escenarios. Lugares en los cuales ocurre la acción general o aquellos en donde actúan los personajes.<sup>9</sup>

## 3.2 MÍMESIS

La mimesis es la materia con que está hecho el cine, representa el modo de significar, el modelo de representación material (plano, secuencia, enlaces y transiciones), el dispositivo que regula la forma de comunicación.<sup>10</sup> Los elementos de la mimesis son:

1. Plano. Es la unidad básica del lenguaje cinematográfico. Desde el punto de vista temporal es la duración de aquella parte de una toma<sup>11</sup> comprendida entre dos cortes consecutivos del proceso de edición. Desde el punto de vista espacial es el tamaño aparente que ocupa una figura (objeto, persona) dentro de la pantalla, es decir, la cantidad de espacio encuadrado por la cámara.<sup>12</sup>

2. Secuencia. "Conjunto de planos que constituyen una unidad o serie de breves escenas, tomadas en un mismo lugar y desarrolladas en un tiempo determinado, medido. También representa al conjunto de imágenes que se suceden en un mismo decorado, sin interrupción, y forman una acción completa."<sup>13</sup> Cada parte de una película definida por su unidad de tiempo y acción, similar al capítulo de una novela. Puede estar integrada por algunas microsecuencias. Las secuencias se distribuyen en torno a

seis tipos:

a) Escena. Es la unidad concreta y análoga a la ofrecida por el teatro y la vida (un lugar, un momento, una pequeña acción particular y concentrada).

b) Secuencia. Es una unidad más inédita, la de una acción compleja, pero única, que se desarrolla en varios lugares y tiempos y salta los momentos inútiles.

c) Secuencia alternante. Presenta montaje paralelo o montaje alternado; no descansa sobre la unidad de la cosa narrada, sino sobre la narración que une líneas diferentes de la acción.

d) Secuencia frecuentativa. Muestra al espectador un número indefinido de acciones particulares imposibles de abarcar con la mirada, pero que el cine comprime hasta ofrecerlas en forma unitaria.

e) Secuencia descriptiva. Se opone a los cuatro tipos anteriores porque en éstos la sucesión de las imágenes en la pantalla corresponde siempre a alguna forma de relación temporal en la diégesis. En la secuencia descriptiva la sucesión de las imágenes corresponde únicamente a series de coexistencias espacia-

les entre los hechos presentados. Puede aplicarse a objetos, personas inmóviles o acciones cuyo único tipo de relaciones inteligibles sea el paralelismo espacial, es decir, acciones que el espectador no puede conectar mentalmente en el tiempo.

f) Plano secuencia. Es una escena tratada en un solo plano.<sup>14</sup>

3. Cámara. Es el punto de vista o mirada narradora, integra la narración o secuencialización de los enunciados cinematográficos. Los tipos de mirada propuestos por el lugar de la cámara son:

a) Objetiva. La cámara ocupa el sitio de una mirada humana ajena al interior del relato, la integra desde la posición de narrador, se convierte en una observadora de las acciones.

b) Interpelativa. Los actores se dirigen hacia la cámara tratando de interactuar con el espectador.

c) Subjetiva. La cámara toma el punto de vista de uno de los personajes, es la mirada situada al interior de la narración.

d) Irreal. La cámara se coloca en una posición imposible de ser ocupada por un ser humano.

e) Campo y contracampo. Es el cambio frontal de punto de vista para mostrar lo que el actante mira.

4. Enlaces y transiciones. Constituyen la forma material concreta como se encadena un plano con otro y una secuencia con otra para hacer cine; organizan la mimesis para transmitir el sentido y la forma de estructurar la narración y tienen por objeto asegurar el flujo de la historia. Los procedimientos más utilizados son:<sup>15</sup>

a) Corte directo. Cambio repentino de un plano a otro, el sucesivo, sobre la pantalla.

b) Fundido a negro. Mostrar (fade in) o hacer desaparecer (fade out) lentamente una imagen mediante un oscurecimiento en la pantalla.

c) Fundido encadenado o disolvencia. Se efectúa gradualmente de una imagen a otra, la primera desaparece poco a poco mientras surge la segunda.

d) Cortinilla. Una línea corre sobre la pantalla borrando las imágenes de un plano y descubriendo las del sucesivo.

e) Barrido. Panorámica rápida que por efecto de la velocidad produce imágenes distorsionadas y borrosas.

f) Apertura y cierre en iris. El primer procedimiento es cuando en el centro de la pantalla se abre una apertura de modo circular o de cualquier forma de donde surge la imagen hasta ocupar toda la pantalla; mientras que por el contrario, el segundo es el cierre gradual de la imagen hasta desaparecer.

### 3.3 INTERPRETACIÓN

La interpretación cinematográfica es expresar un criterio razonado y fundamentado sobre una película, el examen acucioso del todo, la valoración cabal, el juicio maduro, el último complemento y el objetivo central de una apreciación cinematográfica.

La interpretación requiere el análisis de una multitud de elementos, diegéticos y miméticos, que suponen una acción conjunta de la cinta juzgada. Este análisis permite explicar los valores que se dan dentro de la película y que pudieron no estar en la conciencia del autor en el momento de su creación y los cuales sólo aparecen en el espectador después de la recepción del mensaje.

Es importante destacar que la interpretación de un elemento de la película es diferente según la personalidad del intérprete, su posición ideológica, la época en la cual se ubica, etc. Para ser interpretado, el elemento es incluido en un sistema que no es el de la obra sino de quien realiza la apreciación. Sin embargo, la interpretación debe tender a la objetividad, es decir, los juicios declarados deben estar fundamentados para que el avance en la captación de la película y sus valores

sea real, pero esto no impide la manifestación del juicio propio.

Una apreciación cinematográfica completa sólo la podrá hacer quien tenga el visionado de una película y además el dominio suficiente de los aspectos del hecho cinematográfico.

### CITAS Y NOTAS

1. Posada V., Pablo Humberto. Apreciación de cine. pp. 38-41.
2. Los elementos que conforman este modelo de apreciación cinematográfica son los manejados en Hernández Reyes, María Adelaida/Mendiola, Salvador. Manual de apreciación cinematográfica. Es importante destacar que sólo se toman aquellos que se consideran necesarios para el objeto de estudio de este trabajo.
3. Beuchot, Mauricio. Hereméutica, lenguaje e inconsciente. pp. 48-49.
4. Aumont, Jacques/Bergala, Alain/Et. al. Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. pp. 114-115.
5. Estereotipo es la tendencia a aceptar una imagen, idea, opinión o concepción de algo o alguien conforme a patrones que se le crean al hombre y se le van cultivando posteriormente con idéntico criterio.
6. Paoli, J. Antonio. Comunicación e información. Perspectivas teóricas. pp. 33-35.

7. Hernández Reyes, María Adela/Mendiola, Salvador. Op. cit.  
p. 56.
8. González Alonso, Carlos. El guión. p. 51.
9. Hernández Reyes, María Adela/Mendiola, Salvador. Op. cit.  
p. 57.
10. Ibidem. p. 24.
11. Toma es la continuidad de imágenes obtenidas sin interrupción por la cámara. En algunas ocasiones plano y toma llegan a ser lo mismo.
12. Soler, Lloreq. La televisión. Una metodología para su aprendizaje. p. 105.
13. González Alonso, Carlos. Op. cit. p. 57.
14. Barthes, Roland/Greimas, A. J./Et. al. Análisis estructural del relato. pp. 153-156.
15. Hernández Reyes, María Adela/Mendiola, Salvador. Op. cit.  
pp. 42-49.

CAPÍTULO IV  
LA DUALIDAD  
IDEOLÓGICA  
EN LAS PELÍCULAS  
DE WALT DISNEY

Este capítulo es la parte medular de la investigación. Para realizarlo es necesario sustentarse en el capítulo teórico anterior referente al modelo de apreciación cinematográfica, el cual se aplica desde el aspecto diegético, mimético e interpretativo a cuatro producciones de dibujos animados de Walt Disney: La sirenita, La bella y la bestia, Aladdín y El rey león. La interpretación se aborda desde la perspectiva de una dualidad ideológica, conceptos que se definen a continuación y que son guía y fundamento del aspecto interpretativo.

## 4.1 IDEOLOGÍA

### 4.1.1 IDEOLOGÍA

Es un sistema de ideas, de representaciones que domina el espíritu de un hombre o de un grupo social. Estas ideas comprenden todo lo existente alrededor del ser humano: sus relaciones con la naturaleza, con la sociedad, sus actividades económicas, políticas y personales; además cualquiera que sea su naturaleza no constituyen un conocimiento verdadero del mundo, sólo son representaciones falsas de lo real o en otras palabras, deformaciones de la realidad. La deformación de la ideología no es el resultado de un proceso consciente de las actividades concretas de los hombres, o sea no es una mentira, sino que es un efecto producido por la estructura de toda sociedad.<sup>1</sup>

### 4.1.2 CONTENIDO IDEOLÓGICO

Es la ideología inmersa en cualquier forma de comunicación, mensaje, la cual puede manifestarse en forma denotativa o connotativa. La denotación surge de la descripción de objetos o personas que están presentes y la connotación es la idea que surge al asociar el mensaje con un contexto determinado.

### 4.1.3 DUALIDAD IDEOLÓGICA

La universalidad o carácter absoluto de la contradicción

significa que ésta existe en el desarrollo de todas las cosas y su movimiento se presenta desde el comienzo hasta el fin del proceso de desarrollo. No hay cosa que no tenga contradicción, sin ésta no existiría el mundo porque es la base de fenómenos objetivos como del pensamiento (ideología).<sup>2</sup>

1. Riqueza-pobreza. En una sociedad de clases la ideología sirve a los hombres para vivir sus propias condiciones de existencia ejecutando las tareas que le son asignadas y para aceptar inconscientemente su papel respectivo sin buscar razones, ya consista éste en la pobreza donde se carece de lo necesario para vivir o en la riqueza en la cual abundan bienes y fortuna aunados al poder.

2. Conservador-liberal. Lo conservador defiende las instituciones tradicionales y es enemigo de las innovaciones. Lo liberal es partidario de la mayor libertad en cualquier aspecto.

3. Bondad-maldad. La bondad es la inclinación a hacer el bien, ser bueno y terminar logrando lo deseado o de manera feliz. La maldad es hacer daño, ser malo y terminar sin conseguir lo deseado.

4. Libertad-cautividad. La libertad es el poder de hacer

algo sin restricciones, salir de un lugar o estado que priva de la facultad de obrar como se quiere o impide el movimiento. La cautividad es estar prisionero.

5. Verdad-mentira. La verdad es lo que realmente existe a pesar de todo. La mentira es una declaración o acción contraria a lo real para hacer creer algo falso.

6. Poder-dominación. El poder es ejercer autoridad para hacer alguna cosa y tener al mismo tiempo control y superioridad sobre las personas. La dominación es la situación de quien está bajo la dependencia absoluta de una persona o enteramente dominado por alguna cosa.

7. Belleza-fealdad. La belleza es la armonía física o interna que inspira placer y admiración conforme a un estereotipo. La fealdad es la carencia de esa armonía estereotipada y causa desagrado.

8. Vida-muerte. La vida es el espacio que transcurre en el ser vivo desde el nacimiento hasta la muerte. La muerte es el momento en el cual cesa de forma definitiva la vida.

9. Valentía-cobardía. La valentía es el valor para afron-

tar con determinación peligros o situaciones difíciles. La cobardía es la carencia de valor ante una situación que se debe enfrentar, pero la cual provoca miedo y se trata de evadir.

## 4.2 LA SIRENITA

La película La sirenita se realiza en un total de 1388 planos agrupados en cinco secuencias:

### **1. Prohibido subir a la superficie**

(Secuencia, planos: 1-256)

A bordo de un barco, los marinos cuentan sobre Tritón, el soberano del reino de las sirenas, al príncipe Eric quien viaja en compañía de su perro Max y su consejero Grimsby, el cual le pide no hacer caso de esas historias.

En el fondo del mar, los habitantes del reino de las sirenas acuden al concierto de las hijas del rey Tritón dirigido por el cangrejo compositor Sebastián, pero la menor de ellas llamada Ariel no asiste provocando el enojo del soberano.

En esos momentos, Ariel y su amigo, el pez Flounder, exploran un barco hundido, donde recogen objetos humanos y se salvan del ataque de un enorme tiburón. Los dos suben a la superficie para preguntarle a la gaviota Scuttle el nombre de esas cosas, repentinamente la sirenita recuerda el concierto y se despide del despistado plumífero.

Dos anguilas, Flatsom y Jetson, observan a Ariel. Mientras tanto en su cueva, Úrsula, la bruja del mar, recibe la imagen y les ordena vigilarla porque busca la ruina del rey tras haber sido exiliada del palacio.

En el trono, Tritón y Sebastián se molestan con Ariel por el fracaso de la fiesta y Flounder trata de defenderla, pero accidentalmente menciona la visita a la gaviota. El rey considera a los humanos unos bárbaros y le prohíbe de forma determinante a su hija subir a la superficie, por esto la pequeña sale llorando. Ante la sugerencia del cangrejo, el soberano lo pone a vigilarla.

Sebastián sale detrás de Ariel y Flounder y los sigue hasta un escondite donde la sirenita guarda una colección de objetos humanos. Ariel está triste porque su padre no comprende que ese mundo no puede ser tan malo y ella quiere conocer el exterior. Los amigos descubren al cangrejo y le piden no revelar al rey la existencia de ese sitio. De pronto, una sombra atrae la atención de la jovencita y sale del lugar seguida por Flounder y Sebastián.

2. Ariel salva a un humano  
(Secuencia, planos: 257-395)

En la superficie, Ariel contempla fuegos artificiales y un barco, al cual se sube a hurtadillas. A bordo, los marinos bailan, Éric juega con Max y Grimsby regula al príncipe una estatua por su cumpleaños, la cual hubiera preferido obsequiársela como regalo de bodas porque el reino entero lo desea ver casado con la mujer de sus sueños. La sirenita se asombra con el apuesto humano.

Una tormenta se desata y Ariel cae al mar. El barco se incendia y se estrella contra un arrecife y toda la tripulación escapa, menos el perro. Éric regresa a salvarlo, pero su pie se atora y por tanto arroja a su mascota al mar, el fuego alcanza la pólvora y estalla la embarcación. La sirenita busca al joven entre los escombros, lo ve hundirse y lo salva llevándolo a la orilla.

En la playa, Ariel se queda con el humano, le canta hasta que éste empieza a recuperar el sentido y la ve un momento y se mete al mar cuando llega el perro Max acompañado de Grimsby, quien se acerca a Éric y lo ayuda a caminar. El príncipe está cansado y cuenta sobre la chica que lo salvó y le cantó, pero su consejero cree que bebió demasiada agua de mar. Detrás de una roca, Ariel presencia la partida del joven y Sebastián aconseja olvidar lo ocurrido y no decir nada a Tritón.

Flatsom y Jetsom observan todo, así Úrsula en su guarida se entera que la sirenita está enamorada de un humano y la considera una buena adquisición para su jardín de criaturas temerosas.

### 3. Una sirena enamorada

(Secuencia, planos: 396-731)

En una habitación del palacio, las hermanas de Ariel la no tan distinta, su padre les pregunta sobre ese comportamiento en terándose que la pequeña está enamorada y esto lo alegra.

Debajo de una roca en la cual Ariel está sentada deshojando una flor, Sebastián se preocupa por mantener el secreto a salvo de Tritón. La sirenita desea volver a ver al muchacho y planea preguntarle a Scuttle dónde vive. El cangrejo trata de convencerla de permanecer bajo el mar, pero en un descuido llega Flounder y se lleva a su amiga. Un caballito de mar avisa a Sebastián que el rey desea verlo para hablar sobre su hija y es to atemoriza al crustáceo, al parecer el soberano ya se enteró de lo ocurrido.

En su trono, Tritón se pregunta quién será el afortunado del amor de su hija y después hace pasar a Sebastián, quien por su nerviosismo revela el secreto de los humanos ocasionando que

el rey se enoje enormemente por la noticia.

Flounder lleva a Ariel al lugar secreto para enseñarle la estatua del príncipe. Tritón llega con Sebastián y regaña a su hija por haber salvado a un humano, no obstante ella dice amarlo. El rey enfurecido destruye los objetos del lugar y se retira dejando a la sirenita llorando. Flatsom y Jetsom observan lo ocurrido y se acercan a Ariel para decirle que Úrsula la puede ayudar, primero ella no quiere, pero después acepta al ver en un pedazo de la estatua el rostro del príncipe.

Afuera del escondite, Sebastián explica a Flounder que no fue su intención decirle a Tritón y ambos ven salir a Ariel con las anguilas. El cangrejo trata de detenerla sin conseguirlo, la jovencita no le hace caso y deciden seguirla.

En la cueva de la bruja del mar, Úrsula finge bondad y le propone un trato a la sirenita: la convertirá en humana, pero antes de ocultarse el sol del tercer día deberá obtener un beso de amor verdadero del príncipe, si no volverá a su condición y le pertenecerá. Ariel firma el contrato pagando el favor con su voz, la cual queda guardada en un caracol, entonces un hechizo la transforma en humana y sus amigos inseparables la llevan a la superficie.

#### 4. Un beso de amor

(Secuencia, planos: 732-1100)

En la playa cercana al castillo, Éric toca la flauta junto a Max y con tristeza se pregunta dónde estará la chica de su sueño. Cerca de ahí, Ariel mira con alegría sus piernas y Scuttle llega notándola distinta sin descubrir el motivo, inmediatamente Sebastián y Flounder le cuentan a la gaviota despistada lo ocurrido. El cangrejo piensa pedirle ayuda a Tritón, pero al ver la tristeza de la jovencita decide apoyarla. El perro conduce al príncipe hasta donde se encuentra Ariel y éste cree haber encontrado a su salvadora, pero su falta de voz lo desilusiona y se ofrece a ayudarla llevándola a su castillo.

En una habitación, Ariel se baña en una tina y la institutriz Carlota manda lavar su ropa, en la cual se esconde Sebastián, quien llega accidentalmente a la cocina y se desmaya al ver a otros pescados y cangrejos cocinados.

En el comedor, Grimsby pide a Éric ser razonable sobre la chica que lo rescató en medio del mar, pero él jura encontrarla para casarse con ella. Ariel entra y el príncipe se asombra de su belleza y ríe con sus ocurrencias cuando están en la mesa. Mientras tanto en la cocina, Sebastián trata de escapar causando destrozos para no ser un platillo más del cocinero Louis.

Desde el comedor, Carlota escucha los ruidos y se dirige a ver lo que sucede, al llegar se molesta con Louis y sale cargando una charola con alimentos. Grimsby sugiere a Éric llevar a la huésped a un paseo romántico y ella acepta inmediatamente, al mismo tiempo que su amigo el cangrejo se oculta en su plato.

Desde su balcón, Ariel observa a Éric jugar con Max, de pronto los dos chicos se miran y se despiden. Sebastián trata de aconsejarle a la pequeña una táctica para que el príncipe la bese, pero ésta se queda profundamente dormida.

Al día siguiente, el príncipe y la jovencita salen de paseo en un carruaje. Ella se asombra con todo, baila y conduce, mientras sus amigos la siguen para saber si él ya la besó. Al atardecer, los dos navegan por la laguna en un bote y Scuttle decide que la situación requiere de una estimulación romántica auditiva, pero su desafino obliga a Sebastián a dirigir a los animales del lugar. Éric intenta adivinar el nombre de la chica y el cangrejo se lo murmura, se llama Ariel. Ambos están a punto de besarse cuando el bote es volteado por Flatsom y Jetsom. En su cueva, Úrsula sabe que Ariel está a punto de conseguir el beso y hace un hechizo para intervenir.

Por la noche en el castillo, Éric toca su flauta en direc-

ción al mar y Grimsby se acerca para sugerirle olvidar a la mujer de su sueño y pensar en una real señalando la ventana de Ariel. El príncipe piensa un momento, arroja su flauta a las olas y cuando se marcha una voz hermosa lo hace volver, ese sonido emana de una mujer que camina por la playa y usa un collar de caracol iluminado, cuya luz entra en los ojos del joven.

Al otro día, Scuttle llega al cuarto de Ariel para felicitarla por su boda con el príncipe, la pequeña se alegra y baja por las escaleras, lugar desde el cual observa a Éric con la su puesta chica de su sueño llamada Vanesa y ordenando a Grimsby preparar el barco de bodas al anochecer. Ariel se pone triste y sale corriendo.

### **5. El barco nupcial**

(Secuencia alternante, planos: 1101-1388)

El barco sarpa y Ariel se queda en el puerto llorando. Scuttle pasa cerca de la embarcación de la cual sale una voz que atrae su atención y al asomarse por una ventanilla descubre que Vanesa es la bruja del mar. Tratando de no perder tiempo, el ave vuela rápidamente para avisarle a Ariel, quien con ayuda de Flounder nada hacia la nave. Sebastián ordena a la gaviota detener la boda mientras él va por Tritón.

En el barco, la ceremonia se está realizando, pero Scuttle y otros animales la interrumpen atacando a Vanesa. Ariel sube a bordo y la gaviota le quita el collar a la bruja, el cual cae cerca de Ariel y se rompe liberando su voz. Eric se recupera del hechizo y la reconoce como la mujer de su sueño. En el momento en el que están a punto de besarse, el sol se oculta y Ariel se convierte en sirena y Vanesa en Úrsula para llevársela al mar.

En la profundidad del mar, Tritón sale al encuentro de Úrsula e intenta destruir fallidamente con un rayo de su tridente el contrato legal firmado por Ariel y la bruja le propone tomar el lugar de su hija. Mientras tanto en el barco, Eric parte en un bote ya que no piensa perder de nuevo a la mujer de su sueño y rema hasta donde está la sirenita. El rey firma el trato y queda convertido en un ser del jardín de Úrsula, quien se apodera de la corona y el tridente, con el cual trata de destruir a Ariel por haberla atacado, pero el príncipe la defiende lastimando a la hechicera con un arpón. Flatsom y Jetsom capturan al humano, quien tiene que regresar a la superficie para respirar, pero Flounder y Sebastián se encargan de las anguilas y cuando la bruja se dispone a lanzar un rayo contra el muchacho, la sirenita la mueve y los únicos desaparecidos son sus sirvientes. Eric y Ariel escapan hacia la superficie.

Úrsula se hace gigante rebasando el límite del mar y crea una tormenta y un torbellino que saca a flote las embarcaciones hundidas. Éric se sube a un barco y dirige la punta hacia la bruja, quien persiste en su intento de darle fin a la sirenita, y la atraviesa ocasionando su muerte. El príncipe nada hasta la playa mientras en el fondo del mar los hechizos se rompen y Tritón vuelve a la normalidad recuperando su corona y su tridente.

Al amanecer desde una roca cercana a la playa, la sirenita contempla a Éric tirado en la arena. El rey se da cuenta del amor de su hija por el joven y la convierte en humana. Ariel sa le alegre del mar al encuentro de su príncipe y se besan, después contraen matrimonio en el barco nupcial. El cangrejo vence al cocinero cuando corta un lazo que detiene un mástil y lo golpea. Finalmente, la feliz pareja es despedida por el rey Tritón, Sebastián, Flounder, Scuttle y algunos habitantes del reino de las sirenas.

La película utiliza tres tipos de cámara: la objetiva a lo largo de la historia, la irreal como la toma que sigue a los delfines nadando y el campo y contracampo en los diálogos de los personajes y en lo que miran.

Los enlaces y transiciones de planos y secuencias se dan

con corte directo, fundido a negro y disolvencia.

#### **4.2.1 PERSONAJES**

##### **Personajes principales:**

###### **Ariel**

- Sirena adolescente.
- Estatura media.
- Delgada con buena figura.
- Tez blanca.
- Rasgos finos.
- Cabello rojo, lacio y largo, hasta la cintura.
- Ojos azules y grandes.
- Cejas finas.
- Nariz respingada.
- Boca chica y labios rojos.
- Cola verde agua.
- Viste dos conchas moradas a modo de sostén.

###### **Eric**

- Joven.
- Alto.
- Un poco fornido.
- Tez blanca.
- Rasgos finos.
- Cabello negro, lacio y corto.
- Ojos azules y grandes.
- Cejas gruesas.
- Nariz recta.

- Boca grande.
- Viste camisa arremangada blanca, pantalón azul, fajilla roja y botas negras.

### **Tritón**

- Rey de las sirenas.
- Alto.
- Fornido.
- Tez blanca.
- Rasgos finos.
- Cabello canoso, lacio y largo, abajo de los hombros.
- Ojos café y grandes.
- Cejas gruesas y grises.
- Nariz aguileña.
- Bigote largo y barba que cubre gran parte del pecho.
- Boca grande.
- Voz gruesa.
- Cola azul.
- Usa corona y brazaletes grandes dorados y un tridente cu  
fé que se vuelve brillante cuando es utilizado.

### **Úrsula**

- Pulpo con una parte humana y la otra con tentáculos en lugar de piernas.
- Grande.
- Gorda.
- Tez azul.
- Rasgos toscos.
- Cabello blanco con mechones grises, lacio y corto.
- Ojos negros, grandes y alargados con sombras exageradas

en los párpados.

- Cejas delgadas y muy alargadas.
- Nariz aguilena y pequeña.
- Boca grande, labios rojos y un lunar negro.
- Voz gruesa y maligna.
- Usa un vestido negro de gran escote que se une a los ten  
táculos, aretes morados, collar de caracol y uñas largas  
moradas.

Cuando es Vanesa:

- Joven.
- Estatura media.
- Delgada con buena figura.
- Tez blanca.
- Rasgos finos.
- Cabello negro, lacio y largo, hasta la cintura.
- Ojos negros y grandes.
- Cejas finas.
- Nariz respingada.
- Boca regular y labios rojos.
- Voz de la sirenita.
- Viste blusa azul clara, corpiño negro, falda larga azul  
clara, collar de caracol y zapatos negros.

**Personajes secundarios:**

**Sebastián**

- Cangrejo rojo.
- Pequeño.
- Cara alargada y rosa.

- Ojos negros y grandes.
- Boca grande con dientes grandes.
- Voz de acento caribeño.

#### **Flounder**

- Pez amarillo con franjas azules oscuras y claras.
- Gordo.
- Ojos azules y grandes.
- Cejas delgadas y negras.
- Boca grande con dentadura.
- Voz infantil.

#### **Scuttle**

- Gaviota blanca.
- Grande y gorda con plumas negras en la punta de las alas y grises adentro.
- Un poco despeinada.
- Ojos negros y grandes.
- Cejas gruesas y negras.
- Pico grande y naranja.
- Patas grandes y naranjas.

#### **Grinsby**

- Anciano.
- Alto.
- Muy delgado.
- Tez blanca.
- Rasgos finos.
- Cara alargada con mentón pronunciado y pómulos sumidos.

- Cabello canoso, lacio, largo, hasta los hombros, y amarrado en una coleta.
- Ojos negros y grandes.
- Cejas delgadas.
- Nariz aguilena y grande.
- Boca grande.
- Viste camisa violeta, corbatín morado, saco negro, pantalón azul, medias blancas y zapatos guindas de hebillas.

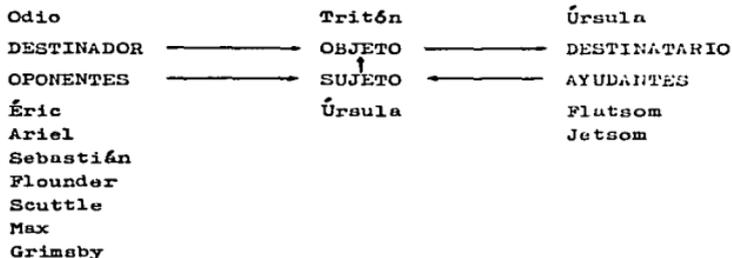
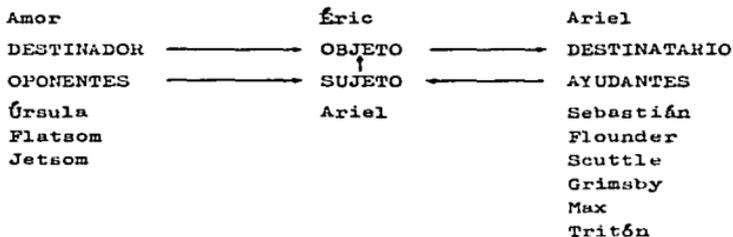
#### **Max**

- Perro gris con blanco.
- Grande y lanudo.
- Ojos negros y chicos, siempre cubiertos por el pelo.
- Nariz redonda, grande y negra.
- Hocico chato con dientes pequeños y lengua roja y juguetona.

#### **Flatson y Jetson**

- Anguilas grises idénticas.
- Grandes.
- Ojos negros y chicos, al juntar sus cabezas uno de éstos se vuelve amarillo.
- Boca alargada con colmillos pequeños y sobresalientes.
- Voz pausada y misteriosa.

#### 4.2.2 PERSONAJES DE LA NARRACIÓN



**Sujetos.** Ariel y Úrsula realizan las acciones principales de la película.

**Objetos.** Ariel desea el amor de Éric. Úrsula quiere destruir a Tritón por medio de su hija.

**Destinadores.** El amor impulsa a Ariel a convertirse en humana para lograr que Éric la ame. El odio de haber sido exiliada del palacio motiva a Úrsula para destruir a Tritón.

**Destinatarios.** Son Ariel y Úrsula ya que el objeto deseado es para ellas mismas.

**Oponentes.** Úrsula, Flatsom y Jetsom hacen todo lo posible para que la sirenita no consiga el amor del príncipe. Éric, Ariel, Sebastián, Flounder, Scuttle, Max y Grimsby impiden a la bruja del mar destruir a Tritón.

**Ayudantes.** Sebastián, Flounder, Scuttle, Grimsby, Max y Tritón colaboran con Ariel para que obtenga el amor de Éric. Flatsom y Jetsom consiguen a la sirenita como una trampa de Úrsula para el soberano del mar.

#### 4.2.3 ESCENARIOS

Los lugares donde se realizan las acciones son los siguientes: el barco de Éric, el mar, el palacio de Tritón (interiores diversos), el escondite de Ariel, la cueva de Úrsula, la playa,

el castillo del príncipe (en distintos lugares), las calles del reino, la laguna, el puerto y el barco nupcial.

#### 4.2.4 COSAS

Las cosas pasivas relacionadas con los actuantes son los decorados y ambientes en los escenarios.

Las cosas activas principales que participan en la historia son: la colección de objetos humanos de Ariel, el collar de caracol, la embarcación hundida que sale a flote y el tridente de Tritón.

#### 4.2.5 DUALIDAD IDEOLÓGICA

Las dualidades ideológicas presentes en La sirenita son:

##### Conservador-liberal

El aspecto conservador se centra en Tritón al realizar eficazmente su papel de soberano del mar, así ocupa un lugar privilegiado y distinto al de sus súbditos cuando entra con fanfarrias al concierto de sus hijas, al sentarse en un trono y usar corona y tridente como símbolos de su posición. Además mantiene una concepción negativa respecto a los humanos y no acepta otras ideas diferentes a la suya, incluso advierte a su hija Ariel sobre el cumplimiento de reglas y utiliza su poder para

que se obedezcan.

El príncipe y su consejero tienen conductas liberales, esto se refleja con Eric al participar en las actividades de los marinos conviviendo con ellos durante la celebración de su cumpleaños y al mantener una relación amistosa con su viejo consejero Grimsby. A pesar de no ser escuchada por su conservador padre, Ariel tiene una concepción distinta de los humanos, considera que ese mundo no es tan malo al crear cosas hermosas; de ahí su afición a coleccionar objetos de barcos hundidos y su curiosidad por saber cómo se llaman éstos la hace subir a la superficie para preguntarle a la gaviota sabelotodo; este deseo de conocer el exterior se intensifica al enamorarse del príncipe y sin importarle la opinión de Tritón ni de otros va con la bruja para convertirse en humana.

#### **Bondad-maldad**

La maldad se hace presente desde el inicio de la película con la aparición de Úrsula, quien con ayuda de sus sirvientes observa a la sirenita para urdir un plan que destruya a Tritón por haberla desterrado del palacio. Flatsom y Jetsom aprovechan el momento en el cual Ariel está desconsolada por el regaño de su padre para llevarla con la bruja del mar, quien finge bondad para ayudarla y la hace firmar un contrato desfavorable. Cuando

la jovencita está a punto de conseguir el beso de amor de su príncipe, las anguilas voltean el bote para evitarlo, además Úrsula decide meter sus tentáculos, así se convierte en una bella mujer y hechiza a Éric para que se case con ella y no con Ariel. Pero su maldad va más allá, la insaciable hechicera intercambia a la sirenita por Tritón para convertirlo en una de las criaturas temerosas de su jardín y luego trata de destruir a la pequeña y al humano, quienes logran dar fin a los malvados. Flatsom y Jetsom son desintegrados por un rayo del tridente y Úrsula muere al encajársele la punta de un barco.

Éric es bueno con Ariel cuando la encuentra en la playa y se ofrece a llevarla a su castillo, donde es tratada bien por Carlota y Grimsby, este último la considera la chica adecuada para el príncipe. Flounder, Scuttle, Sebastián, Max y otros animales ayudan a la sirenita a lograr su sueño y a luchar contra la bruja del mar. Finalmente, Tritón tiene una actitud comprensiva y bondadosa con su hija al convertirla en humana, lo que le permite a la soñadora jovencita reunirse con su príncipe y casarse.

#### **Libertad-cautividad**

La cautividad se manifiesta en Ariel porque se siente atrapada dentro de su medio acuático bajo leyes que restringen su

libertad, ella quiere conocer el mundo exterior, el cual está prohibido, y realizar actividades humanas como caminar y bailar. Otros seres cautivos son las criaturas del jardín de Úrsula, convertidas en ese estado por no pagar el precio de los favores de la bruja. También Tritón es transformado en uno de esos seres.

La sirenita encuentra libertad al hacer a un lado las restricciones dictadas por su padre, así va acompañada de su amigo Flounder a buscar objetos humanos en los barcos hundidos, sale a la superficie con la gaviota quien le dice el nombre de esas cosas, luego las guarda en un escondite donde se siente rodeada por ese mundo que desea conocer, salva al príncipe y se convierte en humana. Las criaturas del jardín y Tritón son libres al romperse el hechizo con la muerte de la bruja.

#### **Verdad-mentira**

La mentira aparece en repetidas ocasiones y con distintos fines. Ariel intenta ocultar a su padre su visita a la gaviota porque tiene prohibido subir a la superficie, luego ella y su amigo Flounder involucran a Sebastián al pedirle no revelar a Tritón la existencia de su escondite donde guardan objetos humanos y nuevamente a pesar de la advertencia de su padre, la pequeña vuelve a la superficie y salva a Éric, acontecimiento que

el cangrejo no dice al rey. La bruja del mar no se queda atrás y utiliza la mentira para lograr su perverso propósito, destruir a Tritón, de esta forma finge ser bondadosa al ayudar a la sirenita y oculta su identidad transformándose en Vanesa para presentarse ante el príncipe Éric como su salvadora con una voz que no le pertenece, la de Ariel.

Pero siempre la verdad sale a flote. Flounder y Sebastián enteran al rey de lo ocurrido con su hija por sus contactos con el mundo de los humanos. Scuttle descubre que Vanesa es realmente la bruja del mar cuando ésta se ve en un espejo y de inmediato se lo cuenta a Ariel, Sebastián y Flounder. Ariel es la verdadera chica del sueño de Éric.

#### **Poder-dominación**

El poder es detentado por el rey Tritón y el príncipe Éric en sus respectivos reinos donde son obedecidos por sus súbditos. Tritón demuestra más su poder al tratar de controlar la vida de Ariel reprimiéndola severamente por desobedecer las reglas de no salir a la superficie o de tener contacto con los humanos, pero estas normas las puede modificar a su voluntad, como al decidir convertir a su hija en humana. Otro personaje poderoso es Úrsula, quien con su habilidad utiliza a la sirenita como un medio para destruir al soberano del mar y apoderarse de

su tridente y su corona y tener así bajo su control el mar entero, aunque el gusto sólo le dura unos momentos.

La dominación se muestra en los súbditos de Tritón al ovacionarlo y en la obediencia de sus sirvientes, como Sebastián y el caballito del mar. En tierra, el consejero Grimsby, la institutriz Carlota y el cocinero Louis están a la orden del príncipe Éric. Ariel es una sirena adolescente controlada por su padre, no puede expresarle sus ideas y no logra evitar que le destruya su preciada colección. Ante su fallido intento de romper el contrato firmado por su hija, Tritón decide ponerse a disposición de la bruja, al igual que las criaturas del jardín y los inseparables Flatsom y Jetsom.

#### 4.3 LA BELLA Y LA BESTIA

La película La bella y la bestia se realiza en un total de 1321 planos agrupados en seis secuencias:

##### **1. Un príncipe hechizado**

(Escena, planos: 1-18)

En una tierra lejana, un joven príncipe vivía en un hermoso castillo, pero era malcriado, egoísta y poco amable. Una noche de invierno, una anciana tocó a su puerta ofreciéndole una rosa a cambio de refugio, repugnado por su aspecto el príncipe se burló de su obsequio y ella le dijo que no se dejara llevar por la apariencia porque la belleza está en el interior, pero él la volvió a rechazar. La anciana se convirtió en una hermosa hechicera y como castigo lo transformó en una horrible bestia y encantó el palacio y a sus moradores. Avergonzado de su aspecto se escondió en su castillo, siendo su único contacto con el mundo exterior un espejo. La rosa que le dio la hechicera era encantada y duraría hasta los veintiún años del príncipe, sólo si él lograba amar a una doncella y ella lo amaba también antes de caer el último pétalo se rompería el hechizo, si no sería una bestia para siempre.

## **2. El prisionero de la bestia**

(Secuencia, planos: 19-263)

En un pequeño pueblo francés, Bella, una joven muy hermosa, sale de su casa para ir a la librería a buscar otro libro y cuando llega el dueño le regala uno que comienza a leer de inmediato en su camino de regreso, por su actitud es considerada extraña por los habitantes. Cerca de ahí, Gastón, un cazador apuesto y fuerte, dispara contra unos patos mientras su ayudante Lefou lo alaba porque ningún animal o chica se le escapa. Respecto a lo último, el joven ha decidido casarse con Bella y al verla sale a su encuentro para pedirle deje los libros y piense sólo en él, porque no es bueno que una mujer lea pues eso le da ideas y la hará pensar, en cambio la invita a su taberna a ver sus trofeos, pero ella no acepta porque debe ayudar a su padre Maurice, de quien empiezan a burlarse Gastón y Lefou por considerarlo un loco, la joven les dice molesta que su padre es un genio y se va corriendo al ver humo en su casa.

Bella entra en el sótano de su casa y le comenta a su padre su incomodidad por vivir en ese lugar mientras él está preparando un invento que funciona y emocionado se alista para ir a la feria. Maurice se despide de su hija y parte en una carreta.

En el trayecto de camino a la feria, Maurice se pierde en el bosque y de pronto unos murciélagos espantan a su caballo Philippe provocando la caída del inventor, quien huye de unos lobos poniéndose a salvo detrás de la reja de un tenebroso castillo. El anciano entra a ese lugar para pedir refugio, al principio nadie le responde, pero después un candelabro llamado Lumiere lo ayuda, a pesar de la oposición del reloj Dindón, acogiéndolo en una habitación en la cual otros objetos encantados también se portan amables hasta que aparece el amo furioso, una enorme bestia, y se lleva al visitante.

### 3. Una doncella en el castillo encantado

(Secuencia, planos: 264-817)

Afuera de la casa del inventor, Gastón tiene preparada su boda sólo le falta la novia y entra a preguntarle a Bella si acepta, pero la doncella rechaza al arrogante cazador y éste se marcha enojado. La joven sale para alimentar a las gallinas, después camina por la pradera donde aparece Philippe asustado y ella le pide llevarla con su padre.

Bella llega al sombrío castillo y entra a buscar a su padre. Los objetos encantados se dan cuenta de su presencia y piensan que ella podría romper el hechizo. Lumiere la guía con su luz a la torre donde está encerrado Maurice, quien al ver a

su hija le pide huir, pero el amo se presenta. Bella se ofrece a ocupar el lugar de su padre si lo deja libre, la bestia acepta y lo saca del castillo para que un carruaje lo lleve al pueblo. El amo regresa con la joven para conducirla a su nuevo cuarto y tratando de ser amable, por consejo del candelabro, le permite ir a cualquier parte del castillo, menos al ala oeste. La doncella al querer saber por qué está prohibida esa parte causa el enojo de Bestia, quien le ordena acompañarlo a cenar.

En su cantina, Gastón está desilusionado por el rechazo de Bella, pero Lefou se encarga de animarlo resaltando sus calidades. De pronto, Maurice llega a pedir ayuda para salvar a su hija de una bestia enorme, lo cual provoca la risa de las personas y lo tachan de loco. Esto permite al cazador preparar un plan para casarse con la joven.

En su cuarto, Bella está triste cuando llega la señora Potts, una tetera, con su hijito Chip, una taza, para ofrecerle té y animarla, luego la vasija encantada se retira a preparar la cena dejándola en compañía del ropero quien le regala un vestido, pero ella se niega a bajar a cenar. En otra habitación, Bestia se pasea impaciente frente a la chimenea mientras la señora Potts y Lumiere le piden comportarse y controlar su temperamento, el cual estalla al enterarse de la decisión de la jo-

ven. El amo sube al cuarto de su prisionera para exigirle y después pedirle por favor lo acompañe, pero no la convence y enfurecido ordena a sus sirvientes no darle de comer.

Más tarde, Bella sale de su cuarto y va a la cocina donde la señora Potts le da de comer sin hacerle caso a Dindón, quien teme desobedecer la orden del amo y al cual Lumiere le pide tratar a la madamisela como un huésped y no como una prisionera. Al terminar de cenar, la joven recorre el castillo y despistando al reloj y al candelero se dirige al ala oeste y entra en un cuarto oscuro y desordenado, ahí ve un cuadro desgarrado de un joven y una rosa cubierta por un cristal que intenta tocar, pero se lo impide Bestia y furioso le ordena salir del lugar. Bella se asusta y huye del castillo montada en Philippe.

En el bosque, Bella y Philippe son atacados por unos lobos, pero Bestia aparece y lucha contra éstos quedando lesionado. La doncella lo lleva al castillo para curar sus heridas y le agradece haber salvado su vida.

#### 4. La libertad de Bella

(Secuencia, planos: 818-988)

En su cantina, Gastón ofrece dinero al encargado del asilo para encerrar a Maurice si Bella no se casa con él y van a bus-

car al inventor a su casa, pero éste no se encuentra porque fue solo a salvar a su hija. El cazador no se da por vencido y deja a su ayudante esperando su regreso.

En el jardín del castillo, Bella pasea con su caballo Philippe mientras Bestia la observa desde un balcón, de pronto un sentimiento lo impulsa a hacer algo por ella y con la idea de Lumiere le muestra la biblioteca provocando alegría en la joven. Desde entonces, ambos empiezan a llevarse bien, comen juntos, pasean por el jardín, alimentan a los pájaros, juegan con la nieve y se sientan a leer junto a la chimenea.

Cierto día, el amo toma un baño y se arregla para la cena mientras Lumiere le aconseja confesarle a la joven su amor, Dindón entra para avisar que la doncella está lista. Ambos bajan a cenar y con la música Bella invita a Bestia a bailar en el salón. El candelero, el reloj y la tetera están emocionados por lo ocurrido. La pareja sale al balcón, el príncipe hechizado le pregunta a la joven si es feliz y ella lo afirma, pero desearía ver a su padre. Bella logra contemplar por medio del espejo de la bestia a Maurice tirado en el bosque y enfermo y ante su preocupación, el amo la deja en libertad y le regala su espejo. Dindón cuenta a los otros objetos la decisión del príncipe, de esta forma el pequeño chip se entera del hechizo y se va. Bes-

tia observa con tristeza la partida de la doncella.

### **5. El regreso de Bella y Maurice**

(Escena, planos: 989-1096)

Bella encuentra a su padre en el bosque y lo lleva a casa, así Lefou se da cuenta de su regreso. Maurice se recupera con los cuidados de su hija, de pronto Chip sale de una bolsa en la cual viajó como polizón y cuando le pregunta a la joven por qué los dejó llaman a la puerta el dueño del asilo y otros habitantes, quienes vienen a llevarse al anciano por haber dicho que existía una bestia.

Afuera de la casa, Gastón se ofrece a ayudar a Bella si se casa con él, pero ella lo rechaza y trata de probar la cordura de su padre con el espejo donde aparece la imagen de la bestia, además argumenta que es un ser inofensivo. El cazador celoso sospecha que la doncella siente afecto por esa criatura, a la cual decide destruir incitando a las personas para que lo acompañen al castillo y dejando encerrados en el sótano a Bella y Maurice. Momentos después, Chip los libera al romper la puerta con una creación del inventor.

### **6. La muerte de la bestia**

(Secuencia alternante, planos: 1097-1321)

Desde el castillo, Lumiere, Dindón y la señora Potts se percatan de la llegada de varias personas al lugar y rápidamente la tetera avisa al amo lo ocurrido, pero él decide no hacer nada porque está muy deprimido. En cambio, los objetos encantados echan del castillo a los invasores, menos a Gastón.

En el ala oeste del castillo, Gastón encuentra a Bestia y lo lesiona con una flecha, luego lo arroja a los tejados para matarlo con un garrote, pero éste pone resistencia al ver de regreso a Bella y cuando está a punto de dejar caer a su agresor al vacío se arrepiente y le ordena marcharse. El príncipe encantado se dirige al balcón donde está la doncella y de pronto es herido nuevamente, ahora con un puñal, por el cazador, quien por su insistencia se desequilibra y cae. Bella ayuda a Bestia a subir y trata de animarlo, pero muere y en ese momento ella dice amarlo antes de caer el último pétalo de la rosa, entonces empiezan a caer rayos luminosos del cielo y el cuerpo de la criatura se eleva y se transforma en un joven que se pone de pie. Bella lo mira asombrada y reconoce en él a la bestia, los dos se besan mientras el hechizo del castillo y los sirvientes se rompe.

Tiempo después, la doncella y el príncipe bailan en el hermoso salón ante un gran número de personas quienes les desean

una vida feliz.

La película utiliza los cinco tipos de cámara: la objetiva a lo largo de la historia, la interpelativa al mostrar Gastón sus cualidades físicas, la subjetiva al presentar visiones de algunos personajes como cuando Philippe ve los dos caminos a seguir y en Gastón al observar la casa de Bella, la irreal al salirse por ventanas cerradas y el campo y contracampo en los diálogos de los personajes y en lo que miran.

Los enlaces y transiciones de planos y secuencias se dan con corte directo, fundido a negro y disolvencia.

#### **4.3.1 PERSONAJES**

##### **Personajes principales:**

##### **Bella**

- Joven.
- Estatura media.
- Delgada con buena figura.
- Tez blanca.
- Rasgos finos.
- Cabello café, lacio y largo, abajo de los hombros.
- Ojos cafés y grandes con sombra café en los párpados.
- Cejas finas y negras.
- Nariz respingada.

- Boca chica.
- Viste blusa blanca de manga larga, vestido azul claro de peto, delantal blanco, moño azul claro que le sujeta el cabello y zapatos negros.

#### **Bestia**

- Bestia café.
- Robusto con rasgos toscos y al caminar erguido es alto.
- Cara grande.
- Cuernos pequeños y negros.
- Orejas pequeñas y café oscuras.
- Ojos azules y grandes.
- Cejas gruesas, rectangulares y café claras.
- Nariz aplastada, grande y café oscura.
- Hocico chato y grande con dientes grandes y filosos.
- Patas grandes con garras negras.
- Cola pequeña.
- Voz gruesa.
- Viste camisa blanca de manga larga, pantalón azul marino y capa larga oscura.

#### **Cuando es humano:**

- Joven.
- Alto.
- Fornido.
- Tez blanca.
- Rasgos finos.
- Cabello rubio, ondulado, largo, hasta los hombros, y amrrado en una coleta.
- Ojos azules y grandes.
- Cejas gruesas.

- Nariz recta y grande.
- Boca grande.
- Viste camisa y corbatín blancos, chaleco café, saco azul con solapa y bordes amarillos, pantalón negro y botas ca rés.

#### **Maurice**

- Luciano.
- Estatura baja.
- Gordo.
- Tez blanca.
- Rasgos finos.
- Calvo, cabello canoso, lacio y corto.
- Ojos negros y grandes.
- Cejas gruesas y cafés.
- Nariz aguileña y grande.
- Bigote corto.
- Boca grande.
- Viste camisa amarilla clara, chaleco café, pantalón verde, capa y sombrero cafés, calcetines rayados en tonos verdes y zapatos cafés.

#### **Gastón**

- Joven.
- Alto.
- Fornido y musculoso.
- Tez blanca.
- Rasgos finos.
- Cara con mentón pronunciado.
- Cabello negro, lacio, largo, abajo de los hombros, y ama

rrado en una coleta.

- Ojos azules y grandes.
- Cejas gruesas.
- Nariz respingada.
- Boca grande.
- Voz gruesa.
- Viste camisa roja con cuello mostaza, pantalón negro, cinturón grueso negro con una hebilla grande amarilla, estuche de flechas café atado a la espalda, guantes mostaza que cubren el antebrazo y botas cafés hasta las rodillas.

**Personajes secundarios:**

**Lumiere**

- Candelabro amarillo.
- Tiene tres velas blancas encendidas a manera de cabeza y brazos.
- Cara alargada.
- Copete pequeño formado por la cera.
- Ojos negros y grandes.
- Cejas delgadas, curvadas y negras.
- Nariz alargada y grande.
- Boca grande.
- Voz afrancesada.

Cuando es humano:

- Señor.
- Estatura media.
- Delgado.

- Tez blanca.
- Rasgos toscos.
- Cabello café, lacio, largo, abajo de los hombros, y amarrado en una pequeña coleta naranja.
- Ojos negros y grandes.
- Cejas delgadas y largas.
- Nariz alargada.
- Boca grande.
- Voz afrancesada.
- Viste camisa crema de manga larga con puños rayados café y amarillo, corbatín amarillo, chaleco café, calzas rayadas café y amarillo, medias crema y zapatos cafés.

#### **Dindón**

- Reloj de peñúlo.
- Caja café con dos patas, puerta de vidrio y brazos amarillos.
- Cara redonda y rosa.
- Adornos cafés y amarillos en la parte superior a manera de cabello.
- Ojos negros, grandes y redondos.
- Cejas delgadas y negras.
- Nariz redonda y pequeña.
- Manecillas negras como bigote.
- Boca chica.

#### **Cuando es humano:**

- Señor.
- Estatura media.
- Gordo.
- Tez blanca.

- Rasgos toscos.
- Cabello café y peinado de partido enmedio con una pequeña coleta.
- Ojos negros, chicos y redondos.
- Cejas delgadas, pequeñas y negras.
- Nariz chata y pequeña.
- Bigote delgado, recto y negro.
- Boca grande.
- Viste saco café con solapa y bordes amarillos, corbatín blanco, pantalón negro y reloj de cadena colgado en el pecho.

#### **Señora Potts**

- Tetera redonda y blanca.
- Tapa y base con adornos rosas y violetas, agarradera y bordes amarillos.
- Ojos negros y chicos.
- Cejas finas y negras.
- Pico largo y grueso como nariz.
- Boca grande.

Quando es humana:

- Señora.
- Estatura media.
- Gorda.
- Tez blanca.
- Rasgos finos.
- Cabello canoso y amarrado en un pequeño chongo.
- Ojos negros y grandes.
- Cejas finas y negras.
- Nariz respingada y pequeña.

- Boca chica.
- Viste blusa violeta de manga larga con cuello amarillo, falda larga rosa, mandil blanco, sombrero violeta y zapatos negros.

**Chip**

- Taza de té blanca.
- Base con adornos violetas y rosas, bordes amarillos y un poco rota en la parte superior.
- Ojos negros y grandes.
- Cejas delgadas y negras.
- Agarradera amarilla como nariz.
- Boca chica.
- Voz infantil.

**Cuando es humano:**

- Niño.
- Pequeño.
- Delgado.
- Tez blanca.
- Rasgos finos.
- Cabello rubio, lacio y corto.
- Ojos negros y grandes.
- Cejas delgadas y negras.
- Nariz respingada y pequeña.
- Boca chica.
- Viste camisa blanca, short azul, calcetines blancos y zapatos cafés.

### **Philippe**

- Caballo percherón café.
- Corpulento.
- Crin larga y beige.
- Orejas pequeñas.
- Ojos negros y grandes.
- Cejas delgadas y negras.
- Quijada corta con una mancha blanca en la parte superior y bellos gruesos y café.
- Menudillos beige y cascos café.
- Cola beige.

### **Lefou**

- Joven.
- Estatura baja.
- Gordo.
- Tez blanca.
- Rasgos toscos.
- Cabello negro, corto y amarrado en una pequeña coleta.
- Orejas redondas y pequeñas.
- Ojos negros y grandes.
- Cejas delgadas.
- Nariz redonda, grande y rosa.
- Boca grande y chimuelo con dientes grandes.
- Viste camisa blanca de cuello grande, corbata negra de moño, chaleco rojo, saco café con puños más claros, pantalón verde y zapatos negros.

#### 4.3.2 PERSONAJES DE LA NARRACIÓN

El hechizo	Bella	Bestia
DESTINADOR	→ OBJETO	→ DESTINATARIO
OPONENTES	→ SUJETO	← AYUDANTES
Gastón	Bestia	Maurice
Lefou		Philippe
		Los objetos del castillo:
		Lumiere
		Dindón
		Señora Potts
		Chip

La vanidad	Bella	Gastón
DESTINADOR	→ OBJETO	→ DESTINATARIO
OPONENTES	→ SUJETO	← AYUDANTES
Bestia	Gastón	Lefou
Maurice		El encargado del asilo
Philippe		
Los objetos del castillo:		
Lumiere		
Dindón		
Señora Potts		
Chip		

**Sujetos.** Bestia y Gastón realizan las acciones principales de la película.

**Objetos.** Bestia desea el amor de Bella para romper el hechizo. Gastón quiere casarse con la joven.

**Destinadores.** El hechizo de Bestia lo impulsa a conseguir que la doncella lo ame. La vanidad de Gastón lo hace empeñarse en casarse con la mujer más hermosa del lugar, Bella.

**Destinatarios.** Son Bestia y Gastón ya que el objeto deseado es para ellos mismos.

**Oponentes.** Gastón y Lefou no quieren que la criatura consiga el amor de Bella. Bestia, Maurice, Philippe y los objetos del castillo: Lumiere, Dindón, la señora Potts y Chip interfieren en el plan del cazador para casarse con la joven.

**Ayudantes.** Maurice, Philippe y los objetos del castillo: Lumiere, Dindón, la señora Potts y Chip logran que Bestia rompa el hechizo con el amor de Bella. Lefou y el encargado del asilo ayudan a Gastón en su plan.

#### 4.3.3 PERSONAJES DE LA COMUNICACIÓN

**Narrador.** Al principio una voz en off acompañada de dibujos de vitrales se encarga de contar cómo el príncipe del hermoso castillo se convirtió en una horrible bestia.

**Narratorio.** El público escucha y ve la película.

#### 4.3.4 ESCENARIOS

Los lugares donde se realizan las acciones son los siguientes: el pequeño pueblo francés, la casa y el sótano del inventor, la pradera cercana a la casa, la taberna de Gastón, el bosque tenebroso y el castillo encantado (interiores diversos).

#### 4.3.5 COSAS

Las cosas pasivas relacionadas con los actuantes son los decorados y ambientes en los escenarios.

Las cosas activas principales que participan en la historia son: el espejo mágico, la rosa y los objetos encantados considerados como personajes.

#### 4.3.6 DUALIDAD IDEOLÓGICA

Las dualidades ideológicas presentes en La bella y la bestia son:

### **Riqueza-pobresa**

Los indicios de riqueza se encuentran en el joven príncipe al poseer un hermoso castillo y tener todo lo que desea. También en Gastón al darle dinero al encargado del asilo por llevarse a Maurice y así poder casarse con Bella.

La pobreza está en la vieja mendiga al ofrecer una rosa a cambio de refugio al príncipe, quien la rechaza por su aspecto andrajoso.

### **Conservador-liberal**

Lo conservador se presenta en los habitantes de la provincia francesa al considerar a Bella una chica muy extraña por estar metida siempre en sus lecturas, esto lo enfatiza Gastón, quien es admirado por su fuerza y valentía, al pedirle a la joven dejar a un lado los libros porque es malo que la mujer lea pues eso le da ideas y la hará pensar. El cazador y su ayudante juzgan de loco al inventor Maurice por no ser como los demás. Conservadora es también la idea de Gastón respecto al matrimonio, él quiere tener una linda esposa en el hogar esperándolo para que al llegar le dé un masaje en sus pies, además de cuidar a seis o siete hijos fuertes como el padre. Bestia es el príncipe de un castillo y tiene sirvientes, uno de los cuales, Dindón, le sugiere la forma tradicional para conquistar a la

doncella, es decir, con bombones, chocolates, flores y frases que nunca se cumplirán.

Lo liberal se centra en Bella debido a que le gusta leer libros, le parece aburrida su estancia en la provincia porque no encuentra a alguien con quien platicar, rechaza la propuesta de matrimonio del arrogante Gastón al no agradarle sus ideas y desobedece las órdenes de Bestia, así decide no bajar a cenar con él, sale de su cuarto para ir a comer, entra en el ala oeste y se marcha del castillo. Los objetos encantados también con tradicen al amo al darle comida a la prisionera. Lumiere le sugiere a la bestia una forma diferente para conquistar a la mad misela, mostrarle la biblioteca. Maurice es una persona que rompe con la estructura del pueblo al ser inventor.

#### **Bondad-maldad**

La maldad inicia en la película con el príncipe malcriado al desdeñar y burlarse del obsequio de la anciana, quien en realidad es una hechicera y al darse cuenta de la falta de amor en el corazón del joven lo convierte en una horrible bestia. Tiempo después, el príncipe hechizado toma como prisionero a Maurice sin hacer caso a sus súplicas de piedad. Pero es evidente que Gastón es el villano de la historia quien hace un plan porque insiste en casarse con Bella y para lograrlo le da dinero

al encargado del asilo para que se lleve al inofensivo Maurice. Lefou secunda la maldad del cazador quedándose a vigilar el regreso del inventor y su hija y cuando esto sucede el perverso encargado ordena capturarlo, entonces Gastón se ofrece a ayudar a la doncella si se casa con él, pero ante su reiterativo rechazo incita a los habitantes a destruir a la bestia y encierra en el sótano a Maurice y Bella impidiéndoles prevenir a la criatura. Al final de la película, Gastón pierde la vida en el enfrentamiento donde primero le pide clemencia a Bestia para después herirlo traicioneramente y caer al vacío.

La bondad se nota en algunos personajes de la historia. Los objetos encantados son bondadosos al brindar refugio al anciano y al ser amables con la doncella tratándola como un huésped. Maurice es un buen padre pues se opone a que su hija ocupe su lugar de prisionero e intenta rescatarla del abominable monstruo. Bestia se enfrenta a unos lobos para salvar a Bella, quien teniendo la oportunidad de escapar prefiere ayudarlo y curar sus heridas. Además, el amo del castillo decide hacer algo por la joven y le enseña la biblioteca, a partir de entonces ambos conviven de forma agradable. La muestra de bondad más notoria es cuando Bestia permite a Bella ver a su padre con su espejo mágico y luego la deja en libertad, pero ella regresa. La nobleza de la criatura no se quebranta y ante las súplicas de Gas

tón le perdona la vida. Finalmente, el hechizo se rompe antes de caer el último pétalo de la rosa y la bella y el príncipe son muy felices.

#### **Libertad-cautividad**

La cautividad se manifiesta con el joven príncipe al ser transformado en una espantosa bestia por un hechizo que debe romper antes de cumplir veintiún años, si no permanecerá así para siempre. Este repugnante aspecto lo hace esconderse en su castillo, al igual que sus moradores quienes también fueron encantados. Otros cautivos son Maurice al ser prisionero de Bestia y luego Bella al ocupar su lugar, más tarde ambos son encerrados en el sótano de su casa por orden de Gastón.

La libertad surge con Maurice en el momento en el cual Bella toma su lugar como prisionero. El amo deja libre a la doncella para que busque a su padre. Chip destruye la puerta del sótano y así el inventor y su hija pueden ir al castillo. Bestia y los objetos mágicos vuelven a ser humanos al romperse el hechizo.

#### **Verdad-mentira**

La mentira se plasma desde el inicio de la historia cuando la hechicera toma la forma de una anciana andrajosa para poner

a prueba la bondad del príncipe malcriado y egoísta. Los objetos del castillo intentan ocultar el hechizo a Chip y Bella. Le fou y el encargado del asilo hacen parecer a Maurice como un loco para llevar a cabo el plan del malvado Gastón, quien al ser rechazado por la joven infunde un falso temor a los habitantes hacia la bestia presentándola como un ser feroz y hasta el borde de la muerte su conducta mentirosa se mantiene al suplicar perdón y prometer hacer lo que ordene el amo.

La verdad aparece paulatinamente. La pobre anciana muestra su aspecto real convirtiéndose en una hermosa hechicera al ser despreciada por el joven. Chip se entera del hechizo al escuchar los lamentos de los objetos encantados por la partida de la doncella. Bella prueba la cordura de su padre al exhibir con el espejo mágico a la inofensiva bestia. Gastón hiere de forma traicionera al amo del castillo, instantes después de que éste desistió matarlo. El hechizo se rompe y la criatura se transforma en un apuesto joven y Bella descubre en él a Bestia.

#### **Poder-dominación**

El poder lo ejerce la hechicera al realizar su acto mágico contra el príncipe, el castillo y sus moradores. Bestia es el amo del lugar y tiene sirvientes que lo obedecen, además posee la autoridad para tomar prisioneros o dejarlos en libertad, co-

mo a Maurice y a Bella. El encargado del asilo ordena a sus ayudantes llevarse al inventor. Gastón es admirado por su fuerza y valor, influye en los habitantes para destruir a la monstruosa criatura y determina encerrar a la doncella y a su padre en el sótano. Los objetos encantados pelean contra los invasores y los derrotan, mientras el cazador hiera al decepcionado príncipe y está a punto de matarlo cuando éste ve regresar a Bella y eso lo motiva a enfrentarse ferozmente logrando tener en sus manos la vida del malvado, a quien perdona exigiéndole irse del castillo, pero Gastón le clava un puñal por la espalda.

La dominación se refleja en el príncipe y los habitantes del castillo al ser transformados en seres extraños por la hechicera. Maurice es prisionero de la bestia y luego Bella ocupa su lugar. Los objetos mágicos tienen cierto temor al amo, en especial Dindón al estar recordando a los demás las disposiciones del príncipe. A pesar de los intentos para probar la cordura de su padre y la docilidad de la criatura del espejo, Bella y Maurice son encerrados en el sótano por Lefou y los habitantes del pueblo según la orden de Gastón. Los invasores del castillo son derrotados por un ejército de objetos encantados. Bestia está muy deprimido y no pone resistencia a los golpes del cazador, quien después suplica por su vida, pero que finalmente lo hiera.

### **Belleza-fealdad**

La fealdad está en el interior del joven príncipe al ser malcriado, egoísta y poco amable, por eso se burla del obsequio de la mendiga y la menosprecia debido a su repugnante aspecto, pero como castigo es convertido en una horrenda bestia. Al igual, Gastón tiene sentimientos crueles.

La belleza se muestra en la hermosa hechicera, en Bella, quien además de ser bonita posee la capacidad de convivir con Bestia sin rechazarlo e incluso llega a amarlo, y en Gastón, el cazador apuesto y vanidoso. El príncipe encantado aprende que la verdadera belleza se encuentra en el interior, de esta forma consigue romper el hechizo y vuelve a ser un gallardo joven.

#### 4.4 ALADDÍN

La película Aladdín se realiza en un total de 1458 planos agrupados en seis secuencias:

##### **1. El diamante en bruto**

(Secuencia, planos: 1-180)

Un mercader empieza a contar una historia sobre una lámpara mágica, todo ocurre en el reino árabe llamado Ágrabah.

Una noche en el desierto, Gazeem, un humilde ladrón, entrega al gran visir Jafar, acompañado por su inseparable perico Iago, la otra mitad de una figura de escarabajo que al unirse se hunde en la tierra y hace brotar la cueva de las maravillas con forma de cabeza de felino cuya boca es la entrada. Por orden de Jafar, el ladronzuelo trata de introducirse al lugar lleno de riquezas para traer la lámpara, pero no lo logra, sólo podrá entrar ahí el diamante en bruto, aquel cuyo valor se encuentra por dentro.

En el bazar, Aladdín es perseguido por robar una pieza de pan, junto con su mono Abú burlan a los guardias y escapan. Ambos se sientan para comerse el pan, pero se conmueven al ver a dos niños hambrientos y mejor se lo dan a ellos. El príncipe

Achmed, un pretendiente de la princesa Jasmine, va hacia el palacio montando a caballo. Los dos pequeños se cruzan en su camino y el príncipe intenta castigarlos, pero Aladdín los defiende y por esto obtiene el insulto de rata miserable.

Aladdín va a su hogar, un sitio muy humilde desde donde se contempla el gran palacio. Está convencido que no es pillo sino pobre y tiene la esperanza de vivir algún día en ese lugar.

## 2. La princesa Jasmine

(Secuencia alternante, planos: 181-381)

En el palacio, el pretendiente visitante sale furioso porque la mascota de la princesa, el tigre Rajah, lo atacó. El sultán pide a su hija no rechazar más a sus pretendientes porque la ley dice que debe estar casada para su cumpleaños y sólo faltan tres días. Jasmine no está de acuerdo, quiere casarse por amor, tener un amigo y ser libre.

El sultán habla con Jafar sobre el problema de la princesa, éste lo hipnotiza con su bastón en forma de serpiente y le pide su diamante místico azul con el supuesto fin de encontrar un pretendiente. El gran visir va a su escondite secreto dentro del palacio. Jasmine disfrazada de plebeya escapa del palacio con ayuda de su tigre, así no tendrá un matrimonio que no de-

sea.

En el bazar, Aladdín y Abú roban comida. Jasmine observa todas las cosas del lugar e ingenuamente le da a un niño pobre una manzana sin pagarla, por ser ladrona la van a castigar cortándole la mano, pero el chico la defiende fingiendo que es su hermana quien está un poco loca. Mientras tanto en el palacio, Jafar utiliza el diamante místico para que las arenas le revelen que el diamante en bruto es Aladdín. Pasado el peligro, el ladronzuelo le muestra a la joven el lugar donde vive, platican y coinciden en que ambos se sienten en su vida atrapados. De pronto, los guardias llegan y empieza una persecución culminada con la captura del muchacho. Jasmine revela ser la princesa y ordena liberarlo, pero no lo consigue pues son órdenes del gran visir.

En el palacio, Jasmine furiosa habla con Jafar, quien le comunica que el jovencito ha sido decapitado por raptar a la princesa. Junto a una gran fuente, Jasmine llora por el incidente y Rajah trata de consolarla.

### **3. La cueva de las maravillas**

(Secuencia alternante, planos: 382-634)

En el calabozo, Aladdín está aprisionado y Abú le libera

sus manos. Un anciano prisionero, quien es Jafar disfrazado, lo persuade a obtener riquezas de la cueva de las maravillas y juntos escapan por un pasadizo secreto.

En el desierto, Aladdín y Abú entran en la cueva bajo la condición de no tocar nada más que la lámpara. Entre un inmenso caudal de riquezas conocen a una alfombra mágica que les indica dónde se encuentra ese objeto. Mientras Aladdín va por éste, el mono agarra un diamante inmenso, un tesoro prohibido ha sido tocado, por tanto no volverán a ver la luz del día y la cueva se empieza a derrumbar. Los visitantes atemorizados tratan de escapar montados en la alfombra. El anciano para ayudarlos pide primero la lámpara y al conseguirla les da su eterna recompensa, los deja atrapados en la cueva. Poco le dura el gusto a Jafar pues inmediatamente se da cuenta que ya no tiene la lámpara.

En el palacio, Jasmine comenta a su padre que Jafar hizo algo terrible, sentenció a muerte a un inocente.

Dentro de la cueva, Aladdín frota la lámpara recuperada por Abú y de ésta sale un genio, quien le va a cumplir tres deseos a su nuevo amo Al, excepto matar, hacer que alguien se engmore de él o traer a los muertos del más allá. El muchacho astutamente pone en duda el poder del genio, no cree que pueda sa-

carlos de ahí, pero Genie le demuestra lo contrario y los ayuda a salir montados en la alfombra.

#### 4. El príncipe Alf

(Secuencia, planos: 635-841)

En el palacio, el sultán pide a su visir consultar con él las sentencias y éste se disculpa cínicamente. Iago le da una idea a Jafar, él podría casarse con la princess y así ser el futuro sultán.

En un oasis, la alfombra con sus pasajeros aterriza. La ayuda brindada por el genio no cuenta como deseo ya que corrió por su cuenta. Si Genie pudiera desear algo sería su libertad, ser dueño de sí mismo, y Aladdín le promete liberarlo con su tercer deseo. El primer deseo del muchacho es ser príncipe y Abú es transformado en su transporte, un elefante.

En el palacio, Jafar hipnotiza al sultán para que ordene a su hija casarse con él, pero una música de fuera obstaculiza el transe, un nuevo pretendiente está llegando, el príncipe Alf Abawa quien es realmente Aladdín. El príncipe entra al palacio y pide la mano de Jasmine, el sultán se emociona y manifiesta que el joven le agrada, Jafar impetuoso intercede en nombre de la princesa, quien escucha cómo todos tratan de decidir su futu

ro y se retira molesta.

### 5. Aladdín es descubierto

(Secuencia, planos: 842-1090)

En el jardín del palacio, Alf no sabe qué hacer y Genie le aconseja ser él mismo y decirle la verdad a la princesa. El muchacho va a verla a su balcón para pedirle una oportunidad, ella cree haberlo conocido en el bazar, pero él lo niega, es un príncipe petulante y vanidoso como los demás. Alf la convence de dar un paseo en la alfombra mágica.

En un descanso del viaje sobre un tejado, Jasmine lo descubre, es el chico del bazar y le exige la verdad sobre su identidad. Alf asegura ser príncipe que en ocasiones se disfraza de plebeyo para salir a la calle.

El paseo termina cuando Alf deja a la princesa en su balcón y se besan. El joven desciende lentamente sobre la alfombra, por primera vez en su vida es muy feliz, pero al llegar al jardín es capturado por los guardias de Jafar quien les ordena matarlo. Alf es arrojado a la profundidad del mar junto con sus cosas, accidentalmente la lámpara roza sus manos y el genio se ve obligado a cumplirle su segundo deseo, salvarle la vida.

En el palacio, el sultán hipnotizado elige a Jafar como esposo de su hija, pero Jasmine se niega a casarse con él. Alf aparece repentinamente y lo acusa de haberlo intentado matar, además le destruye el bastón con el cual ha estado controlando al sultán, quien ordena capturarlo, pero Jafar desaparece entre una nube de humo. El sultán se percató que los jóvenes están enamorados y planea su boda lo más pronto posible.

En su escondite, Jafar se da cuenta que el príncipe Alf es realmente Aladdín y tiene la lámpara.

#### **6. La lámpara cambia de dueño**

(Secuencia alternante, planos: 1091-1458)

En el palacio, Alf no puede liberar al genio pues necesita continuar siendo príncipe y sin su magia no lo conseguirá. Genie se entristece y le hace ver a su amo que le ha mentado a todos. El muchacho sale de la habitación engañado por una imitación de la voz de la princesa hecha por Iago, quien toma la lámpara.

Alf intenta decirle la verdad a Jasmine, pero no lo consigue porque el sultán está dando la noticia al reino de Ágrabah sobre el compromiso de su hija.

En una torre del palacio, Jafar tiene la lámpara y su primer deseo es ser sultán. Aparece donde se está dando el anuncio real, ahora él es quien manda, pero no satisfecho con ese poder pide su segundo deseo, ser el hechicero más poderoso del mundo. Jafar revela a Jasmine la verdadera identidad del príncipe Alí, es un pobre ladrón llamado Aladdín y lo lanza dentro de una torre al fin de la Tierra.

La torre cae en un lugar montañoso y nevado, pero esto no es un obstáculo para que Aladdín y Abú montados en la alfombra regresen a Ágrabah.

En el palacio, el gran hechicero y su perico humillan al sultán y su hija. Jafar pide su deseo final, que la princesa se enamore perdidamente de él. Genie trata de explicarle las cláusulas de excepciones, pero su amo le ordena cumplirselo. Jasmine se percata de la presencia de Aladdín y distrae a Jafar haciéndolo creer que está enamorada de él, pero inmediatamente éu te se da cuenta del engaño para recuperar la lámpara. El hechicero convertido en una víbora gigante se enfrenta con Al, quien astutamente lo hace dudar de su poder, un genio es mucho más po deroso que él. Entonces Jafar pide su último deseo, ser el genio más poderoso, sin tomar en cuenta que eso implica estar aprisionado en una pequeña lamparita. Genie se deshace del hom-

bre problema aventando la lámpara a un lugar muy lejano.

La tranquilidad vuelve al palacio, el chico lamenta haber mentido ser príncipe, debe dejar de pretender algo que no es y pide su deseo final, la libertad de Genie. El sultán modifica la ley, ahora la princesa se casará con quien ella elija. Aladín y Jasmine se van viajando en la alfombra mágica.

La película utiliza cuatro tipos de cámara: la objetiva a lo largo de la narración, la interpelativa cuando el mercader empieza a contar la historia, la irreal en los viajes de la alfombra y el campo y contracampo en los diálogos de los personajes y en lo que miran.

Los enlaces y transiciones de planos y secuencias se dan con corte directo, fundido a negro y disolvencia.

#### **4.4.1 PERSONAJES**

**Personajes principales:**

**Aladín**

- Joven.
- Estatura media.
- Un poco fornido.
- Tez morena.

- Rasgos finos.
- Cabello negro, lacio y corto.
- Ojos negros y grandes.
- Cejas gruesas.
- Nariz recta.
- Boca grande.
- Viste chaleco morado, pantalón bombacho blanco con parches, fajilla café y gorrito guinda.

Quando es el príncipe Alf usa camisa de manga larga con bordes mostaza y pantalón bombacho blancos, fajilla mostaza, capa blanca con forro azul, turbante blanco con pluma azul y botines mostaza de punta retorcida.

#### **Jasmine**

- Joven.
- Estatura media.
- Delgada con buena figura.
- Tez morena.
- Rasgos finos.
- Cabello negro, lacio y largo, abajo de la cintura.
- Ojos negros y grandes con sombra azul en los párpados.
- Cejas delgadas.
- Nariz recta.
- Boca grande y labios rojos.
- Viste blusa pequeña, pantalón bombacho, diadema con un diamante enmedio y dos listones que le sujetan el cabello azules, aretes grandes, gargantilla y zapatos dorados.

### **Genio**

- Genio de una lámpara.
- Grande.
- Gordo y un poco fornido.
- Tez azul.
- Rasgos graciosos.
- Cara alargada con mentón y pómulos pronunciados.
- Pelón, sólo tiene una pequeña coleta negra.
- Crejas puntiagudas y grandes.
- Cjos negros y grandes.
- Cejas gruesas.
- Nariz aguilena.
- Boca grande.
- Barba delgada, corta y retorcida.
- Voz cambiante.
- Viste pantalón bombacho azul, fajilla guinda, arracada en la oreja derecha y brazaletes grandes dorados y botines guindas de punta retorcida.

### **Jafar**

- Señor.
- Alto.
- Delgado.
- Tez morena.
- Rasgos toscos.
- Cara alargada y flaca.
- Ojos negros, grandes, alargados, delineados y ojerosos.
- Cejas delgadas, curvadas y negras.
- Nariz aguilena.
- Bigote delgado que le circunda la boca y termina en una barba delgada, larga y retorcida, negros.

- Boca extremadamente grande.
- Voz maligna.
- Viste camisa guinda de manga larga con cuello blanco, faldón largo negro, fajilla roja, capa negra de hombrecas pronunciadas con forro rojo, turbante negro y guinda con adorno naranja y pluma roja y botines naranjas de punta retorcida.

**Personajes secundarios:**

**El sultán**

- Anciano.
- Estatura baja.
- Gordo.
- Tez morena.
- Rasgos toscos.
- Calvo, cabello canoso, lacio y corto.
- Ojos negros y chicos.
- Cejas gruesas y negras.
- Nariz aguileña.
- Bigote y barba abundantes.
- Boca chica.
- Viste camisa de manga larga, chaleco largo con bordes mostaza y pantalón bombacho crema, fajilla rayada verde agua y mostaza, turbante crema con pluma verde agua y botines crema de punta retorcida.

**Abá**

- Mico café.

- Pequeño, delgado y peludo.
- Mechón café.
- Ojos negros y grandes.
- Cejas delgadas y negras.
- Nariz pequeña.
- Boca grande.
- Cola larga y enrollada.
- Voz chillante.
- Viste chaleco guinda y gorrito guinda, naranja y morado.

#### **La alfombra**

- Tapete persa rectangular.
- Diseñado con figuras azules, guindas, moradas y mostaza; las cuatro puntas son motas mostaza y le funcionan como manos y pies.

#### **Rajah**

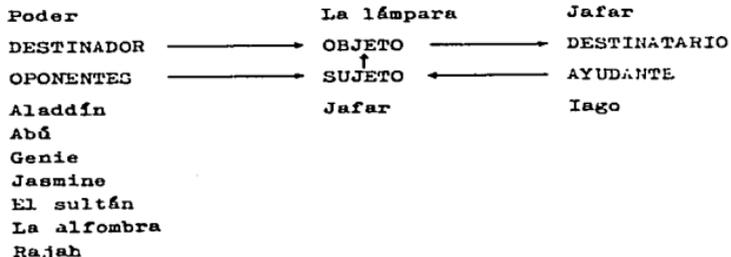
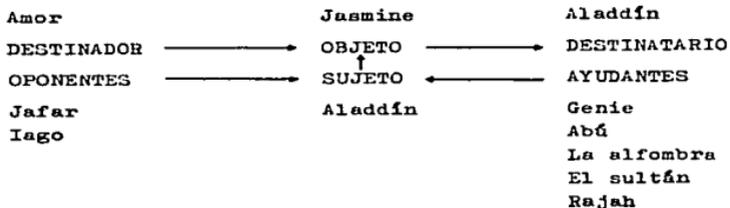
- Tifre naranja con franjas gruesas negras.
- Grande y gordo.
- Cara pequeña.
- Ojos negros y chicos circundados de blanco.
- Cejas delgadas y negras.
- Nariz naranja.
- Hocico grande y blanco.

#### **Iago**

- Loro rojo.
- Grande y gordo con plumas azules en las alas y moradas en la cola.

- Ojos negros y chicos.
- Cejas gruesas y negras.
- Pico grande y naranja con dentadura.
- Patas grandes y naranjas.
- Voz gritona.

#### 4.4.2 PERSONAJES DE LA NARRACIÓN



**Sujetos.** Aladdín y Jafar realizan las acciones principales de la película.

**Objetos.** Aladdín desea casarse con la princesa Jasmine. Jafar quiere la lámpara.

**Destinadores.** El amor impulsa a Aladdín a anhelar casarse con Jasmine. El poder motiva a Jafar para conseguir la lámpara.

**Destinatarios.** Son Aladdín y Jafar ya que el objeto deseado es para ellos mismos.

**Oponentes.** Jafar y Iago obstaculizan el deseo del ladronzuelo de casarse con la princesa. Aladdín, Abú, Genie, Jasmine, el sultán, la alfombra y Rajah se oponen a que el gran visir tenga la lámpara.

**Ayudantes.** Genie, Abú, la alfombra, el sultán y Rajah ayudan a Aladdín para que finalmente se case con Jasmine. Iago con sigue la lámpara para Jafar.

#### **4.4.3 PERSONAJES DE LA COMUNICACIÓN**

**Narrador.** Al principio un mercader árabe empieza a contar la historia de la lámpara mágica.

**Narratorio.** El público escucha y ve la película.

#### **4.4.4 ESCENARIOS**

Los lugares donde se realizan las acciones son los siguientes: las calles del reino, el bazar, el desierto, la cueva de las maravillas, la casa de Aladdín, el gran palacio (interiores diversos), el escondite secreto de Jafar, el oasis, el mar y el supuesto fin de la Tierra.

#### **4.4.5 COSAS**

Las cosas pasivas relacionadas con los actuantes son los decorados y ambientes en los escenarios.

La cosa activa principal que participa en la historia es la lámpara mágica. Además el bastón de Jafar y la alfombra mágica considerada como un personaje.

#### **4.4.6 DUALIDAD IDEOLÓGICA**

Las dualidades ideológicas presentes en Aladdín son:

##### **Riqueza-pobresa**

La riqueza se refleja en el estilo de vida ostentosa de los soberanos de Ágrabah, el sultán y la princesa Jasmine, o de otros lugares, como los príncipes Achmed y Alf, y cuando Jafar

se convierte en gran hechicero para usurpar el poder. Todos ellos están rodeados de un ambiente de lujo y comodidad: diamantes, oro, ropajes finos y muchas otras cosas. Los lugares que son sinónimo de riqueza son el gran palacio y la cueva de las maravillas que está llena de tesoros inimaginables.

La pobreza se encuentra en el pueblo de Ágrabah y más específicamente en la vida carente de Aladdín, quien vive en un lugar muy humilde, usa ropa desgastada, siempre roba para comer y es ante los ojos de los demás un simple ladronzuelo, una rata miserable.

#### **Conservador-liberal**

Lo conservador se enmarca con las leyes de Ágrabah y por el rol social constante de los soberanos y humildes. La ley dice que se le cortará la mano a quien robe, la princesa debe casarse con un príncipe antes de su cumpleaños, el culpable de rapto a dicha soberana será sentenciado a muerte y según el agregado de Jafar, quien termina cínicamente sorprendido, si la hija del sultán no ha elegido a un pretendiente antes de la fecha indicada se desposará con el gran visir. Por su rol social, Jasmine no puede salir del palacio y sólo lo logra al disfrazarse de plebeya, del mismo modo Aladdín cambia su apariencia a príncipe para pretender a la princesa y finalmente cuando la ma

gia desaparece ambos se dan cuenta que no pueden seguir juntos porque su condición social es extremadamente diferente.

Lo liberal se centra en la conducta de Jasmine, quien rompe con la estructura social impuesta: no le gusta que todos traten de decidir su vida, considera que la ley de un matrimonio a la fuerza está mal, prefiere no ser princesa y escapa del castillo, así conoce a un plebeyo del cual se enamora e ilusionada con ese amor no acepta a ningún príncipe petulante y vanidoso y se niega a cumplir la orden de su padre de casarse con Jafar. El sultán no se queda atrás y para hacer feliz a Jasmine realiza un gesto liberal al modificar la ley, entonces su hija se puede casar con quien elija o en otras palabras, una princesa se puede casar con un plebeyo.

#### **Bondad-maldad**

El primer indicio de bondad en la película es cuando Aladdín a pesar de su pobreza desiste comerse un pan y mejor se lo da a dos niños hambrientos, a quienes además salva del castigo por haberse atravesado en el camino del prepotente príncipe Achhmed. La benevolencia del chico continúa al defender en el bazar a una jovencita extraña del castigo por robar y al prometer y cumplir liberar al genio con su tercer deseo. La bondad es también cualidad de otros, como de Jasmine quien también se conmug

ve al ver a un niño hambriento y le da una manzana, de Genie al salvarle la vida a Alí y del sultán al cambiar finalmente la ley para hacer feliz a su hija. Los personajes buenos terminan alcanzando lo que desean: Aladdín se casa con Jasmine, el sultán ve a su hija comprometida y Genie obtiene su libertad.

La maldad en el príncipe Achmed al intentar castigar a los pequeños es sólo una falta menor comparada con la villanía encarnada en Jafar a lo largo de la historia. Jafar controla al sultán para lograr lo que desea, no le importa hacer sufrir a Jasmine al mentirle sobre la decapitación del jovencito del bazar, trata de matar a Aladdín al conseguir la lámpara, ordena a los guardias desaparecer al príncipe Alí, cuando es uno del genio lo trata muy mal, al convertirse el gran hechicero hace de Ágrabah un reino tenebroso y con su magia revela a la princesa la verdadera identidad de su amado príncipe para que ambos sufran, no contento con esto, envía al muchacho al fin de la Tierra mientras humilla a los soberanos, pero toda su maldad maliciosa termina encerrada en una pequeña lamparita.

#### **Libertad-cautividad**

Como los pájaros enjaulados de Jasmine, la cautividad se hace presente en la película. La libertad de Aladdín es coartada al ser capturado en dos ocasiones por los guardias y al que-

dar aprisionado en la cueva de las maravillas. Los soberanos no se libran de la cautividad, Jafar al transformarse en un gran hechicero hace prisioneros al sultán y su hija para humillarlos. Ser genio, tener poderes y dominar el universo, tiene como precio estar encerrado en una lámpara y Genie y Jafar lo pagan.

La libertad se expresa con los pájaros de Jasmine volando libremente por el cielo. La princesa escapa del palacio para vivir su propia vida y poder decidir con quién casarse. Aladdin consigue su libertad en dos ocasiones: el supuesto anciano prisionero lo ayuda a salir del calabozo y el genio con su poder lo saca de la cueva de las maravillas. Al igual que es liberado, Al libera, primero al sultán de la manipulación de su desleal consejero cuando rompe el bastón en forma de serpiente, después al sultán y su hija de la humillación del gran hechicero al motivarlo a convertirse en genio y aprisionarlo en una lámpara y finalmente a Genie de la esclavitud al pedir su tercer deseo.

#### **Verdad-mentira**

Como dirían en la colmena del abejorro Genie, la mentira nunca es buena; sin embargo, se muestra en repetidas ocasiones. Jafar miente constantemente al aparentar ser un leal consejero, a Jasmine sobre la sentencia del chico del bazar y al sultán

acerca de la ley respecto al matrimonio de la princesa. Los disfraces son piezas claves para esconder la realidad, así Jasmine logra ser plebeya, Jafar un anciano prisionero y Aladdín príncipe. Aquí la astucia se considera engaño, como cuando Aladdín defiende a la jovencita nueva del bazar fingiendo que es su hermana, en los momentos en los cuales el chico pone en duda el poder del genio y del gran hechicero, en la excelente imitación de la voz de la princesa hecha por Iago y en la malograda actuación de Jasmine para hacer creer a Jafar que está enamorada de él.

Las mentiras caen por su propio peso y la verdad aparece. Jasmine es realmente la princesa, el ostentoso príncipe Alí es un simple ladronzuelo y Jafar no es el leal gran visir que todos creían.

#### **Poder-dominación**

El poder se encuentra en manos de los soberanos y del amo del genio. El sultán controla la vida de su hija al tratar de obligarla a casarse a la fuerza, tiene una supuesta supremacía ante su gran visir y la facultad de cambiar las leyes para beneficio personal. Jasmine sutilmente hace uso de su poder al revelar ser la princesa para que liberen al chico del bazar y al amenazar a Jafar de deshacerse de él cuando ella se case. Por

su parte, los príncipes pretendientes tienen un toque de superioridad, como Achmed al intentar castigar a los niños y Alí ante quien el pueblo debe inclinarse. Sin lugar a dudas, Jafar es quien está en una lucha constante para obtener el poder absoluto, por esta razón quiere la lámpara y no rehúsa ningún medio para conseguirla más rápido, como la idea de la perversa mentecilla de Iago de casarse con la princesa. Sin embargo, el sueño del malvado tarda mucho en realizarse porque es hasta convertirse en el genio más poderoso del mundo cuando lo consigue, pero para su sorpresa sin tener tiempo de ejercerlo. Aladdín y Jafar son en su momento amos del genio estrafalario de la lámpara, implicando esto el derecho de pedirle tres deseos cada uno.

La dominación se nota en el pueblo de Ágrabah que se inclina y aclama a los soberanos y más específicamente en quienes obedecen una orden, como el ladronzuelo Gazeem y los guardias reales, y en las capturas acompañadas de un trato despiadado, tal es el caso de Aladdín al ser atrapado y al igual que la jovencita del bazar tachado de rata miserable. Estos individuos inmersos en contrastantes entornos coinciden en sentirse atrapados en su vida, él es siempre perseguido y a ella le rigen su vida. La dominación ejercida por el gran visir y su bastón de serpiente hacia el sultán es leve comparada con la emanada cuando el mundo da vuelta y el poder cae en manos del gran hechicero.

ro Jafar, quien haciendo gala de su nueva posición humilla al sultán y su hija. No obstante, la dominación más conmovedora es la de Genie, quien es permanente esclavo de la lámpara y de die tintos años, pero su tormento finaliza con el tercer deseo de su amigo Al.

#### 4.5 EL REY LEÓN

La película El rey león se realiza en un total de 1201 planos agrupados en seis secuencias:

##### **1. La presentación de Simba**

(Secuencia, planos: 1-93)

En la sabana de África, todos los animales se dirigen hacia la roca del rey, el león Mufasa, para la presentación de su hijo, Simba. Un viejo mandril llamado Rafiki es el encargado del rito de la ceremonia del ciclo sin fin.

En la guarida de la roca del rey, Scar, hermano de Mufasa, se lamenta por la vida injusta ya que él nunca será rey. Entonces llega Zazú, el mayordomo real, para comunicarle que el sobrano está enfurecido por su inasistencia a la presentación y sin poder decir más es devorado por el felino, pero la presencia oportuna del rey le salva la vida al pájaro al ordenar soltarlo. Scar finge haber olvidado el día de la ceremonia, por tanto se disculpa cínicamente con su amado hermano recalándole que él estaba en primera fila antes de la existencia de esa bola de pelos y le advierte no darle la espalda. Mufasa toma eso como un reto, pero su hermano nunca pelearía con él pues sólo tiene inteligencia, en fuerza bruta no es afortunado.

En su hogar, un baobab, Rafiki hace un dibujo del príncipe recién nacido.

## **2. El cementerio de elefantes**

(Secuencia, planos: 94-341)

Pasa el tiempo y en la guarida de la roca del rey, el cachorro Simba despierta a su padre para que le cumpla lo prometido. Desde lo alto de su trono, Mufasa le muestra a su hijo el reino cuya extensión abarca todo lo que toca la luz, la parte de sombra es un lugar fuera del límite al cual nunca debe ir y le explica que el tiempo de un soberano desciende y asciende como el sol y algún día saldrá con el pequeño. Caminando por el pastizal, el rey continúa su discurso al mencionar que todo coxiste en un delicado equilibrio en el cual se debe respetar a todas las criaturas conectadas en el ciclo de la vida. Zazú llega con el informe matutino y con él Simba practica el salto sorpresivo. Un topo agrega noticias subterráneas, hay hienas en las tierras del reino y de inmediato Mufasa se encamina ordenando a su mayordomo llevar al cachorro a casa. Zazú apacigua las ansias del príncipe de ir también diciéndole que cuando sea rey podrá corretear a esos animalejos roñosos y torpes.

En la roca del rey, Simba se encuentra con su tío y se vanagloria de ser el futuro rey y de conocer todo el reino. Con

el afán de sacarle tentación al pequeño, Scar menciona el límite norte, el lugar de sombras al cual sólo los valientes se atreven a ir y como Simba siente tener esta cualidad insiste en saber qué hay ahí. El tío no quiere que le pase nada a su único sobrino, pero en su argumento explicativo se le sale que hay un cementerio de elefantes y preocupado por esta revelación le pide prometer no ir y guardar el secreto.

En un paraje rocoso, Simba va a buscar a su mejor amiga llamada Nala para invitarla a un lugar genial cerca del manantial y sus mamá les dan permiso para ir, pero acompañados por Zazú. Los cachorros van realmente al cementerio de elefantes y necesitan deshacerse del mayordomo vigilante, quien les comenta que por tradición algún día se casarán, hecho poco agradable para la pareja asistosa y el cual será cancelado cuando Simba sea rey. Con ayuda de algunos animales, los pequeños escapan de Zazú al dejarlo aplastado bajo las asentaderas de un rinoceronte.

En el pastizal, Simba y Nala corren y pelean por el crédito de la idea para deshacerse de Zazú, la leoncita es siempre la vencedora. Con ese juego caen en el cementerio de elefantes y quedan sorprendidos por el lugar espantoso el cual van a explorar, pero el plumífero los encuentra y lo único por investigar será la salida. Simba no tiene miedo, él se ríe del peli-

gro, entonces salen tres hienas: Shenzi, Banzai y el torpe Ed, quienes descubren que su cena será el pájaro bufón de Mufasa y el futuro rey. Empieza una persecución donde Zazú es atrapado y puesto en una olla de presión que lo lanza muy lejos. Los cachorros son acorralados hasta que Mufasa llega a salvarlos y advierte a las hienas no volverse a acercar a su hijo, los animales temerosos huyen de inmediato. El rey se enoja con el pequeño porque desobedeció deliberadamente. Scar presencia todo lo ocurrido desde una saliente rocosa.

En el camino de regreso a casa, el rey ordena a Zazú llevarse a Nala, él le dará una lección a Simba. Sentados en el pastizal, el soberano está decepcionado de su hijo porque desobedeció y arriesgó la vida de Nala, pero el pequeño sólo quiso ser valiente como su padre. Ser valiente no significa buscar problemas y hasta un rey tiene miedo, como el que sintió Mufasa al creer perderlo. La lección termina con un jugueteo, padre e hijo con amigos, pero no siempre estarán juntos, Mufasa le cuenta que los grandes reyes del pasado los observan y gufan desde las estrellas.

### **3. La muerte de Mufasa**

(Secuencia alternante, planos: 342-578)

En el cementerio de elefantes, las hienas se quejan por es

tar al final de la cadena alimenticia, de pronto ven a un león y se espantan al creer que es alguien importante como Mufasa, pero es su amigo Scar, quien les da comida sin merecérsela ya que les envolvió como regalo a los cachorros y no pudieron eliminarlos. Además les pide ayuda para matar a Mufasa y así iniciar una nueva era donde él será el rey y las hienas nunca más sufrirán hambre.

En la profundidad de un cañón, Scar le pide a su sobrino aguardar ahí para recibir una sorpresa de su padre. A la orilla del cañón, una manada de ñus se encuentra comiendo mientras las hienas esperan la señal de su aliado y al recibirla provocan una estampida hacia el desfiladero. Simba ve a los cientos de animales acercarse y trata de huir. Scar avisa a Mufasa lo ocurrido y ambos corren hacia el lugar del peligro. Zazú ubica al pequeño agarrado de una rama. El rey se interna en la manada mientras su mayordomo pretende ir por ayuda, pero el malvado felino lo golpea dejándolo inconsciente. Después de una gran batalla, Mufasa pone a salvo a su hijo en una saliente rocosa, pero él necesita ayuda para subir y se la pide a su hermano, quien a la voz de ¡viva el rey! lo avienta al fondo del paso con la estampida aún en auge.

La estampida termina y Simba baja al cañón encontrando a

su padre tirado en el suelo sin sentido. El llanto del pequeño es consolado por su tío, quien le infunde culpa de la muerte del rey y le aconseja huir lejos y nunca regresar. Simba huye seguido por las hienas, a quienes Scar ordena matarlo. La persecución termina en el borde de un espeso matorral de espinas por el cual el cachorro se escabuye, los animalejos risueños no se arriesgan a quedar como alfileteros y viéndolo correr a lo lejos lo dan por muerto.

En la roca del rey, Scar lamenta ante las leonas la pérdida de Mufasa así como la del pequeño Simba y con el corazón desgastado sube al trono dando inicio a una nueva era donde el león y la hiena se unen para un futuro grande y glorioso.

En su árbol, Rafiki semiborra la imagen del príncipe león.

#### **4. Jacuna matata**

(Secuencia frecuentativa, planos: 579-747)

En el desierto, Simba al parecer está muerto y los buitres lo acechan. Un jabalí y una ardilla, llamados Fumba y Timón respectivamente, descubren que el cachorro está vivo y lo adoptan para que los cuide. El pequeño es un fugitivo quien no quiere hablar de su pasado, pero a ellos no les importa eso y le enseñan la filosofía jacuna matata. Esta forma de ser consiste en

dejar el pasado atrás y vivir sin preocuparse, es la gran vida sin reglas, responsabilidades, ni angustias. Sus nuevos amigos le muestran su hogar, la jungla, y le quitan su gusto carnívoro de comer dándole manjares poco comunes, como gusanos e insectos biscosos, pero sabrosos. Bajo esta filosofía el tiempo pasa y Simba se convierte en un león adulto.

En la guarida de la roca del rey, Scar disfruta del canto de Zazú, quien está aprisionado en una jaula de huesos y puntualiza la diferencia del real desempeño de Mufasa donde él no tenía que cantar, con este comentario hace al león usurpador enojarse y recordarle la prohibición de mencionar ese nombre en su presencia. Las hienas llegan a quejarse de la falta de comida y agua y Banzai susurra que con Mufasa no sufrían de esa manera, Scar escucha nuevamente el nombre prohibido y les ordena marcharse sin dar solución a la demanda.

En la jungla, los tres amigos tirados en el pasto observan el cielo y se preguntan qué serán esos puntos brillantes. Para Timón son luciérnagas pegadas en esa cosa negriazul, Pumba cree que son bolas de gas quemándose a millones de kilómetros de ahí y a Simba alguien le contó que son los grandes reyes del pasado quienes los están cuidando. La ardilla y el jabalí se ríen por semejante tontería, el león se aleja de ellos y a la orilla de

un barranco se desploma de tristeza. Con ese movimiento, plumas y hojas son arrastradas por el viento hasta el árbol de Rafiki, quien toma un puñado y al hacer un rito en un caparazón de tortuga descubre que Simba está vivo, por tanto al dibujo semiborrado del príncipe le agrega una melena.

### 5. Simba regresa a casa

(Secuencia, planos: 748-977)

Por la jungla imponente, Pumba y Timón caminan. El jabalí se desvía siguiendo un insecto, de pronto sale una leona quien lo corretea hasta dejarlo atorado en la raíz de un árbol y cuando está a punto de comérselo llega el amigo león a defenderlo. Al ser vencido por la fiera, Simba se percata que es Nala, su mejor amiga. La leona queda sorprendida al verlo vivo pues es la esperanza para recuperar el reino, ahora infestado de hienas y sin agua ni comida, pero él niega ser el rey y no piensa regresar. Con este encuentro, los felinos se enamoran mientras Pumba y Timón lloran porque el trío se terminó.

En el pastizal, Simba está convencido que el pasado no se puede cambiar y no logrará nada si regresa, mira al cielo y se siente culpable. Rafiki lo sigue insistentemente y tras una serie de preguntas lo pone a reflexionar sobre quién es, es el hijo de Mufasa y le muestra que su padre vive en una estrella re-

flejada en un estanque. Las nubes forman la figura de Mufasa, quien recrimina a su hijo haberlo olvidado porque no recuerda quién es y le pide ver en su interior al rey verdadero y tomar su lugar en el ciclo de la vida. Los vientos cambian y las nubes se tornan a la normalidad, al igual Simba necesita cambiar, pero no es fácil, si regresa se enfrentará a un pasado doloroso del cual sólo puede huir o aprender y él decide volver.

Bajo un árbol, Pumba y Timón duermen y llega Nala a preguntarle el paradero de Simba sin obtener razón. Gracias a Rafiki y tras el desenredo de una conversación cruzada se enteran que Simba ha regresado a retar a Scar para ocupar su lugar como rey.

#### **6. Simba ocupa su lugar como rey**

(Secuencia, planos: 978-1201)

Por el desierto, Simba corre hasta llegar a su hogar, no puede cambiar el pasado, pero hará algo por ese reino sombrío con apoyo de sus amigos. Los recién llegados caminan sigilosamente y al ver que hay muchas hienas las distraen con una carnada muy especial, Pumba y Timón bailando hula-hula. Nala alertará a las leonas y Simba buscará a Scar.

En la roca del rey, Scar llama a Sarabi, madre de Simba,

para reprenderla porque las cazadoras no cumplen con su deber, pero como no hay manadas sólo tienen la alternativa de irse del reino, cosa que el soberano usurpador nunca hará. La leona molesta lo acusa entonces de sentenciarlos a muerte y al compararlo con Mufasa recibe un fuerte golpe del malvado, quien se siente diez veces superior. Desde un peñasco, Simba observa lo ocurrido y baja a defender a su madre, todos quedan sorprendidos al ver vivo al verdadero rey, quien pide a Scar dimitir o pelear. El astuto tío continúa la farsa acusándolo de ser el asesino de su padre y junto con las hienas lo acorralan para hacerlo caer, pero antes le revela su pequeño secreto, él mató a Mufasa. Simba se reincorpora y obliga al criminal a decir la verdad, esto da inicio a un combate de hienas contra leonas, apoyadas por Timón, Pumba y las artes marciales de Rafiki.

En un peñasco, Simba y Scar están cara a cara, el malvado tío suplica piedad pues las hienas son las verdaderas enemigas y le promete ser su fiel vasallo, pero su sobrino no le cree y le pide huir lejos y nunca regresar. Scar no se da por vencido y le echa brasas en los ojos para iniciar una pelea culminante cuando el villano cae y es devorado por las hienas.

Después del cruel enfrentamiento, Simba sube al sitio que le corresponde, la roca del rey, y emite secundado por sus súbditos.

ditos un gran rugido recordando a su padre.

El tiempo pasa y el reino vuelve a ser el de antes, con abundante vegetación y animales. En la roca del rey, el ciclo sin fin continúa cuando Simba y Nala, acompañados de sus amigos, presentan a su cachorro, el futuro rey león.

La película utiliza los cinco tipos de cámara: la objetiva a lo largo de la narración, la interpelativa cuando Timón y Pumbaa dentro de la filosofía de jacuna matata cuentan la historia del jabalí con su repugnante olor, la subjetiva en las persecuciones, la irreal en tomas aéreas y en la pelea de Simba contra Scar y el campo y contracampo en los diálogos de los personajes y en lo que miran.

Los enlaces y transiciones de planos y secuencias se dan con corte directo, fundido a negro y disolvencia.

#### **4.5.1 PERSONAJES**

##### **Personajes principales:**

###### **Mufasa**

- León café claro.
- Robusto y fuerte.

- Melena café oscura.
- Ojos negros y chicos.
- Cejas delgadas y negras.
- Nariz café.
- Hocico delinado.

#### **Simba**

- Cachorro mostaza.
- Pequeño y gordo.
- Mechón mostaza.
- Orejas grandes con la orilla café.
- Ojos cafés.
- Cejas delgadas y negras.
- Nariz rosa.
- Hocico delineado.

#### **Cuando es adulto:**

- León mostaza.
- Robusto y fuerte.
- Melena café.
- Ojos cafés.
- Cejas delgadas y negras.
- Nariz rosa.
- Hocico delineado.

#### **Scar**

- León café.
- Flaco y débil.
- Carn alargada.
- Melena negra y patillas grandes cafés.

- Ojos verdes, grandes, alargados y ojerosos.
- Cicatriz que le atraviesa el ojo izquierdo.
- Cejas delgadas, curvadas y negras.
- Nariz negra.
- Hocico grande y delineado.
- Barba pequeña y blanca.
- Voz maligna.

**Personajes secundarios:**

**Zazú**

- Pájaro azul.
- Pequeño con plumas terminadas en puntas blancas con negro en las alas y cola y pecho blanco.
- Copete negro.
- Ojos negros y grandes.
- Párpados azules.
- Cejas gruesas y negras.
- Pico largo, ancho, grande y naranja.
- Patas naranjas.
- Cola larga.

**Hala**

- Cachorra marrón.
- Pequeña, gorda y fuerte.
- Orejas grandes.
- Ojos azules.
- Cejas finas y negras.
- Nariz rosa.

- Hocico delineado.

Cuando es adulta:

- Leona marrón.
- Esbelta y fuerte.
- Ojos azules.
- Cejas delgadas y negras.
- Nariz café clara.
- Hocico delineado.

#### **Fumba**

- Jabalí café.
- Gordo.
- Cara con mentón, nariz y pómulos muy pronunciados.
- Mechón y crin negros.
- Ojos negros y chicos.
- Nariz grande y rosa.
- Hocico grande con colmillos grandes y un solo diente en la parte inferior.
- Patas muy delgadas y pezuñas negras.

#### **Timón**

- Ardilla marrón.
- Placa con manchas café claras en la espalda y dedos y punta de la cola café.
- Mechón café.
- Orejas negras.
- Ojos negros con sombra café en los párpados.
- Cejas delgadas, curvadas y negras.
- Nariz redonda, grande y negra.

- Boca grande con dientes grandes.
- Cola larga y recta.

#### **Rafiki**

- Mandril gris.
- Delgado con pecho blanco.
- Cara alargada y azul.
- Mechón gris y cabello blanco.
- Ojos negros circundados de negro.
- Nariz grande y roja.
- Boca grande.
- Barba blanca.
- Trasero azul.

#### **Sarabi**

- Leona marrón.
- Esbelta.
- Orejas con la orilla café.
- Ojos café y chicos.
- Cejas delgadas y negras.
- Nariz café clara.
- Hocico delineado.

#### **Hienas**

- Animales grises.
- Flacas y jorobadas con manchas y crin negras.
- Orejas pronunciadas, grandes y negras.
- Ojos negros y ojerosos.
- Nariz redonda y negra.

- Hocico grande y delineado con dientes grandes y filosos.

Cada una tiene características particulares:

**Shenzi**

- Mechón negro.

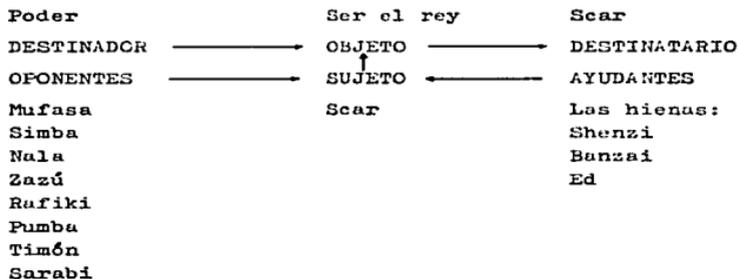
**Banzai**

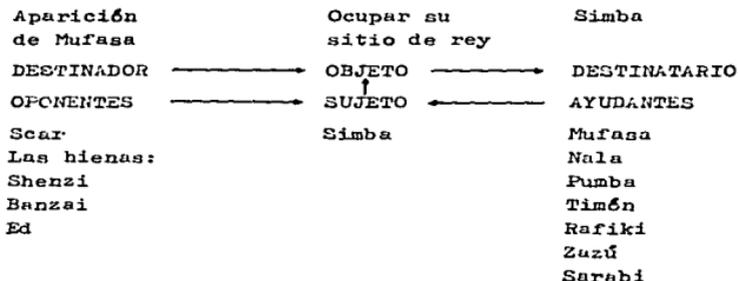
- Cejas gruesas y negras.
- Voz de pandillero.

**Ed**

- Ojos separados y desviados.

**4.5.2 PERSONAJES DE LA NARRACIÓN**





**Sujetos.** Scar y Simba realizan las acciones principales de la película.

**Objetos.** Scar desea ser el rey. Simba quiere ocupar su sitio de legítimo soberano.

**Destinadores.** El ansia de poder impulsa a Scar a codiciar ser el rey. La aparición de Mufasa en las nubes motiva a Simba para regresar a su reino y ocupar el trono.

**Destinatarios.** Son Scar y Simba ya que el objeto deseado es para ellos mismos.

**Oponentes.** Mufasa, Simba, Nala, Zazú, Rafiki, Pumba, Timón y Sarabi no aceptan al usurpador como rey. Scar y las hienas: Shenzi, Banzai y Ed hacen todo lo posible para impedir que el monarca verdadero ocupe su lugar correspondiente.

**Ayudantes.** Las hienas: Shenzi, Banzai y Ed apoyan la idea de Scar de ser rey. Mufasa, Nala, Pumba, Timón, Rafiki, Zazú y Sarabi logran que Simba suba al trono.

#### **4.5.3 PERSONAJES DE LA COMUNICACIÓN**

**Interlocutores.** Mufasa y Simba hablan sobre los grandes reyes del pasado quienes observan y vigilan desde las estrellas. Pumba y Timón relatan el pasado del jabalí con su repugnante olor.

**Interlocutarios.** Simba escucha la historia de Mufasa. El cachorro fugitivo y el público son los receptores del pasado del jabalí. Pumba y Timón ponen atención al relato de su amigo el león.

#### **4.5.4 ESCENARIOS**

Los lugares donde se realizan las acciones son los siguientes: la roca del rey, la guarida de la roca del rey, el baobab, el pastizal, el cementerio de elefantes, el cañón, diversos pa-

rajes rocosos, el desierto, la jungla y la cascada.

#### **4.5.5 COSAS**

Las cosas pasivas relacionadas con los actuantes son los ambientes naturales.

Las cosas activas principales que participan en la historia son: los instrumentos de Rafiki (el fruto con el cual hace la ceremonia, el bastón y el caparazón de tortuga), el dibujo del príncipe recién nacido y el clima que se adapta a las circunstancias del relato, así el sol ilumina la presentación de Simba y delimita el reino, las nubes forman la figura de Mufasa y una tormenta cae cuando Scar y su sobrino se enfrentan.

#### **4.5.6 DUALIDAD IDEOLÓGICA**

Las dualidades ideológicas presentes en El rey león son:

##### **Conservador-liberal**

Lo conservador se ubica en el papel desempeñado por los animales del reino, donde el león es el rey de la sabana y los demás son los súbditos a su disposición. Para que todo coexista en un delicado equilibrio, el reino del león no se relaciona con el territorio de las hienas, quienes están al final de la cadena alimenticia. Las obligaciones están determinadas: el

príncipe recién nacido es presentado en una ceremonia a la cual tienen que asistir todos los animales y cuando sea grande debe casarse aunque le disguste la idea, como al pequeño Simba; Mufasa como padre protector salva a su hijo en dos ocasiones, de las hienas y la estampida, y le da una lección por su desobediencia deliberada; corresponde a Scar subir al trono tras el deceso de su hermano y su sobrino; la ley prohíbe mencionar el nombre del difunto rey en presencia de Scar; las leonas tienen la obligación de traer la comida y Simba debe ocupar el trono porque es el legítimo soberano. La concepción de las estrellas desde el padre de Mufasa es que los grandes reyes del pasado los cuidan desde esos lugares celestiales y para Timón son luciérnagas pegadas en esa cosa negrizul, quizá ambas sean ideas raras, pero acordes al mundo animal.

Lo liberal se centra en la nueva era iniciada por Scar y en la filosofía jacuna matata. Scar no asiste a la ceremonia de presentación porque él ansía ser el rey y al conseguirlo lleva a cabo una nueva era donde león y hienas se unen, pero algunos súbditos se rebelan ante esta situación: Nala escapa para buscar ayuda, la magia de Rafiki hace a Simba reflexionar y regresar a ocupar su lugar de rey y Zazú, Banzai y Sarabi manifiestan no estar de acuerdo con el real desempeño de Scar. La conducta liberal del pequeño Simba al ir al cementerio de elefan-

tes a pesar de las advertencias de su padre y su tío y al pensar cancelar la tradición de casarse cuando sea el monarca, se agudiza cuando vive con la filosofía jacuna matata, así el león cito hace de la jungla su hogar, come insectos y gusanos y niega ser el rey. La concepción de las estrellas de Pumba rompe con la estructura del mundo animal, él cree que son bolas de gas quemándose a millones de kilómetros de ahí.

#### **Bondad-maldad**

La bondad es característica de la mayoría de los personajes. Mufasa impide que Scar se coma a Zazú, no hace nada contra la amenaza de su débil hermano, salva a su hijo de peligros de muerte y la lección merecida que le da termina de forma agradable. Zazú es más que el mayordomo a la orden del rey, ante el riesgo de la estampida toma la iniciativa de ir por ayuda. Los inseparables Pumba y Timón le salvan la vida a Simba y lo adoptan, en respuesta de esta amistad, el felino defiende al jabalí de la fiera leona. Rafiki es un brujo bueno quien le muestra al león fugitivo que su padre vive, así éste regresa y recupera su reino con apoyo de sus fieles amigos. El rey verdadero es noble y no matará al asesino de su padre, mejor opta por pedirle huir lejos y nunca regresar. Finalmente, el bien triunfa cuando Simba sube al trono y el reino sombrío desaparece.

Indudablemente, Scar encarna la maldad y sus cómplices son las hienas. Todas las acciones de Scar son malévolas: trata de comerse a Zazú, molesto porque nunca será rey le advierte a su hermano no darle la espalda, le saca tentación al ingenuo Simba de ir al cementerio de elefantes para que las hienas lo eliminen, con ayuda de estos animales risueños mata al rey en el cañón, intimida a su sobrino para hacerlo huir lejos y ordena a sus aliadas matarlo, mantiene aprisionado a Zazú, no da solución a la queja de las hienas, golpea a Sarabi cuando lo compara con Mufasa, acusa a Simba de ser el asesino de su padre y lo acorrala para hacerlo caer y ante el gesto noble de su sobrino de no matarlo, le avienta brasas a los ojos. Pero su villanía termina al ser devorado por sus supuestas amigas.

#### **Libertad-cautividad**

El primer indicador de cautividad es la comida, un ratón blanco, en la garra de Scar. Simba es acorralado en dos ocasiones, la primera por las malvadas hienas, quienes inmediatamente se arrepienten de haberlo hecho al ser atrapadas por el poderoso Mufasa, y la segunda por la repentina estampida de la cual tampoco logra salir sin ayuda. Zazú es prisionero de principio a fin, empieza en el hocico de Scar quien trata de comérselo, después bajo las asentaderas de un rinoceronte, capturado por las hienas para ponerlo en una olla de presión y por último en-

jaulado por el desalmado felino.

Como el ratón blanco escapando de la garra de Scar, el cachorro Simba visualiza su libertad futura pues cuando sea rey podrá corretear a los animalejos roñosos y torpes y junto con Nala se libran de la vigilancia de Zazú para ir al cementerio. Mufasa es quien salva a su hijo de peligros de muerte, de las hambrientas hienas y de la violenta estampida. Los malvados tienen sus artimañas para librarse: las hienas se esfuman del acorralamiento de Mufasa con la tremenda agilidad de sus patas y Scar sube al trono al concluir su acto maligno de la emboscada del cañón. Ante la opresión del reino sombrío, Nala escapa para pedir ayuda y encuentra a Simba, quien gracias a la aparición de su padre olvida el miedo de su pasado y regresa a recuperar lo suyo. Con la presencia del verdadero rey, la libertad culmina cuando las leonas se rebelan contra el usurpador y Zazú es sacado de la jaula de huesos.

#### **Verdad-mentira**

Las acciones de Simba al mentirle a su madre diciéndole que va a ir al manantial y a Nala justificándose que nunca regresó a la roca del rey porque quiso ser independiente, son simples eslabones comparados con la cadena de patrañas realizadas por su tío, el gran actor en la mentira. Scar finge olvidar el

día de la ceremonia de presentación, astutamente le saca tentación a su sobrino de ir al cementerio, engaña al cachorro haciéndolo esperar una sorpresa en el fondo del cañón, simula preocuparse por el peligro de la estampida, culpa al pequeño de la muerte del rey, cínicamente lamenta la pérdida de Mufasa y Simba y con un supuesto corazón destrozado sube al trono, su farsa no para al regresar el rey verdadero pues lo acusa de ser un asesino, achaca a las hienas ser las causantes de todo el mal, promete ser un fiel vasallo y al caer vencido en la lucha final aparenta regocijo al ver a sus amigas las hienas.

La verdad aparece tarde o temprano: los cachorros no van al manantial sino al cementerio de elefantes, la sorpresa para morir se recibe el pequeño príncipe es una manada de ñus, al borde de su muerte Mufasa se da cuenta que su hermano es un asesino, tras un exilio injusto y para la sorpresa de todos Simba está vivo y es el legítimo soberano, quien al igual que su padre, a punto de morir, descubre que Scar es el verdadero asesino, pero la historia no se repite, Simba no cae y obliga al persistente mentiroso a confesar su crimen antes de ser devorado por las hienas transformadas en sus enemigas debido a sus falsas acusaciones.

### **Poder-dominación**

La roca del rey es el lugar desde el cual se ejerce el poder en manos de un rey león, en sus diferentes versiones: Mufasa, Scar o Simba, quien domina la sabana y a sus súbditos. Este poder es hereditario, los animales del reino acuden a la ceremonia de presentación del príncipe recién nacido, quien será el futuro soberano si no existe ninguna adversidad, como la provocada por Scar al eliminar al monarca y su sucesor. La familia ejerce un control sobre el pequeño Simba, así su padre le prohíbe ir al límite norte, le impide acompañarlo a enfrentar a las hienas y le da una lección por desobedecerlo; su madre le da permiso para ir al manatí; Zazú como una extensión de los soberanos lo cuida y su tío lo manipula para que vaya al cementerio de elefantes y para que huya sintiéndose culpable de la muerte del rey.

La dominación se refleja con los tres reyes leones, sus súbditos son los animales del reino, las leonas, las hienas y Zazú, el leal mayordomo quien obedece las órdenes reales aunque las considere humillantes, como servir de carnada para el salto sorpresivo y cantar. En el reino de Simba se postran dos nuevos súbditos: Pumba y Timón. La infancia de Simba es controlada por su familia, pero sin lugar a dudas el dominio más cruel que le perdura hasta ser adulto es la culpabilidad infundida por su

malvado tío de un crimen que no cometió.

### **Vida-muerte**

La vida y la muerte se conciben como un ciclo sin fin, don de todo coexiste en un delicado equilibrio en el cual se debe respetar a todas las criaturas, desde la pequeña hormiga hasta el veloz antilope, y en el que todos los seres vivos están conectados, así el antilope es la comida del león, quien al morir alimenta al pasto y éste a su vez es lo que come dicho rumiante. Vida y muerte son parte de la naturaleza, como la salida y puesta del sol, con esta concepción nadie muere sólo cumple el ciclo y continúa existiendo dentro de quien lo recuerda.

### **Valentía-cobardía**

Ser valiente no significa buscar problemas y Mufasa sólo lo es cuando es necesario, como al tomar la acción de su hermano de darle la espalda como un reto, al enfrentar a las hienas que invaden su reino y al salvar a su hijo de riesgos de muerte. Simba no se queda atrás, él se río del peligro y para comprobarlo va al cementerio de elefantes prohibido, defiende a Pumba del ataque de la fiera y decide regresar a retar a Scar. Los malvados ostentan un mínimo de valor: las hienas le echan en cara al soberano usurpador la falta de agua y comida e inician el enfrentamiento contra Simba, en el cual Scar combate fe

rozmente cuerpo a cuerpo con su fuerte sobrino. Zazú, Nala, Sarabi, Pumba, Timón y Rafiki demuestran su valentía al luchar contra los malos.

Las cobardías principales de la historia son la de Simba y Scar. Simba sintiéndose culpable de la muerte de su padre se re fugia por un largo tiempo en la jungla para olvidar un pasado imposible de enfrentar hasta que comprende que el pasado no se puede cambiar y sólo se puede huir o aprender de él. Por su pa te, Scar al carecer de fuerza bruta no pelea con su hermano pre fiere prepararle una trampa para matarlo, se atemoriza con el inesperado regreso de su sobrino y ante ningún intento de defen sa es devorado por las hienas.

#### 4.6 LA DUALIDAD IDEOLÓGICA EN LAS PELÍCULAS DE WALT DISNEY

La sirenita, La bella y la bestia, Aladdín y El rey león son producciones de dibujos animados de Walt Disney que encierran tras historias de diversos matices una dualidad ideológica posible de detectar a través de una apreciación cinematográfica.

La sirenita es el relato de una sirena que vive en el reino submarino de su padre y sueña con salir a la tierra, deseo acentuado al enamorarse de un humano a quien salva de un naufragio. Desobedeciendo a su padre, la pequeña hace un pacto con la bruja del mar para abandonar su mundo y conseguir ese amor.

La bella y la bestia inicia cuando el padre de la bella cae accidentalmente prisionero en el castillo de la bestia y su hija lo reemplaza. En esa estancia, la joven descubre que tras el aspecto monstruoso de la criatura se oculta un hombre de buen corazón, quien recobra su apariencia humana al romper con el amor su hechizo.

Aladdín se ubica en un reino árabe donde un ladronzuelo llamado Aladdín desea casarse con la princesa y lo logra gra-

cias al genio de una lámpara mágica.

El rey león remite a África, lugar en el cual un cachorro infundido de miedo huye por un crimen que no cometió, la muerte de su padre, el rey león. Mientras tanto, su malvado tío usurpa el poder, pero el cachorro crece y regresa para ocupar su sitio como legítimo soberano del reino.

Estas cuatro películas muestran como constantes en su contenido ideológico las dualidades conservador-liberal, bondad-maldad, libertad-cautividad, verdad-mentira y poder-dominación.

Lo conservador se encuentra en el rol social constante e inflexible, el soberano ocupa un lugar privilegiado y distinto al de sus súbditos, quienes siempre están a su disposición: Tritón es el monarca del mar, Éric es el príncipe en el mundo de los humanos, Bestia es el príncipe en una tierra lejana, el sután es el soberano de Ágrabah, Jasmine es la princesa, Aladdín es un plebeyo y el león es el rey de la sabana. Existen además ideas conservadoras en todos los entornos, así el reino de las sirenas mantiene una concepción negativa de los humanos, los habitantes de la provincia francesa consideran extraña a una mujer que lee y tachan de loco a un inventor, las leyes del territorio árabe marcan el comportamiento a seguir y el reino del

león no se relaciona con las hienas y tiene determinadas las obligaciones de los animales para que se cumplan.

Lo liberal se centra en lo que rompe de forma radical con las estructuras establecidas en los distintos medios, es decir, en la conducta de Ariel, Bella y Jasmine, quienes actúan contra lo estipulado por las leyes o por el criterio de los demás, el oficio de Maurice de ser inventor, la nueva era iniciada por Scar donde león y hienas se unen y la filosofía jacuna matata, la gran vida sin reglas, responsabilidades, ni angustias.

La bondad se expresa en muchos momentos y aunque a veces parece ser arrasada por el mal siempre triunfa sobre éste, entonces los personajes buenos terminan alcanzando lo que desean y de forma feliz. Ariel es convertida definitivamente en humana por su padre, esto le permite reunirse con Eric y casarse. El hechizo de la bestia se rompe antes de caer el último pétalo de la rosa y la bella y el príncipe son muy felices. Aladdin se casa con Jasmine, el sultán ve a su hija comprometida y Genie obtiene su libertad. Simba sube al trono y el reino sombrío desaparece.

Por el contrario, la maldad se encarna en los villanos y sus cómplices, quienes no logran llevar a cabo con éxito todos

sus actos malignos y acaban sin conseguir lo que quieren y de una manera funesta, para algunos su trágico final es la muerte. Úrsula parece al encajarsele la punta de un barco y Flatsom y Jetsom son desintegrados por un rayo del tridente. Gastón pierde la vida cayendo al vacío en el enfrentamiento con la bestia y Lefou huye despavorido del ataque de los objetos encantados. Jafar y Iago terminan encerrados en una pequeña lamparita. Scar es devorado por sus supuestas amigas las hienas, encabezadas por Shenzi, Banzai y Ed, quienes abandonan el reino ante la presencia del rey verdadero.

Es importante destacar que todos los filmes manifiestan un reforzamiento de estereotipos de personajes buenos y malos a través de sus rasgos. Los personajes buenos (Ariel, Éric, Tritón, Sebastián, Flounder, Scuttle, Grimsby, Max, Bella, Maurice, Lumiere, Dindón, señora Potts, Chip, Philippe, Aladdín, Jagine, Genie, el sultán, Abú, la alfombra, Rajah, Mufasa, Simba, Zazú, Nala, Pumba, Timón, Rafiki y Sarabi) tienen un toque similar o gracioso de rasgos agradables que los sitúan como individuos bonitos, guapos o simpáticos. Mientras que los malos (Úrsula, Flatsom, Jetsom, Lefou, Jafar, Iago, Scar, Shenzi, Banzai y Ed) poseen características peculiares que los hacen diferentes al resto de los personajes y se destacan por ser feos. Bestia del bando del bien y Gastón de los malvados son las únicas ex-

cepciones de este manejo de imagen.

Cada historia mantiene una cautividad relevante de principio a fin. Ariel se siente atrapada dentro de su medio acuático bajo leyes que restringen su libertad, ella quiere conocer el mundo exterior y realizar actividades humanas. El príncipe malcriado es transformado en una horrible bestia por un hechizo que debe romper y por su aspecto repugnante se esconde en su castillo junto con sus moradores, quienes también fueron encantados. Ser genio tiene como precio estar encerrado en una lámpara y Genie y Jafar lo pagan. El indefenso cachorrito Simba es acorralado por las hienas y la estampida, riesgos de los cuales no logra salir sin ayuda.

Como contraparte de la cautividad se da la plena libertad en momentos culminantes. Ariel hace a un lado las restricciones dictadas por su padre y es libre realmente al convertirse en humana. Bestia y los objetos mágicos vuelven a la normalidad al romperse el hechizo. Genie es liberado de su eterna esclavitud de la lámpara con el tercer deseo de su amigo Al. El pequeño Simba visualiza su libertad futura cuando sea rey y mientras el tiempo pasa se salva de peligros de muerte y olvida el miedo al pasado gracias a Mufasa.

Las grandes mentiras son ingredientes claves que hacen fluir el hilo narrativo de forma intrigante. Ariel intenta ocultar a su padre sus contactos con el mundo de los humanos y Úrsula la finge ser buena al ayudar a la sirenita y cambia su identidad transformándose en Vanesa. Una hechicera toma la forma de una anciana andrajosa para poner a prueba la bondad del príncipe malcriado y Gastón hace pasar a Maurice como un loco, infunde un falso temor hacia la bestia y le suplica a ésta por su vida. Jasmine se disfraza de plebeya, Aladdín se convierte en el príncipe Alí y Jafar aparenta ser un leal consejero. Scar culpa a Simba de la muerte del rey.

Las mentiras se difuminan tarde o temprano y aparece repentinamente la verdad. Tritón se entera del interés de su hija por el mundo de los humanos, Vanesa es la bruja del mar y Ariel es la chica del sueño de Éric. La pobre anciana es una hermosa hechicera, Bella prueba la cordura de Maurice, Gastón es un traicionero y la bestia se transforma en un apuesto joven. Jasmine revela ser la princesa, el ostentoso príncipe Alí es un simple ladronzuelo y Jafar es un perverso gran visir. El legítimo rey Simba está vivo y al borde de su muerte descubre que Scar es el asesino de su padre.

El poder está en manos de los soberanos de cada reino,

quienes poseen la autoridad para tomar decisiones según les convenga y el derecho de ordenar, así proceden el rey Tritón, el príncipe Éric, el amo Bestia, el sultán, la princesa Jasmine, los príncipes Achmed y Alf y el rey león en sus diferentes versiones: Mufasa, Scar y Simba. También se encuentra en aquellos que controlan a alguien, como Tritón y el sultán en su papel de padres, la hechicera con su acto mágico de castigo, los amos del genio de la lámpara y la familia de Simba. Los villanos: Úrsula, Gastón, Jafar y Scar están en una lucha persistente por el poder y hacen todo para obtenerlo, pero desafortunadamente cuando lo logran no les dura mucho tiempo ese gusto.

La dominación se refleja en los súbditos correspondientes a cada soberano: los habitantes del reino de las sirenas obedecen a Tritón; Grimsby, Carlota y Louis están a la orden de Éric; los objetos mágicos, Maurice y Bella temen a Bestia; el pueblo de Ágrabah aclama al sultán y los animales de la sabana se inclinan ante Mufasa y Scar, Pumba y Timón se agregan ante Simba. Hay quienes son en particular dominados, como la sirena adolescente vigilada por su padre, el príncipe malcriado y los moradores del castillo hechizados, Jasmine y Aladdín atrapados en sus vidas, Genie siendo esclavo de la lámpara y de distintos amos y el pequeño Simba al cuidado permanente de su familia. Los cómplices y las víctimas de los malvados no se quedan sin

esta cualidad, así Flatsom, Jetson y las criaturas del jardín están a la disposición de Úrsula; Lefou, Bella, Maurice y los habitantes del pueblo son dóciles ante el capricho de Gastón; Iago, el sultán y Jasmine se doblegan con Jafar y las hienas y el cachorro Simba son persuadidos por Scar.

La bella y la bestia y Aladdín contienen aparte de las anteriores la dualidad ideológica riqueza-pobreza. La riqueza se nota en el estilo de vida de los soberanos: el príncipe hechizado, el sultán, la princesa Jasmine y sus pretendientes Achmed y Alf; todos ellos están rodeados de un ambiente de lujo y comodidad. También los malvados Gastón y Jafar muestran indicios de opulencia, el primero le da dinero al encargado del asilo por llevarse a Maurice y el segundo llena de riquezas el palacio al convertirse en gran hechicero.

La pobreza se enmarca en la supuesta vida carente de la vieja mendiga al ofrecer una rosa a cambio de refugio y al ser rechazada por su aspecto andrajoso y en la cruel realidad de Aladdín, quien vive en un lugar muy humilde, usa ropa desgastada, roba para comer y es ante los ojos de los demás una rata miserable.

Sólo La bella y la bestia maneja la dualidad belleza-feal-

dad. La fealdad está en el interior del joven príncipe al ser malcriado, egoísta y poco amable, por eso se burla del obsequio de la mendiga y la menosprecia debido a su repugnante aspecto, pero como castigo es transformado en una horrenda bestia. Al igual, Gastón tiene sentimientos crueles.

La belleza se plasma en la hermosa hechicera, en Bella, quien además de ser bonita posee la capacidad de convivir con Bestia sin rechazarlo e incluso llega a amarlo, y en Gastón, el cazador apuesto y vanidoso. El príncipe encantado aprende que la verdadera belleza se encuentra en el interior, de esta forma consigue romper el hechizo y vuelve a ser un gallardo joven.

Por su parte, El rey león es la única cinta que presenta las ideologías ambivalentes de vida-muerte y valentía-cobardía. La vida y la muerte se conciben como un ciclo sin fin, donde todo coexiste en un delicado equilibrio en el cual se debe respetar a todas las criaturas, desde la pequeña hormiga hasta el valiente antilope, y en el que todos los seres vivos están conectados, así el antilope es la comida del león, quien al morir alimenta al pasto y éste a su vez es lo que come dicho rumiante. Vida y muerte son parte de la naturaleza, como la salida y puesta del sol, con esta concepción nadie muere sólo cumple el ciclo y continúa existiendo dentro de quien lo recuerda.

Ser valiente no significa buscar problemas y Mufasa sólo lo es cuando es necesario, como al tomar la acción de su hermano de darle la espalda como un reto, al enfrentar a las hienas que invaden su reino y al salvar a su hijo de riesgos de muerte. Simba no se queda atrás, él se ríe del peligro y para probarlo va al cementerio de elefantes prohibido, defiende a Pumba del ataque de la fiera y decide regresar a retar a Scar. Los malvados ostentan un mínimo de valor: las hienas le echan en cara al soberano usurpador la falta de agua y comida e inician el enfrentamiento contra Simba, en el cual Scar combate ferozmente cuerpo a cuerpo con su fuerte sobrino. Zazú, Nala, Sarabi, Pumba, Timón y Rafiki demuestran su valentía al luchar contra los malos.

Las cobardías principales que se percatan son las de Simba y Scar. Simba sintiéndose culpable de la muerte de su padre se refugia por un largo tiempo en la jungla para olvidar un pasado imposible de enfrentar hasta que comprende que el pasado no se puede cambiar y sólo se puede huir o aprender de él. Por otro lado, Scar al carecer de fuerza bruta no pelea con su hermano prefiere prepararle una trampa para matarlo, se atemoriza con el inesperado regreso de su sobrino y ante ningún intento de defensa es devorado por las hienas.

Esta apreciación cinematográfica permite saber que estos largometrajes de dibujos animados de Walt Disney van más allá de historias protagonizadas por seres creados por la imaginación, llevan inmersa una ideología que ubica el contenido del mensaje acorde con la sociedad en la cual vivimos y en la que coexisten dualidades ideológicas.

CITAS

1. Althusser, Louis en Delli Sante, Ángela M. En torno al concepto de ideología. pp. 13-15.
2. Tsetung, Mao. Cinco tesis filosóficas. pp. 57, 60-61.

CONCLUSIONS

El dibujo animado es parte del cine de animación y es una labor destacada en este ámbito porque implica un arduo y minucioso trabajo de fotografía imagen por imagen. La elaboración de cortos o largometrajes es muy compleja y en ocasiones muy tardada debido a que se realizan, bajo un lineamiento preestablecido de historia, personajes y escenografías, miles de dibujos que proyectados sucesivamente a una velocidad determinada logran crear la sensación de movimiento a la vez que van ejecutando la trama para la cual fueron hechos.

Los orígenes del dibujo animado se remontan al siglo XVII, tiempo desde el cual se inventaron diversos aparatos ópticos que intentaban producir en el observador la sensación visual de movimiento a partir de la presentación continua de imágenes, como la linterna mágica, el taumatropo, el fenaquistiscopio y el praxinoscopio. Muchos años tuvieron que pasar para que naciera el dibujo animado tal como se conoce en la actualidad, pues fue hasta principios del siglo XX cuando éste se sustentó en la cinematografía gracias a las creaciones de Émile Cohl en Francia. Sin embargo, Estados Unidos fue el sitio donde esta invención conoció su desarrollo y esplendor, de esta manera propició también el surgimiento del máximo exponente de este género cinematográfico: Walt Disney.

Walt Disney sobresalió entre una marea de dibujantes por su constante renovación estilística e innovación en técnicas, además la llegada del cine sonoro y la utilización de color imprimieron más vida a sus creaciones. Su afán de ir más allá, de no detenerse y de buscar siempre algo nuevo, aunado a la expansión y madurez de sus equipos técnicos y de producción, así como al caudal de experiencias acumuladas a través de los años de trabajo, lo condujeron a la realización del primer largometraje de dibujos animados en la historia del cine: Blancanieves y los siete enanos, preludio de una cadena de filmes del mismo tipo trascendiéndose uno a uno. Debido a su éxito en vida, Disney fundó casa productora propia en Burbank que se convirtió en la más importante compañía dedicada exclusivamente a crear películas de esta clase y la cual logró traspasar su tiempo, por eso a pesar de su muerte su obra ha continuado porque las bases que elaboró para los dibujos animados fueron firmes.

Los años noventa marcan para los estudios Disney el resurgimiento al primer plano del cine de dibujos animados, tanto en el éxito económico como en lo novedoso de sus películas. Después de un largo periodo de estatismo en la adaptación de cuentos de hadas y la aparición de historias nuevas, es a principios de esta década cuando se lleva a la pantalla el clásico de La sirenita, al cual siguieron los conocidos relatos infantiles

de La bella y la bestia y Aladdín y la historia original de El rey león. Todos estos largometrajes tienen óptimos resultados en creación de personajes y escenografías, animación, colorido, música y canciones, pero más allá de la fantasía que presentan existe un trasfondo ideológico, como en cualquier forma de comunicación.

Es posible analizar un filme juzgando las partes que lo integran, pero siempre en función de la unidad. El modelo de apreciación cinematográfica de corte hermenéutico aplicado a las cuatro producciones anteriores considera tres aspectos: diégesis (la historia de la película), mimesis (la materia con que está hecho el cine) y la interpretación (el criterio razonado y fundamentado sobre una cinta). La importancia de este modelo radica en que permite distinguir en primer instancia estructuras narrativas y aspectos técnicos fundamentales, los cuales sirven de base para realizar finalmente una valoración cabal abordada desde una perspectiva de una dualidad ideológica.

La contradicción existe en todas las cosas, sin ésta no existiría el mundo porque es la base de fenómenos objetivos como del pensamiento; de aquí parte que la sociedad esté impregnada de múltiples ideologías con posibilidad de agruparse en dualidades, algunas claramente visibles y otras latentes hasta que

son descubiertas. Fruto de esta sociedad son las mencionadas películas de Disney en los noventa, las cuales después de una apreciación cinematográfica revelan tener indicios de esta dualidad ideológica.

La sirenita, La bella y la bestia, Aladdín y El rey león muestran como constantes en su contenido ideológico las dualidades conservador-liberal, bondad-maldad, libertad-cautividad, verdad-mentira y poder-dominación. La bella y la bestia y Aladdín contienen además el aspecto de riqueza-pobreza y sólo la primera de éstas maneja la dualidad belleza-fealdad. Por su parte, El rey león es la única cinta que presenta las ideologías ambivalentes de vida-muerte y valentía-cobardía.

Esta apreciación cinematográfica permite saber que estos largometrajes de dibujos animados van más allá de historias protagonizadas por seres creados por la imaginación, llevan inmersa una ideología que ubica y refuerza el contenido del mensaje acorde con la sociedad en la cual vivimos y en la que coexisten contradicciones. Quizá los resultados de esta investigación sean un patrón de presencia de dualidades ideológicas en otras películas de Walt Disney.

## BIBLIOGRAFÍA

Aumont, Jacques/Bergala, Alain/Et. al. Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. España, Ediciones Paidós, 1983, 306 pp.

Barthes, Roland/Greimas, A. J./Et. al. Análisis estructural del relato. México, Ed. Premia, 1991, 223 pp.

Beuchot, Mauricio. Hermenéutica, lenguaje e inconsciente. México, Universidad Autónoma de Puebla, 1989, 189 pp.

Delli Sante, Ángela M. En torno al concepto de ideología. México, UNAM, ENEP Acatlán, 1980, 53 pp.

Duca, Lo. El dibujo animado. Argentina, Ediciones Losange, 1957, 111 pp.

Duca, Lo. Historia del cine. Argentina, Ed. Universitaria de Buenos Aires, 1960, 69 pp.

Feldman, Simón. Realización cinematográfica. México, Ed. Gedisa, 1983, 205 pp.

Finch, Christopher. The art of Walt Disney. Estados Unidos, New Concise NAL Edition, 1975, 160 pp.

García Tsao, Leonardo. Cómo acercarse al cine. México, Ed. Limusa, 1989, 135 pp.

González Alonso, Carlos. El guión. México, Ed. Trillas, 1990, 61 pp.

Hernández Reyes, María Adela/Mendiola, Salvador. Manual de apreciación cinematográfica. México, UNAM, ENEP Aragón, 1993, 110 pp.

Lenburg, Jeff. The encyclopedia of animated cartoon. Estados Unidos, Arlington House Publishers, 1981, 190 pp.

Macropedia Hispánica. Vols. I y IV. México, Britannica Publishers, 1990.

Master, Enciclopedia temática. Vol. IV. España, Olimpo Ediciones, 1992.

Paoli, J. Antonio. Comunicación e información. Perspectivas teóricas. México, Ed. Trillas, 1990, 138 pp.

Poloniato, Alicia. Cine y comunicación. México, Ed. Trillas, 1980, 66 pp.

Posada V., Pablo Humberto. Apreciación de cine. México, Ed. Alhambra, 1990, 110 pp.

Sadoul, George. Historia del cine mundial. México, Ed. Siglo XXI, 1980, 828 pp.

Soler, Lloreq. La televisión. Una metodología para su aprendizaje. España, Ed. Gustavo Gili, 1988, 184 pp.

Tsetung, Mao. Cinco tesis filosóficas. China, Ediciones en lenguas extranjeras, 1975, 288 pp.

## MEMORIOGRAFÍA

"Aladdín". Dicine. México, D. F., no. 53, septiembre de 1993, p. 28.

"Aladdín". Programa mensual de la Cineteca Nacional. México, D. F., no. 116, año X, agosto de 1993, p. 8.

Barriga Chávez, Ezequiel. "Desde la butaca. El rey león". Excélsior. México, D. F., 28 de julio de 1994, Espectáculos, p. 4.

Cine de animación. Filmoteca de Zaragoza. Universidad Complutense, Facultad de Biológicas, España, noviembre-diciembre de 1982, 80 pp.

Creepy monsters, los pequeños espectros. México, D. F., Grupo Editorial Vid, no. 29, año II, 6 de enero de 1994, 32 pp.

El pequeño Archi. México, D. F., Grupo Editorial Vid, no. 181, año IV, 30 de noviembre de 1993, 32 pp.

"El rey león (The lion king)". Programa mensual de la Cineteca Nacional. México, D. F., no. 130, año XI, octubre de

1994, p. 19.

Gasparín, el fantasma amistoso. México, D. F., Grupo Editorial Vid, no. 28, año I, 13 de enero de 1992, 32 pp.

"La sirenita (The little mermaid)". Dicine. México, D. F., no. 38, marzo de 1991, p. 36.

"La sirenita (The little mermaid)". Programa mensual de la Cineteca Nacional. México, D. F., no. 104, año IX, agosto de 1992, pp. 36-37.

Masters, Kim. "La bella y la bestia (Beauty and the beast)". (Traductor: Gerardo Salcedo Romero). Programa mensual de la Cineteca Nacional. México, D. F., no. 102, año IX, junio de 1992, pp. 13-15.

Pérez Turrent, Tomás. "Cinecrítica. ¿Aladdín o Aladino?". El Universal. México, D. F., 5 de julio de 1993, Espectáculos, pp. 1-2.

"Protestas por el filme de El rey león". El Universal. México, D. F., 14 de julio de 1994, Espectáculos, p. 6.

Ramos Navas, Saúl. "Dibujos animados. La bella y la bestia". El Universal. México, D. F., 26 de junio de 1992, Espectáculos, pp. 6, 16.

Rodríguez Langridge, Joaquín Fernando. "La bella y la bestia". Programa mensual de la Cineteca Nacional. México, D. F., no. 103, año IX, julio de 1992, pp. 5-7.

## FILMOGRAFÍA

Aladdín. John Musker y Ron Clements, Dir. Walt Disney Pictures, Buena Vista Internacional, 90 min.

El rey león. Roger Allers y Rob Minkoff, Dir. Walt Disney Pictures, Buena Vista Internacional, 88 min.

La bella y la bestia. Gary Trousdale y Kirk Wise, Dir. Walt Disney Pictures, Buena Vista Internacional, 85 min.

La sirenita. John Musker y Ron Clements, Dir. Walt Disney Pictures, Buena Vista Internacional, 85 min.