



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MEXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

LO BUENO Y LO MALO DE LA FICCION DISNEY
A TRAVES DE SUS ESTEREOTIPOS

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION

P R E S E N T A :

VIRGINIA CORRAL RODRIGUEZ



CIUDAD UNIVERSITARIA A 18 DE JULIO DEL 2000

31528



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

DEDICADO A:

DIOS:

Por trazar mi destino.

A mi padre, mi madre y tía Eva:

Porque con su ejemplo me ayudaron a realizar ese destino.

A Elia, Laura, Gustavo, Saúl, Viridiana, Mariana, Arianita y Mauro:

Por compartir.

A todos mis maestros:

Por fomentar mi decisión profesional.

A ti:

Por la importancia que tienes en mi vida.

GRACIAS:

A la Universidad Nacional Autónoma de México que me ha formado. Mtra. Virgilia Reyes Castro por su gran esfuerzo y atención hacia mí.

Dra. Silvia Molina, Mtra. Guadalupe Ferrer, Mtro. Juan P. Antonio y Mtra. Cecilia Sánchez por sus comentarios y sugerencias.

Hugo y Alejandro por su empeño.

Claudia y Guillermo, por su confianza en mí.

Fam. Laris Rodríguez, Norberto, Cosme, Manuel, Armando, Luis Jaime, Leo, Luis Gerardo, Sra. Gloria, "los Ingés" y amigos de 6.20 por los gratos momentos.

Elvia y mis buenos compañeros de DGAPA por el impulso final.

Í N D I C E

| | Pág |
|---|-----------|
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| 1. LOS ESTEREOTIPOS, LA BASE DEL FANTASEO DISNEY... | 8 |
| 1.1 ¿Qué es un estereotipo? | 8 |
| 1.2 Clasificación de los estereotipos | 15 |
| 1.3 Funciones de los estereotipo.. .. | 28 |
| 2. LA ANIMACIÓN EN CINE: DE LAS INVENCIONES A LA CONSOLIDACIÓN DE UN IMPERIO | 43 |
| 2.1 De los trazos anteriores al dibujo animado, al boceto de un arte | 43 |
| 2.2 walt Disney, un breve cuento. | 52 |
| 2.3 Técnica de los dibujos animados. | 63 |
| 3. PATRONES ÉTICOS Y ESTÉTICOS EN LA FICCIÓN DISNEY | 74 |
| 3.1. Disney como industria cultural.... | 74 |
| 3.2 Lo bonito contra lo feo | 81 |
| 3.3 Lo ético en las cintas Disney | 88 |

| | |
|--|------------|
| 4. LA INMERSIÓN EN LA FANTASÍA, A LA BÚSQUEDA DE ESTEREOTIPOS | 98 |
| 4 1 Las historias | 98 |
| 4 2 La clasificación de los estereotipos Disney | 109 |
| 4 3. Funciones de los estereotipos Disney.. . . . | 118 |
| 4 4 Las versiones originales contra la fantasía Disney. | 124 |
| | |
| CONCLUSIONES. | 136 |
| | |
| BIBLIOGRAFÍA | 145 |

INTRODUCCIÓN

La animación cinematográfica es una meta alcanzada por el hombre, de hecho, el cine mismo es más que un invento: es pasar de la conciencia a la fantasía, del alma a la imagen y de la realidad al sueño. El hacer cine implica un acto social, se trata de actuar sobre la conciencia presente a través de una evocación del pasado y una previsión del porvenir.

Así, el hombre sueña, desea no sólo ser el creador de esa ilusión, compartirla a los demás y pasar a la inmortalidad. El hacer cine es como la invención de Morel: es ser un mago de destinos, un alquimista de vidas humanas, formador de relatos visuales llenos de libertad, pero también de sometimiento.

El estereotipo es una definición compleja e importante dentro de la sociedad pues su significado es una subordinación de lo simbólico. Toda manifestación estereotípica además, cambia con el tiempo debido a la manera en que evoluciona la sociedad y las circunstancias específicas que las provocan.

Asimismo, el cine es la manifestación cultural más vinculada con la sociedad, ya que por su estructura, ilustra acciones individuales y colectivas que son presentadas a un público para divertirse en primera instancia y de alguna manera,

mostradas también como ejemplo. Así, la representación cinematográfica se convierte en un intercambio de roles sociales la individualidad del espectador se convierte en una actitud estereotípica

Un ejemplo de ello es la compañía cinematográfica Disney, la cual es hoy por hoy uno de los más grandes imperios en cuanto a largometrajes animados, una empresa que debe ser digna de estudio por la importancia cultural que tiene en diversas sociedades incluyendo la mexicana. Si bien es cierto que ya se ha realizado un estudio sobre las historietas Disney, esta transnacional no surgió de los cómics, nace de los dibujos animados; y si a esto agregamos que Walt Disney realizó el primer largometraje de dibujos animados en la historia del séptimo arte, esta línea de investigación cobra mayor relevancia pues es un primer acercamiento de los niños hacia modelos sociales ya establecidos

Las cintas animadas Disney contienen todo un mensaje conductual y de belleza que se trasmite a los individuos una y otra vez. Esto no se lleva a cabo de manera directa sino a través de personajes vistosos y coloridos, modelos éticos y estéticos; en otras palabras, son estereotipos que se internalizan en el espectador

En este trabajo se analizaron desde un enfoque socio-comunicativo los diversos estereotipos que maneja el lenguaje Disney, visto como un elemento reforzador de patrones éticos y estéticos en la sociedad y como reproductores de la ideología

social dominante Debido a las características de este trabajo, se partirá de un amplio fenómeno social que es la comunicación, misma que dentro de sus diversas funciones fomenta y reproduce normas de conducta a los individuos

Se demostrará a lo largo de esta investigación que dentro de estas cintas existen estereotipos morales y estéticos a seguir por la sociedad. Los hombres y mujeres necesitan retroalimentar y reforzar a la vez sus remisiones sociales, los individuos necesitan de estereotipos como una referencia del mundo que les rodea y al mismo tiempo, estos estereotipos sirven a la cúpula en el poder para crear hombres y mujeres necesarios al sistema social dominante.

Este trabajo se dividió en cuatro partes, en nuestro primer capítulo, se conceptualiza como marco teórico lo que es un estereotipo, las clasificaciones o diferentes tipos de éstos y las funciones que cumplen dentro de la sociedad. Para lograr una definición de lo que es un estereotipo, fue necesario hacer una revisión de textos sociológicos y de cine ya que las definiciones encontradas en diversos textos de comunicación sobre el término eran limitadas. Observaremos además, que existe una amplia variedad de estereotipos: familiares, étnicos, religiosos, etc que implican no sólo una imagen determinada sino la inducción de conductas establecidas

Dentro del segundo capítulo se revisará el surgimiento de los dibujos animados los

cuales tienen su origen tiempo antes de la creación del cinematógrafo, pues los inventos antecesores de este aparato eran una aproximación a la animación que hoy conocemos

Asimismo revisaremos brevemente la obra de Emile Cohl, el padre de los dibujos animados y las obras que sirvieron de base para el auge de los dibujos animados a partir de los años 20's

Dentro de este contexto histórico, se incluye la obra de Walt Disney, se conocerán sus inicios y sus logros así como los problemas financieros que sufrió durante la segunda Guerra Mundial; la insolvencia de esa empresa para pagar cuatro millones de dólares, por lo cual, el gobierno estadounidense encarga a los Estudios Disney producir cintas animadas con contenido propagandístico y antinazi. Así comprenderemos el por qué se convirtió en una de las más importantes industrias cinematográficas norteamericanas

De igual forma, se verá dentro del mismo apartado las técnicas cinematográficas de animación que se utilizan para la creación de los dibujos clásicos Disney, estas técnicas permiten darle una serie de expresiones y flexibilidad casi humanas y gracias a la perfección de sus trazos, surge en los espectadores un pleno agrado hacia las imágenes.

Entre las técnicas utilizadas, no debemos pasar por alto que los dibujos animados

deben contener *características propias y condensadas a comparación del cine de realidad*; la trama en sí no permite dispersiones y su exposición es más rápida que una película de rodaje directo, aunque también cuentan con similitudes con una película de rodaje directo como lo es la banda sonora, la pista de voces y la pista de efectos especiales

Sin embargo, el mayor atractivo con el que cuentan los dibujos animados Disney es el color, Disney se propuso no colorear sus bocetos sino dramatizarlos mediante diferentes tonalidades .

Dentro del tercer capítulo, se delimitará al cine como una industria cultural, no debemos dejar a un lado que si bien el cine es un arte, requiere de una inversión, de mano de obra, de distribución y consumo de su producto. El cine es un sector *marginal del capitalismo*, en donde los riesgos de pérdida son menores

Veremos el marco de acción en donde se desarrollan los estereotipos para lograr la identificación deseada con el espectador pues se establecerán algunos preceptos sobre lo que socialmente se denomina bello o feo. Dentro de lo estético se analizará que los que socialmente se considera como bello está en función de un placer o desagrado que en este caso una figura animada contiene y nos lleva desde una apreciación sensorial a un gusto de forma hasta llegar a un agrado de contenido

Debemos recordar que estas cintas conllevan un mensaje moral y es necesario determinar que casi todas las obras animadas Disney son cuentos adaptados para la pantalla grande, obras literarias que contienen una moraleja o lección de conducta. Debemos establecer que las emociones provienen de la pasión y que estos sentimientos son clasificados de manera colectiva pueden ser de rechazo (odio) o de aceptación (amor); para ello, nos hemos basado en textos que abordan los temas de ética y estética, esto es con la finalidad de reforzar nuestro estudio y entender el por qué esas clasificaciones y funciones de los estereotipos ejercen una seducción sobre nosotros los espectadores, pues contienen toda una carga visual y emotiva que nos lleva a una identificación imagen-individuo.

Con todos los elementos teóricos e históricos que se han acumulado, nos abocaremos a analizar nuestro tema de estudio mediante las clasificaciones y funciones de los estereotipos ya expuestos para determinar el mensaje de poder y de belleza que se trasmite a la sociedad, para ello se presentará el argumento filmico de cada una de las cintas animadas escogidas para este trabajo, se clasificarán sus personajes y se señalarán las funciones conductuales que presentan

Estos filmes son Blanca Nieves y los siete enanos (1937), La Sirenita (1989), Bambi (1942) y El Rey León (1994) Cintas que por el éxito en taquilla como en la

similitud de sus tramas reproducen el discurso Disney que se pretende demostrar

Al hacer este análisis, surgió otro aspecto de investigación que no estaba contemplado originalmente, pero dada su importancia, no se podía dejar de lado: la referencia y comparación de las cuatro obras literarias que Disney ha ocupado para recrear sus historias animadas. Se presentan ambas versiones para establecer si Disney realiza o no una adaptación cinematográfica de calidad.

Las conclusiones finales se hicieron revisando las hipótesis expuestas y de qué forma se cumplieron sus objetivos y variables para confirmar o no lo dicho por ellas, proponiendo además otros campos de aplicación de estereotipos y las nuevas necesidades de la sociedad para generarlos puesto que los estereotipos no cambian, evolucionan.

Este trabajo se expusieron los puntos más importantes del problema planteado en el proyecto de investigación, tocando diversos aspectos que sustentan y dan forma a las definiciones y análisis presentados

De este modo comenzaremos a revisar el lado claroscuro del "Mágico mundo del color", veremos que aquellos llamativos personajes que en la infancia nos acompañaron, nos han encerrado en un pasivo limbo de imágenes

CAPÍTULO 1

LOS ESTEREOTIPOS, LA BASE DEL FANTASEO DISNEY

1.1. ¿QUÉ ES UN ESTEREOTIPO?

Dentro de la sociedad, la comunicación es un pilar fundamental en las relaciones humanas, a través de ella, los hombres conocen el mundo que les rodea, establecen normas y pautas de conducta que posteriormente, llegarán a sus descendientes.

Sin embargo, nuestra sociedad ha llegado a un alto nivel tecnológico; ya no es necesario revisar más allá, gracias a los medios tecnológicos, tenemos acceso a lugares que no conocemos, y quizá no conoceremos jamás, oímos una historia que en la mayoría de los casos no ponemos a prueba y definimos con toda seguridad los sentimientos y normas de comportamiento sin cuestionar su significado pues ya han sido establecidos.

Es decir, nuestra vida es un conjunto de significados y referencias impersonales, las definiciones de las cosas no son por experiencia propia, sino por interpretaciones y creencias de la sociedad

El proceso comunicativo se basa en el lenguaje y éste a su vez, en un conjunto de símbolos y significados para su entendimiento, signos que muchas veces son manipulados e impuestos a los demás, de ahí que surjan signos que denominamos estereotipos.

Un estereotipo es un símbolo con un significado simplificado sumamente difundido y aceptado por la sociedad, conteniendo las características esenciales que lo representan como tal; con un estereotipo "se ahorra" el tiempo de comprensión comunicativa y ubica al personaje como parte perteneciente a un género pre-existente en la obra.¹

En otras palabras, un estereotipo no es una interpretación directa del mundo, es un significado ya heredado por el aparato cultural:

Un aparato cultural está conformado por todas las organizaciones y centros donde se realiza una labor artística, intelectual y científica y en donde se hacen accesible a los demás dichas tareas de manera comercial, pues son distribuidas y a su vez, consumidas por la sociedad de masas de manera estratégica a través de los museos, escuelas, centros de información, y por supuesto, mediante el cine, la prensa, la radio y televisión.²

Se puede decir que lo socialmente aceptado o rechazado por los individuos es proporcionado por el aparato cultural; dentro de su seno no existe un sistema rígido, tiene varios modelos de conducta, pues se basa en una variedad de valores culturales con las cuales los hombres se sienten satisfechos, "felices" o "infelices" dentro de su colectividad.

Todo ello, produce la limitación de experiencias personales y la imaginación pues el aparato cultural de cada nación obedece a intereses determinados y por tanto, presenta una determinada realidad, mitiga nuestra curiosidad y nos da estas definiciones de la vida, proporciona modos de sensibilidad y maneras de cómo expresarlo además de indicarnos estilos de vida específicos.

De esta manera, el estereotipo no es sólo un símbolo. Para su creación, es necesario la referencia de la realidad externa o interna, producto de un contexto social donde "se concentran las convenciones implícitas del código por las personas que se comunican".³ Todo ello, forja un significado que se le otorga al signo que se pretende definir.

Actualmente, nos envolvemos en un ritmo acelerado dentro de nuestra vida cotidiana que fomenta una apresurada creación de estereotipos y llegan a reproducirse de tal manera que resulta imposible distinguir la imagen de la fuente. Estamos inmersos dentro del espejismo de los estereotipos

Un estereotipo, además de su significación, se basa en la identificación para penetrar entre los individuos. La identificación hace que dos cosas que en realidad son distintas, aparezcan y se consideren como una misma "Es un proceso psicológico mediante el cual, un sujeto asimila un aspecto, una propiedad, un atributo de otro y se transforma total o parcialmente sobre el modelo de éste".⁴

No podemos evitar identificarnos con algo o con alguien, a veces, nuestro mundo de relaciones y experiencias personales son limitadas, ello provoca un deseo de superación, de salir de una rutina en donde el ser humano no tiene expectativas propias y debe copiar algunas ya marcadas por la sociedad; el hombre del siglo XX llena con apariencias el vacío de que su vida no tiene motivo de trascendencia y por ello, requiere identificarse, para que su existencia cobre sentido.

Esta identificación se basa en nuestro carácter, ideas, posición social y por qué no, hasta en nuestros ideales y frustraciones pues en la mayoría de los casos los estereotipos son lo que nosotros deseamos ser, son la imagen que queremos de nosotros mismos.

Cuántas veces se han formado estereotipos de otros estereotipos, la repetición es casi la misma. Con algunas variantes, los modelos éticos y estéticos marcados por la sociedad son reiterativos. Los estereotipos podrán cambiar su forma o ciertos rasgos distintivos, pero no su esencia, es decir los estereotipos evolucionan junto con la sociedad.

Esta metamorfosis no es gratuita, ya que deben someterse a ella para no desaparecer, los cambios dados a los estereotipos son producto de condiciones específicas como las reglas sociales de cada época, su legado histórico, el desarrollo propio de cada nación y hasta las modas del vestir.

Y es en la sociedad de masas donde el estereotipo tiene mayor penetración. La *masa* es un concepto opuesto al de *público* pues en ella los individuos no tienen oportunidad de expresar sus opiniones o reacciones ante determinados mensajes emitidos por los medios de comunicación y si llegan a emitirlo, lo hacen bajo control de las autoridades.

Esto impide la ejecución de acciones efectivas ante determinadas situaciones y por tanto, bloquea la integración y la capacidad de organización dentro de la comunidad; relega a la masa a ser un mercado de los medios de comunicación.

Los estereotipos requieren más que un símbolo que los conceptualice, necesitan una imagen para existir, una evocación como reproducción mental de un objeto que conocemos a través de nuestro contacto con el mundo, proyección que nos sitúa dentro de la realidad

Es la imagen la cara del estereotipo, en ella, descansan las impresiones que el hombre tiene de su mundo y gracias a la fuerza que la imagen cobra en nuestra mente, llega a tener forma y autonomía como si fuera parte de la realidad misma, es "una presencia vivida y una ausencia real".⁵

Y es en esta ausencia real, que se unifican criterios, porque aquella imagen dará como resultado un único significado, una percepción manipulada, una sola definición que los hombres tomarán como verdadera. Esa es la base del estereotipo.

No obstante, los dibujos animados Disney, conservan aún más los rasgos característicos de un estereotipo ya que el caricaturista, a través de trazos intencionales, moldea la personalidad de los buenos y malos; recrea la belleza y la fealdad y en sus manos, es más sencillo interrelacionar rasgos para dar el significado deseado al espectador.

El hombre a través de los años, puede modificar su físico y su conducta; mientras, el estereotipo animado nace con un carácter definido y rasgos determinados, puede ser anciano sin haber pasado por la infancia y cuenta con un extraordinario movimiento facial y corporal que acentúan su particularidad.

Por tanto, los estereotipos animados son en apariencia, más sencillos de identificar, pues su creación es manifiesta con una intención velada, además de ser un divertido soporte del proceso enseñanza-aprendizaje, son otra variante de las construcciones modélicas necesarias en la sociedad.

En suma, el estereotipo es una imagen simplificada de una generalidad de individuos que forja un significado único hacia el individuo mediante la identificación, para construir los diferentes modelos de conducta social

Como todo producto social, el estereotipo requiere de un contexto, de él, dependerán sus características y funciones; no es estático, pues nace y muere conforme a las necesidades de la colectividad, es decir evoluciona junto con la sociedad que lo concibe.

1.2. CLASIFICACIÓN DE LOS ESTEREOTIPOS

Gracias a sus funciones y objetivos, los estereotipos pueden clasificarse en diversas categorías para identificarse con una gran variedad de personalidades sociales.

Los estereotipos pueden clasificarse de la siguiente manera:

ESTEREOTIPOS DE GÉNERO. Estos se subdividen en estereotipos masculinos y femeninos los cuales ayudarán a buscar una identidad social para los sujetos de acuerdo a sus características como a sus expectativas en diferentes etapas de su vida.

El aparato cultural ha creado dentro de la sociedad un mundo masculino y un mundo femenino, en donde cada uno de ellos tiene un patrón de comportamiento, derechos y obligaciones; ambos mundos se conocen entre sí, se relacionan pero no se fusionan. Un hombre no puede desarrollarse dentro del mundo femenino y viceversa porque se considera una conducta social reprobable.

Cabe destacar que la diferencia fisiológica es remarcada con las conductas específicas que la sociedad impone, porque el hombre y la mujer además de ser miembros de una especie, son una definición histórica y el mundo en el que se desarrollan es una creación social.⁶

Mucho se ha criticado la desigualdad de los sexos, la supremacía del hombre sobre la mujer, pero es una realidad que en nuestro aparato cultural no puede existir un ser femenino que sea homólogo a un ser masculino.

ESTEREOTIPOS DE EDAD. Hemos mencionado en páginas anteriores que los estereotipos evolucionan junto con la sociedad, crecen al lado de los individuos y para cada etapa de nuestra vida existen estereotipos específicos.

A través de los medios de comunicación, específicamente con los dibujos animados (incluidas las cintas Disney) *el niño* inicia su socialización, tiene una primera aproximación de su mundo, comienza a diferenciar lo que a juicio de los mayores, "está bien de lo que está mal".

Cuando los niños crecen y entran en *la adolescencia*, se identifican con aquellos ídolos que representan sus inquietudes y que proyectan además las expectativas de un posible futuro feliz en el cual, se contempla una actitud real y productiva de los sujetos.

Durante *la edad adulta*, el ideal es ser un buen jefe de familia o una buena madre, y tener una estabilidad económica, familiar y profesional. Es en este tipo de ensueño donde se anhela una plenitud y se persigue una madurez.

En *la vejez*, se han recogido una serie de experiencias a lo largo de los años; la opinión de un anciano es de suma autoridad. El estereotipo del viejo se valoriza por un cúmulo de sabiduría y acciones acertadas.

ESTEREOTIPOS FAMILIARES. Dentro de la sociedad, la *familia* es el primer y más fuerte vínculo de relaciones interpersonales, es la célula de todo tipo de organizaciones entre los sujetos y por tanto, cada persona cumple aquí un determinado papel.

El padre es la máxima autoridad, es quien provee a la familia de un bienestar económico y moral, aprueba o rechaza cada una de las conductas de los miembros de su clan.

La madre es la base de la familia, sobre ella recaen obligaciones domésticas y afectivas, es quien conoce de cerca a cada uno de los miembros de su familia y los mantiene unidos. (Dentro de la sociedad mexicana, esta imagen es altamente venerada: tanto el 10 de mayo como el 12 de diciembre son dos de las fechas más importantes en nuestro país).

Los hermanos son los eternos rivales sujetos que debido a sus diferencias fisiológicas o a su edad, no tiene nada en común y por tanto, son celosos de sus espacios y gustos.

La figura de *la suegra* se presenta por lo regular, egoísta, dominante, gruñona y entrometida; pero dentro del papel de *la abuela* puede presentarse dulce y consentidora.

El abuelo es por lo general, representado como un hombre comprensivo, bonachón y consejero, se representa como un hombre sabio y respetado por los miembros de la familia aunque su autoridad la ha delegado al padre.

Los tíos son generalmente dentro de los estereotipos, personas ricas que por lo regular viven en el extranjero, son sumamente comunicativos y externan con frecuencia sus problemas o frustraciones.

El novio es un pretendiente de buenas intenciones y costumbres que proviene de una honorable familia, es atento y sumamente detallista.

ESTEREOTIPOS PROFESIONALES. Dentro de este grupo, pueden existir tantos estereotipos como profesiones existan; dentro de éstas, se mencionarán algunas:

El oficinista es un hombre nervioso y oprimido por su jefe, posee escasos recursos económicos y su ilusión es trabajar menos pero obtener altos ingresos. Algunas veces es sumamente servil y adulador hacia sus superiores.

La secretaria es una mujer bella en apariencia pero de poca inteligencia, siempre en la búsqueda de un marido rico que la exima de su trabajo. Por lo regular, utiliza sus encantos para atrapar al jefe.

El peluquero es considerado "un parlanchín incorregible"⁷ por lo regular es un artista fracasado o un inmigrante.

La sirvienta es estereotipada como una mujer astuta, pícara, destructora de vajillas, y curiosa sin caer en lo entrometido, sumamente comunicativa y guarda una relación familiar con sus señores y un sentimiento maternal hacia los hijos de éstos.

El mayordomo quien también funge como *el chofer*, es un tipo en apariencia distinguido, discreto, fiel pero abusivo de las pertenencias de su amo cuando éste no se encuentra.

El artista es un utópico por excelencia, carente de solemnidad y con ideas pacifistas.

El científico es un ser despistado, desordenado y poco práctico, por lo regular, sus descubrimientos y experimentos son producto de la casualidad.

El militar es un personaje vanidoso de las apariencias externas, con frecuencia hace gala de su uniforme y sus medallas, se le relaciona con el valor y la solemnidad.

Un médico es un ser cálido y humano con sus pacientes, inteligente y salvador de vidas, en ocasiones, impaciente e hiperactivo. Cuando se presenta en la modalidad de *el psiquiatra*, está "un poco trastornado".⁸

El sacerdote es el pastor de la iglesia, conoce a cada uno de los feligreses, aconseja con la palabra divina y sanciona con prudencia, él es el estereotipo de la influencia religiosa dentro de la sociedad.

El brujo o hechicero es quien domina la magia tanto para bien como para mal. Da una explicación mística de los sucesos y puede predecir el futuro

El comerciante es aquel sujeto hábil en los negocios e intenta sacar provecho monetario de su mercancía ya sea a través de la persuasión o el engaño

El actor o la actriz son personajes que fingen glamour, en extremo vanidosos y superficiales, en ellos se acentúan más los rasgos de belleza y virilidad.

ESTEREOTIPOS SOCIALES. Principalmente, son aquellas categorías en las que se inserta cada individuo de acuerdo a su situación económica, moral y cultural.

Los ricos son considerados individuos exageradamente refinados con un estilo de vida cómodo. Su posición económica los exenta del trabajo y viven de manera lujosa. También existen los nuevos ricos, quienes "son ignorantes y exhibicionistas".⁹

Los hijos de familia o juniors son jóvenes que gastan dinero a manos llenas, no tienen preocupaciones materiales o laborales pues su futuro está asegurado y viven a costa de sus padres.

La clase media son todas las personas continuamente sacrificadas y con aspiraciones de mejorar su situación sin que ello implique mayor trabajo, por lo regular sueñan con ganarse algún sorteo o la lotería y así, convertirse en "nuevos ricos".

La clase baja son los hombres y mujeres marginados y sin instrucción alguna, en la mayoría de los casos, poseen sólo lo indispensable y viven hacinados. Sin embargo, son sujetos con arraigo, y se identifican entre sí gracias a sus tradiciones y creencias.

El hombre de pueblo o provincia es una persona tranquila, sujeta a su rutina que no permite alteraciones y según José Luis Rodríguez, "es carruzo y ansioso de adaptarse a la vida urbana".¹⁰

El hombre de ciudad es un individuo en extremo nervioso e hiperactivo, trata de subsistir en medio de jornadas estresantes y altamente tecnificadas que, paradójicamente, no le ayudan a solucionar sus problemas. La vida en la ciudad está representada por el caos, es una maravillosa monstruosidad

ESTEREOTIPOS NACIONALES O REGIONALES Cada nación tiene una identidad específica de acuerdo a su ideología, costumbres, manifestaciones artísticas, monumentos históricos; hasta las condiciones climáticas de su espacio geográfico que determinan su vestimenta. De esta manera, los medios de comunicación estereotipan países.

Los norteamericanos son por regular gente de clase media, sin mayores aspiraciones, "excéntricos e ingenuos".¹¹

Los ingleses aparecen como flemáticos y bebedores de whisky, se les atribuye una gran seriedad y puntualidad extrema.

Los gitanos son un grupo de sujetos semi-nómadas, ladrones y roba niños, eternos enemigos del trabajo.

Los judíos son personas de gran fraternidad entre sí y seguidores de su religión, amantes del trabajo y avaros.

Los rusos son gente con un fuerte tono de voz, gustan de beber vodka, y durante la guerra fría, eran los principales enemigos de los norteamericanos debido a sus ideas socialistas.

Los italianos poseen gruesos bigotes y suelen hablar como exagerando los gestos faciales, su platillo principal es la pizza y el espagueti. Son conocidos también por vivir en una península en forma de bota.

Los franceses son amantes del refinamiento y la última moda en el vestir, su país se caracteriza por la producción de perfumes y vinos. Sus monumentos como la Torre Eiffel, el Arco del Triunfo y los Campos Eliseos son mundialmente conocidos.

El mexicano es la representación de un hombre moreno de un bigote minúsculo con enorme sombrero y sarape que duerme siempre. Gusta de comer con picante.

ESTEREOTIPOS CULTURALES. Son todas aquellas denominaciones de las que se vale la sociedad para poder existir.

La familia es el primer núcleo de organización social, se compone de un gran número de individuos los cuales cumplen una función específica dentro de ella.

La ciencia es la actividad humana para obtener conocimiento y dominar a la naturaleza, por lo regular "produce casi siempre resultados poco prácticos".¹²

La religión son creencias míticas a las cuales se recurre cuando llega a fallar la ciencia, es la práctica para alcanzar la vida eterna y la felicidad que no se halla en este mundo.

El arte es la actividad creativa limitada a los hombres ricos que no necesitan trabajar, por lo regular, esta manifestación cultural no es entendida por el vulgo

El trabajo es la labor que debe realizar todo hombre para poder comer, vestir y tener vivienda. En términos bíblicos, se considera un castigo divino hacia la desobediencia.

El hombre es quien toma las decisiones importantes en la sociedad, se le considera emprendedor y activo.

La mujer no ejerce ninguna profesión de relevancia, es generalmente caprichosa y de poca cultura, de extrema vanidad y en algunos casos es figura decorativa

La juventud ha tenido diversos papeles a lo largo de la historia. Durante los años 50's fueron rebeldes, en los 60's fueron revolucionarios y en los 70's se inclinaron por la moda hippie. Generalmente sólo se preocupan por la música de su preferencia; se sienten ajenos al mundo que los rodea y en ocasiones, poseen tendencias delictivas debido a la desorientación y falta de comunicación con sus padres.

Los medios de comunicación son las vías informativas que transmiten determinados mensajes. Son absorbentes, manipuladores, inducen al consumismo y son considerados de poca calidad.

ESTEREOTIPOS ÉTNICOS. A cada raza, también se les atribuye determinados prejuicios que inducen a su estereotipación.

La raza negra es considerada como antropófaga y salvaje aunque utiliza los adelantos occidentales para vivir cómodamente

A la raza blanca se le atribuyen los grandes descubrimientos de la historia y una calidad humana superior.

La *raza amarilla* posee gran sabiduría, prudencia y misterio, su clan es reservado y no se relaciona con otras etnias. Gustan de la reflexión profunda y de un gran respeto por sus tradiciones.

ESTEREOTIPOS DE ÉPOCA. Cada siglo, periodo histórico y civilizaciones antiguas tiene un cierto prototipo de acuerdo a sus aportaciones al legado cultural del mundo.

La *prehistoria* se caracteriza por la aparición del dinosaurio, el hombre primitivo y el garrote.

La *edad media* fue el marco para la construcción de castillos, príncipes y dragones.

La *revolución industrial* fue el inicio de grandes inventos y marcó el nacimiento de la burguesía.

La *época actual* se presenta como el mejor tiempo en el que el hombre puede vivir gracias a sus adelantos tecnológicos y de conocimiento.

No debe perderse de vista que esta clasificación de estereotipos es generalizada y relativamente ambigua, ya que cada individuo puede clasificar

estereotipos de acuerdo a su cultura y prejuicios. Aunque también se producen debido a la falsedad de la imagen "ya sea por una generalización arbitraria o por una apreciación obsoleta que originó el estereotipo".¹³

1.3. FUNCIONES DEL ESTEREOTIPO

Un estereotipo es concebido con un fin específico y por tanto, cumple con determinadas funciones que alteran la vida de los individuos. Actualmente, el estereotipo se ha convertido en la vía regia para lograr la simplificación comunicativa y para enviar un mismo mensaje a diferentes personas con ideologías distintas, gente que pertenece a una clase fija y se ubica en una estratificación social.

Como ya se comentaba en el apartado anterior, vivimos en un mundo de experiencias impersonales, y de dichas experiencias se concreta nuestra realidad, entendamos que el estereotipo es el instrumento de un juego persistente, a través de él conocemos nuestro mundo, mismo que legaremos a nuestros hijos.

De pequeños, el mundo que vamos a entender se está construyendo ahora y para identificarle, es necesario conocer aquellas imágenes que nos aproximan a la vida social que forja el aparato cultural.¹⁴

La función principal de los estereotipos es humanizar al hombre en sociedad, es decir, darle acceso a nuestro mundo de símbolos, normativizar su conducta e inculcarle valores éticos y estéticos para que pueda vivir en colectividad.

A simple vista, un estereotipo divierte al público que lo observa, gracias a su elasticidad, forma y contexto, la imagen estereotipada aleja por unos momentos la atención del hombre de su rutina, permitiéndole así, pasar un rato agradable y sumergiéndolo en una fantasía.

Pero lejos de ello, existen otras funciones de los estereotipos que nos ayudarán a entenderlos como un todo significativo.

FUNCIÓN ESTÉTICA. Los estereotipos nos dan la pauta para marcar todo aquello que es grato de lo que no lo es, refuerza nuestro parecer de belleza y fealdad, de nuevo y de viejo, de joven y de decadente.

Los hombres pueden representar su edad a través de diversos rasgos como la forma del cabello, la barba, la postura, etc., mismos que determinan su edad, lugar de pertenencia, época, etc., y por tanto, su grado de belleza o desagradó. mientras, en los personajes femeninos se utilizan rasgos más suaves que determinan su condición y se les presenta con todo tipo de adornos y vestidos

que culturalmente se consideran femeninos¹⁵ Todo ello para distinguir la belleza femenina de la masculina

La vestimenta que elige el realizador para los estereotipos es muy importante pues es un elemento reforzador; en su esencia, es una primera aproximación para reconocerle y nos marca incluso el contexto geográfico en el que se desenvuelve.

Dentro de esto, puede considerarse el aseo del personaje; su nivel de cabello y cuidado que el creador ha depositado en el estereotipo para resaltar el grado de aceptación o rechazo que el personaje tiene en las masas.

FUNCIÓN ÉTICA. Una de las principales normas que los estereotipos transmiten al espectador es la de mantener a los individuos en sociedad, fomentarla y conservarla. ¿Cómo?, acatando las leyes que ella misma emana, pues ella le dará al sujeto una identidad, lo premiará permitiéndole vivir bajo su seno y lo castigará en caso contrario.

A través de los estereotipos se fomentan y mantienen las relaciones sociales. En ninguna historieta, filme animado, caricatura, etc., existen personajes aislados, siempre tendrán algún contacto social con otro individuo, es decir, el estereotipo ayuda a socializar al hombre.

Y es mediante este contacto social que se trasmite una moral definida, valores, formas de pensar y de expresarse. Los estereotipos son el instrumento de los medios de comunicación, pues son el transporte de una identidad, le indica al sujeto las aspiraciones que debe tener y las formas de conseguirlo sin alterar el orden social establecido. "Indudablemente, se trata de crear las bases de actividades que favorezcan el nacimiento de un ciudadano flexible, que será el ciudadano del siglo XXI".¹⁶

Dentro de esta función ética, existen otras funciones menores que nos ayudarán a entender mejor el estereotipo como un todo significativo, y las denominaremos sub-función.

SUB-FUNCIÓN IDENTIFICATORIA. Ya mencionamos en el apartado anterior que un estereotipo necesita ser identificado y seguido por un mayor número de sujetos para poder existir dentro de la sociedad.

En las relaciones personales, el individuo no encuentra en quien depositar sus afectos y admiraciones, aunque el ser humano cuenta con el recurso de la imaginación, ésta también puede considerarse limitada ya que en la mayoría de los casos, las fantasías son heredadas como las ideas, normas y conceptos. Es ahí donde los medios de comunicación intervienen, pues despliegan una

amplia gama de personajes en los cuales pueden recaer los anhelos afectivos y materiales de los individuos.

Estos estereotipos son fuertes y audaces, valientes, nobles y sumamente atractivos para el público. Debemos resaltar que en esta sub-función identificatoria, no se compromete un gusto parcial por el personaje o se reconocen las capacidades histriónicas del actor o creador literario, sino lo que se busca es "lograr una integración psíquica de adoración, una carga afectiva que ligue al público y que implique introyectar los contenidos y características del personaje, asimilando dentro del propio yo lo que proviene del ídolo"¹⁷

Dichos contenidos no deben darse al sujeto de manera coheritiva, pues de inmediato los rechazaría; los estereotipos son otorgados de una forma sutil, en la cual, se crea una atmósfera de protección y afecto hacia el público. Los estereotipos se sumergen en la conciencia del hombre con autoridad, haciendo a un lado el autoritarismo.

SUB-FUNCIÓN MOTIVADORA. Gracias a la identificación que se da entre el sujeto y el estereotipo, puede motivarse al hombre para adoptar una personalidad necesaria al régimen social, le incita a superarse de acuerdo a sus capacidades y condición sexual (es decir, las formas de superación son diferentes tanto en los hombres como en las mujeres); otorgan alegría y sobre

todo, esta motivación se encuentra en función de minimizar o esconder el esfuerzo físico y mental que los sujetos deben realizar para obtener dicho beneficio

De alguna manera, esta labor proporciona un sueño de bienestar a través de la presentación de comodidades materiales y ayuda a justificar otra labor ética muy importante: la sub-función consumista.

SUB-FUNCIÓN CONSUMISTA Los estereotipos son parte del mundo consumista, en donde las necesidades suntuosas aparentan ser de primera necesidad; nos sitúan dentro de un peldaño en la escala productiva y mantener vivas las leyes de producción y consumo.

No es raro ver en el mercado toda clase de objetos con la imagen de los personajes de moda (incluidos los seres Disney) y menos que el público las adquiera, sobre todo, los pequeños.

La acción principal es "crear individuos más productivos y más eficaces, y como los niños están llamados a ser grandes y a entrar en el mundo adulto, se convertirán en mejores ciudadanos y mejores consumidores"¹⁸

El uso de personajes populares en los productos mercantiles garantiza su compra sin reflexionar en su utilidad; sólo se adquiere por el atractivo de la presentación. Al adquirirlo, no se compra únicamente el producto material sino también, toda la ilusión que conlleva, es decir, que gracias a estas imágenes, el consumidor cree que se posesiona de su estereotipo.

Diversos productos, sobre todo juguetes, son mercancías industrializadas, son elaboradas por compañías transnacionales que moldean la mentalidad de los niños a través del juego.

Vemos constantemente los anuncios publicitarios en la televisión, en donde la mayoría de los niños escogen sus juguetes de acuerdo a lo llamativo del comercial. Por lo regular, a la par de un estreno o de una nueva serie televisiva, se crea una espectacular campaña publicitaria que debe redituar

Pero los estereotipos no sólo venden el producto que representan, traen consigo toda una ideología consumista, una actitud mercantil. A través de los estereotipos el niño se acerca al mundo del consumo y se le crea una personalidad derrochadora, misma que se fortalecerá con el paso de los años, pues ahora, los niños son consumidores, mañana serán compradores

"No perdamos de vista que se forjan las necesidades y gustos del consumidor, estas características son creadas por un aparato cultural elaborado de temas y modas, de persuasión y de fraude" ¹⁹

De ahí podemos deducir otra labor de los estereotipos, la sub-función lúdica.

SUB-FUNCIÓN LÚDICA. Mediante la actividad del juego, el niño aprende a sociabilizarse y su mente es una grabadora que le permite conocer el mundo que lo rodea. Un estereotipo dirigido a los pequeños puede introducirse en su mundo de juego, es el mejor método para introyectarles determinados hábitos, el atractivo de una imagen estereotipada se conecta con la mentalidad del menor.

A su vez, le representa un mundo imaginario y es el primer paso para introducirlo en un "principio de identidad" ya que en las actividades lúdicas, se mezcla la afectividad y la intuición en el juego, mismo que no es alterado por las instancias de control social y es de alta estima para el niño

El menor posee una ductibilidad social, misma que marcará su carácter adulto. El juego forma al pequeño, le ubica los peligros y cambios en su comportamiento y le muestra el buen camino en donde siempre se implica "una ideología permeable a la conciencia infantil". ²⁰

SUB-FUNCIÓN RECREATIVA Como ya se ha expresado en líneas anteriores, los estereotipos alejan a los espectadores de la monotonía cotidiana, les presentan una realidad determinada y llena de aventuras extraordinarias, éstas a su vez, fomentan nuestro interés y guían nuestro entusiasmo e imaginación; es decir, nuestras fantasías están sujetas a una trama ya elaborada pero recompensa al lector divirtiéndolo y lo exime del esfuerzo de pensar

SUB-FUNCIÓN REDUNDANTE. Se dice que una mentira dicha mil veces ya es una verdad. Una labor muy importante de los estereotipos es la capacidad redundante para ser transmitidos por los medios de comunicación; gracias a la simplificación de contenido, un estereotipo puede representar con mayor claridad un mensaje y repetirse las veces que sea necesario sin que ello implique una alteración en su esencia.

Una representación icónica puede ser reiterada y difundida por diversas necesidades para efecto de que la información requerida se sintetice en esquemas redundantes y facilitar el proceso comunicativo.

SUB-FUNCIÓN VICARIAL. La función vicarial puede sustituir una realidad por su imagen, con ello se ahorra una descripción que puede resultar errónea de un lugar o concepto, pues la imagen es más precisa.

Es más sencillo mostrar una representación de belleza a describirla con palabras. De igual forma, a través de una imagen podemos definir conceptos abstractos como el amor, la tristeza, el odio, etc., definiciones que son de carácter emocional.

SUB-FUNCIÓN INFORMATIVA. Un estereotipo nos presenta una realidad determinada, detalla un objeto o un suceso de acuerdo a las experiencias personales del creador de imágenes.

SUB-FUNCIÓN EXPLICATIVA. A raíz de la acelerada producción icónica, la sociedad actual se ha visto en la necesidad de desarrollar diversos códigos explicativos para los estereotipos que se generan.

Los iconos estereotipados requieren de convenciones signeadas, que son necesarias para definir al estereotipo en detalle, esta función le otorga un sentido y un proceso de comprensión.

SUB-FUNCIÓN OPINATIVA. Mediante determinadas imágenes, sobre todo la caricatura política, los estereotipos manifiestan la postura que el creador tiene ante determinado hecho o situación social. No perdamos de vista que Disney realizó caricaturas abordando el tema de la Segunda Guerra Mundial y

calificaba a la Unión Americana como los triunfadores ante los contrincantes brutales y carentes de inteligencia.

SUB-FUNCIÓN COMPROBADORA. Después de informar, explicar un objeto o suceso y manifestar su postura ante ellos, los estereotipos muestran la "posición, etapa o ubicación que se considera como correcta" y sirve para que se pueda evaluar cualquier otra cosa.²¹

A través de esta función, el hombre comprueba su realidad mediante los estereotipos y les concede su curiosidad innata.

SUB-FUNCIÓN DE CATALIZADOR DE EXPERIENCIAS. La imagen es un sintetizador de un amplio cúmulo de experiencias personales y contiene la información esencial que, en otras circunstancias, se tendrían que observar durante mucho tiempo y desde diversos puntos de vista. un estereotipo nos dirige nuestra rutina social de tal manera que nos facilita la vida, la concreta y delimita. En otras palabras es una manera de "organizar lo real".²²

SUB-FUNCIÓN EXPLORATORIA. Se ha expresado en líneas anteriores que gracias a los estereotipos vivimos situaciones poco comunes sin correr ningún peligro, a través de ellos disfrutamos en poco tiempo aventuras contenidas en la obra cultural sin atentar contra nuestra seguridad física o emocional.

SUB-FUNCIÓN DIDÁCTICA. Un estereotipo puede ser utilizado en la educación formal, dentro de un aula; sin embargo, también cumplen con una labor educativa fuera de ella, pues no requieren gran esfuerzo para comprenderlas y por ello, son ampliamente difundidas por los medios de comunicación masiva.

Recordemos que para que un estereotipo sea utilizado como herramienta didáctica, se debe reducir al mínimo la ambigüedad que pueda contener y debe responder a los objetivos previamente establecidos.²³

Todas estas funciones son parte integral del estereotipo y se encuentran interrelacionadas de manera estrecha. Asimismo, son aplicables a todo tipo de imágenes incluidos los dibujos animados para poder introducir en la sociedad el bagaje cultural necesario para forjar a los sujetos necesarios.

CUADRO 1

FUNCIÓN ESTÉTICA

- Da padrones de belleza
- Muestra característica
- Da referencias de lugar

FUNCIÓN ÉTICA

- Identificatoria
- Motivadora
- Consumista
- Lúdica
- Recreativa
- Opinativa
- Redundante
- Informativa
- Vicarial
- Recreativa
- Exploratoria
- Catalizador de experiencias
- Comprobatoria

Didáctica

NOTAS CAPÍTULO 1

- 1) Luis Ernesto Medina. "Humor, comunicación e ...", p. 46
- 2) Para profundizar en este apartado, recomiendo el texto de Charles Wright Mills "El aparato cultural" dentro del libro Poder, política y pueblo, pp 319-332.
- 3) J Luis Rodríguez Diéguez. "Las funciones de la imagen...", p. 20.
- 4) Enrique Guinsberg. "Control de los medios. .", p. 99.
- 5) Edgar Morín. "El cine o ..", p. 32.
- 6) Charles W. Mills. Op.cit., p. 266.
- 7) J. Luis Rodríguez Diéguez. Op.cit., p. 96
- 8) Ibidem. p. 97.
- 9) Idem.
- 10) Ibidem. p. 99
- 11) Idem.
- 12) Idem.
- 13) Luis Ernesto Medina. Op.cit., p. 48.
- 14) Charles W. Mills. Op.cit., p. 300.
- 15) Luis E. Medina. Op.cit., p. 76.
- 16) Enrique Guinsberg. Op.cit., p. 51.
- 17) Ibidem. p. 102.
- 18) Ibidem. p. 51

19) Charles W. Mills. Op.cit., p. 306.

20) Enrique Guinsberg, Op cit., p. 54.

21) Luis E. Medina. Op.cit., p. 139.

22) José Luis Rodríguez Dieguez Op cit., p. 43

23) Luis E. Medina. Op.cit., p. 15.

CAPÍTULO 2

LA ANIMACIÓN EN CINE: DE LAS INVENCIONES A LA CONSOLIDACIÓN DE UN IMPERIO

2.1. DE LOS TRAZOS ANTERIORES AL DIBUJO ANIMADO, AL BOCETO DE UN ARTE

El cinematógrafo, padre del cine actual, fue producto de los aparatos contruidos en el siglo XIX para estudiar la fisiología de movimiento y la persistencia retiniana.

En 1825, los ingleses Fitton y Paris contruyeron el *traumátropo*, un disco con un dibujo complementario (de un lado del disco, un pájaro y su jaula y del otro, un caballo y su jinete), este disco, al hacerse girar causaba la ilusión de tener un sólo dibujo. Posteriormente, en 1832, Planteau y Stampfer crearon aparatos que reproducían el movimiento mediante imágenes fijas con la ayuda de un disco y un espejo, en donde las figuras parecían moverse.

Durante los años setenta del siglo pasado, se empleó por primera vez la fotografía para estudiar ciertos movimientos que el ojo humano era incapaz de percibir.

Fue precisamente el gobernador de California, Leland Stanford, quien utilizó la fotografía para comprobar que, durante el galope de un caballo, éste no perdía contacto con el suelo.

Stanford encomendó al fotógrafo británico Edward Muybridge idear la manera de obtener fotografías seriadas durante una carrera de caballos.

Muybridge colocó a lo largo de la pista del hipódromo de Palo Alto, una serie de 24 cámaras con una distancia de 30 cm entre una y otra. Al pasar ante el lente de cada aparato, el animal jalaba con sus patas un cordón que activaba el disparador

A pesar de las dificultades y de la imprecisión en el experimento, Muybridge logró obtener 24 fotografías que copiaban la frecuencia del movimiento en el equino, siendo así, uno de los primeros en conseguir fotografías de tiempos regulares y no de acuerdo a distancias regulares recorridas por el objeto en movimiento,¹ revolucionando por completo la idea que se tenía antiguamente sobre el movimiento del caballo

Tiempo después de esta hazaña, Ettiene Jules Marey construyó en 1882 un fusil fotográfico llamado *cronofotógrafo* en el cual, al activar el gatillo, hacía

girar una placa de vidrio y en sentido contrario, un disco metálico con un agujero obturador

Al inventar Marey este aparato, estuvo cerca de crear el cinematógrafo, sin embargo, los fines de este invento como de los anteriores, sólo fueron científicos, un instrumento más para estudiar los fenómenos de la física

Sólo los hermanos Augusto y Luis Lumière fueron los primeros en utilizar el **cinematógrafo** con objetivos diferentes a los de la ciencia y "a nadie sorprendió que el cinematógrafo, desde su nacimiento, se haya apartado de sus fines aparentes... para ser aprehendido por el espectáculo y convertirse en cine";² y a pesar del éxito que los Lumière obtuvieron con este aparato, creían que sería una moda pasajera.

En 1910, Thomas Alva Edison crea el *kinetófono* o *cinematógrafo parlante*, en donde marchaban al unísono el cinematógrafo y el fonógrafo para dar una mayor sensación de realismo a la imagen.

Emile Reynaud, inventó en 1892 el *praxinoscopio*, con el cual, proyectaba pantomimas luminosas en un teatro óptico, su espectáculo perduró hasta 1900. Este se considera el primer intento de filmación mediante de dibujos animados ya que "sus dibujos móviles estaban sincronizados con la música de Gastón Paulin y tuvo mayor éxito que las experiencias cinematográficas" ³.

Con todos estos inventos que complementan al cinematógrafo, se aumenta doblemente la realidad, ya que restituye a los seres y a su movimiento natural y los plasma en una superficie con cierta autonomía.

George Méliés, fusionó la mera filmación de sucesos cotidianos realistas anteponiendo el irrealismo del trucaje, gracias a los trucos, lo simple y lo maravilloso se convirtieron en caras de una misma realidad. Méliés instituyó una técnica de expresión hasta ahora utilizada: el montaje y con ella, transformó al cinematógrafo en cine.

Con ello, el film deja de ser un retrato móvil de la realidad para convertirse en una infinidad de fotografías heterogéneas que adquieren nuevos caracteres espaciales y temporales.

La vasta obra de Méliès revolucionó a la naciente empresa cinematográfica tanto en Europa como en los Estados Unidos y provocó que otros pioneros siguieran sus pasos.

Así, en 1906 James Stuart Black presentó el cortometraje **Haunted Hotel**, en donde los cubiertos de una mesa aparentan moverse solos y en 1909, Edison presentó **The magic fountain pen** que muestra una pluma animada trazando dibujos sobre una hoja en blanco.

No había duda, el siglo XX nacía con una nueva cara, ahora el vivir cotidiano no sólo podía ser recordado sino también filmado; el hombre jugaba, se enloquecía al sentirse amo del movimiento, acelerarlo, detenerlo o incluso, hacerlo funcionar al revés ¡Qué importaba!, se recordaría de nuevo lo vivido, sin perder detalle.

No obstante, los dibujos animados seguían siendo una diversión momentánea, imágenes acartonadas sin vida; hasta que en Francia, un hombre con gran ingenio y sencillas técnicas, daría el giro decisivo a lo que hoy conocemos como dibujos animados.

Emile Cohl, considerado el padre de los dibujos animados, nació en París el 4 de enero de 1857; desde pequeño, se empleó como aprendiz en una joyería en donde obtuvo gran destreza en las manos.

Durante su milicia, Cohl diseñó "Apuntes" (bocetos) de sus compañeros y descubre sus aptitudes para el dibujo humorístico. En 1878 Emile Cohl se convierte en discípulo del caricaturista André Gill y participa en diversas revistas como *La Nouvelle lune* y *Les Chambres Cominiques* entre otras

Con la formación que obtuvo al lado de Gill, Emile Cohl realizó en 1908 la cinta corta **Fantasmagoric**, en donde por primera vez se dan movimientos autónomos a personajes dibujados en una cinta de 36 mm equivalente a 1'57" y fue exhibida en el teatro del Gymnase.⁴

Su prodigiosa labor consistía, al igual que Méliés, de realizar de forma artesanal los primeros dibujos animados y lograba darles vida a través de un giro de manivela para impresionar cada fotograma.

Cohl desechó el uso de la pluma para realizar los trazos, sus figurillas poseían todas las posiciones necesarias para dar la sensación de movimientos sobre cartulinas blancas, y fijaba fotograma por fotograma en la cinta; durante el intervalo de cada fotograma lo sustituía con otro dibujo que presenta el

personaje.

Emile Cohl realizó para la compañía *Gaumont* un total de 70 películas de las cuales 30 eran de dibujos animados. Años más tarde, Cohl emigró a los Estados Unidos, en donde continuó sus proyectos y perfeccionó la técnica de los dibujos animados.

En el último de los cartoons, llamado **Levent** (1914), Cohl utilizó por primera vez un fondo fijo para sus diseños. En Norteamérica, dio vida a personajes como **Jaggés & Maggie**, dibujos creados del famoso caricaturista Georges McManus.

Emile Cohl regresó a su patria en 1914, llevando consigo el perfeccionamiento del dibujo animado y nuevas técnicas de animación, mismas que alcanzaron gran difusión, desgraciadamente, a la par de la fama, comenzó una creación industrial del mismo, dejando a un lado la labor manual.

Durante la Segunda Guerra Mundial, Cohl realizó cintas de carácter didáctico y científico y en 1918 llevó a la pantalla junto con Benjamín Rabier, una serie de filmes sobre **Pieds Nickeles**.

Al paso de los años, las creaciones de Cohl disminuyeron considerablemente y quien fue uno de los hombres más prósperos y creativos de principios de siglo, murió en un asilo parisino, inmerso en una extrema pobreza.

Su muerte se recuerda trágica, pues dentro del hospicio "la llama de un candil le prendió la barba y el fuego lo abrazó como una tea. Era el mes de enero de 1938; en aquellos días, como coincidencia trágica, se extinguía también miserablemente el otro pionero de la cinematografía; George Méliés".

Después del gran éxito que obtuvo Cohl, Earl Hurd siguió perfeccionando el dibujo animado introduciendo el uso de los cells, hojas transparentes que permitían superponer a un fondo fijo las partes en movimiento. Hurd fue el creador de **Booby Brump** y su técnica fue perfeccionada por Raul Borré y Bill Nolan, este último, introdujo el travelling (fondo móvil) en 1916

Hasta la llegada del sonido y del color en las cintas, los dibujos animados no tuvieron una evolución significativa y fue John R. Bray quien creó la primera película de dibujos animados en color, **The artist'dream** en 1917.

Asimismo, en el viejo continente, se crearon en bocetos animados **Captain Grog** (1912), **Mutt and Jeff** (1917-1920) y **Prinz Achmed** (1926).

Era claro que en Europa las experiencias de dibujos animados fueron realizadas por caricaturistas de vanguardia como Walter Ruttermann (creador de las cintas **Rythmus** en 1921 y **Opus** en 1924). Años más tarde, Fischinger realizó **Estudio 7** y Dukas produjo la cinta **El aprendiz del brujo** cinta que retomó Disney en 1940

Los animadores europeos efectuaron la búsqueda de otras técnicas que ayudaran a la consolidación del dibujo animado; prueba de ello son las películas **Une nuit sur le mont chauve** de Alexander Hoppin y **L'Ideé de Marshall**.⁵

Mientras en Europa la industria animada no llegó a convertirse en potencia, en Estados Unidos tuvo gran auge y se le dio un gran impulso comercial.

En sus inicios el cine animado norteamericano se caracterizó por la creación de dos dibujos prototípicos. **El gato Félix**, diseñado por el australiano Pat Sullivan y **Malou, el gato loco**, creado por Ben Harrison.

Posteriormente, diversos dibujantes saltaban a la fama gracias a sus creaciones animadas; tal es el caso de Ub Iwerks con **la ranita Flip**; por mucho tiempo Iwerks fue considerado un artista excepcional al crear fórmulas de movimiento que después serían retomadas por Disney para la creación del

ratón Miguelito.

Walter Lantz comenzaba su brillante carrera con **Jerry and the Job** y Bill Nolan se dio a conocer en Hollywood con la cinta **Tad's indoor sorts**.

De esta manera, comenzaba en Norteamérica un acaparamiento de animadores, sobre todo, los autores de personajes ya conocidos por el público; así, la obra de Ub Iwerks fue distribuida por la Metro Golden Mayer mientras que Max Fleischer, emigrado a los Estados Unidos realizó las primeras series de **Koko the Clown** para la Paramount Pictures además de dar vida al perrito **Bimbo** y la sensual **Betty Boop**.⁶

2.2. WALT DISNEY, UN BREVE CUENTO

Dentro de esta historia, dentro de este universo de nombres y fechas, rescataremos a un hombre que realizó uno de los más grandes emporios dentro de la industria cinematográfica de dibujos animados: su nombre, Walt Disney.

Walter Elías Disney, nació en Chicago, el 5 de diciembre de 1901, proveniente de una familia irlando-canadiense Walt Disney, como le llamaban sus amigos,

tuvo que abrirse paso por sí solo en el mundo del dibujo animado y en 1923 llega a Hollywood en donde por espacio de cuatro años realizó bocetos del **Conejo Oswald (Oswald, the lucky Rabbit)**. Posteriormente él y su hermano formarían su propia empresa.

Como se comentó anteriormente, la popularidad del Gato Félix y de Malou el gato loco era sorprendente, pues eran dos personajes sumamente famosos en Estados Unidos por su picardía. Entonces apareció en las viñetas animadas un ratón, autoría de Disney llamado Mortimer.

Mortimer era un personaje oscuro, demasiado serio a comparación de Félix y Malou. Disney comprendió que el personaje sería efímero, todo lo contrario a lo que deseaba, y por ello Mortimer sufrió una metamorfosis que condujo al nacimiento de otro roedor de mayor carisma el cual llamó **Mickey Mouse**. Mickey hizo su debut dentro de la cinta **Steamboat Willie** en septiembre de 1928.⁷

A partir de entonces, los filmes de Mickey fueron perfeccionados y su autor descubrió que en las figuras de animales se podía conseguir una gama mayor de expresiones y temas cómicos. Así, después de realizar **Grass hoper and the Ants**, las creaciones de Disney aumentaron con la aparición de personajes como **Pluto, Clarabelle Cow, Goff, Horece Horse-collas** entre otros.

En 1933 Walt Disney caricaturizó a las más famosas vedettes de Hollywood en la cinta **Mickey Gala** en donde sobresale una Greta Garbo calzada con enormes zapatos, quien decía a Mickey: "Kiss me". En ese mismo año, Disney realiza el primer intento de largometraje de dibujos animados: **Los tres cochinitos**.

Un año más tarde, se estrenan las cintas **The golden toyeh**, **Gulliver Mickey** y **Mickey kanguroo**. En todos estos filmes, se crearon varios personajes que acompañaron al famoso ratón en sus aventuras y en 1934 se da vida a **Donald Duck**.

Mickey y Donald fueron los protagonistas de la cinta **Mickey grand opera** donde se crea el personaje de **Clara Cluck** y la segunda película de trilogía **Los tres lobitos (the little wolves)**.

Desgraciadamente, al público norteamericano ya no le interesaba ver caricaturas enmarcadas con un fondo musical y el film **The three blind mousketeers** no tuvo el éxito esperado. Contrariamente, Mickey continuaba su afortunada carrera.

Para 1936, dentro de la **Silly Shymohonics**, Walt Disney dio vida a **Wynkwn, Blynkey and Nod**. En ese año, los estudios Disney habían alcanzado gran prestigio gracias a la plenitud de su color aplicado a sus diseños y la precisión en sus trazos.

Fue entonces que Walt Disney inició un proyecto de dibujos de largometraje que asombraría al mundo entero: el proyecto se concretó en la película **Blanca Nieves y los siete enanos (Snow white and the seven dworfs, 1937)**.

Este filme también fue llamado la locura de Disney debido a que su autor pidió un crédito bancario en 1937 para realizar la película en la cual se invirtieron 1,760.00 dólares y la crítica especializada consideró que iba a ser un fracaso rotundo. Contrario a lo que se auguraba, "Blanca Nieves y los siete enanos" recabó la cantidad de 8,000.00 dólares a las pocas semanas de su estreno.⁸

Además de los trabajos de técnica e investigación, Disney y su equipo lograron un film considerado una obra maestra en el cine. A través de Blanca Nieves y los siete enanos Walt Disney demostró que si bien el cine es un séptimo arte, los dibujos animados bien podrían ser el "octavo arte".

En 1938, durante la entrega anual de los Oscars, la actriz Shirley Temple entregó a Walt Disney un premio especial de la Academia que consistió en un

Oscar de tamaño normal y siete estatuillas en miniatura, por las innovaciones introducidas en el género de los dibujos animados.

Después de este éxito, la empresa Disney renueva la versión de Los tres cochinitos con la cinta **The Practical pig** en 1938 y **Mother goes Hollywood**, **Donald's lucky day** y **Society dog show**.

Disney deseaba repetir el suceso de Blanca Nieves y convencer a los escépticos de que podía realizarse largometrajes animados en serie. Buscaron por mucho tiempo un libro que pudiera "animarse" es decir, adaptarse sin grandes alteraciones a la pantalla. Finalmente, escogieron el relato de **Pinocho** escrito por Carlo Lorenzini, mejor conocido como "Collodi".

Este famoso cuento fue traducido a 30 idiomas y llevado a Broadway por Jashua Frank, lo cual garantizaba éxito en la taquilla. La obra fue adaptada con algunas modificaciones como la creación de Figaro (el gato negro) y Cleo (el pez rojo); por su parte, "El Hada Azul desagradó por completo a los críticos a causa de su cabello rubio y del rimel en sus ojos".⁹

Pinocho fue indudablemente un gran logro artístico, sin embargo, cuando se estrenó en 1940, el avance de la Segunda Guerra Mundial repercutió negativamente en la recabación de taquilla, pues el 45% del ingreso del consorcio Disney provenía del mercado exterior.

El costo de Pinocho superó al filme antecesor, pues Blanca Nieves con 192 metros costó más de 1,500.00 US y la cinta de Pinocho, con 1,800 metros alcanzó la cifra de 3'000,000 de dólares.

En 1940, Disney realiza otro ambicioso proyecto: **Fantasia** en donde su creador visualizó la música a través del dibujo animado. El contenido de esta obra se basa en las sinfonías clásicas de Bach (Tocata y Fuga); Strawinsky (La consagración de la primavera); Chaikovski (El lago de los cisnes); Dukas (El aprendiz de brujo); Beethoven (Sinfonía pastoral); Ponchielli (La danza de las horas, de la sinfónica de la Gioconda); Musorgski (Una noche en el monte Prelado) y Schubert (Ave María).

La cinta de Fantasia contenía las innovaciones técnicas de la época, la banda sonora contó con lecturas simultáneas en las pistas con el fin de crear un sonido estereofónico de alta calidad. Este efecto sería utilizado quince años después para el cinemascope.

Walt Disney logró con *Fantasia* una obra de calidad y para ello, contó con la colaboración de Leopold Stokowski (1882-1997), director de la Orquesta de Filadelfia. "Todos recuerdan la silueta de Stokowski en el podio y el apretón de manos simbólico con Mickey Mouse al concluir la película .. ante el ascenso sorprendente de Donald Duck, Disney lograba con este episodio un digno regreso a las pantallas de su primera y más querida creación el ratón Miguelito".¹⁰ *Fantasia* fue considerada un "Unicum" en su género y Stokowski recibió un reconocimiento especial por su trabajo en esta obra.

No obstante, los defensores de la música clásica mostraron duras críticas a este largometraje. A la amargura de la incompreensión sobre esta simbología animada de ópera se sumó el trágico incidente de Per Harbor, tras el cual, los Estados Unidos ingresan de manera definitiva a la 2da. Guerra Mundial.

Con ello, los Estudios Disney tuvieron que saldar una deuda bancaria de cuatro millones de dólares. Tras su insolvencia económica, el gobierno de Norteamérica encargó a Disney una serie de cintas animadas con un alto contenido propagandístico y anti-nazi así como caricaturas didácticas sobre el uso militar de las armas y la capacidad militar de los aliados.

Entre las cintas de carácter bélico más representativas de Disney se encuentran *The new spirit* y *Education for death* (1942); *Victory Through air*

power (1943). Los protagonistas de estos "Cartoons" fueron Pluto, el pato Donald, los siete enanos, Mickey, Horacio y Clarabella. De no haber sido por estas películas, los Estudios Disney, ubicados en Burbank, California, hubieran suspendido sus actividades de manera definitiva.

Pero si bien es cierto que los filmes bélicos predominaban en la pantalla cinematográfica, no debemos perder de vista la obra animada de Disney en favor del bienestar social: tal es el caso de la cinta **Defense against invasion** (1943) creada con la intención de convencer a los niños sobre la importancia de la vacunación.

Estas cintas no desgastaron la vena creativa de Disney y le impulsó a adaptar la obra original de Helen Arbeson y Harld Pearl, **Dumbo** en 1942. Dumbo es un pequeño elefante que superó su complejo y se convirtió en la atracción de un circo con la ayuda de Thimoty G. mouse y cinco cuervos bailarines

Con este largometraje, Disney fue considerado todo un experto en la creación de personajes estrambóticos ya que "ha sabido presentar un mundo nuevo, totalmente ideal y que no renuncia a la risa o a la sonrisa".¹¹

Otra cinta, **Bambi**, fue la nueva creación de los estudios Disney durante 1942 en donde el pequeño príncipe cervatillo se encuentra solo en el bosque cuando

su madre es asesinada por un cazador, con este film Disney fue considerado un visionario ecologista "al mostrar al hombre como destructor de la naturaleza y como una amenaza para la vida animal" ¹²

En ese mismo año, se crean dos personajes más: *José Carioca* y *el Gallo Panchito*; ambos acompañaron al ya famoso pato Donald en la película **¡Hola amigos!**. Dentro de esta cinta, se sintetizaron todas las experimentaciones técnicas y representó un punto crucial en la producción filmográfica de la Disney Company.

Dos años más tarde, estos personajes estelarizaron el film **Los tres caballeros** en donde los dibujos animados alternaban en los mismos fotogramas con figuras humanas y presentan una gran zarabanda ambientada en diversos lugares de Latinoamérica.

Para la crítica especializada, esta película fue un error psicológico, pues dentro de la confrontación directa entre lo vivo y lo fantástico, el segundo terminaría por sucumbir.

Al finalizar la Segunda Guerra Mundial, Disney da a conocer el film **Make mine music** (1945) y **Song of the south** al año siguiente; en ambos largometrajes también se conjuntan figuras animadas con filmación directa. Posteriormente, la

película más famosa de Disney fue **Fun and fancy free** en donde aparecieron Pluto, Mickey y el oso Bongo

En 1949, surge la nueva fase de producciones clásicas de Disney que se basan en fábulas y cuentos famosos. De esta manera, se estrenó el film **La Cenicienta** en 1950 basada en el libro de Charles Perrault y un año más tarde, se adapta el cuento de Lewis Carroll **Alicia en el país de las maravillas**

Durante 1952 se realiza **La Bella Durmiente** y en el 53 se lleva a la pantalla grande **Peter Pan** original de la obra de James Barrie. Para 1955, Disney anima la cinta **La Dama y el Vagabundo** la cual es la primera película dibujada en Cinemascope, rodado con la cámara multiplana.

Después de **La Bella Durmiente** que repite escenas de Blanca Nieves y **La Cenicienta**, Disney vuelve a crear una historia que recrea la figura canina: **101 dálmatas, la noche de las narices frías** en donde los dibujos evolucionan al volverse más elaborados.

En 1962 se filma **The hasting Instincts** y en el 63 se da a conocer **Merlín el encantador** (en México se llamó "La espada en la piedra"); esta obra, original de T.H. White narra las aventuras del rey Arturo cuando es educado por el mago Merlín.

Para 1965, Disney vuelve a intentar la combinación de seres animados con la filmación en rodaje directo dentro de la cinta **Mary Popins**. En esta ocasión, la trama fue más aceptada debido a que la conjunción de personajes estuvo justificada por la base fantástica del tema y por el equilibrio obtenido en el rodaje.

Durante 1967 se estrena la cinta **El libro de la Selva** con el que se desplegaron modernas concepciones figurativas. Sin embargo, se alegó que la trama original del libro escrito por Rudyard Kipling fue tratado con demasiada frivolidad por los estudios Disney.

Walter Elías Disney no vería concluida esta película pues fallece en noviembre de 1966 víctima de cáncer

Este filme pertenece a la última parte de vida de Walt Disney, en la que únicamente ocupaba un puesto de organizador y empresario sin involucrarse personalmente pues "había depositado su confianza en directores más jóvenes e innovadores que realizaron nuevas concepciones figurativas".¹³

Tras la muerte de Walt Disney, el gran emporio de caricaturas quedó en manos de su hermano Roy Disney, quien fue su infatigable compañero en el mundo de la animación.

La producción de películas clásicas no disminuyó al desaparecer la cabeza de esa gran empresa. prueba de ello es el estreno de la cinta **Los Aristópatos** en 1970, una historia bien lograda sobre las costumbres de diferentes clases sociales a través de personajes felinos.

Debido a sus descendientes, el nombre de este creador de fantasías se ha convertido en un sello de importantes casas de entretenimiento a nivel internacional, poco antes de morir, Disney inauguró el más famoso parque de diversiones "Disneylandia"; de ahí se sumó "Disney World", "EuroDisney" y se tiene contemplado un nuevo centro de atracciones que se establecerá en Guadalajara, Jalisco.¹⁴

2.3. TÉCNICA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

La animación en cine es parte de un arte, y por ello, requiere de una técnica precisa para poder convertir esa serie de dibujos en seres de colores con vida pues la animación es precisamente dar ánima (vida) a aquello que no lo tiene.

Como ya se mencionó en líneas anteriores, el cine fue producto de los inventos del siglo XX para estudiar la fisiología del movimiento y la persistencia retiniana

La persistencia retiniana es la reacción natural que recibe el ojo humano a través de la retina. Esta, recibe los estímulos luminosos del exterior y con ayuda de los centros nerviosos del cerebro los convierte en imágenes.

Estos estímulos y la imagen que forman, no desaparecen de manera inmediata, sino que impresionan la retina por un tiempo aproximado de 12 segundos. Un ejemplo de esto, es el movimiento de un punto luminoso en la oscuridad; la retina no percibe esa imagen como una serie de puntos aislados sino como una línea continua.¹⁵

De igual manera, al proyectar las imágenes en la pantalla, las percibimos de manera ininterrumpida y no disociadas por el breve intervalo de oscuridad que existe entre una y otra. Por tanto, vemos cada una de las fotografías (o cuadros como son llamados en cine) como una serie lógica de imágenes que repiten el movimiento de los seres animados.

Sin embargo, el cine no siempre tuvo la velocidad en la exposición de imágenes como lo conocemos. Ahora que la tecnología cinematográfica ha avanzado, se pudieron aumentar paulatinamente las cantidades de cuadros proyectados

En la época del cine mudo, la cadencia o velocidad en el paso de cada cuadro era de 16 fotografías por segundo; era un tiempo suficiente para evitar el parpadeo demasiado molesto pero insuficiente para coordinar las imágenes con la cinta sonora. De ahí que las primeras proyecciones tuvieran una inevitable pausa visual y el movimiento pareciera forzado y alejado de la realidad. Actualmente, la cadencia o ritmo del filme es de 24 cuadros por segundo.¹⁶

Ahora bien, debemos tener en cuenta que la realización de cintas animadas tiene una producción muy diferente a la filmación de rodaje directo, aunque su esencia y finalidad sean la misma: divertir. La animación debe producir de manera obligada una reducción de acción; el desarrollo de su historia es de manera rápida y condensada, es decir, no se permiten dispersiones, ya que el atractivo de una película en caricatura radica en los bocetos y la exageración de movimientos y situaciones, mismas que permiten una identificación con los personajes poco razonada.

Para crear una película de dibujos animados se debe tener un proyecto sobre el público al que va dirigido el filme y un proyecto gráfico o Storyboard, que es la materialización de la idea del creador y la pauta de trabajo para el equipo de dibujantes.

Desde el inicio, debe tenerse muy clara la trama que se va a desarrollar y el personaje principal (sus cualidades físicas y emocionales), un ser imaginario que se adapte a la mayoría del público que lo verá, una síntesis de convenciones generalizadas, es decir, se buscará un estereotipo.

No debe perderse de vista que el tamaño relativo de los personajes sean humanos o animales es de gran significado dramático para la cinta y debe definirse junto con los primeros bocetos y los "gags" (momentos cómicos y dramáticos) más importantes del filme.

Asimismo, a través de los modelos de los personajes se determina su acción; la mayoría de las veces, el movimiento es parte esencial en el personaje.¹⁷

Por otro lado, debe tomarse en cuenta la representación pictórica de la película o escenificación del filme, en donde se ensayan las proporciones de todos los elementos adaptados en la trama, mismos que deben adecuarse al contexto de la obra.

Por ejemplo, en la película de Bambi, los elementos (flora y fauna) característicos del bosque son diferentes en comparación con los presentados en la cinta del Rey León, pues "los objetos, atuendos, etc. simbolizan una época, un lugar y otras cosas relacionadas con las circunstancias del

personaje En los dibujos con referencias históricas hay que cuidar la compatibilidad de cada elemento con el contexto a menos que el humor pueda originarse en algún anacronismo" ¹⁸

En sí, todo lo que rodea al personaje demuestran no sólo la ubicación y rol del mismo, sino que encierra toda la intención, sensibilidad y personalidad y permite a su vez, establecer líneas de identificación con el espectador

El escenógrafo se encarga de la línea de cruce, la cual, es la representación exacta entre el tamaño y posición de los personajes móviles que se encuentran en el primer plano con respecto a los fondos o dibujos de segundo y tercer plano. En cualquier caso, los dibujos al moverse deben compaginar con el fondo tanto en términos de composición como en la continuidad dramática.

La técnica de animación cinematográfica se ha desarrollado rápidamente en todos aquellos países en los que existe una industria cinematográfica, sin embargo, para que una industria animada tenga éxito, se requiere de una distribución a nivel internacional para cubrir los presupuestos que exige la producción de este tipo de cintas.

En términos generales, las películas de dibujos animados consisten en una serie de fotografías de cada uno de los dibujos sobre el celuloide que

representan los diferentes movimientos. Lo que caracteriza a todas las películas de animación es la exposición de la misma cuadro a cuadro. Esto es lo que las diferencia de las películas de rodaje directo en donde el movimiento se filma de manera simultánea a su desarrollo.

La animación está sujeta a las leyes físicas tales como la gravedad, el volumen y el rozamiento entre los personajes; esto es estudio de la Kinésica que es la observación del lenguaje no verbal que existe entre los dibujos.

Ray L. Birdwhistell define la kinésica como el estudio de los aspectos visuales de la comunicación no verbal impersonal.¹⁹

El dibujante ante el papel crea un mundo nuevo, puede ensanchar al personaje a su gusto, hacerlo volar sin necesidad de alas, y lo mejor, que estas irregularidades de las leyes físicas pueden ser creíbles, se puede desafiar a la lógica de la naturaleza dentro de una trama animada. El drama o argumento está en estrecha relación con la técnica animada, se complementan uno a otro y resulta evidente aunque el estilo visual es fantástico.

El creador animado debe tener consideraciones estéticas, puede reproducir mediante trazos la realidad casi idéntica o bien, crear formas completamente abstractas en movimiento. A medida de que las figuras animadas se van acercando más a la realidad, las leyes físicas que rigen su comportamiento deben ser aplicadas con mayor rigor, aunque "sólo los límites de su imaginación y la propia técnica animada puedan impedirle realizar lo que desea".²⁰

Parte del encanto de las cintas animadas estriba en el acoplamiento entre los dibujos en movimiento, la música y las voces

Según Halas, al igual que en las películas de rodaje directo, las cintas animadas cuentan con tres tipos diferentes de pistas sonoras: la pista de voces, pista sonora que lleva los efectos especiales y la banda sonora o musical.

En cualquier buen filme de caricatura, estas tres pistas deben estar interrelacionadas. Curiosamente, las primeras voces características dentro de los dibujos animados fueron las del ratón Mickey y el pato Donald; esto nos indica que una buena concepción del personaje debe definir incluso la voz más apropiada.

El animador debe tener en cuenta la expresión facial y la forma que debe dar a la boca de sus personajes para sincronizar la gesticulación y el sonido de voz, la boca del ser animado deben imitar con las distorsiones inevitables a las posiciones de los labios humanos

Por otro lado, la pista de efectos especiales consiste en sonidos naturales, artificiales o puramente musicales que producen un contraste sorpresivo con la imagen dibujada.

Los efectos de creación especial, fueron desarrollados por los Estudios Disney en los primeros años del cine sonoro. Su departamento de efectos fue integrado por especialistas con cultura musical y llegó a reunir 8,000 instrumentos, con los cuales podían reproducir cualquier sonido.²¹

La pista musical o banda sonora es un elemento lucidor dentro de la película animada, sin embargo, el compositor para películas debe someterse a la rigurosa disciplina y empalmar la acción con su partitura sin perder su calidad melódica.

Muchas veces, el dibujo animado ilustra las notas musicales y es frecuente que la aplicación de la música más allá del cine puede incurrir en ser meramente ocasional. Ahora bien, la música da pie a la formación de ciertas figuras, y

tamaños visuales pues "el filme mudo era incapaz de lograr que el espectador experimentara un sentimiento real de duración. . este contenido temporal era aportado por la música; mucho más que un clima sonoro, encargado de dar eco a las modalidades sentimentales, la música daba al espectador la sensación de una duración efectivamente vivida".²²

Otro elemento que refuerza la técnica de los dibujos animados es el color. Tal vez, Disney fue el primero que entendió la dinámica del color en la animación; ya no era suficiente colorear los dibujos sino darles un carácter propio, dramatizar su diseño. Esta nueva estrategia de la técnica animada se puso de manifiesto en la posguerra.

Hasta ahora, el color no ha sido utilizado sino para aproximarse más a la realidad. El empleo dramático de los colores es posible en la actualidad y si bien no puede modificar por completo los valores en la toma de vistas, se puede al menos escoger los elementos y componer decorados convenientes que por su tonalidad responden a un sentimiento. "Sin duda, la percepción de colores sólo es secundaria en relación con la percepción de las formas en la estructuración del mundo sensible, pero se añade a ésta con éxito".²³

NOTAS CAPÍTULO 2

- 1) Ronald W. Clark. "Hazañas científicas.. ", p 48.
- 2) Edgar Morín. Op.cit, p. 13.
- 3) Guiseppe Do Luca. "Los dibujos...", p. 8.
- 4) Juan Jiménez Patiño. "Orígenes del cine...", p. 39.
- 5) Guiseppe Do Luca. Op.cit, p. 20.
- 6) Ibidem, p. 17-19.
- 7) Guiseppe Do Luca. Op.cit., p. 53.
- 8) "Nueva Enciclopedia..." ,p. 142.
- 9) G. Pérez Sevilla, et al., "Historia de la música...", p. 9
- 10) Ibidem, p. 10.
- 11) Guiseppe Do Luca. Op.cit., p. 57.
- 12) Graciela Rodríguez. "Disney como experiencia...", p. 43.
- 13) G. Pérez Sevilla. Op.cit., p. 57.
- 14) John Villatoro. "De Blanca Nieves a...", p. 47.
- 15) Simón Feldman. "La realización...", p. 19-23.
- 16) Idem.
- 17) John Halas. "Técnicas de los...", p. 190.
- 18) Luis E. Medina. Op.cit., p. 97.
- 19) Ibidem, p 78.
- 20) John Halas. Op.cit., p. 71.

21)Ibidem, p. 81.

22)Jean Mitry. "Estética y...", p 136.

23)Ibidem, p. 150

CAPÍTULO 3

PATRONES ÉTICOS Y ESTÉTICOS EN LA FICCIÓN DISNEY

3.1. DISNEY COMO INDUSTRIA CULTURAL

En los apartados anteriores, se ha mencionado que la compañía Disney requiere de empleo técnico y humano para realizar sus producciones cinematográficas. También, es por todos sabido que Disney es un cine comercial y por tanto, es su finalidad penetrar en el mayor número de personas, para así, obtener ventajas económicas.

Indiscutiblemente, no existiría el cine como lo conocemos ahora si no hubiese contado con un capital; la inversión cinematográfica no tendría éxito si no generara ganancias.

En Estados Unidos el cine es un sector marginal del capitalismo, en donde, los riesgos son mínimos y producen hasta 20 veces el financiamiento inicial; por tanto, la competencia es grande y permanente, desde los mismos inicios del cinematógrafo hasta su transformación al cine actual, pues el cine, además de generar ganancias, es un conjunto social de producción cultural ¹

El cine de dibujos animados pudo seguir siendo una diversión, una curiosidad de feria; pero el capitalismo lo dotó poco después de su nacimiento, de una base industrial y financiera que le ha permitido en poco tiempo, convertirse en un espectáculo abierto a las masas, es decir, adquirió una labor productiva y cultural.

En otras palabras, el cine de dibujos animados en particular se convirtió en una industria cultural.

Una industria cultural es un término compuesto, ya que una industria como tal, crea un producto, mismo que será distribuido y consumido por la sociedad.

Dentro de esta industria, existe un financiamiento y una distribución social del trabajo, pues lo producido, los filmes, existen a través de las condiciones de producción... la industria fílmica crea las películas y provoca la necesidad de ellas, despierta la curiosidad y la larga espera para garantizar la circulación y el consumo de las mismas, obteniendo así, una plusvalía y procurarse el medio de realizar otros largometrajes. Por ello, "el cine no se separa del marco económico en el que surge".²

Al mismo tiempo, la industria fílmica y en este caso, Disney, ejercen una práctica cultural. Práctica cultural es todo lo hecho por el hombre, quien a su

vez, ha dejado a un lado sus condiciones zoológicas y entra por completo a una civilización. Dentro de la sociedad, el ser humano puede desarrollar sus capacidades intelectuales, descubre sus orígenes, comprende aspectos naturales y se encuentra a sí mismo.³

Asimismo, la cultura comprende la reproducción de las normas regentes de una comunidad. Es una forma de observar y reflexionar sobre el mundo, comprender los tipos de relaciones que el hombre guarda con sus congéneres.

La cultura es un proceso sistematizado, coordinado y rígido para su conservación: el hombre necesita del consenso general para integrarse a la cultura y reproducirla, del mismo modo, la cultura se hereda de una generación a otra.

Y es debido a ese carácter arbitrario, que la cultura debe protegerse del propio hombre: lo contiene y evita sus impulsos hostiles con el fin de conservarlo en sociedad. Dentro de la sexta tesis sobre Feuerbach, Marx expresó que la especie humana no es algo inherente a cada individuo (sino que), es un conjunto de relaciones sociales. Esto significa que cada marco sociocultural forja un hombre específico y necesario para su mantenimiento y reproducción.

Los aparatos ideológicos que se transmiten a través de las industrias culturales

se encuentran abocados a la conformación de modelos conductuales desde la temprana edad del individuo y lo refuerzan a lo largo de su vida adulta.

Por todo lo anterior, una industria cultural es una instancia u organismo que se encarga de reproducir y difundir la cultura; es capaz de fomentar las relaciones sociales y de transmitir el lenguaje, las costumbres, ideología y tradiciones

Si el aparato cultural es la imagen identificatoria del mundo, la industria cultural es el espejo que lo sustenta, dentro de ella se legitima o desprecia, se organiza y compara al hombre mediante los estereotipos.

Los estereotipos son el eslabón entre esos aparatos ideológicos y los hombres. Un vínculo implícito, casi invisible, pero decisivos y penetrantes en la conducta individual, por ello, es entendible el control que existe sobre los medios de comunicación: un control absoluto en muchas naciones o vigilados bajo estrictos cánones, porque su finalidad es la de fomentar un modelo de personalidad compartido por la mayoría de la sociedad.

Los estereotipos Disney ayudan a restringir las posibilidades de variación aceptada hacia cada conducta específica, mostrándose así como la mejor opción para ser imitados.

La labor de los estereotipos Disney es la de moldear las energías de los individuos, de modo que su conducta no sea asiento de decisión racional en cuanto a seguir la norma social, sino que, introyecta en los hombres y mujeres el deseo de comportarse de manera "consciente", encontrando con ello una satisfacción interior y el deseo de seguir actuando dentro de su sociedad.⁴

Dentro de la ficción Disney se muestra a los buenos enfrentando a los malos para reiterar que las conductas buenas o socialmente aceptadas son las que triunfan.

Una industria cultural está comprometida no sólo a transmitir la cultura presente, sino también la influencia de sus antepasados, revelando así, que valores universales como el amor, el respeto hacia los padres, la lealtad, etc son las reglas a seguir sin importar la época.

No debemos perder de vista que junto con cualquier tipo de penetración económica, se implica una penetración cultural es decir, la inversión del capital requiere una conciencia que acepte esa penetración y a la vez, sea partícipe de ella.

Entre otras cosas, la industria cultural Disney nos enseña a consumir, esta industria cultural nos muestra desde pequeños el valor del dinero y la manera

de alcanzar un estatus y satisfacción personal mediante el consumo de determinados productos.

Aunque los diferentes pueblos mantienen su cultura particular, cada vez más se acercan costumbres, hábitos, formas de comportamiento, modas, etc provocando con ello, una transnacionalización de carácter.⁵

Por tanto, una industria cultural es un reflejo de situaciones económicas, de costumbres, y pensamientos generados de manera industrial. Se invierte mucho dinero en ello, con el único fin de obtener ganancias; por tanto, es necesario crear estereotipos, para determinar un sentido de realidad.

De acuerdo con Enrique Guinseberg, el sentido de realidad designa la adaptación al tiempo y a las necesidades de la vida en sociedad y así, la realidad se convierte en el correlato de la conciencia.⁶

Al establecer un principio de realidad, una clase de actividad del pensamiento se escindió, se mantuvo apartada del examen de realidad y permaneció sujeta al placer, esa parte inconsciente es el fantasear.

Los medios de comunicación no obligan de manera estricta a aceptar todo lo que presentan; se basan en las necesidades psicológicas y emotivas de cada

individuo social.

Como se mencionó en líneas anteriores, el hombre requiere dejar a un lado sus emociones hostiles para poder integrarse a una sociedad, por ello, la cultura trata de compensarlo y le ofrece a través de fantasías el conducto para canalizar sus impulsiones y frustraciones.

En el fantaseo que Disney otorga a los espectadores, lleva implícita fantasías sin que se opongan al sentido de realidad del sistema de dominación

Estos sueños no arruinan el goce, por el contrario la satisfacción interna de cada individuo se integra.

En eso radica el éxito de las películas clásicas Disney; sus filmes contienen contenidos afectivos y emocionales que permiten la identificación del espectador con los protagonistas (estereotipos definidos) y por su conducto, los individuos viven lo que en su rutina cotidiana sería imposible.

Estas fantasías o ensueños colectivos como los define Antonio Delhumeau, nos permite sacar a pasear a nuestro loco interno con la seguridad de que al final, será puesto de nuevo a buen recaudo por el héroe de la serie.

Los ensueños colectivos transmitidos por la industria cultural Disney, no están desvinculados entre sí, hacen más llevadera la vida diaria y contribuyen a conformar la personalidad de los seres sociales ⁷

La identificación con los dibujos animados se entabla a través de las formas, colores y exageraciones. Los "inocentes dibujos animados" disfrazan la crudeza de sentimientos como la ambición, el odio, la muerte, etc. y sublima valores como el amor, la lealtad y la amistad a un grado casi inexistente. Mediante estas manipulaciones, se logra inculcar opiniones y sentimientos específicos, convirtiendo al público en un mercado de medios y una masa pasiva.

3.2. LO BONITO CONTRA LO FEO

Como se ha planteado en el apartado anterior, el cine fomenta el fantaseo; este fantaseo permite al espectador vivir situaciones que en la vida cotidiana le parecería imposible y sin arriesgar su integridad psíquica. Sin embargo, ¿el cine de dibujos animados es capaz de indicarnos qué es lo bello y qué es lo feo, de inculcarnos valores?

Sí, el cine de dibujos animados se vale de su esencia, en su condición de caricatura para lograrlo, ya que el cine de dibujos animados es el predicador del animismo.

La animación es dar ánima (vida) a todo aquello que en realidad no lo tiene y a través de las exageraciones de fenómenos normales el filme animado revela la fisonomía antropomórfica de cada objeto.

Indudablemente, todos y cada uno de los objetos animados Disney irradian una contundente presencia; una especie de maná que es riqueza subjetiva y una potencia emotiva.⁸

A través de los estereotipos Disney, se proyecta un universo flexible y dinámico en donde su identidad no se encuentra endurecida.

Una primera identificación del espectador hacia los estereotipos animados es a través de su belleza, fealdad, simpatía o colorido por tanto, son de suma importancia las características del personaje para el espectador.

No perdamos de vista que los estereotipos de belleza y de fealdad parten de una generalidad social. Se toman características comunes y se concentran en

un diseño Los estereotipos son la tajante división entre lo bello y lo feo, entre lo bueno y lo malo

Pero, ¿qué es lo bello?, ¿por qué lo definimos así?; los estereotipos, para ser identificables con los sujetos sociales y ser aceptados por ellos, se rigen por leyes éticas y estéticas.

La estética es el estudio de la belleza, pone de manifiesto el disfrute y enjuiciamiento de lo agradable para el hombre y aspira a descubrir el elemento común que sirve de base a las manifestaciones de lo bello y demuestra el valor que tiene para nuestra vida espiritual y para la cultura de la humanidad.⁹

Los estereotipos Disney determinados bonitos o agradables contienen una serie de características adjetivadas como bellas reunidas en una unidad que en nosotros, los espectadores producen un valor-sensación determinado.

Lo bello es un valor sustantivo y peculiar creado por el hombre y para el hombre, basado en las necesidades de su naturaleza y que, por axiología nos conducen a conceptos éticos.

Por citar un ejemplo, algo que consideramos bello o agradable nos evocará adjetivos como utilidad, bondad, simpatía, santidad, etc. de acuerdo a nuestro

campo referencial de cultura.

Del mismo modo, lo que a nuestro campo referencial le parezca feo o desagradable se le atribuirán características morales como odio, avaricia, egoísmo, diabólico, etc.

Con esto, se deduce que la estética se polariza en bello y feo, dos vocablos difíciles de delimitar y que abarcan una gran gama de referencias y valores-sensaciones.

En la aparición y clasificación de los personajes Disney bellos de los desagradables media un sentimiento estético en el espectador, es decir, es una sensibilidad que permite apreciar, diferenciar y catalogar a los personajes.

Dicho de otro modo, "para distinguir si algo es bello o no, no nos referimos a la presentación por medio del entendimiento... sino que lo referimos por medio de la imaginación; al sujeto y al sentimiento de placer o desagrado que en él se producen".¹⁰

Se puede, según M. Dessoires distinguir tres tipos de sentimientos estéticos

a) Los sensoriales: la identificación de elementos agradables aislados (ojos, boca, nariz, piel, etc.).

b) Los de forma: aquí se hace alusión a la armonía, proporción, ritmo, grado, magnitud de tiempo y espacio en las que se ubican y se combinan los elementos estéticos valiosos, previamente identificados y seleccionados por los sentimientos sensoriales.

Y finalmente, los sentimientos sensoriales y de forma nos conducen a:

c) Sentimientos estéticos de contenido: en donde se produce en los espectadores un sentimiento de goce porque el estereotipo adopta una serie de movimientos y actitudes de manera ordenada y dotadas de belleza.¹¹

La belleza o fealdad de los personajes animados Disney son el gancho y el hilo conductor para sumergirnos en la ficción del filme, además, influye en ellos la tipicidad de caracteres estéticos.

La tipicidad es ajustar varios elementos estéticos a una norma o tipo común para el agrado de la mayoría de los sujetos sociales. Pero no todo lo que es típico forzosamente tiene que ser bello, sólo produce efectos estéticos

satisfactorios de acuerdo a su finalidad.

Debemos recordar que cada dibujo animado Disney es una estructura en la que sus partes estéticas están ligadas para formar un ente significativo.

Para ello, las características físicas de los personajes Disney son muy importantes para lograr el propósito deseado, pues considerando la idea que el autor tiene de su personaje, en cada facción, rasgo, forma y expresión se muestra un interés estético determinado.

De esta forma, los personajes femeninos deben ser atractivos y llenos de finura, a excepción hecha de las mujeres feas con intención; se les presenta con pestañas largas, ojos agradables, labios sutiles y adornos que socialmente se consideran femeninos.

En los personajes masculinos deben existir los rasgos varoniles, cuidando la armonía entre sus facciones y su cuerpo y "si el personaje es mayor de edad o anciano, aparecen sus ojos empedregados y las arrugas ayudan a enfatizar su ceño y carácter".¹²

La exageración de expresividad en los dibujos animados permite una flexibilidad armónica y una vitalidad que difícilmente se encuentra en los filmes

de rodaje directo. Gracias a esto, los personajes de dibujo pueden hacer notar sus expresiones por medio de una postura o de su forma; muchas expresiones del personaje se favorecen por medio de las acciones descomunales.¹³

Pero es importante que estas exageraciones conserven los rasgos estéticos originales y evitar que se caiga en lo grotesco o vulgar.

También la forma en cómo se viste el personaje es determinante, es un factor decisivo en la situación geográfica pues en ello descansan códigos y convenciones, muchas de los cuales son intocables y están defendidos por sistemas de sanciones e incentivos capaces de inducir a los usuarios (espectadores) a vestirse correctamente bajo pena de verse condenados por la sociedad.

La vestimenta puede reforzar la juventud o vejez y a través de ella se puede adivinar la actividad a la que se dedica sin que se hubiera señalado algo al respecto.

Todo el vestuario, los objetos y modales simbolizan una época, un lugar y circunstancias estéticas del personaje. Se debe tener precisión entre la compatibilidad de cada elemento con el contexto a menos que un anacronismo sea el origen de una situación humorística, elemento recurrente en la

filmografía Disney

Lo estéticamente aceptado o rechazado radica en su aspecto exterior, en su imagen de limpieza y su peinado; todo ello es el reflejo que manifiesta su personalidad y con la cual, podremos identificarnos o no.

Con todo ello podemos decir que lo que socialmente se considera como estético se basa en lo que existe, en lo real, así como en lo imaginario.

No se debe perder de vista que quien vive con patrones estéticos necesita un respaldo moral para justificar sus elecciones y conductas; ya que quien vive estéticamente se desarrolla con una necesidad ética que le permita, de acuerdo a su integridad, tener un equilibrio emocional.¹⁴

3.3. LO ÉTICO EN LAS CINTAS DISNEY

Los estereotipos han surgido con un propósito claro: mostrar un determinado tipo de conducta con la finalidad de que el mayor número de personas sigan ese ejemplo.

Por eso, los estereotipos no sólo deben llevar rasgos estéticos, es de vital importancia que se les dote de movimiento, se les caracterice y se les sitúe en

una trama definida, para así, mostrar al espectador la manera en cómo debe obrar. Para Disney, el movimiento del filme es muy importante ya que es el vehículo de la historia, del personaje y del tema.

La trama es aquella historia que se narra de una manera ágil y sintetizada en donde se muestran las virtudes y defectos conductuales de los personajes y por consiguiente, el respectivo premio o castigo.

No perdamos de vista que la mayoría de las cintas animadas Disney catalogadas como clásicas, se basan en cuentos o novelas universales, en lo que se denomina adaptación cinematográfica.

Se entiende que adaptar una obra literaria es hallar un conjunto de elementos audiovisuales análogos que no altere los núcleos significativos ideológicos fundamentales y a su vez se realice en la pantalla una correcta decodificación del texto literario escogido sin alterar los lineamientos semánticos ni la estructura central de la trama.¹⁵

Generalmente, estos cuentos conllevan un mensaje moral o moraleja, concediendo al personaje principal un criterio y una actitud frente a su destino.

A través de esta trama, se desarrollan patrones éticos, de tal suerte que los

estereotipos Disney nos transportan del plano estético al moral, de la belleza o fealdad física a la sublimidad ética

Como se dijo anteriormente, el hombre debe dejar a un lado su condición zoológica para ser parte de la sociedad; pero debemos definir a los estereotipos como portadores de las pasiones que sentimos tanto hombres como mujeres

En un principio se pensó que la pasión era la representación del mal y gracias a la teología de Abelardo (el filósofo del SI y el NO) se le imprimió a la pasión la cualidad de bueno y malo, según la intención y finalidad con la que se trate.

Así, la pasión es unitaria, abstracta; es energía contemplativa, interpretativa, hermenéutica y a la vez, pasiva porque no nos cambia ni transforma.¹⁶

Las imágenes estereotipadas deben tener movimiento, una relativa autonomía dentro de la trama para que a su vez, pueda manifestar estas pasiones y sea un elemento más en la identificación entre el dibujo animado y el espectador.

La pasión tiene deseos fijos, permanentes y a veces inalcanzables, por ello, el apasionado necesita de la imaginación, pues dentro de su apasionamiento, el hombre concibe y opera la unificación de su mundo en una síntesis psicológica.

No perdamos de vista que la imaginación es una facultad que interioriza la pasión, la imaginación nos hace sentir la pasión, por ello, Disney maneja nuestra imaginación mediante sus personajes. La simpatía o apatía que el espectador tenga sobre una imagen estereotipada ayudará a que vuelque en ella sus pasiones.

Carlos Gurméndez da una clasificación de las pasiones humanas, mismas que son utilizadas por los estereotipos para mostrar su psicología y circunstancia.

Tanto las pasiones denominadas buenas como las malas tienen su origen en dos sentimientos llamados amor y odio.

El amor se puede catalogar como la búsqueda y carencia de otro ser para existir en plenitud. El amor es enajenarse, vivir de otro y para el otro, una alienación tanto positiva como negativa, pues nos condicionamos a una dependencia voluntaria.

El amor pasional se caracteriza por la conversión de una carencia física en

una necesidad espiritual

El **amor paternal** tiene su origen en el deseo de perpetuar la especie; es una continuidad de los padres haciendo a un lado el reconocimiento la autonomía de los hijos.

El **amor filial** surge del desamparo y desvalimiento de un sujeto, generalmente un niño, su estado de necesidad emocional lo obliga a buscar en otros que no sean sus padres la protección y satisfacción de pulsiones instintivas y deseos inmediatos.

En este trato filial se halla la amistad, pues el niño encuentra en otros de su condición una nueva faceta de su afectividad: el juego, la afectación, la cooperación y diversión sin la autoridad paterna. Con el paso del tiempo, esta diferencia afectiva llevará al adolescente a cuestionar la autoridad de los padres.

Por otro lado, el **odio** es una pasión de contrariedad, es la experimentación del desprecio a nuestra mísera realidad individual.¹⁷

El odio implica impotencia ante algo que no podemos controlar y se libera al atacar al otro (denominado enemigo), el odio nace de un temor, del presentimiento de un peligro que atente contra nuestra integridad, anhelos y autonomía.

El odio garantiza la continuidad de nuestro ser y por ello, es necesario destruir para vivir antes de ser destruido; es un arma de sobrevivencia. "El odio es más humano que el amor, porque refleja la realidad que somos y la dependencia de nuestra condición humana.. y es más fuerte que el amor porque somos más afectados en nuestra sensibilidad por el mal que por el bien".¹⁸

Del odio, surgen otras clasificaciones de pasiones:

la **codicia** es la base de todas aquellas pasiones nocivas al ser humano, su origen es el deseo material, una voluntad activa frustrada. la codicia se orienta hacia la posesión efectiva y segura de bienes.

De la codicia, del deseo de tener surge la envidia. La envidia trata de despojar al otro de lo que tiene, es robar lo que se necesita. mientras la codicia es una pasión interna, la envidia se hace manifiesta.

La **envidia** es un afecto que se basa en el odio, pues se recuerda la carencia propia pero al mismo tiempo conlleva amor pues contiene al mismo tiempo el deseo de ser como el otro.

Los **celos** es la pasión de odio que se crea lentamente, se nutre de ideas, imaginaciones y reflexiones tortuosas para el individuo; cela el que teme perder lo que le pertenece.

Asimismo, la **ambición** es la voluntad pura de deseo, es la radicalización del deseo como objetivo supremo del ser, o cuando se constituye en pasión es absoluta y domina por completo.

La **venganza** viene del orgullo herido y provoca el deseo de la revancha. La venganza exige que razón y pasión vayan unidas. En la venganza, todas las pasiones frustradas encuentran un mecanismo de compensación, "la venganza es necesaria y justa al vivir en una sociedad donde todos recibimos afrentas, donde la humillación y el insulto son permanentes".¹⁹

La **avaricia** es el deseo de ser a través de la pertenencia de bienes materiales o simplemente es el afán de conservar las riquezas que se poseen. Es una adoración al dinero y las cosas materiales.

La **pereza** constituye la dolorosa pasividad, el perezoso, al no buscar nada, se vuelve receptivo y llega un estado de hastío que es la indiferencia de cuanto rodea a un sujeto.

Si bien es cierto que el ocio es necesario para conocerse a sí mismo, es también la preparación o disposición para la muerte.

El **orgullo** es la afirmación del sí, en él se deposita el autoestima. El orgullo con medida es un bien que ayuda a vivir y existir sobrellevando los sinsabores cotidianos.

El orgullo se distingue de la soberbia ya que el primero se sostiene y afirma solo mientras que la soberbia precisa dirigir, dominar a otros para sentir con profundidad su condición humana. El orgullo es un polo dialéctico de la humildad.

Por otro lado, las pasiones buenas o socialmente aceptadas por la sociedad surgen de un deseo radical a la codicia

La **humildad** radica en la renunciación a la voluntad activa y material de un objeto. La humildad es la condición humana paciente y sufrida, es una receptividad pasiva y sensible. La razón de la humildad es cuando la persona

percibe un mundo exterior agresivo y siente que no puede cambiarlo, mediante ella conocemos nuestras capacidades y limitaciones

Así también, la compasión, la resignación y la piedad, llevan forzosamente a la caridad.

La caridad no es una virtud, es una pasión activa ya que la caridad es la dádiva de los ricos; al ejercer la caridad demostramos, que somos más poderosos y hará de quienes lo acepten, seres inferiores a quienes se humillan con nuestra caridad.²⁰

Como se ha visto, las pasiones humanas ni pueden ser totalmente buenas o malas y todos las sentimos en algún momento de nuestra vida. Entonces, los estereotipos nos muestran las pasiones polarizadas.

Dentro de la clasificación de los estereotipos deben contemplarse también sus características éticas y tener con ello, una mejor apreciación de sus características. Ahora bien, ¿son todos los personajes buenos por entero, los personajes malos siempre son así o son ambiguos, flexibles, caras de la misma moneda?. Esto será analizado dentro del siguiente capítulo de este trabajo

NOTAS CAPÍTULO 3

- 1) Pierre Sorlin. "Sociología del...", p. 86.
- 2) Ibidem, p. 68.
- 3) Sigmund Freud. "El malestar en la...", p. 3252
- 4) Enrique Guinsberg. Op. cit., p. 49.
- 5) Ibidem, p. 53.
- 6) Antonio Delhumeau "El hombre...", p. 121.
- 7) Charles Wrigth Mills Op. cit., p. 452.
- 8) Edgar Morin. Op.cit., p. 83. .
- 9) Federick Kainz. "Estética...", P. 13.
- 10)Ibídem, p. 152.
- 11)Dessoires, citado en Kainz, Op.cit., pp. 158-159.
- 12)Eduardo Medina, Op.cit., p. 75.
- 13)Ibídem, p. 82.
- 14)Soren Kierkegaard. "Estética y...", p. 96.
- 15)Eduardo Romanc. "Entre la literatura...", p. 264.
- 16)Carlos Gurméndez. El tratado de las..., p. 25.
- 17)Ibídem, p. 262.
- 18)Ibídem, p. 265.
- 19)Ibídem, p. 150.
- 20)Ibídem, p. 55.

CAPÍTULO 4

LA INMERSIÓN EN LA FANTASÍA, A LA BÚSQUEDA DE ESTEREOTIPOS

4.1. LAS HISTORIAS

A) BLANCA NIEVES

Blanca Nieves es una princesa que vive bajo el yugo de su madrastra y de cuya belleza la reina siente profundos celos.

Cierta mañana la princesa realiza el aseo del palacio y conoce a un apuesto príncipe y se enamora. Por su parte, la reina consulta su espejo mágico el cual le revela que Blanca Nieves es más bella que ella. La furia de la reina no se hace esperar y manda a un sirviente para que la lleve al bosque y ahí la asesine. Como prueba de ese crimen, el sirviente debe entregar a la reina su corazón en un pequeño cofre.

En el bosque, el mozo no puede llevar a cabo la tarea que le asignan. Arrepentido, le confiesa todo a Blanca Nieves y le pide que huya al bosque. La princesa se interna en el bosque y encuentra una pequeña cabaña, habitada por siete enanos,

quienes al conocerla, la protegen.

Por medio del espejo mágico, la reina se entera que Blanca Nieves vive y sigue siendo la más bella. Mediante un hechizo la madrastra se transforma en una anciana y prepara una manzana envenenada para que Blanca Nieves caiga en un profundo y eterno sueño.

Esa mañana, los enanos salen a su trabajo en la mina y le advierten que no le abra la puerta a ningún desconocido. La princesa prepara un pastel cuando se aparece ante ella la anciana quien la incita a comer la manzana envenenada.

Por medio de los animales del bosque que son amigos de la princesa, los enanos son alertados de lo ocurrido pero al llegar es demasiado tarde, la princesa muere por la manzana y cae al suelo. Tras una persecución, los enanos no pueden salvar a la madrastra pero no pueden revivir a la princesa. Creyendo que ella reposita en una caja de cristal y la cuidan hasta que un día llega el príncipe del cual Blanca Nieves se había enamorado, al verla, el príncipe la besa y de esta manera la princesa despierta de su sueño y se la lleva a su castillo donde viven felices por siempre.

B) LA SIRENITA

La pequeña Ariel vive en el maravilloso reino submarino del reino de los siete mares. La sirenita canta con una voz maravillosa y vive soñando en conocer el mundo de la superficie. Un día, con sus bucles hundidos, ella hace una gran



descubrimiento. Los sirenas de la superficie son extraños y sorprendentes.

Ariel espía un barco real y conoce al príncipe Erick, de quien se queda profundamente enamorada. Repentinamente se desata una tormenta y el barco comienza a hundirse. El príncipe se abate al fondo y se ahoga. Ariel quiere llevarle una piedra cantante que ella misma hizo para él. El príncipe de la leyenda que lo salva de la muerte. Sin embargo, todos los miembros de Ariel son congelados por Ursula, una bruja con extremidades infernales. El príncipe de la leyenda se derrada de nuevo y busca vengarse del rey Tritón y hacer suya la corona.

A partir de ese día, Ariel ya no es la misma. Con el palacio intuyen que está enamorada. El rey Tritón desea entrevistar a Sebastián el músico de la corte a quien le encomendó que cuidara a la princesa. Sebastián comete la indiscreción de confesarle al rey que Ariel ha subido a la superficie a lo que el rey se enfurece. Tiempo más tarde el pez Flander regala a la sirenita una estatua del príncipe Erick misma que estaba en el barco hundido. Ariel se alegra pero su padre descubre su

escondite y destruye todos los objetos que su hija había guardado, lo que provoca un conflicto entre ellos.

Al ver frustrada a su hija, la bruja decide realizar su amor, la brujita quiere ver a sus hermanitas que es la llevan a la casa. El sirenita parece a un príncipe que por el cambio de su voz y el record de las sirenitas que le besó de amor se convierte en una larva submarina.

De esta manera Ariel gana un par de piernas y emerge a la superficie, pero el sirenita que no le da su padre. El albatros cubre a Ariel y con el hechizo que recuerda es una voz que lo salvó de la sirenita y con el príncipe Erick. Erick busca obtener ese beso que le dio su amor y cuando cumple el hechizo de la bruja gana. Cuando el objetivo de la sirenita es la unión de casarse pero un día le impide a través de sus mascotas las anguila.

Para evitar que la princesa obtenga ese beso de amor, la bruja se transforma en una bella mujer y utiliza la voz robada de la princesa para que mediante su canto, hechizo al príncipe. Erick se enamora de la bruja y están a punto de casarse, pero la identidad de Ursula es descubierta por el albatros amigo de Ariel y avisa a la sirenita. Los amigos acuáticos de la princesa impiden que la boda se lleva a cabo y rompen el caracol en el que la bruja tiene presa la voz de Ariel y ésta vuelve a su

legítima dueña.

El príncipe se da cuenta de que el hechizo que lo obligó a besar a Ariel pues descubre todo en una tarde. El tercer día había cumplido ya. Ariel se convierte nuevamente en sirena y se libra por la niña quien la lleva a las profundidades



del mar. La sirena usa el hechizo de olvidar el hechizo en la sirena. Tritón le ofrece al príncipe un contrato en el cual libera a la sirena de lo hechizado. Tritón acepta y se convierte en la sirena. Tritón, el hechizo mágico y se proclama la soberana del mar.

Tras esto, el príncipe se sube a un barco para buscar a la sirena y logra encontrarla. La sirena está en un barco en un bote flotante y se transforma en un monstruo marino. La fuerza del mal provoca que los barcos hundidos giren alrededor del remolino; el príncipe logra subir a uno de ellos y con la proa del navío mata a la bruja.

Cuando todo vuelve a la calma, el rey Tritón otorga a la sirena un par de piernas nuevamente para que realice su amor con el príncipe terrestre.²

C) BAMBI

Una mañana nace Bambi, el príncipe de los ciervos y en el bosque es todo un acontecimiento todos los animales de la región le saludan con especial atención. Acompañado por su madre, Bambi conoce la vida del lugar, su amigo Tambor, el conejo le ayuda a hablar y conocer a un zorrillo al cual Bambi llama Flor. Una mañana, la madre de Bambi le indica que irán a la pradera, casi al llegar, el pequeño ciervo corre hacia el lugar a lo que su madre le reprende y le dice que en ese sitio están desamparados.

En la pradera, Bambi conoce a Felina, una desinhibida cierva y a otros ciervos mayores; pero también, Bambi conoce al gran príncipe, el ciervo que ha vivido más que ningún otro y éste mira por un momento a Bambi.

El grupo de ciervos se encuentran pastando cuando de pronto son sorprendidos por un grupo de hombres y la manada huye, durante la confusión Bambi se extravía y es rescatado por el Gran príncipe.

De esta forma transcurre el tiempo y llega el invierno, los ciervos buscan algo de comer pues su alimento ha escaseado. Una mañana la madre de Bambi descubre una pequeña porción de pasto en la pradera, la cierva y su hijo se disponen a comer pero la madre descubre la presencia de hombres y alerta a Bambi a huir.

nuevamente hacia el bosque.

Bambi huye sin voltear atrás y llega a su refugio, pero su madre no. Al buscarla, encuentra al Gran príncipe, quien le dice que su madre fue capturada por los humanos y no volverá y por tanto, debe aprender a vivir solo.

Nuevamente llega la primavera, los animales del bosque han llegado a su etapa de madurez sexual y están en época de celo. Un búho trata de dormir y es despertado por Bambi quien ahora cuenta con una bella cornamenta. Bambi reencuentra a sus amigos Flor y Tambor, el búho les platica que es el amor. Sorprendidos, los tres amigos aseguran que ellos nunca se van a enamorar, sin embargo, sus planes no se cumplen ya que cada uno encuentra a su pareja. Bambi se enamora de Feline, la cierva que conoció cuando eran pequeños.

Durante el cortejo, sale al encuentro de Bambi otro siervo que rivaliza contra él por la hembra. Bambi logra vencerlo mostrando así su supremacía.

Cierta noche Bambi duerme junto a su pareja, de pronto se sobresalta, acude a un risco en donde encuentra al Gran príncipe quien le advierte que vienen en camino hacia el bosque un gran número de hombres y deben huir a las colinas. Cuando Bambi regresa por Feline, ésta ya no se encuentra en la cueva. Feline es perseguida por un grupo de perros cazadores y Bambi la rescata. Sin embargo, al

momento de huir, Bambi es herido por los hombres.

Al mismo tiempo, la fogata del campamento de los hombres provoca un incendio en el bosque, nuevamente Bambi es rescatado por el Gran príncipe y lo conduce hasta un refugio donde Bambi encuentra a Feline.

Tiempo después, el bosque vuelve a la normalidad y el búho es enterado de un nuevo suceso en el bosque. Tambor y Flor ya cuentan con una familia propia y todos van a conocer a los dos herederos de Bambi: dos ciervos mellizos; Bambi se transforma en un ciervo fuerte y maduro, convirtiéndose así en el sucesor del Gran príncipe y líder del bosque.³

D) EL REY LEON

Una mañana en la sabana todos los animales acuden a la cima de los leones en donde será ungido y presentado el hijo del rey Mufasa y la reina Sarabi, Simba el heredero.

Sin embargo, Scar el hermano de Mufasa no está feliz con este hecho pues pierde la oportunidad de llegar al trono cuando nace Simba y por ello no asiste a la presentación del heredero, este hecho molesta al rey y le reclama a su hermano.

Una mañana, Mufasa le muestra a Simba la extensión de su reino y le recomienda que no vaya a la parte norte de la sabana. De pronto, el pájaro Zazú, el mayordomo del rey, le dice que las hienas se encuentran dentro del reino, Mufasa va a su encuentro y le indica al Zazú que se lleve a Simba.

Cierta día, Simba platica con Scar y éste le hace saber que su padre no le ha mostrado todo el reino y le indica que la zona a la que tiene prohibido ir es un cementerio de elefantes. De esta manera, Simba y su amiga Nala engañan a Zazú y llegan al tétrico lugar. Ahí son atacados por las hienas Banshi, Shensi y Ed y cuando los cachorros están a punto de morir, son rescatados por Mufasa.

Mufasa regaña a Simba, le hace ver que lo ha desobedecido y que no debe arriesgarse para demostrar que es valiente. Cuando se reconcilian, Mufasa señala el cielo y le dice a su hijo que cada estrella es un rey y que siempre estarán juntos.

Mientras tanto, Scar regaña a las hienas porque no pudieron matar a los cachorros; ante las excusas de las hienas, Scar decide que Mufasa debe morir.

De esta forma, Scar lleva a Simba a un cañón bajo el pretexto de que su padre le depara una sorpresa y lo deja solo. Al mismo tiempo, las hienas provocan una estampida. Mufasa y Zazú se dan cuenta de ello, Scar llega y les dice que Simba está atrapado en el cañón.

Mufasa rescata a su hijo pero no puede trepar a la cima del risco, le pide ayuda a su hermano Scar pero éste lo lanza al vacío ante la presencia de Simba.

Después del zafarrancho, Simba baja a buscar a su padre y lo encuentra muerto con un apacible gesto, trata de reanimarlo pero es inútil. Scar infunde en el cachorro sentimientos de culpa y lo persuade de huir para que no sea castigado.

Cuando Simba huye, Scar ordena a las hienas matarlo pero fracasan, lo ven alejarse hacia el desierto y en ese lugar piensan, morirá sin remedio.

Mientras tanto, Scar anuncia a la manada de leonas que Mufasa ha muerto y Simba ha desaparecido, por ello, se autoproclama rey e indica que al lado de las hienas comenzará un nuevo reinado.

Simba está a punto de morir en el desierto y es rescatado por Timón, una Zarigüeya y por Pumbaa, un jabalí. Ambos le enseñan a Simba que debe tomar la vida sin preocupaciones y vive con ellos en un oasis convirtiéndose al paso de los años en un adolescente que cada vez se parece más a su padre. Por otro lado, la sabana se ha convertido en un lugar desértico ya que las hienas se han encargado de destruirlo todo y los animales perdieron la esperanza de que el heredero apareciera.

Una noche Simba siente nostalgia por su padre y su hogar, se deja caer sobre unas flores las cuales vuelan sobre el reino y Rafiki, el sabio y brujo del reino descubre que Simba no ha muerto. Una mañana, Nala descubre a Pumba y está a punto de cazarlo pero Simba se lo impide, tras sostener una feroz lucha, Nala lo reconoce y ambos se enamoran.

Por medio de Nala, Simba se entera del daño que Scar ocasiona al reino pero no desea volver. Simba se siente confundido y se encuentra con Rafiki quien le dice que su padre no está muerto y que vive en él. Sorpresivamente Mufasa se revela ante Simba a través de unas nubes y le ordena que no olvide quién es y que debe volver a donde pertenece. Simba se siente incapaz de lograrlo y Rafiki le infunde valor y audacia para volver a la sabana.

Al regresar, Simba junto con sus amigos realizan un plan para derrocar a Scar, en la pelea que sostienen tío y sobrino, se repite la misma historia: Simba está a punto de caer al vacío que se encuentra en llamas provocado por la caída de un rayo mientras Scar le confiesa en secreto que él asesinó a su padre. Esto encoleriza a Simba quien logra vencer a su tío. Scar acusa a las hienas de que ellas fueron las culpables de la muerte de su padre, ante esto, Simba le ordena que se vaya del reino y no vuelva. Scar lo ataca y vuelven a luchar, Simba derrota a su rival nuevamente y éste cae a un pequeño peñasco donde las hienas se abalanzan

contra él provocándole la muerte

De esta forma, Simba sube a la roca del rey y se convierte en el nuevo soberano del reino. Tiempo más tarde, todo vuelve a la normalidad en la sabana. Simba y Nala procrean un cachorro que Rafiki se encarga de ungir y presentar como el nuevo heredero ante los animales.⁴

4.2. LA CLASIFICACIÓN DE LOS ESTEREOTIPOS DISNEY

Como hemos mencionado en páginas anteriores, la identificación del espectador hacia el estereotipo comienza con los patrones estéticos que éste posee, es la carta de presentación de la imagen y es precisamente por la apariencia, por su porte y actitud que se clasifican a los personajes Disney en diversas categorías de estereotipos:

GÉNERO. En las cintas Disney existen tanto protagonistas masculinos como femeninos, es decir, hay un ensueño tanto para hombres como para mujeres y de acuerdo a esto, se les inculcan obligaciones y derechos distintos.

Por tanto, en las tramas Disney de las películas analizadas, las historias de Blanca Nieves y La Sirenita difieren del desarrollo de Bambi y El Rey León. Las primeras

contienen valores matrimoniales y a los segundos valores de poder y supremacía.

EDAD. Disney presenta diferentes etapas de edad en sus personajes (aunque sean animales) Así, podemos ver a seres en edad infantil, joven, adulta y anciana, reservando a cada uno de ellos ese rol social determinado a seguir. Esta apariencia de edad se remarca con expresiones y características de trazo y de doblaje

Dentro de la ficción Disney, los espectadores sin importar su propia edad pueden identificarse con algún personaje o varios, pues el mensaje Disney está dirigido a todo tipo de público, ahí radica su carácter masivo.

FAMILIA En este rubro, Disney presenta su propia visión de los que debe ser una familia. la concibe en una forma idealizada en donde no existen problemas ni diferencia de ideas; los marcos de autoridad casi desaparecen y los padres asumen una actitud de amistad y condescendencia hacia los hijos.

Cabe destacar que en El Rey León es en donde se presenta a una familia con padre, madre e hijo; en todas las demás películas, se muestra alguna ausencia paterna: en Blanca Nieves y La Sirenita no existe el personaje de la madre y en Bambi no es clara la figura paterna.

MADRE Lo encontramos de manera clara en la cinta de Blanca Nieves y los siete enanos, ya que el personaje principal, además de realizar las labores domésticas, cumple con tareas afectivas y de cuidados a los enanos (hombres pequeños, posiblemente niños), es decir, asume el papel de madre.

En términos Disney, una madre debe ser generosa y orientadora, sin embargo, carece de autoridad y sólo cumple labores manuales. Otros ejemplos de esto se encuentran en El Rey León cuando Sarabi, la leona cazadora y madre de Simba tiene a su cargo el alimento de la manada y es considerado como un acto natural, pues esa es su función en la vida.

HERMANOS. Los encontramos en los enanos de Blanca Nieves y de manera secundaria en las hermanas de Ariel (La Sirenita) quienes debido a sus diferencias de edad o de carácter, no tiene nada en común, sin embargo, conviven de manera cotidiana.⁵

PADRE. En Disney, esta imagen se presenta en los personajes de Mufasa (El Rey León), Trión (La Sirenita) y el Gran príncipe (Bambi), los cuales simbolizan el bienestar moral y material, aprueban o rechazan las conductas de los miembros de su clan, etc. En este rol, la autoridad social se presenta de manera legítima y unilaterial; es decir, la autoridad no se comparte en el mundo Disney.

TÍO. Este estereotipo lo encontramos en Scar (El Rey León) el cual externa con frecuencia sus problemas y frustraciones.⁶

NOVIO. Se ilustra en los seres del príncipe (Blanca Nieves) y Erick (La Sirenita). Ambos representan un pretendiente de buenas intenciones y con posición económica desahogada, un buen partido que formará una familia disneylandésca.

AMIGOS. Los personajes de Flor y Tambor (Bambi), Pumbaa y Timón (El Rey León), Flander y Sebastián (La Sirenita) son los estereotipos de amigos, seres incondicionales que acompañan al protagonista y asumen una actitud de complicidad.

BRUJOS O HECHICEROS. Se describen en los seres de la madrastra (Blanca Nieves), y Ursula (La Sirenita) quienes practican la magia negra y tienen un poder ilegítimo mientras que Tritón (La Sirenita) también es un hechicero de magia blanca, indicio de la legitimidad de su poder.

MAYORDOMO. Se presenta en el personaje de Zazú (El Rey León) que es de apariencia fiel y discreta pero abusivo en la autoridad concedida.

SACERDOTE. Se observa en el chango Rafiki (El Rey León) un personaje sabio y consejero del rey que tiene facultades místicas y autoridad religiosa.

ARTISTA Se representa con el personaje de Sebastián (La Sirenita), un músico incomprendido que cree merecer respeto y reconocimiento por su talento.

MILITAR. Se ilustra en una escena de El Rey León, cuando Scar conspira contra su hermano y las hienas realizan una marcha ante él. Cabe señalar que éste no es un estereotipo militar común sino uno muy específico: los nazis ("curiosamente" Disney los relaciona con las hienas).

De igual forma, Disney presenta una tipificación sobre las clases sociales

JUNIORS. Al revisar los estereotipos sociales nos damos cuenta que todos los protagónicos (Blanca Nieves, Ariel, Bambi y Simba) son príncipes y princesas; una alusión a los hijos de familia o juniors, pues su condición económica les permite una vida cómoda y cierto status social.

CLASE BAJA. Podemos ubicar a la clase baja en otra escena de El Rey León con las hienas Banshi, Shensi y Ed, los cuales son seres marginados, sin educación y viven hacinados. Específicamente, Banshi representa una mujer sin clase, de la calle; Shensi un chavo banda y Ed un loco. Estos personajes son clasificados, como el último peldaño en la cadena alimenticia en la película, en otras palabras, es la escoria de la sociedad.

Por otro lado, Disney muestra su propia visión sobre conceptos sociales y presenta su propia clasificación:

FAMILIA. Hemos mencionado en líneas anteriores que Disney no considera núcleos familiares tradicionales. Los vínculos familiares casi desaparecen en los largometrajes Disney.

CIENCIA. Disney prefiere no profundizar en la ciencia dentro de sus cintas animadas; la explicación racional se contrapone a su mundo de magia y fantasía. En las películas analizadas, cuando se llega a mencionar la ciencia, se minimiza su utilidad, se muestra como conflictiva e intrascendente.

Describamos la escena dentro del filme La Sirenita, cuando Ariel le pregunta a su amigo el albatros qué es el objeto que descubrió en el fondo del mar (un tenedor), a lo que este personaje responde. "es un cachivache".⁷

RELIGIÓN. Contrario de la ciencia, Disney retoma el concepto estereotipado de la religión, partiendo de la existencia del bien con el cual se alcanza una felicidad plena y el mal, mismo que conduce a un castigo, incluso a la muerte. Esto se demuestra con los personajes de la madrastra (Blanca Nieves), Ursula (La Sirenita) y Scar (El Rey León).

HOMBRE En las cintas Disney, el hombre o rol masculino es el pilar de la sociedad, por lo regular, toma las decisiones importantes y ostenta el poder. Ejemplifiquemos. Bambi es el heredero del reino y tiene que demostrar su supremacía, mientras tanto, Simba en El Rey León debe recuperar el territorio que fue de su padre y que por derecho le pertenece.

MUJER. El desarrollo de la mujer es diferente al de los hombres en la ficción Disney, pues su punto culminante es el matrimonio, tanto Ariel (La Sirenita) como Blanca Nieves contraen matrimonio, cristalizando así sus aspiraciones personales

JUVENTUD. Dentro de sus tramas, Disney muestra una juventud que necesita consejo, que es propensa a la desobediencia (Blanca Nieves cuando no hace caso de no abrir la puerta a extraños); desorientada (Bambi al no saber cuál será su futuro sin su madre), rebelde (Ariel al desobedecer premeditadamente a su padre) y ociosa (Simba cuando vive al lado de Timón y Pumbaa y evade la responsabilidad de volver a su reino).

Esta juventud disneylandesca no cuenta con una comunicación hacia los mayores, es descontrolada, por ello es necesario el consejo de los sabios o mayores, pero finalmente, esta juventud es maleable, ya que al final del cuento, cumplen con las funciones sociales que les han sido asignadas: las figuras masculinas al trono y las femeninas al matrimonio

ETNIAS En estas cuatro películas animadas se nota una clara preferencia por la raza blanca, misma que se autocalifica como una etnia superior. Es cierto que hay otros filmes Disney como *El libro de la Selva* y *Pocahontas*, cuyos personajes centrales son de piel oscura, pero de éstos no nos ocuparemos pues no están incluidos en nuestro análisis. Como dato adicional, dentro del doblaje hecho a la película de *El Rey León* los actores que prestaron sus voces a las hienas fueron reconocidos artistas de raza negra como Whopy Wolberg.

ÉPOCAS. Las tramas Disney se sitúan dentro de un contexto de tiempo y lugar. Tanto *Blanca Nieves* y *La Sirenita* ubican sus historias dentro de la época medieval, donde existían príncipes, castillos y dragones según la creencia popular.

Y aunque no se manifieste de manera abierta, la trama de *Bambi* se lleva a cabo dentro de una época industrializada (podemos colocarla en el siglo XIX), esto se demuestra en el uso de armas como el rifle.⁸

REGIONES. Si bien es cierto que dentro del filme de El Rey León no se especifica una época determinada, sí se sitúa dentro de un lugar definido: la sabana

Del mismo modo, dentro de la cinta Bambi, Disney nos ofrece la ubicación estereotipada de un bosque inglés.⁹

Durante nuestra revisión de estereotipos, podemos deducir otros que no estaban incluidos en nuestro marco teórico y son:

MITOLÓGICOS Dentro de la película La Sirenita, tanto Ariel como los demás sirenos son un estereotipo en sí por su condición mitad humanos, mitad peces. Recordemos que en la creencia popular estos seres viven en el mar y su canto es hechizante. Una variante de estos seres son los centauros, los minotauros y los pegasos, fantasías humanas que han cobrado tanta fuerza que se han convertido ya en mitos.

RELIGIOSOS. Dentro de la película de El Rey León es relevante observar la presentación que se hace del alma de Mufasa (creencia de varias religiones y es un indicio de la inmortalidad del ser). Esta imagen se observa como una nube en el cielo con la forma del rey muerto, una forma disneylandesca de ilustrar un concepto que para los hombres es etéreo.

Es claro que las heroínas Disney tiene un desarrollo y un final diferente al de los héroes de las cintas, legado de las normas conductuales de la sociedad, el estereotipo debe forzosamente obedecer estas reglas, caso contrario, son rechazados por la misma sociedad que los concibió.

Asimismo, vemos en la ficción Disney una gran variedad de imágenes estereotipadas, cada una de ellas con características precisas que engloban un perfil social que puede seguir el individuo.

4.3. FUNCIONES DE LOS ESTEREOTIPOS DISNEY

El estereotipo humaniza al hombre, le da acceso a un mundo de símbolos, normativiza su conducta y le inculca además de patrones de belleza, pautas éticas que ejercerá durante su vida.

Todo ello, Disney lo realiza mediante diversas subfunciones y siguiendo nuevamente nuestro marco teórico, encontramos las siguientes:

IDENTIFICATORIA. Hemos señalado en el apartado anterior que Disney despliega toda una gama de personajes, unos nos gustarán más que otros y nos identificaremos con uno de ellos o con varios. No debemos perder de vista que una imagen puede tener más de un tipo de estereotipo, por tanto, las posibilidades de

identificación y afectividad hacia ellos es mayor

MOTIVADORA. Gracias a esta identificación, los estereotipos Disney siembran en el público una motivación determinada de acuerdo a la edad, sexo y condición social de cada individuo. Así, la superación de Blanca Nieves y La Sirenita es encontrar un esposo y vivir a su lado, "felices por siempre"; mientras que en El Rey León y Bambi se busca obtener el poder que les otorga su linaje, para los estereotipos masculinos, el matrimonio es secundario

El ostentar un determinado poder sea económico, político, moral, etc., se justificará ante el espectador pues Disney hace creer que ese poder no lo tiene cualquier individuo, solamente los mejores.

A través de los estereotipos Disney los sujetos sociales verán como natural una clasificación de individuos; en otras palabras, **el sujeto social juzgará mediante conductas y estilos de vida a otros, ubicando de manera inconsciente sus grupos de convivencia y afectividad.**

CONSUMISTA. Los personajes de Disney ostentan sobre nosotros los espectadores un cierto hechizo; mientras nos identificamos con ellos nos dejan un grato sabor de boca y no nos conformamos con tenerlos por un momento, deseamos poseerlos el mayor tiempo posible. Por ello, a la par de la exhibición de

la película, Disney despliega toda una campaña publicitaria para que tanto el niño como el adulto lleve presente en el cuaderno, en la playera, chamarra o tenis un estereotipo de Disney: dormir con una pijama de Simba, lavarse los dientes con un cepillo bucal con la imagen de La Sirenita o tener un Bambi de peluche implica una extensión de esa "felicidad", felicidad obtenida durante el filme, un goce obtenido gracias a una conducta determinada. Lógicamente, esos productos reportan una ganancia adicional a lo que se recauda en taquilla.¹⁰

LÚDICA. Mediante sus canciones y bailes, Disney fomenta juegos, formas de sociabilización que son necesarias para los sujetos, ya que mezcla la afectividad y la intuición del premio y castigo.

RECREATIVA. A través de sus tramas, los estereotipos Disney nos recrean y sumergen en una realidad ficticia, en un juego de competencias en donde siempre existen tanto vencedores como perdedores y en ese juego se premia a los ganadores y se castiga a los perdedores.

REDUNDANTE. Seguramente, el lector de este trabajo se habrá dado cuenta de las similitudes que existen entre Blanca Nieves y La Sirenita; entre Bambi y El Rey León. Es innegable, Disney redunda las acciones de sus personajes para que el mensaje siga siendo el mismo, ¡ qué importa si se llama Ariel o Blanca Nieves, qué más da si es Simba o Bambi !, sus parecidos son notorios; el mensaje de poder y

de autoridad en los estereotipos masculinos y de matrimonio y maternidad en los estereotipos femeninos será el mismo, los mensajes Disney no sufren alteración en la esencia de su contenido.¹¹

INFORMATIVA Mediante los estereotipos Disney se conoce desde un bosque, un mar, una selva, el lejano Oriente, etc., los estereotipos se desarrollan en un lugar y una época determinados por el autor de acuerdo a una investigación previa que haga del lugar y su historia. Disney informa que hay otros lugares y vivencias diferentes a las nuestras aunque sea de forma idealizada.

EXPLICATIVA. Disney explica mediante sus filmes valores, costumbres y tradiciones; no sólo muestra un lugar sino que homogeneiza los valores morales de cada región para hacerlos universales tales como el amor, el matrimonio, el poder, el odio, etc. Disney explica con sus filmes toda una lógica de vida que se hace extensiva a nuestra vida diaria.¹²

OPINATIVA Y COMPROBATORIA. La opinión Disney se hace manifiesta en sus películas. Para Disney es un final feliz que La Sirenita y Blanca Nieves lleguen al matrimonio; otro desenlace ya no sería tan feliz. Por su parte, en Bambi y El Rey León, el reclamar suyo un reino y demostrar su superioridad sobre otros es lo ideal, de otra forma, no tendrían atractivo las historias animadas que se llevan a la pantalla grande.

De igual forma, Disney muestra en determinadas imágenes y acciones lo que desde su punto de vista es bueno y lo que es malo. Un ejemplo de esto: las hienas en sí son sólo animales, parte de la fauna de este planeta, pero Disney las clasifica como indeseables al asociarles con el ejército nazi y además, con las clases bajas. Después de informar sobre los sucesos, Disney con toda su identidad americana cataloga como "mala" esta acción y por consiguiente a estos seres, es una forma subliminal de comprobar su opinión sobre el nazismo (uno de los movimientos sociales más despiadados de la historia) desde su perspectiva como potencia vencedora y como país desarrollado.

CATALIZADOR DE IDEAS Y PASIONES. De esta forma, los estereotipos Disney catalizan las experiencias de los espectadores, pues su síntesis de contenido organiza nuestros anhelos. A través de los estereotipos los espectadores realizan sus sueños, ya no es necesario llevar a cabo en la vida real otras acciones que vayan más allá de los parámetros sociales establecidos, pues gracias a sus tramas, Disney hace creer a los espectadores que pueden rebelarse, pueden matar, querer y odiar y al terminar la proyección nada ha cambiado en la integridad física y moral de los individuos.

DIDÁCTICA. Así, Disney nos educa, no de manera formal sino como mejor entendemos, con el entretenimiento, muestra los patrones éticos y estéticos,

patrones de conducta determinados por la élite en el poder que mediante sus estereotipos llenos de tecnología, colorido y situaciones chuscas o conmovedoras nos enseñan lo que "se debe saber" de nuestra realidad, condición humana y deseos; nos vemos reflejados en el mundo mágico del color que nos invita a ser parte de él para ser inmortales y el tipo de individuos socialmente necesarios. Ante esta sugerente invitación, ¿quién dice no?.¹³

Esta es la intención velada de las películas animadas Disney, normativiza la conducta social de los sujetos. Es crucial la formación que se indica tanto a hombres como a mujeres, muy a nuestro pesar vemos que las cintas animadas Disney lejos de fomentar conductas comunitarias, divulga una división social entre clases y profundiza un sexismo entre la sociedad.

Los estereotipos animados Disney son claros, no hay convergencia alguna entre los tipos de mujer accesible y los modelos de hombre necesarios, son complementarios, nunca iguales. De esta forma, la sociedad evoluciona, mas no se integra, es decir, la comunidad no cumplirá su misión de desarrollo mientras considere a una de sus partes como inferior

4.4. LAS VERSIONES ORIGINALES CONTRA LA FANTASÍA DISNEY

A) LO QUE SE OMITIÓ DE BLANCA NIEVES

Una acotación que no se debe pasar por alto es sin duda revisar las versiones originales de la literatura mundial que Disney ha llevado a la pantalla grande. Ya se mencionó que las películas de dibujos animados están basadas en narraciones populares o cuentos de hadas.

Cuando una narración se vuelve legendaria y expresa tradiciones, creencias, costumbres y aspiraciones del pueblo, se registra como cuento popular y pertenece al folclore de la región.¹⁴ Sin embargo, esta narración que no necesariamente debe referir hadas, retoma cualquier tema relacionado a la fantasía o a la imaginación social.

Estas fantasías, al pasar de un país a otro, sufren cambios; algunas veces para hacer más interesante la historia o para ponerla al alcance de otros pueblos. Es decir, se universalizan las obras literarias y una empresa que lleva a cabo esta tarea es precisamente Disney.

Originalmente el cuento popular tiene como única razón de ser la satisfacción de secretas aspiraciones; de esperanza y de superación; no obstante, estas historias

tienen su origen en el aprendizaje popular para transmitir de una generación a otra normas sociales. En algunos casos, dichas narraciones "no son aptas para niños" y Disney modifica estas obras para que tengan un final conmovedor; se aleja en apariencia de toda crueldad, castigo o mala experiencia para que así estas historias puedan ser aceptadas por la sociedad.

No obstante, al maquillar estas historias, al suprimirles toda esa "crueldad", se mutilan las versiones originales, se pierden personajes, se cambia la trama básica y en algunos casos, se llega a hacer una nueva versión.

De esta forma, tenemos que Blanca Nieves, cuento escrito por los hermanos Grimm, narra que la verdadera madre de Blanca Nieves muere cuando ella tiene ocho años y el rey vuelve a casarse. La madrastra (tanto en el cuento como en el filme) le envidia la belleza a la princesita y manda matarla, ante esto, la protagonista huye al bosque y se refugia con siete enanos.

Lo que llama la atención de este cuento original es que la princesa es todavía una niña y la madrastra "asesina" por llamarlo así, tres veces a Blanca Nieves: en la primera, la amarra con cordones de corsé con lo que Blanca Nieves se desmaya y al llegar los enanos la rescatan; la segunda ocasión, la madrastra clava en el cabello de la princesita un cepillo y ésta vuelve a perder el conocimiento, nuevamente los enanos la vuelven a la vida.

Pero cuando la madrastra le entrega a Blanca Nieves la manzana envenenada, la princesa muerde la fruta y un trozo se queda en su garganta. Esta vez, los hombrecillos nada pueden hacer por la protagonista; al creerla muerta definitivamente, la colocan en una caja de cristal y la vigilan por diez años.

Cuando por casualidad un príncipe conoce a la doncella muerta, no la besa para despertarla (esto es contrario a la versión Disney, (donde esto es la parte culminante del filme) sino que intenta llevársela en su ataúd al palacio y al levantar la caja, ésta resbala y cae; con el golpe sale de la garganta de la princesa el trozo de manzana envenenada y Blanca Nieves despierta.

Finalmente en el cuento de los hermanos Grimm, la madrastra recibe una invitación de boda y al ver que la novia era Blanca Nieves, sufre un infarto y muere al poco tiempo, concluyendo así que Blanca Nieves y el príncipe "vivieron felices para siempre".¹⁵

B) LA VERSIÓN ORIGINAL DE LA SIRENITA

El cuento de la pequeña Sirenita, del cual Disney se basó para crear el personaje de Ariel, es original del danés Christian Andersen que narra la historia de una

princesa sirena que quiere conocer el mundo terrenal.

Sin embargo, en el cuento de Andersen hay diferencias sustanciales en relación a la cinta Disney. Durante el desarrollo de esta trama, se describe que la sirena (la cual no tiene nombre específico) se interesa en conocer el mundo terrenal pues a través de las enseñanzas de su abuela (este personaje se suprime en el filme) sabe que los sirenos viven muchos años pero no pueden tener sentimientos ni reacciones como el llorar, de igual modo, cuando llegan a morir, se transforman en nada. Por el contrario, los humanos pueden llorar, tener sentimientos y tienen un alma que los vuelven "inmortales".

Asimismo, la tradición indica que al llegar a una determinada edad, las sirenas pueden conocer con sus propios ojos el mundo terrestre, la sirenita por ser la más pequeña, tiene que conformarse con las narraciones que le hacen sus hermanas mayores sobre "los horrores del mundo humano".

El cuento original y el filme coinciden sobre el hecho de que la sirenita salva al príncipe humano de morir ahogado en el mar pero la versión original indica que esto ocurre cerca de un convento y da pie al conflicto central. Un grupo de novicias se acercan al príncipe para auxiliarlo, motivo por el cual, la sirenita debe esconderse; cuando el príncipe despierta, se enamora de una bella novicia.

La sirenita desea casarse con el príncipe y vivir cerca de él porque cree que esto le dará un alma. Para lograr su objetivo, acude con la bruja del mar la cual accede a ayudarla pero a cambio de eso, no le quita la voz (como sucede en el filme Disney) sino que le corta la lengua para que no vuelva a hablar jamás y le advierte que las piernas que le dará serán su castigo pues sufrirá al caminar dolores extremos y, si no consigue el amor del príncipe en un tiempo determinado, morirá y se convertirá en parte de la nada.

Así, la sirena, convertida en una mujer llega al castillo del príncipe quien la acoge por creerla sobreviviente de un naufragio.

La princesa marina hace todo lo posible por agradar al príncipe, casarse con él y obtener así su alma, por ello, no le importan sus dolencias al bailar para él ni acompañarlo a sus largas expediciones a pie por tierras lejanas. El príncipe ha tomado como confidente a la princesita muda y no repara en declarar su amor por aquella novicia que lo salvó de morir ahogado. La sirena no puede decirle la verdad, pero confía en que la religiosa entregará su vida a Dios y le dejará el camino libre para casarse algún día con el príncipe.

Cierto día, el príncipe le dice que acudirá a un reino vecino para conocer a la hija del monarca y agotar así la última oportunidad de casarse con una princesa; si no logra enamorarse de esta noble, regresaría para casarse con ella. La sirenita

espera ansiosa la llegada del príncipe pero se decepciona al ver que éste arriva junto con la novicia quien en realidad era la hija de aquel monarca y quien vivió en el convento para que las monjas la educaran. El príncipe, dentro de su felicidad y considerando a la sirenita como una hermana, le pide que esté presente en su boda

El acontecimiento se lleva a cabo en el barco real y en la madrugada, la sirena contempla entristecida el mar, cuando emergen de las aguas sus hermanas con el pelo rapado y le dicen que fue el precio que la bruja del mar le exigió para conseguir un antídoto contra su hechizo. Al mismo tiempo, le entregan un puñal y le indican que debe enterrarlo en el corazón del príncipe para que su sangre caiga en sus pies y así recupere su condición de sirena; esto debe hacerlo antes del amanecer porque de lo contrario, le indicaron, moriría.

Al tratar de consumar este hecho, la sirena es descubierta por el príncipe y el amanecer comenzaba. De esta forma, la sirenita muere y se convierte en espuma de mar para después elevarse al cielo y ser llovizna, con esto, la sirena obtiene un alma:

"Gli spiriti dell'aria hanno un anima?"

"No, ma possono conquistarla".

"In che modo?"

"Con le buone azioni..."

("¿Los espíritus del aire tienen alma?").

"No, pero pueden conquistarla"

"¿De qué modo?"

"Con las buenas acciones .").¹⁶

C) LA HISTORIA ORIGINAL DE BAMBI

Este cuento, escrito por Félix Saltén, cuenta la historia de Bambi, el cual no es un ciervo sino un corzo, una especie inferior a los ciervos y a los alces. La vida de Bambi es tranquila y feliz al lado de su madre, pero cuando el corzo empieza a crecer, la madre inicia un frío distanciamiento hacia su vástago.

A base de prohibiciones, la madre enseña a Bambi a sobrevivir en el bosque. Como en el filme, la madre de Bambi muere en la pradera a manos de El (el hombre) y cuando Bambi la llama por el bosque, aparece ante él el príncipe anciano quien le enseña a vivir solo, a comer hierbas cuando está herido, etc. Así, Bambi comienza una vida de ermitaño para poder ser el sucesor del príncipe anciano.

Por otro lado, la versión original muestra cómo Bambi trata de hablar con los animales que considera superiores (los ciervos y los alces) pero nunca llegan a entenderse; el protagonista da por hecho que no son superiores sino seres

diferentes a él.

En época de celo, Bambi procrea con la corza Feline dos pequeños corzos, mismos que Saltén tomará como protagonistas en otra obra titulada "Los hijos de Bambi".¹⁷

Como en toda obra literaria, este libro contiene otras historias alternas que enriquecen la trama central y que en filme Disney se suprimen, tal es el caso de Gobo, un corzo enfermizo, hermano de Feline que durante una huida lo dejan atrás; El (el hombre) lo recoge y lo cría en su casa para después dejarlo en libertad. Gobo cree que el hombre es su amigo y anuncia a todo el bosque que El es bueno. Todos en el bosque ven a Gobo con desconfianza sobre todo por el collar que lleva en el cuello, para los demás animales, era una prueba inequívoca de que el corzo enfermizo había perdido su libertad. Un día, El llega al bosque con "su brazo de trueno" y todos los animales huyen del lugar menos gobo, quien con confianza se acerca al hombre y éste lo mata. Desde entonces, Gobo fue toda una leyenda en el bosque.¹⁸

D) LA INFLUENCIA DE SHAKESPIRIANA DE HAMLET EN EL REY LEÓN

Podemos decir que El Rey León está inspirada, no basada en la obra de William

Shakespeare "Hamlet" Esta es la película que menos similitudes tiene con la versión original, tanto por sus personajes como por la ubicación de tiempo y espacio: únicamente se retoma de esta obra clásica el conflicto principal y se suprime el desenlace que relata el escritor inglés.

Esta es la historia original: Hamlet, el príncipe de Dinamarca sufre por la muerte de su padre y el casamiento de su madre la reina con el hermano de su padre difunto, con ello, su tío se convierte en soberano. Una noche se revela ante Hamlet la sombra de su padre el rey y le exige venganza a su hijo, pues su muerte fue planeada por su madre y su tío.

Estos acontecimientos son similares a los de la película de Disney sólo que aquí, el asesinato del rey es planeado por el tío Scar y el padre de Simba le exige que regrese a su reino y que no olvide quien es él.

En la versión original, Hamlet hace representar una pantomima de la muerte de su padre ante los reyes; su tío se turba y la reina reclama a su hijo su proceder incorrecto. El príncipe le hace saber que conoce toda verdad y que tomará venganza

El tío de Hamlet decide enviarlo a Inglaterra para que en el extranjero su sobrino sea asesinado, sin embargo, Hamlet logra huir de esa trampa

La tragedia culmina cuando durante un duelo contra Laertes, el rey Claudio prepara una copa envenenada para Hamlet, misma que por equivocación toma su madre la reina. Por su parte, Hamlet hiere de muerte a Laertes, quien es cómplice del rey pero él también resulta herido; antes de morir, Hamlet obliga a su tío a beber la copa envenenada y con ello, finaliza esta obra.

Por supuesto, existen otras historias alternas a la de Hamlet como la muerte de Ofelia, la noble enamorada del príncipe que sufre un desequilibrio mental y muere ahogada en un río al saber que Hamlet mató a su padre (Polonio); las muertes de Ronsencratz y Guildenstern, etc. Con todo esto, podemos entender ahora el porque Disney se inspira únicamente en la trama de la muerte del padre de Hamlet para recrearla como el asesinato del rey Mufasa a manos de Scar con el propósito de hacerla apta para los niños porque si no se suavizan las escenas trágicas de la obra original se pierde el encanto Disney, porque el drama no va con la imagen del mundo feliz que maneja el monopolio.¹⁹

No perdamos de vista que cuando el autor plasma situaciones y seres en una obra literaria, crea personajes con defectos y virtudes; Disney los polariza, les agrega color y les induce una buena o mala conducta, sin términos medios.

Por otro lado, es importante el descubrir el trabajo anterior a éstas cintas animadas, saber que hay un libro o un cuento previo y es necesario revisarlo para evitar omitir esta obra en los créditos de la película; aunque si hablamos de honestidad, la empresa Disney debería incluir su referencia literaria, pero en el mundo Disney parece no existir la muerte y tampoco existen las adaptaciones literarias.

A la empresa Disney no le interesa divulgar la cultura literaria; le interesa vender seres animados porque sus personajes son llamativos en presencia pero no son culturales, son simplemente axiológicos.²⁰

NOTAS CAPÍTULO 4

- 1) Walt Disney Company "Blanca Nieves y..", 82 min.
- 2) Walt Disney Company. "La Sirenita", 82 min.
- 3) Walt Disney Company. "Bambi", 72 min
- 4) Walt Disney Company. "El Rey León", 72 min.
- 5) Ver capítulo 1, Estereotipo de hermanos.
- 6) Walt Disney Company. Op. cit., 1994.
- 7) Walt Disney Company. Op. cit., 1989.
- 8) Walt Disney Company Op. cit., 1942.
- 9) Idem.
- 10) Ver apartado 1.3. de este trabajo.
- 11) Idem
- 12) Idem.
- 13) Idem.
- 14) Enciclopedia Temática. ., p. 10.
- 15) Idem, pp. 39-40.
- 16) Christian Andersen. "La Sirenetta e altri...", pp. 7-30.
- 17) Félix Saltén. "Los hijos de...", pp. 9-200.
- 18) Félix Saltén. "Bambi", pp. 9-198.
- 19) William Shakeaspere. "Hamlet", en Taller de..., pp. 63-138.
- 20) A. Dorffman y A. Matterlart. "Para leer al pato...", p. 7.

CONCLUSIONES

HACIA EL FINAL FELIZ

Con todo lo dicho en este trabajo, tenemos los elementos suficientes para asentar que las clasificaciones y funciones de los estereotipos son un primer acercamiento a toda una estructura visual-conceptual de comunicación con un fin determinado: el moldear tipos de hombres y mujeres accesibles al sistema de poder social con una conciencia permeable a la resignificación de la cultura global.

Así, hay una amplia gama de estereotipos, que se agrupan en dos grandes esferas, el mundo masculino y el mundo femenino, en ambos existen cánones de conducta y belleza.

Dentro del discurso de las cintas Disney, una liberación de las funciones femeninas establecidas por la élite en el poder es un indicio de rebeldía, es una acción repoblable por la sociedad y por tanto, el mundo Disney trata de convencer a los espectadores que no es conveniente una independencia personal, pues dentro de su estructura social se tiene todo lo necesario para un desarrollo como mujer.

Los estereotipos femeninos Disney muestran a los espectadores que al infringir las normas impuestas se debe castigar socialmente al infractor y el castigo se presenta como una discontinuidad en su realización madura y sexual, arrebatándole sus dones naturales de seducción y convirtiéndolo en un ser pasivo.

Así, Disney conduce a la mujer al el matrimonio como una realización personal, las reglas sociales no permitirán que se disuelvan los núcleos familiares con la ausencia del matrimonio, por ello, lo fomentará con sus estereotipos.

Por otra parte, los estereotipos masculinos Disney poseen una mayor libertad individual para rebelarse y cuestionar las normas sociales, poseen una actitud de autonomía, conducta prohibida para los estereotipos femeninos; en otras palabras, se les indica a los hombres a ejercer su autoridad

Los estereotipos masculinos muestran al espectador que la obtención del poder es su realización personal; contrariamente a la mujer a quien se le determina su existencia mediante el matrimonio. En las cintas animadas Disney se indica que para el hombre el matrimonio no prohíbe una actitud productiva porque para ellos, éste se concibe como una función social secundaria

Así, mientras los estereotipos femeninos Disney legan a los sujetos la aceptación a las labores físicas, los estereotipos masculinos fomentan el desarrollo intelectual. De igual forma, la sociedad no permite que a quien ha elegido como líder de la misma evada esta responsabilidad; mediante las cintas Disney, se condena socialmente la cobardía en los sujetos masculinos cuando se trata de evadir el ejercicio de autoridad pues va en contra de la formación social impuesta.

Las películas animadas Disney transmiten patrones de conducta ya determinados por la élite en el poder a través de estereotipos ya diseñados con el fin de fomentar mitos. El mito es necesario para regenerar los mecanismos conductuales de las sociedades pues la esterilidad cultural se debe en parte a la carencia de mitos y Disney dota a los sujetos de estereotipos para la creación de héroes que subsanarán esta carencia imaginativa y emotiva que se vive actualmente.

Más aún, al desglosar las características, clasificaciones y funciones de los estereotipos, se han definido invariablemente conceptos como lo ético y lo estético, ambos rubros forman la esencia de los estereotipos, pues las imágenes Disney se visten de una atractiva personalidad y un comportamiento específico.

Con estos marcos de características y de conductas, Disney llega a través de sus estereotipos una serie de valores para complementar nuestra propia existencia, pues nos ubica dentro de nuestra realidad social; en consecuencia, de los hombres se desdobra el estereotipo para que éstos mismos nos definan. Los estereotipos sintetizan cualidades y significados individuales para crear modelos de conducta unitarios.

Los estereotipos jamás se desarrollarán de forma aislada, deberán ser siempre parte de una sociedad y lo que empezó como un simple aparato de diversión, que fue el cinematógrafo, es hoy por hoy toda una mina de estereotipos y si bien es cierto que presenta hombres y mujeres sintéticos, también es una industria cultural, misma que lleva a cabo todo un proceso de producción y distribución para que su producto sea consumido por la sociedad.

Esto se demuestra al revisar la historia de este emporio cinematográfico que es la Compañía Disney, hemos analizado sus logros y los problemas financieros por lo que atravesó al inicio de su historia y la clara tendencia a justificar y el modelo económico capitalista. De forma indiscutible, Disney es parte fundamental de la industria cinematográfica norteamericana y ha logrado influir en diversas sociedades llevando consigo toda una idiosincracia "rosa" que poco a poco se ha integrado a nuestra realidad.

Con el análisis de estas cintas animadas, se devela una segunda fantasía cuyos intereses son muy diferentes a los que se presentan. Los dibujos animados Disney se han convertido en la vía regia dentro de la vida social colectiva y han sido reproductores de la ideología cultural dominante.

La mayoría de las cintas animadas Disney no son originales, se basan en obras literarias que sufren alteraciones, legado cultural al que no se le da crédito alguno dentro del filme.

Aquí cabe preguntarse hasta dónde un escrito literario puede ser adaptado y hasta dónde esa obra es modificada; la adaptación no sólo requiere que se ilustre la trama central, sino que se respeten además los conflictos secundarios y que se haga una referencia a la obra, pues de alguna manera, esto es un saqueo a la literatura universal.

A primera vista, Disney se ha visto como propagador de filmes cuya única función es divertir y al mismo tiempo, dar consejos o moralejas sobre la unión familiar, el amor perdurable y la amistad.

Sin embargo, Disney contiene todo un esquema normativo que influye de manera determinante no sólo en los pequeños, también en los mayores, mensaje que se encuentra disfrazado en estas cintas con la finalidad de

reproducir y mantener vigente el modelo de conducta impuesto a los sujetos

Los límites conductuales que presentan los estereotipos Disney son una puerta falsa, es necesario que no se simplifiquen esas significaciones de la realidad para hombres y mujeres, porque éste no es el propósito de la comunicación, la función social de la comunicación es precisamente definir, no delimitar la realidad social y discernir esas significaciones individuales para que así, se tenga un desarrollo de colectivo a través de los problemas e inquietudes que cada grupo origina para que las civilizaciones no trunquen su desarrollo y se caiga en una ausencia cultural.

Con este análisis se abran otros temas de investigación: se habla de la globalización de la cultura en este nuevo siglo y de cómo Disney ha logrado a lo largo de casi 100 años tener vigencia en el público.

Es interesante estudiar la estrategia de posicionamiento que usa la compañía Disney para que sus estereotipos sean líderes en el mercado de dibujos animados pues además de que han sido los primeros en crearlos, lograron condiciones receptivas entre los espectadores.

Sabemos que los individuos así como las sociedades toman referencias de su entorno social y los comparan con sus propios criterios de valoración y

selección, estas referencias que se van incrementando con el paso del tiempo provocan la evolución del individuo y la sociedad y mientras la sociedad evolucione, también lo harán los estereotipos.

Ahora, el reto de los estereotipos Disney es continuar posicionándose entre los espectadores, no sólo revisando sus éxitos comerciales sino estudiando el desarrollo de las compañías competidoras.

Mediante la clasificación y funciones de los estereotipos se pueden estudiar otras películas o series animadas que actualmente gozan de gran aceptación en el público infantil como por ejemplo las caricaturas japonesas, las cuales muestran un nuevo modelo estereotípico interesante: el pensar y actuar como adulto sin perder la condición infantil.

Las necesidades de estereotipos han cambiado, las nuevas generaciones ya no exigen un ensueño de poder y realización personal a largo plazo como lo presenta la industria Disney, en donde sus personajes deben crecer para obtenerlos. Estas caricaturas japonesas otorgan un comportamiento más activo y autónomo a sus personajes para una sociedad que así lo requiere pues actualmente los individuos rechazan la información que a su juicio no compagina con su quehacer cotidiano.

Los estereotipos Disney requieren legitimarse en las sociedades de masas, reiterar una autojustificación de su existencia en donde hagan creer a los espectadores que, a pesar de sus limitantes son producto de las virtudes sociales y por tanto, tienen derecho a ser modelos de conducta

Cabe aclarar que Disney aborda lo que se puede llamar una legitimización carismática, por ello es que se pone tanto empeño en las características estéticas y conductuales de sus personajes puesto que la autoridad y legitimidad de cualquier sistema dominante se basa en una serie de demandas y expectativas que requieren de identificaciones.

Este trabajo puede fomentar un análisis del discurso político ya que a través de presencias y actitudes de líderes o representantes sociales podemos estudiar la identidad política de éstos o bien, si se revisan las actitudes estereotípicas de cada uno de estos grupos se determinaran las condiciones específicas que debe seguir su líder pues su comportamiento social debe ser concensado como correcta, justa y adecuado a sus necesidades

Así, se ha demostrado de manera satisfactoria los objetivos e hipótesis planteados inicialmente, se ha demostrado que los estereotipos crean y legitiman las formas de conducta así como la visión que el hombre tiene de sí mismo y del mundo que lo rodea, un mundo que quizá sea también un estereotipo.

BIBLIOGRAFÍA

ANDERSEN, Christian. La Sirenetta e altri racconti, 2da. edición, Ed. Biblioteca Universale Rizzoldi, Italia 1949.

ARTAUD, Antonín. El cine, Col. El libro de bolsillo, sección Arte, Ed. Alianza Editorial, Madrid, España, 1973

BENTLEY, Eric. La vida del drama, Col. Paidós Studio Ed. Paidós, México, 1992.

BESNARD, Pierre, et al. La animación sociológica, 1a. edición, Ed. Oikos-tau, Barcelona, España, 1988.

BIOY CASARES, Adolfo. La invención de Morel, Col. Letras hispánicas, 2da. edición, Ed. Cátedra, Madrid, España, 1984

CAREAGA, Gabriel. Mitos y fantasías de la clase media en México, 1a edición, Ed. Joaquín Mortiz, México, 1974.

CARUSO, Igor A. La separación de los amantes, una fenomenología de la muerte, 10a edición, Ed. Siglo XXI, México, 1982.

COMA, Javier. Del gato Félix al gato Fritz, historia de los comics, 1a. impresión, Ed. Gustavo Gilli, México, 1979.

DELHUMEAU, Antonio. El hombre teatral, 2da. edición, Ed. Plaza & Janes, México, 1984.

ESCAMILLA G., Gloria. Manual de Metodología y técnicas bibliográficas, Instituto de Investigaciones Bibliográficas, UNAM, México, 1982.

- FELDMAN, Simón. La realización cinematográfica, Ed. Gedisa, Barcelona, España, 1988.
- FREUD, Sigmund. "El malestar en la cultura" en, Obras completas, Ed. Nueva España, Madrid, 1976.
- GARZA MERCADO, Ario. Manual de técnicas de investigación para estudiantes de Ciencias Sociales, 7a. Reimpresión, Ed. Colmex, México, D.F., 1979.
- GISPERT, Carlos (Dir.) Diccionario enciclopédico ilustrado, Ed. Oceano, México, 1993
- GRIMM, Hermanos. "Blanca Nieves y los siete enanos" en, Nueva Enciclopedia Temática, Tomo 13, Ed. Cumbre, México, 1985.
- GUINSBERG, Enrique. Control de los medios, control del hombre, 1a. edición, Ed. Pangea-UAM Xochimilco, México, 1988
- GURMÉNDEZ, Carlos El tratado de las pasiones, 1a. edición, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1986.
- DORFMAN, Ariel y MATTELART, Armand. Para leer al pato Donald, Col. Sociología y Política, 32a. edición, Ed. Siglo XXI, México, 1993
- HALAS, John y MANVEL, Roger. La técnica de los dibujos animados, Ed. Omega, Barcelona, España, 1980.
- KAINZ, Friedrich. Estética, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1952
- JONES, Ernest. "La muerte del padre de Hamlet" en, Ruitenbeek, Hendrik M. Psicoanálisis y literatura, Col. Popular No. 20, 2da. reimpresión, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1982.

- KIERKEGAARD, Soren. Estética y ética, Col. La Vida del Espíritu, 2da. edición, Ed. Nova, Buenos Aires, Argentina, 1959.
- LO DUCA, Guiseppe. El dibujo animado, Introducción de Walt Disney, Col. Estudios Cinematográficos, Ed. Logango, Buenos Aires, Argentina.
- MAY, Rollo. La necesidad del mito, la influencia de los modelos culturales en el mundo contemporáneo, 1a. edición, Ed. Paidós, Madrid, España, 1992.
- MEDINA, Luis Ernesto. Comunicación, humor e imagen, funciones didácticas del dibujo humorístico, 1a. edición, Ed. Trillas, México, 1992.
- Milmografía sin referencia sobre las películas Disney, los carttons de Hanna y Barbera y Charlie Brown.
- MITRY, Jean. Estética y psicoanálisis del cine, Tomo 2, Ed. Siglo XXI, México, 1970.
- MOLINA Y VEDIA, Silvia. "Legitimidad y globalización" en Molina y Vedia Silvia et. al. Credibilidad política, 1ª. Edición, Ed. Fundación Manuel Buendía - F.C.P.Y.S., UNAM 1996.
- MORAGAS SPA, Miguel de. Teorías de la comunicación, investigación sobre los medios en América y Europa, Col. GG Mass-Media, Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, España, 1981.
- MORIN, Edgar. El cine o el hombre imaginario, Biblioteca breve de bolsillo, libros de enlace, Tomo 112, Ed. Seix Barral, Barcelona, España, 1972.
- PACKARD, Vance. Las formas ocultas de la propaganda, 5ta. reimpresión, Ed. Hermes, México, 1993.

PÉREZ SEVILLA, G. et al. Historia de la música del cine, Tomos 3 y 5, 1a edición, Ed. Euroliber, España, 1994

RIES, Al y TROUT, Jack Posicionamiento: el concepto que ha revolucionado la comunicación publicitaria y la mercadotecnia, 2da. Edición, Ed. Mc Graw Hill /Interamericana de México, 1992

ROBERTS, Reginald. Psicología del color, Serie Esoterismo y realidad; 4ta edición, Ed. Yug, México, 1993.

RODRÍGUEZ DIEGUEZ, José Luis. Las funciones de la imagen en la enseñanza. Semántica y didáctica, Col. Comunicación Visual, Ed. Gustavo Gilly, Barcelona, España, 1977.

ROMANO, Eduardo. "Entre la literatura y el cine" en, A. Ford, J.B. Rivera y E Romano. Medios de comunicación y cultura popular, 3a. edición, Ed. Legasa, España, 1990.

SALTEN, Félix. Bambi, Col. Austral, 1a. edición, Ed Espasa-Calpe, Buenos Aires, Argentina, 1943

_____. Los hijos de Bambi, Col. Austral, 1a. edición, Ed. Espasa-Calpe, Buenos Aires, Argentina, 1943.

SHAKEASPERE, William. "Hamlet, príncipe de Dinamarca" en, Obregón Lavín Martha et al. Taller de lectura, autores modernos universales. Poesía y Teatro, Vol. 1, Ed. Secretaría de Divulgación del Colegio de Ciencias y Humanidades, UNAM, México, 1983.

SORLIN, Pierre. Sociología del cine, la apertura para la historia de mañana, Sec. Obras de Sociología, 1a. reimpresión, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1992.

VARIOS AUTORES. "La tierra de la fantasía" en, Nueva Enciclopedia Temática, Tomo 13, Ed. Cumbre, México, 1985.

WRIGHT MILLS, Charles. Poder, política y pueblo, Sec. Obras de Sociología, 2da. reimpresión, Ed. Fondo Cultura Económica, México, 1981.

HEMEROGRAFÍA

AGUILERA, César. "Nueva tendencia en el cine de animación", en, Revista de Revistas, Semanario de Excélsior, Historia de los dibujos animados, No. 4309, 31 de agosto de 1992.

ARCEO SALAZAR, Martín. "Cine de animación, un asunto serio", en Revista de Revistas, Semanario de Excélsior, Historia de los dibujos animados, No. 4309, 31 de agosto de 1992.

AGUAYO, Ana Isabel. "Lo más lindo de Disney, Pocahontas" en periódico Reforma, Suplemento dominical, Año 10, No. 470, 25 de junio de 1995.

BULL, Pedro. "Dibujos animados, historietas y violencia" en Revista de Revistas, Semanario de Excélsior, Historia de los dibujos animados, No. 4309, 31 de agosto de 1992.

_____. "Historietas más o menos cómicas", en Revista de Revistas, Semanario de Excélsior, Historia de los dibujos animados, No. 4309, 31 de agosto de 1992.

CALZADA JAUREGUI, Francisco. "Estrenos, filmaciones y proyectos de dibujos animados en el cine", en Revista de Revistas, Semanario de Excélsior, Historia de los dibujos animados, No. 4309, 31 de agosto de 1992.

CERBONELL ITURBURU, Dolores. "Desde el planeta Pixar, una historia de juguetes" en, Revista Cine Premiere, No. 19, abril 1996.

CATO, Susana. "Mentiras preciosas" en Revista Proceso, No. 975, 10 de julio de 1995.

GARZA, Graciela. "¿Qué tanto sabe sobre cine de animación?" en Revista de Revistas, Semanario de Excélsior, Historia de los dibujos animados, No. 4309, 31 de agosto de 1992.

JIMÉNEZ PATIÑO, Juan. "Orígenes del cine de animación", en Revista de Revistas, Semanario de Excélsior, Historia de los dibujos animados, No. 4309, 31 de agosto de 1992.

MANZANOS, Rosario. "Quiénes son Supermán y los Simpson según sus escritores y dibujantes y cómo los hacen", en Revista Proceso, No. 1069, 27 de abril de 1997.

MERGIER, Anne Marie. "Las descendientes de Víctor Hugo ante el Jorobado de Nuestra Señora de París: saqueo comercial de un patrimonio cultural", en Revista Proceso, No. 1065, 30 de marzo de 1997

MOLINA Y VEDIA, Silvia. "Disney en México. observaciones sobre la integración de objetos de la cultura global en la vida cotidiana" en Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, año XLIII, núm. 171, enero - marzo 1998.

MONSIVAIS, Carlos. "Lo entretenido y lo aburrido, la televisión y las tablas de la ley", en Revista Universidad de México, No. 510.

MORENO, Cristina. "Los Simpson, 10 años de fiebre amarilla", en Periódico Reforma, Suplemento dominical, Año 11, No. 549, 29 de diciembre de 1996.

NIQUET, José Andrés. "Tin-Tán bailaba y Alfonso Arau se arrastraba", en Revista de Revistas, Semanario de Excélsior, Historia de los dibujos animados, No. 4309, 31 de agosto de 1992.

PÉREZ MEDINA, Edmundo. "Las caricaturas de Charlie Brown", en Revista de Revistas, Semanario de Excélsior, Historia de los dibujos animados, No. 4309, 31 de agosto de 1992.

RÍOS, Amada. "Animación por computadora" en Revista de Revistas, Semanario de Excélsior, Historia de los dibujos animados, No. 4309, 31 de agosto de 1992.

RODRÍGUEZ FIERRO, Graciela. "Disney como expresión viva", en Revista de Revistas, Semanario de Excélsior, Historia de los dibujos animados, No. 4309, 31 de agosto de 1992.

VILLATORO, Jan. "De Blanca Nieves a la Bella y la Bestia", en Revista de Revistas, Semanario de Excélsior, Historia de los dibujos animados, No. 4309, 31 de agosto de 1992.

VIDEOGRAFÍA

BLANCA NIEVES Y LOS SIETE ENANOS (SNOW WHITE & THE SEVEN DWARFS), Dir. David Hand, Colección Los Clásicos, Walt Disney Pictures (1937).

BAMBI (BAMBI), Dir. David Hand, Colección Los Clásicos, Walt Disney Pictures (1942).

LA SIRENITA (THE LITTLE MERMAIND), Dir. John Musker y Ron Clements, Colección Los Clásicos, Walt Disney Pictures (1989).

EL REY LEON (THE LION KING), Dir. Roger Allens y Rob Minkoff, Colección Los Clásicos, Walt Disney Pictures (1994).