



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**LA TRANSMISIÓN DE MODELOS DE
COMPORTAMIENTO POR PARTE DE LA
COMPAÑÍA DISNEY A TRAVÉS DE SU
PERSONAJE CINEMÁTOGRAFICO
AURORA EN LOS NIÑOS.**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**PRESENTA
MARÍA GUADALUPE SANDOVAL FLORES.**

**ASESORA
PROFRA. LILIA RAMOS ORDÓÑEZ.**



MÉXICO, D.F. NOVIEMBRE DEL 2010



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

DEDICATORIA.

Con todo cariño y gratos recuerdos para mi mamá Estela Flores de Sandoval, mi hermano Ulises, que en paz descansen; así como a mi papá José Sandoval Reguera; a mis hermanos José, Carmen y Armando.

Gracias a mis amigos por su invaluable ayuda para la realización de este trabajo.

Un reconocimiento especial a mi asesora Lilia Ramos Ordóñez por su atinada dirigencia y dedicación para hacer posible esta tesis.

Mis agradecimientos especiales por su atinada participación a los sinodales profesores Arturo Guillemaud Rodríguez Vázquez, Virginia Rodríguez Carrera, Mónica S. Amilpas García y Adriana Reynaga Morales.

ÍNDICE.

INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO 1	
COMUNICACIÓN Y DIBUJOS ANIMADOS.	
1 FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACIÓN MASIVA.....	10
1.1 COMUNICACIÓN VISUAL.....	15
1.2 CONCEPTO DE ANIMAR.....	29
1.2.1 ANIMACIÓN CINEMATOGRAFICA.....	30
1.2.2 FORMAS EN QUE SE HA HECHO LA ANIMACIÓN.....	31
1.3. MODELOS DE COMPORTAMIENTO.....	37
1.3.1 ASOCIACIÓN, TRANSFERENCIA E IDENTIFICACIÓN.....	40
1-3-2 LOS VALORES DE LA VIDA COTIDIANA.....	53

CAPÍTULO 2

LOS DIBUJOS ANIMADOS DE DISNEY.

2 GENERALIDADES DE WALT DISNEY.....	67
2.1 LA COMPAÑÍA DISNEY O WALT DISNEY PRODUCTIONS.....	69
2.2 EL CINE DE WALT DISNEY.....	72
2.3 PELÍCULAS DE WALT DISNEY.....	77
2.4 LAS PRINCESAS DE WALT DISNEY.....	99

CAPÍTULO 3

LA BELLA DURMIENTE: AURORA.

3 BREVE HISTORIA DE AURORA.....	118
3.1 DESCRIPCIÓN VISUAL DE AURORA.....	121
3.2 TRASCENDENCIA DE AURORA.....	132
3.3 PROYECCIONES DE AURORA.....	134

CAPÍTULO 4

ESTUDIO DEL CASO.

4 INFLUENCIA DE AURORA EN LAS NIÑOS.....	142
4.1 METODOLOGÍA (GRUPO FOCAL).....	150
4.2 ALGUNOS COMPORTAMIENTOS IMITADOS POR LAS NIÑAS.....	161
4.3 CONCLUSIONES DEL ESTUDIO DE CASO.....	166
CONCLUSIONES.....	172
BIBLIOGRAFÍA.....	176
WEB.....	181

INTRODUCCIÓN.

La magia de Walt Disney logra cautivar a personas de todas las edades con su fantasía, por eso la película “La Bella Durmiente” siendo una de sus muchas obras de dibujos animados (como lo son también Fantasía, La Cenicienta, Campanita, entre otras) cuya protagonista es la princesa Aurora, se consideró para este trabajo por la simpatía de ésta y por ser de una película clásica en su género. Aurora es un personaje al cual Walt Disney en particular, quería mucho, pues era de sus favoritos, además no sólo Aurora destaca en este film sino también el príncipe con su gallarda figura, las hadas y hasta el personaje antagónico, la bruja quien al final nos impresiona al convertirse en dragón.

La cinta en su conjunto es una aportación al cine animado de la compañía Walt Disney, en cuanto a técnicas, temáticas y personajes, que innovó en su tiempo y sigue gustando hasta nuestros días. Se puede decir que actualmente esta película tiene todavía la aceptación del público y sobre todo en los niños. Sin embargo es posible que los mensajes cinematográficos y en general cualquier mensaje comunicativo, tengan impacto sobre los espectadores más allá del simple entretenimiento. Particularmente los niños quienes son parte del público objetivo de la compañía Disney se encuentran expuestos a la presentación de modelos de comportamiento, por lo cual se considera importante generar una aproximación al estudio de estas conductas en los niños de 4 a 6 años, etapa en la que como se explicará más adelante, los niños adquieren formas de conducta, que si son reforzadas se manifestarán incluso en la etapa adulta y cuya importancia se basa en la adquisición de valores que impera en esta etapa.

En esta tesis se pretenden analizar los modelos de conducta que transmite Disney a través de su personaje Aurora en los niños, conocer las características del personaje cinematográfico, describir cuáles son las conductas en niños derivados de estos modelos y establecer la relación entre la transmisión de modelos y el propósito temático por parte de la Compañía Disney, para ello este trabajo se ha dividido en 4 capítulos, a continuación se describen de manera general:

En el capítulo uno titulado Comunicación y Dibujos Animados, se hará la revisión teórica conceptual de los dibujos animados en el marco de la comunicación como transmisores de mensajes y luego una aproximación a la comunicación masiva. Se parte de la idea de que los dibujos animados como productos comunicativos transfieren valores e ideas, por lo tanto persuaden en tanto que se enfocan a movilizar las conductas y creencias en una dirección, justificada por el emisor. También se abordará la parte visual del mensaje en tanto que apoya la percepción y dado que la animación es un proceso utilizado para dar sensación de movimiento a imágenes y dibujos, logra completar el mensaje de una manera dinámica.

De esta manera se abordarán conceptos como, animación cinematográfica, modelos de comportamiento, asociación, transferencia, identificación y los valores de la vida cotidiana.

En el capítulo 2 titulado Los Dibujos Animados de Disney, se realizará un breve bosquejo sobre la vida de Walt Disney para conocer al hombre cuyo esfuerzo, hizo posible la realización de las películas de dibujos animados como la Bella Durmiente, también se hablará sobre la Compañía Disney o Walt Disney Productions. Para conocer el trabajo de Walt Disney se relatarán

algunas de sus películas y se finalizará describiendo las películas de princesas, en una aproximación al objeto de estudio.

En el capítulo 3 titulado La Bella Durmiente: Aurora, se inicia con una breve historia de la princesa y se describe sus características físicas, psicológicas y cromáticas, posteriormente se hablará sobre la trascendencia del personaje y de sus proyecciones también.

Para finalizar este trabajo en el capítulo 4 titulado: Estudio del Caso, se aborda la influencia de Aurora en los niños mediante la observación de algunos comportamientos imitados, realizando un estudio de grupo focal con el cual se analiza el tema en cuestión, con el fin de comprobar que el personaje cinematográfico Aurora de la Compañía Disney transmite modelos de conducta a los niños enfocados a la vida en el mundo de la fantasía propiciando estándares de conducta particulares ligados al personaje.

Este trabajo se propone establecer algunas reflexiones sobre la actualidad de los personajes de Walt Disney, demostrar que los dibujos animados pueden y deben ser entendidos como algo más que mero entretenimiento y finalmente que son los niños quienes reciben una influencia casi imperceptible confundida con inofensivo entretenimiento que puede verificarse en el comportamiento que manifiestan pero sobre todo en sus modelos que adoptan.

CAPITULO 1

COMUNICACIÓN Y DIBUJOS ANIMADOS

AURORA EN EL BOSQUE CON SUS AMIGOS LOS ANIMALITOS.



Fuente: Disney, Cuentos de esplendor, editado por publicacions internacional, ltd, Illinois 2010. Pág 107

CAPÍTULO 1 “COMUNICACIÓN Y DIBUJOS ANIMADOS.”

**“SI LO PUEDES SOÑAR,
LO PUEDES LOGRAR.”**

Walt Disney.

La comunicación siempre ha sido esencial e importante para todos los seres humanos, pero es algo muy valioso si se sabe aprovechar, porque en nuestros días y con los avances tecnológicos existentes actualmente, se puede tener acceso a muchas y muy variadas formas de interacción. El objeto de este estudio serán los Dibujos Animados, en particular el personaje “Aurora” de Walt Disney por lo que primero se revisarán algunos conceptos de comunicación aprovechándolos como fundamentos teóricos de la comunicación masiva así como la comunicación visual de acuerdo a varios autores, estos servirán para entender mejor los siguientes capítulos y son elementos indispensables en esta tesis.

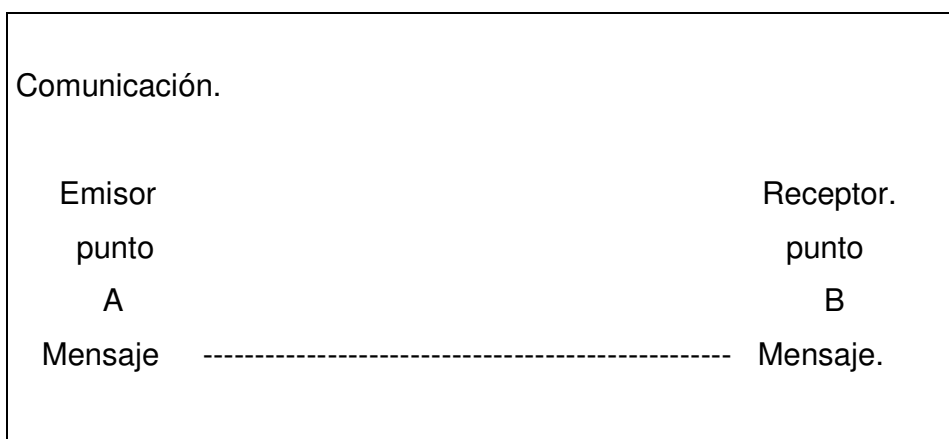
Después, una vez comprendida la comunicación se verán definiciones de la animación y del cine animado, se estudiarán los modelos de comportamiento, para posteriormente revisar las definiciones de asociación, transferencia e identificación, como mecanismos del pensamiento primario, y por último se tratarán los valores de la vida cotidiana ligados a la influencia que tiene el personaje en los niños; aunque como se explicará más adelante su influencia fundamental esta en las niñas.

1.-FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACIÓN MASIVA.

La Comunicación, consiste según Haick (2009)¹, “en el intercambio de mensajes entre los individuos, técnicamente comunicación se entiende como el hecho de que un determinado mensaje originado en el punto

¹ HAICK, 2009, en monografias.com.mx, consulta 6 de marzo 2010, 10 hrs.

A, llegue al otro punto, determinado B, distante del anterior en el espacio o en el tiempo. “La comunicación transmite entonces una determinada información. La información como la comunicación sigue un proceso y los elementos de este proceso son: código, canal, emisor, receptor y todo se realiza en un contexto determinado.”²



Fuente: Elaboración propia con base en Haick (2009).

El siguiente autor define a la comunicación como algo simple:

Baggaley³ opina que en el nivel más simple de comprensión, comunicar es algo visto exclusivamente como el acto del remitente del mensaje, mientras los receptores, totalmente pasivos, sólo reciben.

En esta definición, se puede apreciar como el autor piensa que el remitente del mensaje lo envía y siempre el receptor es pasivo, y sólo se limita a recibir el mensaje.

Otra forma de definir a la comunicación es como lo hace Berrio Jordi quien dice que comunicación es “el proceso a través del cual dos o más personas

² HAICK 2009, Ibidem.

³ BAGGLEY Jon, Análisis de mensaje televisivo, Pág. 15

intercambian conocimientos.”⁴ Es el intercambio mutuo de ideas a través de cualquier medio efectivo y consiste en formular o intercambiar pensamientos, opiniones o informaciones de palabra, por escrito o a través de signos.

Las definiciones anteriores coinciden principalmente en que los hombres cuando se comunican ponen algo en común, intercambian ideas, información, emociones, conceptos, etcétera, pero siempre hay un intercambio y es fundamental en toda sociedad independientemente de su grado de desarrollo y de sus características tipológicas. Los hombres intercambian objetos para satisfacer las necesidades biológicas y simbólicas, también intercambian ideas a través del lenguaje y de las imágenes.

Siendo la sociedad según la opinión de Jordi “un conjunto estructurado de hombres, así como de grupos humanos que para mantener esta estructura tienen varios mecanismos e instituciones destinadas a la transmisión de la conducta, necesita mantener la vida social necesariamente y originar sistemas de control y fundamentar los mensajes constituyentes en nuestros días la denominada comunicación de masas”.⁵

En la siguiente definición John Fiske, nombra dos maneras de considerar la comunicación:

Primero, “En cuanto a la transmisión de mensajes le interesan la codificación y decodificación hecha por los emisores y los receptores, y cómo los transmisores usan los canales y los medios de comunicación, le interesa la eficacia y la exactitud de la comunicación”⁶, y pensando en ésta como un

⁴ BERRIO, Jordi. Teoría social de la persuasión. Págs. 55-56

⁵ BERRIO, Ibidem. Pág. 56

⁶ FISKE, John, Introducción al estudio de la comunicación. Pág XX.

proceso por el cual una persona influye en el comportamiento o estado mental de otra. Si el efecto es diferente o menor de lo esperado, se tiende a pensar en términos de fallas de la comunicación y se buscan las etapas del proceso en donde se dieron, para saber dónde ocurrieron.

Segundo: “Este enfoque considera a la comunicación como producción e intercambio de sentido.”(...) “Analiza la forma como los mensajes, o textos, interactúan con las personas para producir sentido, preocupándose por el papel de los textos en nuestra cultura.”⁷

Este autor utiliza términos como significación, y sostiene que los malentendidos pueden ser resultado de diferencias culturales entre el emisor y el receptor, y no necesariamente evidencia de fallas en la comunicación. Para este enfoque, el estudio de la comunicación es el de los textos y la cultura. Su principal método de estudio es la Semiótica (la ciencia de los signos y los significados).

En la escuela centrada en este proceso se acude a algunas ciencias sociales (sociología y psicología), hablando de actos de comunicación, la escuela semiótica acude a la lingüística y a las artes, por lo que habla de obras de comunicación.

Fiske, dice cada escuela interpreta a su manera la definición de la comunicación como interacción por medio de mensajes. “La primera define la interacción como el proceso a través del cual una persona se relaciona con otras, o afecta el comportamiento, el pensamiento o la respuesta emocional de otra, o viceversa; la semiótica por el contrario, define la interacción social

⁷ FISKE, John, Ibidem.

como aquello que convierte al individuo en miembro de su cultura o sociedad.”⁸

También hay diferencia de las dos escuelas o enfoques en su comprensión de lo que constituye un mensaje.

Para el primer enfoque, un mensaje es aquello transmitido por el proceso de comunicación, la intención es un factor esencial en la determinación de lo que constituye un mensaje. La intención del emisor puede ser explícita o implícita, consciente o inconsciente, pero siempre se recupera mediante el análisis. El mensaje es entonces, lo que el emisor coloca en él, por cualquier medio posible.

Para la semiótica, “el mensaje es una construcción de signos que, al interactuar con los receptores, produce significados. El emisor, definido simplemente como transmisor del mensaje, se reduce en importancia, el énfasis se traslada al texto y a cómo es leído. Y leer es el proceso de descubrir los significados que se generan cuando el lector interactúa o negocia con el texto. Esta negociación ocurre cuando el lector aporta a los signos y códigos que conforman ese texto aspectos de su experiencia cultural, y también incluye alguna comprensión compartida sobre qué es el texto.”⁹

En la siguiente definición Ferres aporta elementos como la persuasión y la motivación, este autor dice: La Comunicación persuasiva tiene como objeto principal “transmitir informaciones motivadoras, es decir, informaciones capaces de movilizar las conductas y las creencias en una dirección. Puede

⁸ FISKE Ibidem, Pág. XX.

⁹ Ibidem. Pág. XXI.

hacerse incidiendo prioritariamente sobre las emociones o incidiendo de manera prioritaria sobre los razonamientos.”¹⁰

La importancia en el análisis de estas teorías radica en sostener que la comunicación es más que un intercambio de signos, porque el receptor emisor espera un cambio de actitud por parte del receptor, asumiendo un grado relativo de influencia.

1.1.-COMUNICACIÓN VISUAL.

En este apartado se define a la comunicación visual, es importante ver que esta se relaciona con la semiótica, la retórica y la hermenéutica; con la semiótica porque estudia los signos, como se verá adelante; con la retórica porque ayuda a estudiar cómo se dice el mensaje y con la hermenéutica porque estudia a la imagen. Todas estas serán herramientas para el posterior análisis del dibujo animado en cuestión.

La comunicación visual es aquella en la que predominan las imágenes en la construcción de los mensajes. Pero es muy limitada la comunicación que se basa solamente en mensajes escritos. En la mayor parte de la comunicación visual tienen preponderancia las imágenes, pero se complementan con textos, sonidos, locuciones, que acotan y precisan su sentido, su significación.¹¹

La comunicación visual comparte los mismos mecanismos que la comunicación en general, aunque la decodificación de imágenes presente

¹⁰ FERRES Joan, Televisión subliminal, Pág. 38

¹¹ Basado en En línea www.colección.edu.or.Consultado 21 de mayo 2010, 9 hrs.

especificidades importantes. Hay un emisor, códigos, un receptor, procesos de codificación y decodificación, eficacia o no eficacia, y ruidos.¹²

Se iniciará el análisis estructural de la comunicación visual partiendo de La Semiótica.

La semiótica será de mucha utilidad, en el estudio de la película *la bella durmiente*, porque al observar los signos, ayudará a comprender mejor el mensaje que transmite dicha película y sobre todo su personaje principal *Aurora*.

Para entender mejor esto se dan a continuación definiciones de semiología según algunos autores:

En la actualidad los términos semiología y semiótica denominan a una misma disciplina utilizando los europeos el primer término y los anglosajones el segundo.

Sassure define a la semiología como “la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social. Dicha ciencia estudia en que consisten los signos y que leyes los gobiernan.”¹³

Este autor hizo varios estudios sobre semiología y estudió a fondo como los signos transmiten un mensaje principalmente.

Otro autor Magariños comenta: “la semiología es una ciencia (en formación) que estudia los signos, los lenguajes y las características según las cuales mediante su integración en un mensaje se produce determinada significación, condicionada por las peculiaridades decodificadoras del

¹² En línea www.colección.Ibidem.

¹³ SASSURE Ferdinand. Curso de lingüística general, Pág. 14

receptor.”¹⁴ La semiología ayuda a encontrar las reglas o constantes que los conforman y a mostrar la forma en que el emisor dirige la atención de los receptores al logro del fin preestablecido el consumo.¹⁵

La importancia de esta propuesta radica en que en el cine pasa algo similar, como se verá en el capítulo correspondiente a Aurora, en el análisis de este personaje, así como también es importante saberlo, ya que la publicidad de esta película, también se hace con base en el análisis semiológico. La semiología publicitaria según el mismo autor, estudia los signos de la vida social aplicados a los mensajes de la publicidad, que como se explicó antes también son aplicados a otro tipo de mensajes.

Otro autor que sirve en este estudio para comprender mejor a la semiótica es Barthes,¹⁶ por su parte ha hecho aportaciones aprovechadas también en el campo de la publicidad, él distingue 3 tipos de mensajes:

1.-Mensaje lingüístico o literal

El mensaje lingüístico, se encuentra en todas las imágenes, ya sea como título, leyenda, diálogo, etcétera, y es un reforzador de la imagen. El mensaje lingüístico tiene dos funciones básicas:

-Función de anclaje.-Elige de entre múltiples significaciones de la imagen, fija el significado, es redundante y reduce la polisemia visual.

-Función de relevo.-Consiste en elegir ciertos significados ignorando los demás, abstrae los elementos que se intentan destacar del mensaje visual,

¹⁴ MAGARIÑOS de Morentín, Juan, El mensaje publicitario. Pág. 24

¹⁵ Ibidem

¹⁶ VICTOROFF, David, La publicidad y la Imagen. Pág.36

sus funciones ideológicas, a través del texto se interpreta lo icónico.

2.-Mensaje denotado o denotativo.

Es una composición plástica, descripción verbal o enunciación de los elementos que integran el mensaje analizado. Es una abstracción de todos los elementos sin tomar en cuenta su significación y descripción de los objetos del mensaje visual.

3.-Mensaje connotativo o connotado.

Es la parte del mensaje que proyecta una ideología, simbolismos, valores, mensaje cultural, con el fin de llegar al gusto del público. Es todo aquello existente detrás del significante, es la interpretación simbólica y cultural del mensaje.

Los conceptos teóricos desarrollados por Barthes estudian el contenido principal de los mensajes de la sociedad de consumo porque se encuentra llena de signos de todo tipo y por doquier.

El valor principal del análisis semiótico es que “ayuda a hacer visibles las significaciones ideológicas que sin ser reconocidas subyacen en la comunicación y de manera lógica también en la comunicación visual.”¹⁷

La Retórica.

La retórica como parte textual del mensaje visual, ayudará a comprender mejor en la película de la bella durmiente el mensaje que transmite y con ello se logrará entender mejor su relación con los comportamientos de las niñas.

¹⁷ Ibidem.

En esta tesis se consideró seleccionar como grupo de estudio a los niños y niñas, aunque cabe aclarar que la influencia del personaje es mayor en las niñas porque ellas se identifican más con el personaje Aurora, se considera que no es prudente dejar de lado al sector masculino dado el marco de interrelación social donde hay una correspondencia entre las creencias y valores de los infantes en general, no solo en las niñas, sino que también los niños en determinado momento sienten identificación, con el príncipe y con el mensaje general que manda la película en tanto creadora de contexto.

Por otro lado, también es necesario observar el concepto de persuasión porque cuando las niñas observan la película modifican no solo en su comportamiento, sino que consumen más adelante los productos relacionados, como lo veremos posteriormente, la persuasión influye no solo en la actitud sino también en la conducta.

Para Ferrater “La retórica da al lenguaje eficacia para deleitar, persuadir o conmover. Permite ilustrar un discurso, animarlo, de manera que se le comprenda y se le recuerde”¹⁸

Para Alicia Poloniato “Un mensaje retórico, es aquel en el que, mediante una especial selección y mezcla de signos, así como su constante repetición, fija automáticamente los sentidos valorativos que pretende el comunicador. Conlleva la intención de persuadir al receptor de que las condiciones actuales de existencia son naturales, persuasión que se lleva a cabo utilizando todos los recursos retóricos que tiene a su disposición.”¹⁹ Esta definición habla de

¹⁸ FERRATER, José, Diccionario de Filosofía. Pág 88

¹⁹ POLONATO Alicia, Mensajes retóricos los estereotipos dominantes, Pág. 50.

los signos y de la persuasión, anexando el análisis sobre la intencionalidad del emisor.

Por otra parte, Prieto Castillo considera: “Las figuras retóricas que son infracciones al lenguaje común para decir, con otros términos lo mismo pero a la vez enfatizando un sentimiento que le interesa al emisor”.²⁰ Este autor agrega el elemento de manejo del lenguaje específico para conseguir fines predeterminados.

Berio Jordi dice: “los hombres intentaron influirse los unos a los otros tan pronto como se crearon intereses individuales y colectivos diferenciados. Con todo, la actual tradición sistematizada, metódica y, sobre todo, consciente en un arte o un conjunto de artes destinadas a influir la conducta de los demás, nos viene de la Grecia Clásica.”²¹ Por lo que se deduce que la retórica busca la persuasión y ésta tiene como una de sus armas fundamentales el conocimiento del auditorio; lo que sabe, lo que piensa, lo que siente.

Persuadir es, según el Diccionario de la Real Academia Española “Inducir, mover, obligar a uno con razones, a creer o hacer alguna cosa”²². Por lo que en conclusión la retórica utiliza para buscar las razones más convincentes, sus recursos persuasivos para conseguir lo que desea.

Diferencia entre persuadir y convencer.

Es importante establecer la diferencia entre persuadir y convencer debido al método indiscriminado con que se utilizan en la actualidad.

²⁰ PRIETO Daniel, Discurso autoritario y comunicación alternativa, Pág. 121.

²¹ BERRIO Jordi, Teoría social de la persuasión, Pág.14

²² DICCIONARIO de la real academia española, Pág. 8

Para Kant, “la creencia puede valer para ambos conceptos cualquiera que tenga una razón normal, es decir, para cualquier hombre sano, en este caso la creencia la denomina convicción, si por el contrario, solamente tiene su fundamento en la subjetividad, entonces la denomina persuasión”.²³

La persuasión no es otra cosa que inducir a un comportamiento por la vía racional y emotiva, por ejemplo los vendedores de productos alusivos a Aurora, quieren convencer a los niñas de comprar alguna cosa relacionada con el personaje como una lapicera, mochila o también una toalla, cobija, bolsa, pijama, vestido, etcétera. Porque se supone que esto las llevará a una identificación más plena con el personaje por la vía emotiva pero en combinación apelan a la razón manejando los beneficios de dichos productos.

En la manipulación el engaño es evidente, el emisor sabe que los argumentos son falsos y los lanza anticipando una conclusión para la cual antepone los argumentos pertinentes o justificantes. De ahí que la manipulación se encuentre estrechamente relacionada con la ideología, ligada más a la creencia que a la razón. Tal es el caso de los estándares de belleza.

El convencimiento está ligado a verdades irrefutables y la manipulación solo a racionalizaciones de la realidad, cosas que parecen verdaderas.

El cine ha sido transmisor de ideología en ocasiones mas que de verdades razonables, de ahí la importancia de la diferenciación.

En el cine, como en los demás medios masivos de comunicación, hay mensajes publicitarios y por medio del convencimiento inducen a comprar productos que identifiquen con los personajes admirados y a través de estos mensajes publicitarios, persuaden para comprar productos que identifiquen a

²³ KANT Op Cit por Berrio Pág. 73.

la persona, con determinado personaje. Por ello ahora es primordial ver como se persuade a las personas para que consuman productos, ideas y especialmente, los niños que son los que interesa observar en este trabajo.

La Hermenéutica.

En la comunicación visual es importante comprender a la imagen por lo que es, al tratar sobre la hermenéutica, se pretende se entienda mucho mejor en esta tesis como se podrán interpretar las imágenes de la película la bella durmiente y con ello comprender mejor, la transmisión de los modelos de comportamiento del personaje Aurora en las niñas.

La hermenéutica según la define H. de la Mota, “es el arte de interpretar textos para fijar su verdadero sentido. También es la interpretación de lo que está expresado en símbolos. Se le considera el arte de la lectura, de la interpretación y por tanto de la comprensión”. (...) Viene del griego Hermeneuein que significó expresar, explicar, interpretar y traducir.²⁴

Como se mencionó antes, con base en la hermenéutica, se podrán revisar las imágenes de la película la bella durmiente, porque es importante conocer esta definición básica etimológicamente, pero también otra definición como es la que a continuación se presenta:

Según Gallardo Cano, “es el paso en el cual se interpretan los hechos, se busca establecer su significación, su sentido histórico inscribiéndolos en el sistema más amplio, de los hechos históricos”.²⁵

Para esta tesis es fundamental considerar la definición siguiente que específica de la hermenéutica de la imagen y que sirva de ayuda para que al

²⁴ DE LA MOTA H, Ibidem.

²⁵ GALLARDO Alejandro, Teorías de la Comunicación, Pág. 15

ver la película se interpreten las imágenes que auxiliarán a hacer mas claro el análisis del estudio.

La Hermenéutica de la imagen:

Edwin Panofsky, fincó las bases para el análisis de toda imagen, para el estudio del significado de las imágenes en general.” Según Panofsky, “los aspectos que comprende el primer nivel de significación de la imagen, lo componen la significación fáctica y la significación expresiva.”²⁶:

Significación fáctica es, la comprensión de este nivel, se refiere, a tres actividades, conceptuales que consisten básicamente en: “Identificar cosas y seres, establecer una relación entre estos y su representación formal por cualquier medio técnico utilizado para la creación de imágenes.”²⁷

Significación expresiva es cuando las imágenes narran una historia.

En la significación fáctica está la Identificación de la expresión de los elementos:

1.-Forma.

Es la .figura exterior o disposición de los cuerpos u objetos. Apariencia, aspecto.²⁸ Ejemplo: forma de cuadrado, círculo, etcétera.

2.-Color.

El color es: La impresión producida en los ojos por la luz difundida por los cuerpos.²⁹

El color es un medio que sirve para atraer la atención, despertar el interés y estimular el deseo, afecta a las emociones y crea unas reacciones de

²⁶ PANOFSKY, Op cit en AMADOR Julio, Notas acerca de una herneneútica de la imagen Pág. 9

²⁷ ECO, Op.cit en Amador, Ibidem.

²⁸ GARCÍA Pelayo, Ramón, Diccionario escolar Larousse, Pág.190

²⁹ Ibidem, Pág. 88

extraordinaria potencia, su brillantez y poder, produce un impacto o choque que provoca una respuesta.

El significado psicológico del color es fundamental para esta tesis, ya que en la película *la Bella Durmiente*, predomina el gran colorido, los mensajes, mediante la imagen informan también a través de los colores, por eso aquí se abundará más sobre este tema.

Para Peter Hayten, el color, “Es un factor psicológico extraordinario, se asocia con los fundamentos de belleza, unidad, armonía, proporción, equilibrio, etcétera, produce sensaciones de estímulo o descanso, alegría o tristeza, calor o frío y tiene un valor simbólico que es de cualidad subjetiva o inconsciente, u objetiva o consciente.”³⁰

Los colores, tienen efectos fisiológicos y psicológicos que intervienen en la vida del ser humano.

Menciona además que los colores tienen una fuerza simbólica y una relación definida con nuestras actividades y sentimientos.

A continuación se presenta un cuadro con los significados de los colores:

³⁰ HAYTEN Peter, El color en publicidad, Pág. 5, 33 y 34

LOS COLORES.

Amarillo	Representa la luz del sol, la alegría, acción, oro, arrogancia, voluntad poder, ciencia, espiritualidad y dinamismo y es también cobardía, envidia e impulso.
Naranja	Es estímulo, acción y entusiasmo, pero mezclado con negro es deseo conspiración, sordidez y opresión.
El Rojo	Es calor, fuego, corazón, excitación, actividad, pasión, sangre, fuerza impulso, peligro y revolución mezclado con blanco forma el rosa. Los rojos también se relacionan con la rabia y la crueldad.
El Rosa	Significa inocencia y frivolidad.
El Verde	Es sinónimo de vegetación, humedad, calma, frescura, esperanza y sugiere primavera, amistad, realidad y equilibrio por su posición entre cálidos y fríos, también es celos, enfermedad cuando se manifiesta en la piel, es inexperiencia o falta de madurez.

El Azul	Designa infinitud, inteligencia, frío, recogimiento, paz, descanso, confianza, liberalismo, seguridad y falta de ánimo o vigor y mayormente expresa la sensación de frío, también puede significar desesperación y nobleza (sangre azul).
El Violeta	Representa aflicción, tristeza, penitencia, misticismo, profundidad y misterio, al ser mezclado con negro, desesperación, deslealtad y miseria.
El Púrpura	Es pompa, realeza, dignidad y suntuosidad, también melancolía y delicadeza.
El Blanco	Significa reposo, limpieza, pureza, inocencia, virtud y castidad, así como también eternidad, unidad, totalidad, iluminación y paz.
El Negro	Es tinieblas, muerte, duelo y destrucción.
El Gris	Significa resignación y neutralidad.
Los Pardos	Significan madurez.

Fuente: Elaboración propia con base en Hayten Peter y García Pelayo.

El manejo e interpretación de los colores es subjetivo, en este trabajo, pero es necesario establecer los principios de una teoría acerca de su utilización, para con ello adentrarse más en el estudio del personaje de la película la bella durmiente tomando en cuenta los colores que utilizan y conociendo su significado para lograr saber lo que transmiten.

3.-Tono.

El tono es el grado de intensidad de los colores.³¹ Tonos claros, neutros.

También es el que representa la cantidad de luz en un color. Esto es blanco o negro según el caso. (...) “Cuanto mayor es el tono, mayor es la cantidad de luz en un color, es decir más color blanco posee.” El tono influye en la dramatización, énfasis o matiz del efecto psicológico que busca la escena.

4.-Cualidades matéricas.

Según García Pelayo una cualidad “es cada uno de los caracteres que distinguen a las cosas”³² por lo cual podemos decir que las cualidades matéricas son la materia o el contenido que diferencia a la forma. Nos sirve para enfatizar o degradar a los personajes o escenarios.

5.-Composición.

La composición “es la manera como forman un todo diferentes partes, la proporción de los elementos que forman parte de un cuerpo compuesto”³³, por lo que la composición se refiere a que es de lo que están hechas las cosas. Entonces si sabemos que percibimos las cosas como un todo y esta construcción no es arbitraria, entonces podemos decir que personajes y escenarios se refuerzan entre si.

³¹ GARCIA, Diccionario escolar Larouss, Pág.458

³² GARCIA, Diccionario, Ibidem, Pág. 88

³³ GARCIA, Ibidem, Pág. 89

Panofsky también considera: “La interpretación de gestos corporales, desciframiento de sus códigos en términos de mensajes implícitos y explícitos y la identificación y clasificación de motivos”.³⁴ Al identificar las figuras que componen la representación de los seres y las cosas podemos establecer los conjuntos de figuras en tanto motivos que aparecen en el arte o en la historia de la comunicación con imágenes, dentro de ciertos ciclos de continuidad y discontinuidad.

El segundo nivel de significado es el de la imagen que Panofsky denomina significación secundaria o convencional (SIGNIFICACIÓN EXPRESIVA), este nivel de significado se ocupa de cómo las imágenes narran una historia. Se trata de reconocer episodios y personajes concretos pertenecientes a la mitología, la literatura y la historia.

En el tercer nivel de significación está la significación intrínseca o contenido.

Se puede observar en la película en cuestión cómo las imágenes narran una historia, independientemente del lenguaje utilizado.

Se debe saber qué está representado, qué es lo que está sucediendo en la escena y observar la imagen como un acontecimiento, un suceso que pide ser descifrado, una historia que nos está siendo narrada.³⁵

Una imagen nos cuenta cosas de una forma semejante y distinta a la vez como en una novela o poema.

Ferrés opina que las imágenes son importantes, tienen un fuerte componente motivador, por su sentido de la inmediatez y por su vinculación directa con el mundo de los sentimientos.³⁶

³⁴ PANOFSKY Erwin, Ibidem.

³⁵ GARCIA, Ibidem. Pág. 90

³⁶ FERRES Joan, Televisión Subliminal

Una vez que se ha tratado sobre la importancia de la semiótica, retórica y hermenéutica, que se relacionan con la comunicación visual, se avanzará al apartado siguiente dedicado a la animación que es el tema principal, en esta tesis.

1.2. CONCEPTO DE ANIMAR.

En este apartado, se trata sobre la animación, ya que esta se logra utilizando varios elementos que logran transmitir un mensaje determinado como se observó en la definición de comunicación, y es a través de los dibujos animados en especial del personaje Aurora de Disney, cuando logra el objetivo de comunicar, principalmente a través de la imagen.

Como se explicó antes, a través de la comunicación se logran transmitir mensajes y recibirlos, por ello la animación ha servido como un medio de comunicación y en nuestros días tiene un auge muy grande, permitiendo comunicar a un público determinado lo que se quiere informar, motivar, instruir y hasta educar a las personas, a la animación como dice el autor Halas John “es el arte de comunicar un movimiento aparente, como forma de comunicación visual a los objetos inanimados”.³⁷ El concepto animación también se utiliza para indicar la secuencia de dibujos elaborados para crear movimiento y para el movimiento en sí mismo, al ser proyectado en la pantalla.

El tema de los dibujos animados ha sido tratado por diversos autores de manera parecida unos, de forma diferente otros pero siempre se enfocan en decir que la animación es movimiento, Los dibujos animados comunican a través del movimiento, por ejemplo; en el cine se utilizan fotogramas

³⁷ HALAS John, La técnica de los dibujos animados. Pág 21

acomodados de manera tal que a través de técnicas especiales se logra la animación cinematográfica.

Halas John dice que “la base artística de los dibujos animados es su especial encanto, que logra transformar algo que es básicamente estático en algo totalmente vivo.”³⁸ Como Aurora con su encanto hecho dibujo animado, parece estar viva y nos transmite un enlace con la realidad que traslada a los niños a un mundo imaginario pero posible de adaptar.

Otra definición de animación nos dice: “proviene del latín, lexema anima, que significaba alma.”³⁹

1.2 ANIMACIÓN CINEMATOGRAFICA.

Sobre la animación pero ya en el cine, el animador norteamericano Gene Deitch, dice: “la animación cinemática es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona.”⁴⁰

El cine de animación es un cine de trucos y efectos.

Con base en Zoran Persic, se puede decir: “las películas de dibujos animados representan un aspecto de la animación aplicada al animé. El dibujo animado es de las técnicas de animación, la más antigua y además es históricamente la más popular”⁴¹ Se hace interponiendo varias imágenes, dando como resultado un movimiento continuo y este dará vida a un personaje animado.

³⁸ HALAS Ibidem.

³⁹ ETIMOLOGIAS grecolatinas de español, Pág.8

⁴⁰ GENE, Ibidem.

⁴¹ ZORAN Persic,

Otro uso del término es cuando se nombra dibujo animado a las películas, de corta duración, realizadas con esta técnica o que simulan estar dibujando a mano, principalmente elaboradas para televisión, aunque también se exhiben como largometrajes en los cines y se ven también en pantallas de computadora, distribuidas por internet.

Según Mascardó “El cine de animación propiamente dicho nace cuando a alguien se le ocurre fotografiar dibujos o figuras recortadas o muñecos, fotograma a fotograma. En cualquiera de los casos se produce el mismo milagro los objetos inanimados cobran vida gracias a la aplicación del sistema foto a foto”.⁴²

1.2.2 FORMAS EN QUE SE HA HECHO LA ANIMACIÓN.

El proceso de la animación, se resume en las diferentes técnicas que se pueden dar en las películas de animación, en las películas de dibujos animados que según Halas, “consisten en una serie de fotografías de cada uno de los dibujos sobre celuloide que representan las distintas fases del movimiento”⁴³, en las películas de muñecos que son una serie de fotografías, pose a pose, del muñeco móvil colocado delante de un fondo o en un decorado tridimensional, en las películas de siluetas que son figuras recortables y montadas posteriormente se colocan horizontalmente sobre unas placas de vidrio, debajo del objetivo de la cámara, ajustándose a cada nueva fase. Todas las películas de animación se caracterizan por la exposición de la película cuadro a cuadro.

El animador siempre tiene presente lo que va a ocurrir con sus ideas y gráficas antes de llegar a la pantalla: el pintado, trazado, combinación con los

⁴² MASCARDÓ José, El cine animado en más de 100 largometrajes Pág.13

⁴³ HALAS John La Técnica de los dibujos animados, Pág. 21

fondos, fotografía, música, efectos sonoros, narración y diálogo. Es capaz de visualizar los movimientos planificados y la continuidad dramática que debe conseguirse mediante las secuencias que darán lugar a la película final. Los dibujos originales se irán ampliando, cada vez más y la idea y la técnica se irán amalgamando a medida que el *cartoon* se va creando, a través del trabajo del artista en términos de espacio, también crea efectos en términos de tiempo y sonido.

Las fases de la técnica de animación, las comenzó Emile Cohl que dibujaba figuras esquemáticas en negro sobre papel blanco y las fotografiaba.

En la pantalla proyectaba el negativo y así obtenía figuras blancas que se movían sobre un fondo negro.

Posteriormente estas fases técnicas, prosiguieron del siguiente modo:

Dibujos sencillos fotografiados en serie sobre hojas sucesivas de papel blanco, proyección de los negativos sobre la pantalla, es decir figuras blancas que se movían sobre un fondo negro, películas de siluetas: figuras recortadas en negro sobre un fondo plano de papel blanco, desarrollándose el fondo como parte importante del dibujo. En un principio los fondos se dibujaban conjuntamente con los primeros planos en la misma hoja de papel, después hubo la posibilidad de emplear un mismo fondo elaborado sobre una hoja de papel distinta.

Después siguió la animación por fases, una técnica en la cual se superponían los sketches uno encima de otro para ahorrar así el dibujo repetido del fondo para cada fase diferente del movimiento de las figuras que ocupaban los primeros planos.

Siguieron las transparencias (cell animation), una técnica en la que los fondos se seguían dibujando independientemente sobre papel blanco, pero los primeros planos se dibujaban en láminas delgadas de celuloide transparente y se superponían a los fondos en el momento de tomar las fotografías. Esto permitió la introducción de ciertas formas de perspectiva.

La siguiente especialización empezó cuando se distingue entre el trazado de las figuras y el llenado de éstas con pintura opaca. Es la época en que comenzaron a aparecer las primeras películas importantes de Walt Disney, este tipo de especialización ya era normal en los estudios avanzados.

A partir de la mitad de los sesenta la animación creada por computadora se empezó a desarrollar en algunos países como Estados Unidos y Gran Bretaña, con el empleo de rayos catódicos movidos por computadoras. Hay otros sistemas como son el Scanimate de la Computer Image Corporation y el Animac, basado en el computador análogo.

En un principio sólo se limitaba a ser un sistema de registro de imágenes, permitía así realizar montajes o ediciones de programas en sustitución de información cinematográfica, actualmente, con los avances tecnológicos es posible la producción y reproducción en equipos más sofisticados, logrando que hoy en día la computadora sea un soporte en cualquier producción la cual necesite tener mayores y más elementos creativos.

Medina opina: en 1982 Walt Disney utilizó la computadora en la película Tron y conforme han evolucionado las tecnologías en computación se ganado

terreno en el aprovechamiento como instrumento para reducir el trabajo y mejorar el proceso de la producción.⁴⁴

La animación la componen una serie de técnicas y trucos derivados no únicamente del cine y de la televisión sino de otras artes en las cuales se combinan técnicas adecuadas a partir de las artes plásticas hasta los avances computarizados con los cuales se da vida a los dibujos elegidos y creados. En la actualidad, asimismo surge la tercera dimensión y películas que combinan tercera dimensión con personajes reales y dibujos animados.

Según Geninatti “cada vez más se observan trabajos enteramente realizados en ilustración, más artísticos, animaciones en stop motion, cuadro a cuadro, donde lo humano destaca por sobre lo tecnológico”⁴⁵. Y también se han desarrollado formatos como el Real D que actualmente se utiliza en 3 dimensión y según el estudio Hoyts, comprende lentes de polarización circular que permiten mover la cabeza sin perder captación del 3D. La tecnología emplea una pantalla plateada que amplía la luminosidad, pero sin generar una sobrecarga de luz.

A continuación se presenta un cuadro en el que se relata brevemente la historia de la animación.

⁴⁴ MEDINA E. Op cit en Suárez

⁴⁵ GENINATTI Germán Op cit en Digital Desing, Pág.,137.

EVOLUCIÓN DE LA HISTORIA DE LA ANIMACIÓN RESUMEN.

Entre 1900 y 1920.

Se producen en Europa, películas de dibujos animados como Fantasmagoría por Emile Cohl.

Se introduce el uso del celuloide (acetato) para los dibujos animados y el fondo continuo, en Estados Unidos por Hurd Earl.

Se producen los dibujos animados de Diógenes Tabarra y Quirio Chritian El Apóstol en América Latina.

Entre 1920 y 1930.

Se funda la casa Dollywood, con el holandés Jop Gesing, que colabora en la producción de animaciones de varios países europeos.

En Japón aparecen los primeros Zenjairo Yamamoto y Kichiro Kanal y Noburo Ofuji.

Comienza a destacar Walt Disney por sus trabajos y aportaciones al proceso de producción como la cámara multiplanos. Entre sus primeros trabajos está Skeleton Dance.

En México numerosas casas productoras se dedican a la producción de cortometrajes en su mayoría para publicidad.

Entre 1940 y 1950

Comienza la difusión de la realización de dibujos animados, surgen las casas de producción como Zagreb de Checoslovaquia y la DEFA en Alemania que trabajaron hasta la caída del bloque socialista. Mientras en Inglaterra se trata de seguir una tendencia más bien comercial, algunos autores John Halas y Joy, Batcheklor, y de Francia Bertold Batos y su película Le dee de 1942.

Entre 1960 y 1970

La industria de las películas de dibujos animados busca ayudarse con tecnología y se realizan las primeras investigaciones en los laboratorios Bell y las universidades de Pensylvania y Ohio en los laboratorios Bell y las universidades de Pensylvania y en Estados Unidos. Se produce una película llamada Hunger que fue asistida por computadora en su totalidad.

En México compañías de animación producen diversos trabajos en conjunto con productoras de Estados Unidos, como Producciones Kinema en asociación con Hanna-Barbera.

Entre 1980 y 1990.

Se popularizan los cortometrajes de muchos países, por ejemplo Canadá y crece el interés por la animación a medida que se hacen accesibles los medios para producirla.

En México destaca la compañía Filmographics, años más tarde la producción El Héroe de Carlos Carrera es premiada en el festival de Cannes.

Las grandes industrias pierden popularidad ante las coproducciones de los pequeños realizadores, casas independientes por ejemplo las realizadas por Tim Burton para Touch Stone y Walt Disney.

La primera película de dibujos animados generada totalmente por computadora en 3D y producida por Disney y Pixar es Toy Story.

Tienen éxito películas animadas como Dragon Ball, de Akira Toriyama, de origen japonés.

Entre 2000 y 2010

Se hacen mas películas en tercera dimensión y por computadora, surge Toy Story dos.

Tienen éxito películas como Alicia en el país de las maravillas nueva versión y Toy Story tres de Walt Disney.

Además se hacen nuevas películas que combinan lo real y los dibujos animados.

Elaboración propia con base en el cuadro de Humarán.⁴⁶ y de disneylatino.

1.3 MODELOS DE COMPORTAMIENTO.

Dado que el tema central del trabajo son los modelos de comportamiento del personaje Aurora, se tratará de definir el concepto de manera general para tener una idea más amplia de su significado, pero cabe aclarar que para fines de este trabajo solo se tomará en cuenta el modelo de Bandura, por ser el más conveniente para el tema en cuestión. Sin embargo es necesario establecer un balance respecto de las teorías que han abordado este concepto.

Los psicólogos conductistas investigaron el comportamiento y sus cambios como la adquisición de habilidades, como el estrés prolongado y las carencias intensas que afectan la conducta haciendo estudios en animales y seres humanos.

Varias teorías del aprendizaje ayudan a entender el comportamiento humano. El objetivo es adquirir habilidades en el razonamiento y adquisición del concepto.⁴⁷

⁴⁶ Humarán Xochitl La creación de personajes de dibujos animados, Pág 4

⁴⁷ BANDURA en www.monografias.com/teorias del comportamiento. 2010, consulta abril 2010.

- 1.-La Teoría del condicionamiento clásico de Pávlov explica como los estímulos simultáneos llegan a evocar respuestas semejantes, aunque tal respuesta fuera evocada en principio sólo por uno de ellos.
- 2.-La Teoría del condicionamiento instrumental u operante de Skinner describe cómo los refuerzos forman y mantienen un comportamiento determinado.
- 3.-Albert Bandura describe las condiciones en que se aprende a imitar modelos.
- 4.-La Teoría Psicogenética de Piaget, aborda la forma en que los sujetos construyen el conocimiento teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo. La teoría del pensamiento de la información se emplea a su vez para comprender cómo se resuelven problemas utilizando analogías y metáforas.

Ahora bien, Pavlov que es mejor conocido por su trabajo en condicionamiento clásico o sustitución de estímulos, también realizó investigaciones de la generalización y extinción del estímulo.

Por su parte Watson que inauguró la teoría del conductismo que centrado en el estudio de conductas que se pueden observar y medir, demostró el papel del condicionamiento clásico en el desarrollo de la respuesta emocional para ciertos estímulos. Esto puede dar explicación a determinados sentimientos, fobias y prejuicios que desarrollan las personas.

Cabe especificar aquí que todas estas teorías se sustentan básicamente en la respuesta conductual resultante de un estímulo que en muchos casos puede ser previsto por el estimulador, es decir que el estimulador puede controlar esta respuesta, de ahí su relevancia para el tema de que se estudia.

Al analizar las emociones, Watson agrega la idea de que el miedo, la rabia y el amor son las emociones elementales y se definen partiendo de los estímulos que las provocan, a partir de estas emociones se construirían emociones más complejas.

Por su parte Skinner se basa en el condicionamiento operante donde se analiza el comportamiento seguido de una consecuencia, y la naturaleza de la ella modifica la tendencia del organismo a repetir el comportamiento.

Ahora bien, Bandura estudió el conductismo en su énfasis sobre los métodos experimentales, se focalizó sobre variables que pueden observarse, medirse y manipular y rechaza todo aquello que sea subjetivo, interno y no disponible. La teoría de la personalidad dice que el entorno de uno causa nuestro comportamiento. Bandura sugirió que “el ambiente causa el comportamiento”, cierto, pero que el comportamiento causa el ambiente también. Definió este concepto como *determinismo recíproco* donde el mundo y el comportamiento de una persona se causan mutuamente.⁴⁸

Más tarde empezó a considerar a la personalidad como una interacción entre tres cosas; el ambiente, el comportamiento y los procesos psicológicos de la persona. Estos procesos consisten en nuestra habilidad para abrigar imágenes en nuestra mente y en el lenguaje. Lo cual nos sugiere que; en relación con el tema de esta tesis podemos observar que niñas que apenas están conformando su personalidad, tienden a imitar lo que sus mismos padres a veces propician como cuando ellos mismos les hacen gustar de las cosas preferidas por ellos. Por ejemplo cuando les enseñan a las niñas que las princesas son inocentes y buenas y al comportarse como ellas, serán

⁴⁸ En línea monografías.com.mx. Consultado 5 abril 2010 8hrs.

bien aceptadas por todas las personas y las querrán más, entonces las niñas tienden a copiar los comportamientos de sus padres o en su caso lo que consideran bueno, en este caso el comportamiento de las princesas que ellos les mencionan, es decir, los orientan hacia lo que ellos creen bueno, aquí se puede ver como intervienen los 3 factores de los que habla Bandura.

1.3.1 ASOCIACIÓN, TRANSFERENCIA E IDENTIFICACIÓN.

Sobre los factores que determinan la conducta, “las decisiones humanas están condicionadas por la interacción de dos tipos de factores los emotivos y los racionales. Se puede influir en las creencias y en los comportamientos de los demás incidiendo indistintamente sobre su razón o sobre sus emociones.”⁴⁹(...). La creación de contextos según Ferres “es también un recurso que sirve para dar valor y significación a la realidad de manera conjunta, poco o nada racional y casi siempre inconsciente.” La información que se tiene previamente sobre las instituciones, personas o realidades funciona también como contexto que condiciona la valoración que se hace luego de ellas.

Los efectos de las emociones, se interfieren, más de lo que se suele pensar, en la lógica de las opiniones, las creencias y los comportamientos.

La cuestión de los contextos tiene mucha importancia en la comunicación, porque en los mensajes de las comunicaciones audiovisuales se produce una **transferencia** de valores de contexto a las realidades representadas.

También porque, además en la cultura occidental la propia televisión y el cine funcionan como contexto que condiciona la interpretación de la realidad cotidiana.

⁴⁹ FERRES Joan, Televisión subliminal, Pág 34

Esto quiere decir que cualquier excitación motiva a una persona que ya excitada tienda automáticamente a reducir la tensión, según Ferres. “El comportamiento humano tiene como finalidad primordial restablecer el equilibrio interno, roto o perturbado por la tensión provocada por alguna necesidad o por la activación de algún deseo o de algún temor.”⁵⁰

Con base en lo comentado por Ferres, se puede decir las emociones representan una fuerza a la que hay que dar una salida y dar una dirección, por lo cual las imágenes tanto televisivas como cinematográficas activan emociones y marcan la orientación que se le da a la conducta y por tanto a la acción. Se deduce que cualquier imagen puede considerarse como socializadora porque incide sobre creencias y comportamientos, obteniéndolo sin pretenderlo explícitamente con sus mensajes. A los medios de masas audiovisuales se les puede considerar una gran industria de sueños, crean asociaciones emotivas, y con su magnífico poder para elaborar estos sueños imponen imágenes mentales que, a partir de emociones y deseos reflejan y orientan la futura conducta de *los soñadores*.

La película *la bella durmiente*, a través de su historia crea sueños, que se producen porque al ver las imágenes, las niñas comienzan a fantasear con lo que ven allí y construyen en su imaginación sus propias fantasías y sueños a alcanzar.

Comenta Ferres: “los espectadores se abren a la revelación que les es regalada, acogen en actitud de éxtasis la fuerza sagrada, veneran con devoción a sus dioses y diosas, reciben con fe mensajes que confieren un

⁵⁰ Ibidem. Pág. 37

sentido a sus vidas y acogen con reverencia los modelos de vida que les imponen”.⁵¹

La imagen, es definida “como figura o representación de una cosa y por extensión como la representación mental de alguna cosa percibida por los sentidos.”⁵²

En opinión de Fomasari de Menegazzo, en realidad, esta palabra, derivada del latín (imargo: figura, sombra, imitación), indica toda representación figurada y relacionada con el objeto representado por analogía o su semejanza perceptiva (...) “cuando hablamos de una teoría de la imagen o de la civilización de la imagen, nos referimos básicamente a toda representación visual que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado”.⁵³

Ferres agrega que: “La imagen en general es movilizadora sólo desde la significación que adquiere para el receptor. Y moviliza en una dirección que equivale a la de la significación que se le atribuye”.⁵⁴

Desde esta fuerte unión con la emoción y con el inconsciente, las imágenes inciden en las creencias y en los comportamientos, regulan la conducta, son vehículos para implantar modelos de vida y acuden a los mecanismos del pensamiento asociativo.

El pensamiento primario es un pensamiento asociativo. En psicología, la asociación “es un enlace que se establece entre dos contenidos psíquicos. Se

⁵¹ Ibidem

⁵² GARCÍA Ibidem, Pág. 226

⁵³ En línea www.educal.com.mx. imágenes. consulta 20 mayo 2010.

⁵⁴ FERRES, Ibidem. Pág 38

manifiesta porque la aparición en la conciencia de uno de ellos origina o favorece la *concienciación* del otro, asociado con el primero”.⁵⁵

M.H.Erdely citado por Ferres, se refiere así a las características del pensamiento primario.”Es tosco y primitivo, no es lógico, no existe la negación ni la contradicción, coexiste simultáneamente pensamientos e impulsos opuestos, no se da el concepto de tiempo lineal, no hay moralidad, no hay beneficio de la experiencia, no hay dudas, fantasía y realidad no se distinguen, no discrimina, emplea la representación por imágenes.” Es el pensamiento que asociamos con las psicosis y los sueños, estados que según Freud, representan profundas regresiones al pensamiento infantil, propio de ello.

A continuación se relatan algunos elementos importantes para comprender mejor que es el pensamiento secundario y el primario, y su relación con la asociación.

Será necesario explicar ahora como un dibujo animado aparentemente inofensivo logra tener incidencia en la construcción mental de imágenes, en la creación de significados, en la generación de conceptos y también en la evaluación de la realidad.

Es en los niños donde se puede analizar con mayor prontitud el desarrollo del pensamiento primario.

Pensamiento primario y secundario.

El pensamiento secundario se expresa principalmente con el lenguaje verbal, como si al pensar se platicara con uno mismo, en cambio el

⁵⁵ DORSCH,F Op.cit en Ferres,Ibidem.

pensamiento primario, se expresa como el inconsciente, mediante imágenes. Por ejemplo. Se puede repetir una palabra varias veces y asociarla con algo de la realidad, para que la palabra genere una imagen mental y se recuerde más fácilmente. (El nombre Rosa con la flor y así se recuerda más fácil el nombre al recordar la flor).

Ahora bien, el pensamiento primario trabaja por asociación libre, es decir por similitud, mediante el mecanismo de transferencia. En el pensamiento secundario se llega al sentido por medio del razonamiento en cambio en el primario solo por similitud física, como menciona Ferres, “el pensamiento primario desconoce la negación, funciona mediante simple asociación.”⁵⁶

Aunque el pensamiento primario es elemental, y regresivo, “resultaría equivocado, la consideración de que los niños aprenden sólo mediante procesos asociativos elementales y los adultos sólo mediante procesamientos cognoscitivos complejos. También los adultos procesan a menudo las informaciones de manera asociativa”.⁵⁷

Como menciona el autor: “no hace falta recurrir a casos extremos de la psicología clásica para comprender los mecanismos de funcionamiento del pensamiento primario en cuanto diferenciados del secundario”. Explica un ejemplo en el cual si una persona nos cae bien por su manera de ser, el sentimiento está regulado por el pensamiento secundario, en cambio si nos cae bien porque nos recuerda a alguien apreciado, la valoración es causa del pensamiento asociativo no del lógico.

⁵⁶ FERRES, Ibidem.Pág.36

⁵⁷ Ibidem, Pág.39

Tanto en la mente humana como en los procesos de socialización intervienen el pensamiento primario y secundario. Las opiniones, deseos, temores o valores pueden ser inducidos a través del pensamiento secundario, “Mientras para el pensamiento secundario es bueno lo que coincide con unos códigos ideológicos y éticos previamente asumidos, para el primario es bueno lo que se asocia con lo agradable, y malo lo que se asocia con lo desagradable”.⁵⁸

Ahora, sobre el pensamiento asociativo Ferres considera que puede resultar peligroso porque “basta que, deliberada o casualmente se haya producido una asociación positiva o negativa para que se corra el riesgo de que esta asociación quede fijada en la mente del receptor”. Lo cual es particularmente relevante en la etapa de la niñez.

Por lo antes dicho, se puede observar que el pensamiento primario funciona, por transferencia.

En opinión de Ferres, *transferencia afectiva* es “el mecanismo por el cual se traslada la actitud afectiva, positiva o negativa, de una persona o cosa a otra persona o cosa con la que se encuentra en relación. Pero no en relación de causa-efecto, sino de contigüidad o similitud”.⁵⁹ De ahí la importancia de la imitación en los niños.

Este mecanismo, como se analizará más adelante se produce en las niñas, cuando el personaje Aurora, en la película la bella durmiente, traslada una actitud positiva o negativa de similitud adoptada y validada por ellas.

⁵⁸ Ibidem. Pág 40

⁵⁹ FERRES, Ibidem, Pág.48

Respecto de la transferencia, Ferres nos dice que “Las transferencias no se apoyan en consideraciones lógicas o racionales, sino en simples procesos de atribución por contigüidad o similitud.”⁶⁰. Un ejemplo de este mecanismo son las supersticiones.

La transferencia, del pensamiento primario, en opinión de Ferrés se basa, equivocadamente en considerar como vinculados por una relación natural de causa y efecto hechos, situaciones u objetos que no tienen otra relación que la de semejanza, en tanto que una niña nunca será princesa pero en cambio si puede comportarse como una.

Para comprender cómo se cristalizan los procesos de transferencia en los medios de masas audiovisuales, el autor piensa que es preciso analizar dos grandes mecanismos socializadores basados en el pensamiento; primario la creación de modelos y la creación de contextos.

La creación de modelos.

Vander considera que; “Uno de los principios reguladores del comportamiento humano es la previsión de las consecuencias que pueden tener los actos, y esta previsión está determinada a menudo por la observación de modelos. Los psicólogos sociales denominan a este proceso aprendizaje por observación, o también por imitación, identificación o modelamiento”.⁶¹

Bandura opina que “cada vez son menos los ámbitos de la vida, sobre todo de la social, en los que el conocimiento de los efectos de las acciones puede adquirirse por experiencia directa, por manipulación directa del ambiente. La

⁶⁰ Ibidem.

⁶¹ VANDER, Op.Cit en Ibidem.

mayor parte de las pautas de conducta que interioriza la persona provienen de experiencias vicarias, de aprendizajes mediatizados, de la observación de los efectos que se derivan del comportamiento de otras personas. Hasta el extremo de que en muchas lenguas la palabra enseñar es la misma que la palabra mostrar y la sinonimia es literal”.⁶²

Continúa explicando que los miedos, deseos y valores son inducidos a menudo mediante la observación de modelos. Las reacciones y expresiones emocionales de los modelos provocan reacciones y excitaciones emocionales en sus observadores.

En el ámbito del aprendizaje por modelado simbólico el cine adquiere hoy una relevancia social.

“En la primera mitad de este siglo el niño no tenía apenas otros modelos que los provenientes de la propia familia o de su entorno más inmediato. Actualmente, y gracias sobre todo a los medios de masas audiovisuales, la cantidad de modelos a observar se ha incrementado extraordinariamente. Y, además, se han incrementado las posibilidades de presentar estos modelos con un gran poder de atracción. Esto es importante, porque ha quedado repetidamente demostrado que los niños tienden a cambiar sus criterios de valoración moral para situarlos en la dirección de los juicios de sus modelos”.⁶³

De acuerdo a las teorías de la interiorización de pautas de conducta mediante la observación de modelos, la televisión y el cine cumplirían un papel fundamental en el aprendizaje por observación de las consecuencias de las respuestas, por ejemplo, en la publicidad, en los filmes y series, etcétera actuarían como elementos motivadores, incentivando y legitimando unos tipos de comportamiento y reprimiendo otros por lo tanto los modelos que se

⁶² BANDURAY WALTERS, Ibidem.

⁶³ BANDURA, Ibidem.

vieron, crearían posibilidades de beneficios para determinados tipos de comportamiento y anticiparían consecuencias negativas para otros.

Las informaciones derivadas de la observación de las conductas de los modelos y de sus consecuencias se interiorizan. Estas informaciones codificadas servirán después como pauta para la propia conducta. La televisión socializa, porque en cuanto potencia el *pensamiento anticipatorio*, estimula la conducta previsora en base a las consecuencias aprendidas.

Por otra parte la mente, cada vez que se tiene que enfrentar una situación establece asociaciones con situaciones similares ya vividas o conocidas para crear una estrategia apropiada, en la cual cuando interviene la televisión y el cine facilitan experiencias vicarias, pues presentan modelos que influyen en el comportamiento.

La fuerza socializadora de los medios masivos de comunicación, es capaz de lograr que se interioricen sus modelos por el placer que producen.

Es interesante el observar lo que refiere Ferres sobre los mensajes televisivos y la imagen, él explica que “cuando en los mensajes televisivos se priman las emociones, éstas tienden a imponerse sobre la racionalidad. Las imágenes, los sonidos y, en consecuencia, las imágenes sonoras conectan de manera directa con la emotividad. Y, cuando la emotividad es muy intensa, puede erradicar todo vestigio de racionalidad”.⁶⁴

Debe aclararse antes de seguir con el tema; que los estudios de Ferres se enfocaron a la televisión pero sus fundamentos son válidos para algunos otros medios como lo es el cine, por lo que en esta tesis se emplean, para el

⁶⁴ FERRES, Ibidem, Pág.39

estudio de los comportamientos que son transmitidos a las niñas mediante el personaje Aurora de la película la Bella Durmiente.

Se puede decir que la imagen al vincular con las emociones, los deseos, los temores y las pasiones, ofrece una salida a la tensión que producen o sea que “cada vez que la imagen conecta un sentimiento con una realidad, le está dando sentido a esta realidad”.⁶⁵

Ferres explica que "La imagen es energía en cuanto reflejo de necesidades ya existentes o en cuanto activación de nuevas necesidades y deseos. Pero siempre, es al mismo tiempo, energía orientada, canalizada en una dirección previamente establecida. Tanto si la libera como si la refleja, la canaliza. En este sentido, socializa".⁶⁶

Ferres plantea que “las imágenes, como los sueños, como los mitos, contienen ideas-fuerzas y estas ideas-fuerza acaban por traducirse en estilos de vida”.⁶⁷ Explica que quien domina las imágenes domina a la persona controlando sus imágenes mentales a través de un juego de asociaciones y transferencias.

La capacidad socializadora de los modelos cinematográficos en este caso, se ve en el hecho de que suelen adecuarse a todos aquellos parámetros o medidas que la psicología social exige para la eficacia de los procesos de modelado. Ellos son:

⁶⁵ FERRES, Ibidem.

⁶⁶ Ibidem.Pág.40

⁶⁷ Ibidem.

1.-La similitud del modelo.

Moscovici opina sobre la similitud del modelo que; “cuando los individuos piensan que son parecidos al modelo, la influencia de éste es mayor que cuando creen que son diferentes. Y viceversa, los individuos influidos redefinen su identidad social auto atribuyéndose las características estereotipadas asociadas al grupo de pertenencia de la fuente de influencia.”⁶⁸

Es por lo anterior que según el autor en los medios de comunicación, se puede observar que los comunicadores persuasivos quieren simular que se identifican totalmente con todos los receptores para con ello incrementar su capacidad socializadora. Debe parecer posible que las niñas logren parecerse a la princesa.

2.-El atractivo del modelo.

Pratkanis y Aronson “demostraron, mediante varios experimentos de laboratorio que comunicadores agradables son los más persuasivos.”⁶⁹

En los medios masivos de comunicación, el atractivo de los personajes es condición indispensable, con lo que se potencia su credibilidad y su capacidad de influencia. Una princesa atractiva se convierte en un modelo agradable.

3.-Los refuerzos del modelo:

La inducción a imitar los modelos se potencia o se inhibe en función de las consecuencias de la conducta observada en opinión de los psicólogos sociales facilitando la imitación si el modelo recibe recompensas, y inhibiéndola si recibe castigos, esto se aplica también en la televisión y en el

⁶⁸ MOSCOVICI, Op cit en Ferres, Pág 55

⁶⁹ PRATKANISY ARONSON, Op.cit en Feres,Pág.55

cine en el cual hay varios sistemas que se utilizan para reforzar positiva o negativamente el valor de los modelos. El bien siempre triunfa y el mal es castigado.

4.-Excitación emocional.

De acuerdo a Bandura y R.H.Walters “hay pruebas de que la excitación emocional aumenta la probabilidad de que se modifique la conducta social de los observadores en el sentido que le imponen las pautas ofrecidas por los modelos.”⁷⁰

Por ejemplo cuando hay una excitación excesiva de las emociones, de que el cine se sirve para incrementar la audiencia y para potenciar su capacidad socializadora, contribuye a lo que el autor llama la *hipertrofia de las emociones* que se induce valores y pautas de comportamiento a través de la imitación de modelos.

Por lo tanto las emociones que exalta Aurora deberán ser simples y variadas, entendibles y manejables por las niñas, de tal manera que puedan seguirse por imitación del modelo.

Ahora bien, el autor nos habla de los factores que influyen en las decisiones, comportamientos y emociones, dice que “les corresponden dos vías de comunicación la persuasiva y la vía racional emotiva que se caracterizan por el uso preferente de uno de los dos tipos de pensamiento el primario y el secundario, el lógico y el asociativo.”⁷¹ Actuando la vía racional por el pensamiento lógico, pretendiendo convencer con razones y la emotiva por el pensamiento asociativo, actúa por transferencia, pretende atraer, seducir al receptor con la fascinación o sea persuasión frente a seducción, convencimiento frente a fascinación.

⁷⁰ BANDURA, Op Cit en Ferres.

⁷¹ PRATKANIS, Op cit en Ferres.

Cuando las emociones tienen el mismo sentido que los razonamientos del receptor, se potenciarán mutuamente, y tienen un efecto socializador. Pero si entran en conflicto son las emociones las que tienen una fuerza mayor, los razonamientos, cederán, porque quedarán anulados, o porque se pondrán al servicio de las emociones en forma de racionalizaciones, según explica Ferres.⁷²

Menciona el autor que los mensajes cinematográficos seductores no serán eficaces sin la participación emotiva del receptor. Es él quien da significado a los mensajes emotivos desde sus propias necesidades y deseos, a menudo inadvertidos.

Los profesionales de la persuasión tanto televisiva, como cinematográfica, tienden a recurrir de manera abierta a la vía emotiva. El discurso ideológico que utilizan está enmascarado, ocultando las intenciones, mediante la fascinación de la acción y de la emoción.

Por eso cuando se utiliza la vía racional, lo que se pretende es convencer. En cambio, cuando se recurre a la vía emotiva, lo que se pretende es seducir.

Según el autor el cine realiza su función socializadora, intencional o involuntaria, fundamentalmente mediante el entretenimiento, mediante el relato. Y el relato socializa mediante procesos de asociación o transferencia que confieren a las realidades representadas (personas, instituciones o creencias) valores emocionales positivos o negativos, según los casos. Aunado a esto, la vía emotiva tiene otra ventaja respecto a la racional resulta más entretenida.

⁷² FERRES Ibidem.

Por otra parte, Herbinger establece que “la identificación, es considerada por muchos psicólogos como un mecanismo de defensa que consiste en asimilación por parte de un individuo de los atributos o características de otra persona con la que se le une un vínculo afectivo. De esta forma el sujeto se conduce como si fuese la persona a quien le copia determinadas actitudes”⁷³, se transforma en mayor o menor medida, acercándose al modelo que le brinda esa persona.

La *identificación* se relaciona con los procesos conocidos en general como imitación o contagio mental y constituye el mecanismo básico mediante el cual se configura la personalidad.

Dentro de este proceso existe otro proceso llamado de *identificación social*, “es la asimilación por parte de un individuo o grupo social, de los modos de actuar, opiniones, actitudes, etcétera, de otra persona considerada como modelo.”⁷⁴

1.3.2 LOS VALORES DE LA VIDA COTIDIANA.

En el anterior apartado se relató qué son los modelos y cómo se transmiten, en este apartado se hablará sobre lo que son los valores, ya que en los procesos de identificación social, se asimilan valores de la persona considerada como modelo, en el caso de esta tesis se verá como las niñas asimilan los valores que les presenta y transmite el personaje Aurora en la película la bella durmiente.

⁷³ HERBINGER, en www.uscb.com, *Opcit en Humarán*.

⁷⁴ Ibidem.

Una vez que se ha explicado la transferencia de valores, se explicarán los principales valores que se transmiten y la definición de estos; los valores pueden ser definidos según Rokeach, como “todo lo que satisface nuestras necesidades, lo que mueve nuestras emociones o lo que destaca por su dignidad. Se habla de estados deseables de la existencia, tales como la salvación, la igualdad (a través de la identificación) o la libertad. También se habla de modos preferidos de la conducta (ser modestos, tolerantes, capaces).”⁷⁵

Valor moral opina el autor, es todo aquello que lleve al hombre a defender y crecer en su dignidad de persona. El valor moral conduce al bien moral. El bien es aquello que mejora, perfecciona, completa.

A continuación se presenta un cuadro con las definiciones de los valores, estas definiciones son subjetivas pero se consideró necesario establecer parámetros más o menos definidos para orientar la investigación.

⁷⁵ROKEACH, Teorías de la comunicación de masas, p.67

LOS VALORES DE LA VIDA COTIDIANA.

VALORES	DEFINICIÓN.
Honestidad	Es aquella cualidad humana por la que la persona se determina a la verdad y en elegir actuar siempre con base en la auténtica justicia dando a cada quien lo que le corresponde incluida ella misma, ser honesto es ser real.
Optimismo	Es el valor que nos ayuda a enfrentar las dificultades con buen ánimo y perseverancia.
Responsabilidad	Es cumplir un deber, es una obligación, ya sea moral o incluso legal de cumplir con los que se ha comprometido.
Decencia.	Constituye aquel valor que nos hace conscientes de la propia dignidad humana, a través de los sentidos, la imaginación y hasta el propio cuerpo son resguardados de la morbosidad y el uso promiscuo de la sexualidad.
Autodominio	Es el valor que nos ayuda a controlar los impulsos de nuestro carácter y la tendencia a la comodidad mediante la voluntad. Nos estimula a afrontar con serenidad los contratiempos y a tener paciencia y comprensión en las relaciones personales.
Compasión	Supone una manera de sentir y compartir, partiendo de tropiezos materiales, personales y espirituales que atraviesan los demás, con el interés y la decisión de emprender acciones que faciliten y los ayuden a superar estos problemas.

Voluntad	Los seres humanos poseen una capacidad que los mueve a realizar las cosas de manera intencionada, por encima de las dificultades o contratiempos.
Sencillez.	La personalidad sencilla es única, recia, sin adornos ni artificios, no le hace falta mostrar y poner un escaparate, sus posesiones y cualidades porque son evidentes y naturales. La sencillez nos enseña a saber quienes somos y lo que podemos lograr.
Respeto	Cuando hablamos de respeto, hablamos de los demás. de esta manera, el respeto implica marcarnos los límites de los demás, las posibilidades de hacer o no hacer de cada uno, y donde comienzan las posibilidades de acción de los demás, de la convivencia con la sociedad.
Gratitud.	El agradecimiento no es pagar una deuda, es reconocer la generosidad ajena. La gratitud nace por la actitud que tuvo la persona, más que por el bien o beneficio recibido.
Sinceridad.	Es un valor que caracteriza a las personas por su actitud congruente, que mantienen en todo momento, basada en la veracidad de sus palabras y acciones.
Prudencia.	Es una virtud, aparte de valor, que nos ayuda a reflexionar, considerar los efectos que pueden producir nuestras palabras y acciones, teniendo como resultado un actuar correcto en cualquier circunstancia.

Comprensión	Es la actitud tolerante, para encontrar a alguien que escucha y comparte nuestros sentimientos e ideas en un momento determinado.
Amor.	Amar es querer el bien para otro.
Sacrificio.	Es aquel esfuerzo extraordinario para alcanzar un beneficio mayor, venciendo los propios gustos, intereses y comodidades.
Bondad.	Supone una inclinación a hacer el bien, con una comprensión profunda de las personas y sus necesidades.
Lealtad	Implica corresponder. Cuando alguien nos ha dado algo bueno, le debemos mucho más que agradecimiento
Perdón.	Acto voluntario de grandeza, disculpar interiormente las faltas que han cometido otros.
Empatía	Supone esfuerzo , aquel que realizamos para reconocer y comprender los sentimientos y actitudes de las personas, así como las circunstancias que las afectan en determinado momento.
Paciencia	Es el valor que hace a las personas tolerar, comprender, padecer y soportar los contratiempos y las adversidades con fortaleza, sin lamentarse, moderando sus palabras y conducta, para actuar de manera acorde con la situación.
Desprendimiento.	Consiste en saber utilizar correctamente nuestros bienes y recursos evitando apegarnos a ellos, y si es necesario, para ponerlos al servicio de los demás.

Alegría.	Surge de una actitud. La de decidir cómo afrontar nuestro Espíritu y las cosas que nos rodean. Quien se deja afectar por las cosas malas elige sufrir. Quien decide que su optimismo es mayor que las cosas externas, entonces se acerca más a la alegría. Una alegría que viene de adentro.
Amistad.	Es sentirse a gusto con una persona, conversar y compartir sentimientos, es un cariño que se profesa por el otro, es dar y darse.

Fuente: Elaboración propia con base a En línea [www. Crhiscov](http://www.Crhiscov.com), [www. Portal planeta.com](http://www.Portalplaneta.com)⁷⁶

Los valores, que se transfieren a través de modelos específicos como los personajes de las películas son necesarios porque se asocian a conductas deseables y ofrecen soluciones a los problemas de la vida cotidiana, de ahí la importancia de su definición.

Las pasiones humanas.

Por otro lado existen las pasiones humanas y a continuación se presenta una clasificación de ellas, pues son de utilidad para comprender que tanto las pasiones denominadas buenas como las malas, tienen su origen en dos sentimientos llamados amor y odio. “La eterna oposición que obliga al individuo a elegir entre dos fuerzas igual de tentadoras,”⁷⁷ y para las cuales también necesita modelos de orientación y referencia.

⁷⁶ En línea [www.Chishoy](http://www.Chishoy.com), [www. portal planetadna.com ar/valoreshtm](http://www.portalplanetadna.com.ar/valoreshtm), consulta 3 abril 2010, 8 hrs.

⁷⁷ GURMÉNDEZ, Carlos El tratado de las pasiones, Pág. 53-41, 56-63 y 231-239

PASIONES HUMANAS.

Pasión	Definición
Amor	Se puede catalogar como la búsqueda y carencia de otro ser Para existir en plenitud. El amor es enajenarse, vivir para el otro, una alienación tanto positiva como negativa, pues no condicionamos a un 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.	<p>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 satisfacciones de pulsiones instintivas y deseos inmediatos.</p> <p>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.</p>

El odio	<p>Es una pasión de contrariedad, es la experimentación del desprecio A nuestra realidad individual. 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. Del odio, surgen otras clasificaciones de pasiones:</p>
La codicia	<p>Es la base de todas aquellas pasiones nocivas del 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; que 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.</p>
Los celos	<p>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.</p>
La ambición	<p>Es la voluntad pura del deseo, es la radicalización del deseo como objeto supremo del ser, o cuando se constituye en pasión es absoluta y domina por completo.</p>
La venganza	<p>Viene del orgullo herido y provoca el deseo de revancha. Exige que la razón y la pasión vayan unidas. En la venganza, todas las pasiones frustradas encuentran un mecanismo de compensación. Es necesaria y justa al vivir en una sociedad, en donde todos recibimos afrentas, y donde la humillación e insulto son permanentes.</p>

La avaricia	<p>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.</p>
La pereza	<p>Constituye la dolorosa pasividad, el perezoso, al no buscar nada, se vuelve receptivo y llega a un estado de hastío que es la indiferencia de cuanto rodea a un sujeto.</p> <p>Si bien es cierto que el ocio es necesario para conocerse a sí mismo, es también la preparación o disposición a la muerte.</p>
El orgullo	<p>Es la afirmación del sí, en él se deposita autoestima. El orgullo con medida es un bien que ayuda a vivir y existir sobrellevando los sinsabores cotidianos.</p> <p>El orgullo se distingue de la soberbia, ya que el primero se sostiene y afirma solo. Mientras que la soberbia precisa dirigir y dominar a otros, para sentir con profundidad su condición humana. El orgullo es un polo dialéctico de la humildad.</p>
La humildad	<p>Radica en la renunciación a la voluntad activa y material de un objeto.</p> <p>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.</p>

La caridad	No es una virtud, es una pasión activa ya que la caridad es la dádiva de los ricos, al ejercer la caridad demuestran que son más poderosos y hará de quienes lo acepten, seres inferiores a quienes se humillan con su caridad.
-------------------	---

Cuadro de elaboración propia con base en Gurméndez.

Por otro lado Empédocles de Agrigento, filósofo griego (siglo V. a C.), fue quién habló de los dos principios básicos, que luego retomara Freud, AMOR Y DISCORDIA, es decir EROS y TANATOS. Eros tiende a unir, Tánatos a deshacer y separar. Esta fantasía cósmica fue trabajada por el creador del Psicoanálisis como una forma de explicar la naturaleza de lo humano. En ella adquieren importancia fundamental las pulsiones.

Freud define el término pulsión como “un proceso dinámico que consiste en un empuje (carga energética, factor de movilidad) que hace tender al organismo hacia un fin. Una pulsión tiene su fuente de excitación corporal (estado de tensión), su fin es suprimir el estado de tensión y gracias al objeto, la pulsión puede alcanzar su fin.”⁷⁸

En la teoría de las pulsiones, expresada en la obra de Freud *El Malestar en la Cultura* adjudica al hombre una inherente pulsión de odiar y aniquilar en la complejidad de su constitución instintiva, y afirma que la tendencia agresiva es una disposición instintiva innata y autónoma del ser humano que constituye el mayor obstáculo con que tropieza la cultura.

⁷⁸ LA PLANCHE, Diccionario de Psicoanálisis, Pág 53

Freud tomó de la mitología griega el nombre de Eros para nombrar a las pulsiones de vida, por su base sexual, hacia lo erótico recobrando el mito del amor.

Así mismo nombró como pulsión destructiva a las que tienen como fin la destrucción del objeto. Estas operan principalmente en silencio y no pueden reconocerse más que cuando actúan en el exterior. En el desarrollo libidinal del individuo. Freud describió el juego combinado de la pulsión de vida y pulsión de muerte.

En la pulsión de muerte, este autor, ve la pulsión por excelencia, Eros representaría un principio de cohesión consistente en crear unidades cada vez mayores y mantenerlas: es la ligazón; el fin de Tanatos es por el contrario, disolver los conjuntos y, de este modo destruir las cosas. Como individuo siempre tendremos un conflicto que causa desacuerdo y sobre el cual ocupamos referentes de solución. Los medios de comunicación nos muestran estos referentes.

Las pasiones humanas no pueden ser completamente buenas o malas y todos los sentimos en algún momento de nuestra vida. Por lo tanto, los estereotipos nos exponen las pasiones polarizadas.

Los estereotipos.

Los estereotipos son usualmente utilizados por los medios de comunicación en tanto amplificadoras de la realidad, enseguida se definirán: Según Rodríguez Corral: “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.”⁷⁹

Ahora en opinión de la autora, en las películas, los estereotipos deben llevar rasgos estéticos, bellos, para ser identificables con los sujetos sociales y ser aceptados por ellos pero también 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.

Todo esto debe tener una película para que cuando en la primera identificación que tenga el espectador hacia los estereotipos animados sea a través de su belleza, fealdad, simpatía o colorido por eso son importantes las características del personaje para el espectador.

Los estereotipos de belleza y fealdad parten de una generalidad social, tomando características comunes y concentrándolas en un diseño, dividiendo lo bello y lo feo, lo bueno y lo malo, todo esto para que se puedan identificar con los sujetos sociales y sean aceptados por ellos.

Lo bello es lo que tiene belleza. Muy bueno. Belleza significa armonía artística que inspira la admiración y placer.⁸⁰

Lo bello evoca adjetivos como bondad, simpatía, santidad, etcétera, de acuerdo al campo referencial de cultura que se tenga.

⁷⁹ RODRIGUEZ Corral, Virginia, Lo bueno y lo malo de la ficción Disney a través de sus estereotipos, Pág. 88

⁸⁰ GARCÍA Pelayo, Diccionario escolar Larousse, Pág.44

Del mismo modo, lo que a un campo referencial le parezca feo o desagradable le imputará características morales como odio, avaricia, egoísmo, diabólico, etcétera.

Con esto, se deduce que la estética (estudio de la belleza) se concentra en bello y feo, dos vocablos difíciles de concretar y que comprenden una gran gama de referencias y valores-sensaciones.

En opinión de Rodríguez “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”⁸¹.

En dibujos animados, encontramos estándares específicos de belleza, que se convierten también en modelos visuales, se les carga de valores deseables por el emisor y de esta forma se convierten en deseables de conducta.

Del otro lado la fealdad se liga a personajes perversos que representan los antivalores y la fase negativa de lo indeseable.

Tenemos entonces que a través de la presentación de “modelos específicos, transfieren valores que se asocian a conductas deseables y ofrecen soluciones a conflictos ligados a la vida cotidiana.”⁸²

Los estándares de belleza o fealdad se adquieren por similitud, por eso uno de los recursos más utilizados en cuanto al personaje Aurora es la imitación.

Del mismo modo las niñas se identifican con lo deseable socialmente hablando, aunque ello implique acoplar de manera forzada su propia realidad, como se analizará más adelante.

⁸¹ RODRÍGUEZ, Ibidem.

⁸² RODRÍGUEZ, Ibidem.

CAPÍTULO 2

LOS DIBUJOS ANIMADOS DE DISNEY.

LAS PRINCESAS DE DISNEY.



FUENTE: DISNEY, Cuentos de esplendor, editado por publications international, ltd, Illinois, 2010.

CAPÍTULO 2 “LOS DIBUJOS ANIMADOS DE DISNEY”

“SIEMPRE SIGUE TUS SUEÑOS
Y JAMÁS TE RINDAS.”

DIÁLOGO DE JAZMÍN EN
LA PELÍCULA CUENTOS
ENCANTADOS PRODUCI-
DA POR WALT DISNEY.

Este capítulo expondrá una breve historia de Walt Disney y cómo hizo posible la aparición de historias como la bella durmiente, se tratará sobre los más importantes logros que realizó cinematográficamente hablando.

Posteriormente y dentro del mismo tema se continuará dando una pequeña descripción de los orígenes de la Compañía Disney, para saber qué es y porque la hizo Disney.

Después se hablará sobre el cine de Walt Disney de cómo surgieron sus películas animadas, y se termina relatando sobre las princesas de Walt Disney en general. Aunque ya se habló antes sobre animación, es importante situar al lector en la perspectiva particular de Disney.

2.-GENERALIDADES DE WALT DISNEY.

Walt Disney tenía una emprendedora visión de negocios que junto con su creatividad le permitía elaborar proyectos arriesgados que con su estilo único e irrepetible convirtieron su nombre en sinónimo de dibujos animados, motivo por el cual: los niños le han adorado y los mayores le han mitificado porque **“sólo él tenía la llave que durante unas horas volvía a abrir las puertas de la infancia...** (su obra personal) ...despertaba odios y pasiones pero nunca dejaba indiferente, pero aún así fue el cineasta más conocido, aclamado, recordado, adorado y odiado de la historia del celuloide”.⁸³

⁸³ FONTE Jorge, Walt Disney, El Universo Animado de los largometrajes. V. 1 Pág..13 y 14.

Biografía:

Walter Elías Disney, nació en Chicago Illinois en Estados Unidos, el 5 de diciembre de 1901, aparte de ser caricaturista, fue productor, fotógrafo, director, guionista, animador y empresario.

Fundó junto con su hermano Roy, la empresa The Walt Disney Company, y creó un estilo inconfundible de películas de dibujos animados.⁸⁴

En 1920 fundó también con su hermano Roy la compañía Iwerks-Disney Commercial Artists, después trabajaron en la empresa Kansas City Film Ad, en la que elaboraron anuncios con primitivas técnicas de dibujos de animación.

Disney fascinado con la animación, estudió muchos libros sobre anatomía mecánica y animación, trabajó en la empresa Film Ad experimentando con animación y técnicas cinematográficas.

También fundó sus propios estudios de animación: Laugt-O-Grams, dedicada a hacer cortometrajes animados basados en cuentos de hadas populares para niños como *Cenicienta* y *El gato con botas*, ahí realizó 6 cortometrajes.

En el cine de animación Walt Disney fue pionero en la utilización de innovaciones técnicas como el sonido, el color o la cámara multiplazo. Y en 12 años logró convertir los dibujos animados en un medio de expresión artística.

Walt Disney, “convirtió a los dibujos animados en un producto de consumo de masas”⁸⁵, sin embargo en opinión de Fonte era “un creador rebotante de

⁸⁴ FONTE Ibidem, Pág.14

ideas y sobre todo un extraordinario productor de cine que decía: “No hago películas para hacer dinero, hago dinero para hacer películas”⁸⁶.

Disney contó con un equipo de animadores competentes como Ubbe Iwerks, que le ayudaron en sus creaciones. Iwerks tuvo gran importancia en los primeros cortometrajes de la compañía, y en la creación de Mickey Mouse.

La ideología de Walt Disney, como se puede percibir en sus películas, “se basa sobre todo en la defensa de los valores del (american way of life) modo de vida americano, en los que creía firmemente”⁸⁷.

Se puede decir que Walt Disney “expresa su estilo especial en sus dibujos animados que fueron referente e inspiración tanto de audiencias generales como de dibujantes y artistas de todas partes del mundo”⁸⁸, siendo así uno de los más grandes creadores de un estilo de dibujos animados.

2.1 LA COMPAÑÍA DISNEY O DISNEY PRODUCTIONS.

La compañía Walt Disney o Disney Productions es conocida mundialmente pues el éxito de sus películas fue lo que llevó a Walt Disney a fundarla el 16 de octubre de 1924. En sus estudios de producción se han hecho películas aprovechando la eficacia de las imágenes que difunden y el uso de nuevas tecnologías (que permiten que se elaboren cada vez en menos tiempo), desarrollan una comunicación visual con la marca o sello que caracteriza a Disney en el entretenimiento, logrando tener siempre sus películas y

⁸⁵ En línea, www.dibujos infantiles.org consultado 2 mayo 2010, 9:00 hrs.

⁸⁶ FONTE Ibidem. Pág.13

⁸⁷ En línea www.dibujos Ibidem.

⁸⁸ Ibidem.

personajes en cartelera al cautivar a chicos y grandes como lo hace Aurora en la película la bella durmiente para que sea una favorita a través de varias generaciones.

La Compañía Disney tiene un gran prestigio que se ha ganado, gracias a que siempre presenta sus películas bien cuidadas en todos los detalles y crea un estilo propio con sus formas simbólicas y creativas como el uso del color que permite que sus personajes transmitan formas de pensamientos, sentimientos y reacciones que consiguen que el receptor se identifique con acontecimientos de la vida diaria obteniendo con ello captar una audiencia hacia la imagen, apareciendo así el proceso comunicativo, entre el público y el mensaje de la cinta, para que el espectador se identifique con él, cuando menos lo espere.

Así, la Disney Productions, comunica a través de una señal que contiene un significado, en el momento preciso para que no pase desapercibido por los cinéfilos y puedan compartir las mismas experiencias con los personajes de la película, valiéndose de la simpatía que la gente tenga con los personajes animados.

Ahora bien históricamente la Compañía Disney empezó de la siguiente manera:

Fue fundada el 16 de octubre de 1924, se trasladó un año más tarde al número 2719 de Hyperion Avenue. Ahí surgieron personajes como Mickey Mouse.

Posteriormente Walt Disney construyó un parque de atracciones que con el tiempo creció y se convirtió en Disneylandia. Cuando Walt Disney Productions comenzó a construir Disneylandia, también se interesó en otras áreas de la

industria del entretenimiento como fue la película *La isla del tesoro* y *Veinte mil leguas de viaje submarino* en cinemascope, entre otras.

También los estudios Disney produjeron programas televisivos, el primero fue *One Tour in Wnonderland* y el primer programa de emisión diaria fue *Mickey Mouse Club*.

Cuando vivía Walt Disney se crearon algunos largometrajes de éxito como *La dama y el vagabundo* en 1955, *101 Dálmatas* en 1961, *LA BELLA DURMIENTE* en technirama 70mm en 1959 y *Merlín el encantador* en 1962. En 1956, Disney cerró el departamento de cortometrajes.

Durante los primeros años sesenta, el imperio Disney tuvo un gran éxito y Walt Disney Productions llegó a convertirse en la empresa más importante que se dedicaba al entretenimiento familiar en el mundo.

En 1964 estrenan la película *Mary Poppins*, que era una combinación, entre la animación y acción real.

En 1966, antes de morir Walt Disney, trabajó en el proyecto de un parque en Florida, el Walt Disney Word que su hermano Roy logró llevar adelante y que abrió en 1971.

La Disney Productions, es una de las mayores empresas en el ámbito del entretenimiento que tiene importantes ingresos. The Walt Disney Company gestiona 18 parques de atracciones, 39 hoteles, estudios cinematográficos, 11 canales de televisión por cable y uno terrestre la cadena ABC.⁸⁹

⁸⁹ En línea www.dibujos,Ibidem.

Además Walt Disney Pictures, es el estudio cinematográfico más importante propiedad de la empresa que produce largometrajes de animación, haciendo aproximadamente uno por año.

En mayo de 2006, la compañía Disney adquirió los estudios de animación Pixar.

Hoy en día, la Walt Disney Productions:

Tiene un buen nivel económico y creativo, al ser una de las primeras productoras cinematográficas de Hollywood, una megaempresa que posee seis estudios cinematográficos: Disney Pictures, Touchstone, Caravan, Hollywood Pictures, Miramax y Pixar, además cuenta con once canales de televisión, nueve estaciones de radio, siete periódicos, una editorial de libros y otra de música, un Teatro, cerca de 500 tiendas repartidas en centros comerciales y aeropuertos a lo largo de todo el mundo, y cuatro parques temáticos Orlando, Anaheim, Tokio y París. También tiene fuertes relaciones con importantes empresas como Mc Donalds y Kraft que le ayudan a comercializar sus películas Disney mediante el merchandising.

También tiene una ciudad modelo, un proyecto de sistema escolar, el Instituto Disney y la universidad de arte que fundó en vida el propio Walt Disney. Por ello Fonte la describe como “Una megaempresa, un monstruo de la comunicación, un auténtico imperio.”⁹⁰

2.2 EL CINE DE WALT DISNEY.

La mayoría de las películas animadas de Disney catalogadas como clásicas, se basan en cuentos o novelas universales, en lo que se llama

⁹⁰ FONTE Jorge, Walt Disney El Universo Animado de los largometrajes V. 2 Pág..13

adaptación cinematográfica, es por ello que la Bella Durmiente está basada en el ballet que lleva este nombre.

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”⁹¹

Por otra parte, en la trama de las películas que Disney narra se encuentra de manera ágil y sintetizada una historia, muestra virtudes y defectos conductuales de los personajes y por consiguiente, el respectivo premio o castigo, además la imaginación la maneja Disney mediante sus personajes, para hacernos sentir simpatía o apatía por ellos.

En las películas de Disney, cada dibujo animado es una estructura en la que sus partes estéticas están ligadas para formar un ente significativo, esto quiere decir que las características físicas de los personajes de Disney son esenciales 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.

Por esto es que 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.

⁹¹ CORRAL Rodríguez Virginia, Lo bueno y lo malo de la ficción Disney a través de sus estereotipos, Pág.89.

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 empequeñecidos y las arrugas ayudan a enfatizar su ceño y carácter”.⁹²

La expresividad y exageración en los dibujos animados de Disney, permite una flexibilidad armónica y una vitalidad que difícilmente se encuentra en los filmes de rodaje directo. Por esto es que 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.⁹³ Pero conservan en las exageraciones los rasgos estéticos.

La forma cómo se viste al personaje, es determinante, es un factor decisivo en la situación geográfica porque ahí descansan códigos y convenciones, muchas de las cuales son intocables y están defendidos por sistemas de sanciones e incentivos capaces de inducir a los 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

⁹² CORRAL, Ibidem. Pág 86.

⁹³ Ibidem, Pág. 86.

anacronismo sea el origen de una situación humorística, elemento recurrente en la filmografía Disney”.⁹⁴

En las películas Disney se dan moralejas, se puede ver como impulsa a seguir valores, con conductas que considera apropiadas, logrando que muchas personas sigan estos ejemplos (o estereotipos que propone).

Históricamente Walt Disney hizo cine de la siguiente forma:

Walt Disney fue a Hollywood, en 1923 cuando no funcionó *Alice Cartoons*, una serie de cortos que se llevó consigo cuando viajó a este lugar. Su propósito era abandonar el cine de animación, creía que no podría competir con los estudios de Nueva York y quería ser director de películas de acción real. Como no lo logró, volvió a la animación.

Encontró quien le distribuyera su película *Alice's Wonderland* (Alicia en el país de las maravillas) y su hermano le ayudó con su nuevo estudio en Hollywood. Siendo este el principio de Disney Brothers Studio, el origen de la futura The Walt Disney Company.

En 1928, según Lo Duca: “*Mickey Mouse*, debutó el personaje en su película *Steamboat Willie* (nombre del barco de vapor donde va Mickey), siendo un cortometraje mudo”⁹⁵ por eso en 1935, *Mickey Mouse*, fue declarado símbolo internacional de buena voluntad.

En 1929, Disney hizo películas musicales como *Silla Symphonies* o *Sinfonías Tontas*.

⁹⁴ Ibidem. Pág. 87.

⁹⁵ GUISEPPE Lo Duca. El Dibujo Animado. Pág. 44 y 53.

En 1932 Walt Disney estrenó su primera película en color *Flowers on Trees*, de la serie *Silly Symphonies*.

A partir de 1935 los cortometrajes de *Mickey Mouse* se realizaron en color y aparecieron nuevas series derivadas y nuevos personajes como el *Pato Donald*, *Goofy* o *Tribilín* y *Pluto*.

En 1932, Disney estrenó su primera película en color, *Flowers and Trees*, de la serie *Silly Symphonies*, que consiguió el Oscar al mejor cortometraje de animación en 1932. Ese mismo año, Disney recibió también un Oscar honorífico por la creación de *Mickey Mouse*, cuyos cortometrajes pasaron a realizarse en color a partir de 1935. Pronto aparecieron series derivadas, protagonizadas por nuevos personajes, como el *Pato Donald*, *Goofy* y *Pluto*.

Después Disney realizó la película animada *Blanca Nieves y los siete enanos*, que fue el primer largometraje de lengua inglesa y el primero en utilizar Technicolor en 1938.

En 1940 los Estudios Disney produjeron las películas *Pinocho* y *Fantasia* que fueron un éxito. *Pinocho* escrito por Carlo Lorenzini mejor conocido como Collodi, fue adaptado sin grandes alteraciones a la pantalla. Por su parte *Fantasia* contiene innovaciones técnicas de la época, contiene música clásica.

Otro gran éxito de Disney fue *Dumbo* estrenado en 1941. Después Disney produjo películas educativas y de formación militar, en tiempos de guerra, para después continuar con su largometraje *Bambi* en 1942.

En 1950 se estrenó *la Cenicienta*, basada en el libro de Charles Perrault, le siguieron *Alicia en el país de las maravillas* en 1951 y *Peter Pan* en 1953.

Con las nuevas producciones clásicas de Disney que se basan en fábulas y cuentos famosos se estrena también *la Bella Durmiente*.

2.3- PÉLICULAS DE WALT DISNEY.

Como se trató en el apartado anterior la filmografía de Disney de Dibujos animados es muy importante en la actualidad, ya que han sido y siguen siendo de las películas de dibujos animados que tienen una gran trascendencia en la vida de las personas, en especial de los niños.

Cada una de las películas de Disney ha llegado al mundo llena de personajes inolvidables, historias conmovedoras, mensajes profundos, música realmente maravillosa y dibujos y unos colores elaborados con fina excelencia.⁹⁶

En las películas de Disney los personajes son inconfundibles por su parte simbólica, que se aprecia en todos y cada uno de ellos por su forma especial de cada uno, característica que los hace ser más efectivos, con ello se ven y reconocen no solo en el momento sino también se recuerdan y reproducen en cualquier instante porque tienen una imagen sencilla y bien elaborada que simboliza a un personaje o a una escena y no únicamente a la información en detalle que se tiene del personaje.

De acuerdo a Fonte los films de la Compañía Disney se pueden dividir en cuatro grandes grupos: “cuentos de hadas (Blancanieves, La Cenicienta y La Bella Durmiente); adaptaciones de libros clásicos (Pinocho, Alicia, Peter Pan y el Libro de la Selva); películas con animales (Dumbo, Bambi, La dama y el

⁹⁶ En línea www.dibujosinfantiles.org, Ibidem.

Vagabundo y 101 Dálmatas); y la agrupación de cortos (Saludos Amigos, Los Tres Caballeros, Música Maestro y Tiempo de Melodías)".⁹⁷

Disney ha creado con sus películas de animación una industria que al complementar la animación con la música y el sonido con técnicas profesionales de imágenes animadas, ha logrado tener éxito en sus filmes clásicos y actuales.

A continuación se presenta su filmografía, para conocer el extenso trabajo de Walt Disney a través del tiempo, pero cabe aclarar que como la película que interesa en este estudio es un clásico Disney, solo se reseñan algunas de sus películas que se consideró necesario tomar como referencia dada su fama y trascendencia dejando para análisis posterior y mas profundo a "La Bella Durmiente.

⁹⁷ FONTE Vol 1 Ibidem,Pág.23.

FILMOGRAFÍA DISNEY.

1927	Streamboat Willie.
1929	The Haunted House.
1932	Árboles y flores.
1933	Los 3 cerditos.
1934	La liebre y la tortuga. La pequeña gallinita sabia.
1935	La sinfonía de la granja.
1936	Country cousin. Elmer el elefante. El regreso de la tortuga Toby.
1937	Blancanieves y los siete enanitos. El viejo molino.
1938	Mickey s trailer. Ferdinando el toro.
1939	El patito feo.
1940	Fantasía. Pinocho.
1941	Dumbo Salvamento gatuno (lend a paw). El dragón chiflado.
1942	Bambi. El grano que construyó un hemisferio (documental). Nuevo espíritu (documental). Saludos amigos.

1943	Victoria por medio del poder aéreo. Fígaro y Cleo.
1945	Los tres caballeros.
1946	Música maestro. La canción del sur.
1947	Mickey y las judías mágicas. Diversión y fantasía libre.
1948	Tiempo de melodía. Sello isla (corto) Tan caro a mi corazón. Las aventuras e ichabod y Mr. Toad.
1949	El señor sapo. Danny.
1950	Cenicienta. En Beaver Valley (corto). La isla del tesoro.
1951	Alicia en el país de las maravillas. Lamberto, el león cobarde. De la naturaleza de medio acre. (corto).
1952	La historia de Robin Hood y sus hombres Merrie. Aves acuáticas (corto). The little house.
1953	Pluto y el árbol de navidad. El esquimal de Alaska (corto documental). Oso país (corto). Ben y yo (corto). La vida en el desierto.

	Peter Pan.
	La espada y la rosa.
1954	20 000 leguas de viaje submarino.
	Rob Roy. El pícaro altiplano.
	Siam (corto).
	La desaparición de las praderas.
1955	La dama y el vagabundo.
	El león africano.
	Davy Crockett, rey de la frontera salvaje.
	El más pequeño fuera de la ley.
	El Hombre contra el ártico (corto documental)
	Suiza (corto).
1956	Davy Crockett y el río los piratas.
	La persecución gran locomotora.
	Samoa (corto).
	Secretos de la vida.
	Westward Ho, los vagones.
1957	Johnn Tremain.
	Chillón viejo.
	Perri.
1958	Gran Cañon (corto).
	La luz en el bosque.
	Tonka/un caballo llamado Comanche.
	Blanco desierto.
1959	La Bella Durmiente.
	Darby O Grill y la gente pequeña.
	Donald en la tierra mathmagic (corto documental).

	<p>Misterios de las profundidades (corto). El perro lanudo. El tercer hombre en la montaña. Isla del mar (corto). Jungla gato. Secuestrado. El signo del Zorro. Familia suiza Robinson. Diez que se atrevieron. Toby Tyler o diez semanas con un circo.</p>
1960	
1961	<p>100 dálmatas. El profesor distraído o un sabio en las nubes. Babe en la tierra del juguete. Booby. Nikki, perro salvaje del norte. Ciento un dálmatas El padre trampa.</p>
1962	<p>Los hijos del capitán Grant. Casi ángeles. Rojo. Buen viaje. Aniversario (corto). En la búsqueda de los naufragos. La leyenda del lobo. Luna piloto.</p>
1963	<p>Merlín el encantador. El viaje increíble. Milagro de los sementales blancos.</p>

	Sam Salvaje.
	Hijo de flubber.
	Verano mágico.
	La espada en la piedra.
1964	Emil y los detectives.
	Mary Poppins.
	Las aventuras de Merlín Jones.
	La luna hilanderos.
	Un tigre anda.
1965	El mono del tío.
	Un gato del FBI.
	Los calloways.
1966	El príncipe lucha en Donegal.
	Sígueme chico.
	El teniente Robin Crusoe.
	El perro salchicha fea
1967	Scrooge McDuck and Money.
	Las aventuras de Bullwhip Griffin.
	La gnomo-móvil.
	El más feliz millonario.
	El libro de la selva.
	Los monos van a volver a casa.
	El abuelo está loco.
1968	Chity chity bang bang.
	Winnie the pooh y el bosque animado.
1969	Herbie, Ahí va ese bólido.
1970	Los aristogatos.
1971	La bruja novata.

1973	Robin Hood.
1974	Herbie, un volante loco.
1975	La montaña embrujada.
1977	Herbie, el gran prix de Montecarlo. Pedro y el dragón Elliot. Los rescatadores. Lo mejor de Winnie the pooh. Herbie, Torero.
1978	Un borrico en navidad. Los pequeños extraterrestres.
1980	Popeye.
1981	Winnie the pooh discovers the seasons. Tod y Toby. Condorman.
1982	Tron. Vincent
1983	Una Navidad con Mickey. Winnie the Pooh
1985	Taron y el caldero mágico. Baby, el secreto de la leyenda perdida.
1986	Basil el ratón súper detective.
1987	La tostadora valiente.
1988	Oliver y su pandilla.
1989	La sirenita.
1990	Los rescatadores en cangurolandia. El príncipe y el mendigo. Pato aventuras: el tesoro de la lámpara perdida.

1991	La bella y la bestia.
1992	Aladín.
1993	Pesadilla antes de navidad.
1994.	El rey león. Aladdín 2: El retorno de Jafar.
1995.	Pocahontas. Goofy e hijo. Vaya Santa Claus! Fuga de cerebros. Toy Story.
1996	Jack. El jorobado de Notre Dame. Aladdín 3: Aladdín rey de los ladrones.
1997	Hércules. Fluber y el profesor chiflado. La bella y la bestia 2: Una navidad encantada. George de la jungla 2
1998	Mulán. Bichos. El rey león (El tesoro de Simba). Pocahontas 2: Viaje a un mundo nuevo. Mi marciano favorito.
1999	Doug su primera película. Tarzán. Mickey descubre la Navidad. El inspector Gadget. Toy Story 2. El inspector Gadget 2.

2000	<p>Fantasía 2000 (imax en el año 1999). La película de Tigger. The Kid. American Legends. Dinosaurio. La sirenita 2. Regreso al mar. Goofy 2. Extremadamente Goofy. El emperador y sus locuras. Buzz lighthyear, la película</p>
2001	<p>Llegó el recreo; Recess: School s Out. Atlántis: el imperio perdido. 102 dálmatas. Todos para uno y uno para todos. Princesa por sorpresa. La Cenicienta 2. La dama y el vagabundo 2 El jorobado de Notre Dame 2</p>
2002	<p>Lilo y Stitch. Peter Pan 2: Regreso al país de nunca jamás. Monstuos, S.A. El planeta del tesoro. Tarzán y Jane. Santa Claus 2</p>
2003	<p>El libro de la selva 2 Buscando a Nemo. La película de Stich. Atlántis: El regreso de Milo. La gran película de Piglet.</p>

	<p>Piratas del Caribe: La maldición de la Piedra Negra.</p> <p>Ponte en mi lugar; un viernes de locos.</p> <p>Cheetyh girls.</p> <p>La mansión encantada.</p> <p>Winnie the Pooh y nuevas aventuras con Rito.</p> <p>El rey León 3</p> <p>Hermano oso.</p> <p>El misterio de los excavadores.</p> <p>Winnie the Pooh comparte tu mundo.</p> <p>Lizzie McGuire.</p> <p>La vuelta al mundo en 80 días.</p> <p>Vacas Vaqueras- Zafarrancho en el rancho.</p> <p>Quiero ser superfamosa- Confesiones de una típica adolescente.</p> <p>Los increíbles.</p> <p>Mulán 2</p> <p>Princesa por sorpresa 2.</p>
<p>2004</p>	<p>Herbie a Tope.</p> <p>Heróe a Rayas.</p> <p>Lilo y Stich 2. El efecto del defecto.</p> <p>Chicken Little.</p> <p>Tarzán 2</p> <p>Winnie the Pooh y el pequeño elefante.</p> <p>Winnie the Pooh y el pequeño elefante celebran Halloween.</p>
<p>2005.</p>	<p>Las crónicas de Narnia.-El león, la bruja y el armario.</p>

	<p>Bambi 2: El príncipe del bosque. Salvaje (the wild). Bajo cero. Tod y Toby 2. Piratas del caribe: El cofre del hombre muerto. Cars. Cariño, estoy hecho un perro. High School Musical. Cheetah gils 2 Hermano oso 2 Santa Claus 3.</p>
2007	<p>Piratas del Caribe: El fin del mundo. Ratatouille. Lilo y Stich, la película. Descubriendo a los Robinsons. La búsqueda. High School Musical 2. La Cenicienta 3. Qué pasaría si...</p>
2008	<p>Encantada. La historia de Giselle. Las crónicas de Narnia.-El príncipe Caspian. La búsqueda. El diario secreto. High Scool Musical 3 Cheetah girls. Un mundo. Wall-E Bolt Campanilla. El origen de la sirenita. Camp rock.</p>

2009	<p>Un chihuahua en Beverly Hills. Más allá de los sueños. La montaña embrujada. Up. Hanna Montana. La película. Programa de protección de princesas. Cuento de Navidad. Campanilla y el tesoro perdido. Dos canguros muy maduros.</p>
2010	<p>G-Force. Alicia en el país de las maravillas (nueva versión). Tiana y el sapo. Toy Story 3. El príncipe de Persia.</p>

Cuadro de Filmografía de elaboración propia en base a mundo disney y a adisney.com.⁹⁸

RESEÑAS DE ALGUNAS PELÍCULAS DISNEY.

Las películas que se reseñan brevemente a continuación fueron elegidas por ser de las que representan mejor los éxitos de Disney en diferentes épocas:

1.-Fantasía. (1940)

Película realizada con la mezcla perfecta de animaciones y música que es considerada una maravilla de Disney.

⁹⁸En línea www.MundoDisney.net.consultado 11 junio 2010, 9:25hrs. Y en línea www.aDisney.com.consultado 11 junio 2010. 9: 25hrs.

Algunas de las piezas musicales presentes en esta maravillosa producción son Toccata y fuga, Cascanueces, El aprendiz de brujo y Ave María. Es la obra que más prestigio ha conseguido con el paso de los años.

Este film es considerado según Fonte, “como la aventura más innovadora, experimental y pretenciosa de Disney. Nacida de la costosa ampliación de un cortometraje de Mickey sobre El Aprendiz de Brujo de Paul Dukas y rodada con la colaboración de Leopold Stokowsky como director musical, la cinta se convirtió por deseo expreso del productor en una película dedicada a las obras de Beethoven, Bach, Chaikowsky, Moussorgsky, Shubert y Stravinsky”⁹⁹.

2.-Dumbo. (1941)

Son las aventuras y desventuras del simpático elefantito de orejas grandes. Esta película fue terminada en un tiempo record, doce meses- tras seis de preparativos- este largometraje fue considerado por Walt uno de sus favoritos. La historia con su dramatismo, emoción y frescura y su delirante colorido convirtieron a Dumbo en uno de los grandes clásicos de los estudios Disney.

Como curiosidad Fonte nos reseña que “la famosa y controvertida escena del sueño de los elefantes sonrosados-inclasificable y poco acorde con el espíritu de la casa-podría ser, según mantienen algunos estudiosos, obra personal del mismísimo Salvador Dalí, extremo que difícilmente podrá llegar a ser confirmado algún día.”¹⁰⁰

3.-Bambi. (1942)

La película fue creada en medio de un bosque de flores y animales en donde Bambi (un cervatillo), nace y rápidamente debe aprender, pues al morir

⁹⁹ FONTE, Vol 1, Ibidem. Pág.18

¹⁰⁰ FONTE, Vol 1, Ibidem. Pág.18

su madre él pasa una serie de aventuras que le ayudan a valerse por sí mismo.

Se puede decir con base en Fonte que “la adaptación del cuento de Feliz Salten, presentaba un estilo original y novedoso, más naturalista que los largometrajes anteriores, un colorido maravilloso, unos personajes entrañables y algunas escenas tan hermosas como la lucha entre los ciervos adultos o la secuencia del incendio del bosque”.¹⁰¹ Por eso Bambi era el más sentimental y poético de los filmes de Disney y uno de los favoritos del público.

4.-Alicia en el país de las maravillas. (1951)

Se convirtió en un cuento clásico, porque las aventuras de Alicia al perseguir a un conejo blanco, logró causar buena impresión en los espectadores. En esta gran aventura Alicia conoce al sombrerero loco, el gato sonriente, la reina de corazones entre otros personajes importantes en la trama.

En este film en opinión de Fonte: “Disney retomó el trazo ágil y preciso de sus mejores épocas, derrochó inventiva a raudales y consiguió escenas como el desfile de los naipes. La película descartó casi todos los elementos perturbadores de la historia y no logró captar en su totalidad la sensibilidad de la famosa obra de Lewis Carroll, pero a pesar de todo, una delicia de película tardíamente reconocida.”¹⁰²

5.-Peter Pan. (1953)

Es la historia de un niño que vive en un mundo alterno, el país de Nunca Jamás. Es un niño- héroe que vive aventuras cuando va a buscar su sombra

¹⁰¹ FONTE Vol 1,.Ibidem. Pág.18

¹⁰² FONTE, Vol 1 Ibidem. Pág. 19

a la casa de Wendy y la invita a ella y a sus hermanos al país de Nunca Jamás donde todo es diversión y los niños no crecen nunca. Aunque allí también vive el capitán Garfio enemigo de Peter que intenta eliminarlo a través de Campanita que es una hada celosa de Wendy.

Peter Pan es considerado como inmaduro e inconsciente porque nunca crece y además puede volar.

Este film “es considerado una apreciable adaptación del clásico de J. M. Barrie, y en ese tiempo la encargada de devolver la estabilidad económica a los estudios Disney”.¹⁰³

6.-La dama y el vagabundo. (1955)

Es la aventura de un perro vagabundo, enamorado.

“Fue estrenado el mismo año de la inauguración de Disneyland y fue su primer filme en cinemascope y uno de los títulos más solicitados en la actualidad para su reposición”.¹⁰⁴

7.-El libro de la selva (1967).

Es la historia de un niño que se desarrolla en la selva.

Según cuenta Fonte la animación en este film está hecha con un tono alegre y desenfadado, su ritmo vitalista y el trazo ágil y preciso de sus dibujos son fabulosos. El libro de la selva fue otro clamoroso éxito en taquilla del Mago de Burbank (Walt Disney), pero no pudo saborear su triunfo pues murió en 1966.

8.-Toy Story o historia de juguetes. (1995).

Es la historia de los juguetes de un niño. El vaquero Woody líder de los juguetes, el señor Patata, el cerdo Jam, la pastora Bopy y muchos más que

¹⁰³ FONTE, Vol 1. Ibidem, Pág.19

¹⁰⁴ FONTE, Vol 1, Ibidem. Pag.19

confían plenamente en Woody, pero al llegar Buzz que representa la nueva generación de juguetes y es mucho más llamativo que Woody, empiezan las aventuras que al final llevan a los dos juguetes a entenderse.

Para producir Toy Story se precisó de la tecnología más avanzada del mundo.¹⁰⁵

Toy story es el primer largometraje de animación realizado íntegramente con ordenador, o sea que todos los personajes y escenarios fueron creados con técnicas digitales. “La verdadera novedad que ofrecía Toy story consistía en aplicar esas técnicas a toda la película y no sólo a parte de ella, algo que ya se había hecho, pero sólo en los campos de la publicidad y del cortometraje.”¹⁰⁶

9.-El rey león. (1994)

Es la historia de Simba un cachorro de león, criado por su padre, pero odiado por su tío Scar, porque sabe que con su nacimiento ha perdido toda posibilidad de heredar alguna vez el trono. A partir de ahí se desatan una serie de aventuras, pues Simba al verse obligado a huir de las trampas mortales que le prepara su tío, conoce a Timón y Pumba, que le enseñan a vivir y crecer despreocupadamente, después regresa con su padre y destrona a su tío que gobierna ya despóticamente con las hienas.

En opinión de Mascardó, “algunos pasajes de la película como el cementerio de elefantes, resultan particularmente sombríos o crueles y pueden asustar o hacer llorar a los niños de más corta edad, algo que no es habitual en la casa y que puede interpretarse como un intento de adaptación

¹⁰⁵ FONTE,V 2, Ibidem. Pag.29

¹⁰⁶ MASCARDÓ, Ibidem.Pág.74

en los nuevos tiempos manteniendo a su vez la continuidad con las anteriores producciones”.¹⁰⁷

El Rey León, fue uno de los films que utilizó la computación para sus efectos de diseño y la banda musical, ganando con ello diversos premios.

10.-Pocahontas. 1995.

Es la historia de la hija de un gran jefe indio Powhatan, que vive feliz en los bosques de Virginia, hasta que llega el gobernador de Jamestown Ratcliffe y un aventurero inglés John Smith en busca de oro y poder, pero Pocahontas se enamora de este y ayudada por su abuela le enseña a amar y respetar la naturaleza y a contemplar la vida con otros ojos.

Este film es el tercer largometraje de animación de la productora Walt Disney, que ofrecía la novedad de estar basada en un personaje histórico: Pequeña travesura (significado del nombre de la protagonista, en realidad llamada Matoaka).

11.-Anastasia. 1997

En esta película Anastasia, hija de un emperador Ruso, después de una fiesta en la que es muy feliz, queda sola cuando por un malvado hechicero pierde a toda su familia y se van lejos, ella no logra irse con ellos y al paso del tiempo, después de pasar por varias aventuras, se enamora de un muchacho que no es de su clase, logra ir hasta París y se reúne con su abuela, después se va con el muchacho logrando cumplir su sueño de amor.

12.-Mulán. 2005.

Trata sobre una joven china, que se dedicaba a cabalgar con su caballo y a jugar con su perro, pero su familia deseaba que se casara y la llevó

¹⁰⁷ MASCARDÓ Ibidem.Pág.70

con una casamentera para que le buscara esposo, pero la casamentera quería que supiera Mulán servir el té, caminar bien, cosas en las que Mulán no era una experta, así que no la aceptó. Mientras tanto un pueblo enemigo de los chinos se acercaba, invadían el país, por lo que el emperador ordenó que cada familia enviara un hombre para servir en el ejército imperial así que el padre de Mulán, único hombre en la familia, tenía que ir a la guerra. Mulán decidió entonces ir a la guerra en vez de su padre disfrazada de soldado, tiempo después, Mulán se convirtió en heroína de guerra cuando salvó a su país.

13.-Lilo y Stitch. 2002

Es la historia de Lilo una niña que vivía con su hermana mayor Nani, pero que a veces se sentía muy sola y deseaba tener una amigo de verdad, que la aceptara tal y como era, pues con sus amigas que eran muy distintas a ella no se llevaba bien.

Un día, antes de acostarse le pidió a una estrella fugaz un deseo: "necesito un amigo que no huya de mí..." y su hermana Nani escuchó y se le ocurrió llevar a su hermanita al refugio de animales para que adoptara una mascota, querían un perrito, pero cuando Lilo entró le gustó algo que ella creía un perro y que era un experimento extraterrestre, un extraño ser creado en otro planeta, y eso eligió poniéndole como nombre Stich, Lilo estaba, muy feliz con su nuevo amigo y aunque era muy extraño, ella pensaba que pronto Stich aprendería muchas cosas y logra que Stich la quiera y conviva con ella y Nani como un miembro más de la familia.

14.-Buscando a Nemo. 2003.

Es la historia de un pez que fue atrapado en el mar y lo tienen en una pecera en el consultorio de un dentista, Nemo quiere volver con su papá

al mar, pero el dentista lo quiere regalar a su sobrina, para que no lo haga Nemo finge estar muerto para que lo tiren al mar, pero su plan falla pues el dentista lo arroja a un bote de basura, pero sus amigos buscan ayudarlo y logra llegar al desagüe que daba a las cloacas y después de mucho nadar llegó al mar y después de varias aventuras llega finalmente con su padre.

15.-Cuentos encantados. 2005

Son dos historias, una de Aurora que es la primera aventura desde el clásico Bella Durmiente, pero la cual no tiene nada que ver con la historia de esta, sino que es una historia aparte que contiene consejos para que las personas no se vayan por el camino fácil ante los problemas y la segunda es la historia de Jazmín, en la cual anima a las personas a seguir adelante con sus sueños aunque existan obstáculos en el camino, en ambas existe una moraleja al final: en la primera Aurora dice: “.Hay cosas que requieren trabajo: persevera y saldrás adelante” con ello quiere decir que ante los problemas no hay que desesperarse y tomar el camino fácil, sino hacer las cosas con calma y tomar el camino correcto. En la segunda historia la de Jazmín dice: “*cuando no te rindes e intentas con todas tus fuerzas puedes cumplir cualquier sueño, sólo debes ser fuerte y no rendirte*”, con ello nos dice que siempre hay que luchar y nunca hay que rendirse hasta alcanzar los sueños deseados.

16.- Cars. 2006

Son las aventuras de Rayo Mac Queen, un auto de carreras que rumbo a California, llega a un pueblo llamado Radiador Springs donde después de romper la calle principal y ser castigado por el Sheriff que lo hace que arregle la calle y si no lo hace no se puede ir, conoce varios amigos, entre ellos un auto que de joven fue un famoso auto de carreras y tiene varias aventuras descubriendo con ellas que la meta no siempre es llegar primero.

17.-Bambi 2. El gran príncipe del bosque. 2006

En esta película se retoma la historia desde el momento en que la madre es capturada por los cazadores. Esperan que Bambi se convierta en Príncipe del bosque. Bambi va conociendo a su padre, se encuentra con sus amigos y enfrenta las amenazas del bosque, y la presencia del hombre.

Su padre le enseña el valor para convertirse en adulto y Bambi, le enseña a su padre el amor.

18.-Tierra de osos 2. 2007

Las aventuras de Kenai, un ser humano que en la parte uno se transformó en oso y en esta parte se relatan sus aventuras en al final de la edad de hielo.

Este personaje nos enseña el valor del respeto por la naturaleza en todas sus formas pero sobre todo nos acerca a la idea de la tolerancia hacia las costumbres de culturas diferentes.

19.-Encantada 2007.

Es una película mitad del mundo real y mitad animación, pero toma como punto de partida a las princesas. Encantada es desterrada al mundo de la animación y después empujada al mundo real.

20.-Los tres caballeros. 2007

Es una historia que mezcla dibujos animados con seres humanos reales y su trama es un reconocimiento especial a la cultura latinoamericana.

Originalmente la primera versión se hizo en 1941 y fue una producción propagandística destinada a conquistar el mercado iberoamericano para compensar la pérdida del europeo a causa de la guerra. La película causó furor en su época y no precisamente entre el público infantil, para el que no estaba pensada, combinaba personajes reales -la artista brasileña Carmen

Miranda- con dibujos animados; el pato Donald, el lorito Carioca y el gallo Panchito-en un escenario exótico. La cinta que no figura entre las mejores de Disney, se deja contemplar con agrado por su desbordante simpatía.¹⁰⁸

21.-Thinker Bell o campanita. 2008

En esta película el hada campanita descubre su talento, que es una hada artesana y se cuenta a través de la cinta muchos misterios de la naturaleza, como el origen de los arcoiris, el color de las flores, el origen de las gotas de rocío y transporta a una época anterior a la llegada de Peter Pan y los niños perdidos del país de Nunca Jamás, además enseña a no despreciar el verdadero talento que se tiene, cuando campanita aprende a apreciar su poder y ser sincera consigo misma.

22.-Thiana y el sapo. 2009.

Es la historia de una muchacha que no es princesa y que es de raza negra, se convierte en princesa y él se vuelve ser humano, se casan como príncipes los dos.

23.-Alicia en el país de la maravillas (Nueva versión). 2010

Es la nueva Alicia, en la que ya tiene 19 años y como no quiere comprometerse huye tras el conejo blanco y termina en el país de Las maravillas, viviendo una serie de aventuras que la llevan a lograr al final de ellas a aceptar sus responsabilidades y lograr sus sueños, tomando decisiones y no huyendo.

24.-Toy Story 3. 2010.

En lo que supuestamente será la última aventura de los juguetes, descubrimos a Andy haciendo los preparativos para irse a la Universidad, el

¹⁰⁸ FONTE, Vol 1 Ibidem. Pág. 18

vaquero y sus amigos se enfrentan al dilema de seguir a disposición de su dueño aunque este los meta al ático o arriesgarlo todo para volver a jugar al lado de nuevos dueños. El dilema se resuelve después de pasar por sorprendentes peligros, primero en una guardería y después en el basurero de la ciudad, el antagonista es un oso malvado que transgrede los valores que siempre han defendido los juguetes “el amor por su dueño”, finalmente Andy los regala a una niña muy amorosa y Woody elige quedarse con sus amigos juguetes en vez de acompañar a Andy a la Universidad.

En el siguiente apartado se tratará sobre las princesas de Disney, en un enfoque más claro que aproxime al objeto de estudio, Aurora es una princesa pero como se verá no todas son iguales.

2.4.-LAS PRINCESAS DE DISNEY.

Las princesas de Disney, cobran relevancia en este estudio, ya que el personaje que se analiza es una Princesa (Aurora) y además se observa que las princesas se transforman a lo largo del tiempo, en la época que se comenzó a explotar el género, las tramas respondían al contexto de la época en la que estaban, había más “inocencia” que en la actualidad, es por eso que conviene en este estudio conocer a las principales princesas de Disney de manera general, pero antes es importante observar que en las películas Disney, según comenta Corral: “hay protagonistas masculinos y femeninos,

que existe un ensueño tanto para hombres como para mujeres y de acuerdo a esto, se les inculcan obligaciones y derechos distintos”¹⁰⁹:

Enseguida se presenta un cuadro de los rasgos generales de las cintas:

¹⁰⁹ CORRAL, Ibidem, Pág. 109

RASGOS GENERALES DE LAS CINTAS DE DISNEY.

Las tramas	Sobre todo en las de princesas, contienen valores matrimoniales y valores de poder y supremacía.
La familia	Se ve como 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.
La edad	Se presentan diferentes etapas de edad en sus personajes tanto animales como humanos, así se ven a seres en edad infantil, joven, adulta y anciana, reservando a cada uno de ellos un rol social determinado a seguir. Esta apariencia de edad se remarca con expresiones características de trazo en el dibujo animado y del doblaje.
El padre	Simboliza bienestar moral y material, aprueba o rechaza La conducta de los miembros de su familia, la autoridad social no se comparte en este mundo Disney.
La madre	Debe ser generosa y orientadora, pero carece de autoridad y sólo cumple labores manuales.
Los hermanos	Son presentados de manera secundaria, pues debido a sus diferencias de edad o de carácter, no tienen nada en común con el personaje principal sin embargo conviven de manera cotidiana.

Los pretendientes	Representan a una persona de buenas intenciones y con posición económica desahogada, un buen partido que formará una familia de ensueño.
Los amigos	Son personajes que ya sean animales o personas, son seres incondicionales que acompañan al protagonista y asumen una actitud de complicidad.
Las brujas	Practican magia negra y tienen un poder ilegítimo.
Los espectadores.	En la ficción Disney sin importar su propia edad pueden identificarse con algún personaje o con varios, porque el mensaje Disney está dirigido a todo tipo de personas por eso tiene un carácter masivo.

Fuente: Elaboración propia con base en Corral Rodríguez.

También existen **las clases sociales** en las películas Disney:¹¹⁰

LAS CLASES SOCIALES DISNEY

Juniors	En las películas Disney se puede ver que todos los protagonistas son príncipes y princesas, una alusión a los hijos de familia o <i>junior</i> , pues su condición económica les permite una vida cómoda y cierto status social.
Clase baja	En las cintas Disney los presentan por lo regular como seres marginados, sin educación y que viven hacinados.
LOS CONCEPTOS SOCIALES DE DISNEY.	
Familia.	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, porque la explicación racional se contrapone a su mundo de magia y fantasía.
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.

¹¹⁰ CORRAL, Ibidem. Pág. 113

Hombre. En las películas de Disney, el hombre es el pilar de la sociedad, por lo regular, toma las decisiones importantes y ostenta el poder

Mujer. En la ficción Disney, el desarrollo de la mujer es diferente al de los hombres, pues su punto culminante es el matrimonio.

Juventud. En sus películas Disney, muestra dentro de sus tramas que la juventud, necesita consejos, que es propensa a la desobediencia.

En la juventud de Disney, no cuentan con una comunicación hacia los 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.

7.-Etnias. En algunas películas animadas de Disney, se nota una clara preferencia por la raza blanca, misma que se autocalifica como una etnia superior.

8.-Épocas. Las tramas en las películas de Disney, se sitúan dentro de un contexto de tiempo y lugar. Por lo regular las de las princesas las sitúan dentro de la época medieval, donde existían príncipes, castillos y dragones según la creencia popular.

Fuente: Cuadro de elaboración propia en base a Corral Rodríguez.

De acuerdo a estas clasificaciones que hace Disney, se puede apreciar que todas están basadas en el estilo de vida americano, razón por la cual a continuación se define lo que es un estilo de vida.

Un estilo de vida, según Peter Olson¹¹¹, es la forma en que la gente conduce sus vidas, incluyendo actividades, intereses y opiniones, se puede decir que las princesas teniendo como base las características que les da Disney, de acuerdo al modo de vida americano en el que él se basa, influyen en los comportamientos de las niñas, les ayudan a darles un sentido a lo que hacen al imitarlas y les proporcionan determinados significados a sus actos, con ello, las niñas se sienten felices al querer aspirar a ser como las princesas y sentirse como ellas las hace creerse superiores, se identifican plenamente con los personajes y tratan de ser como ellos.

Ahora bien, Alfred Adler,¹¹² define al estilo de vida como un proceso de respuestas del niño desde su realidad y sentimiento de inferioridad al mundo que le rodea, respuestas que, para hacerse valer, tienen que producir un sentimiento de superioridad. Esto se puede aplicar visiblemente en las princesas que proporcionan al niño esas respuestas que lo hacen sentirse valer y que logran en él tener ese sentimiento de superioridad.

También en la sociología americana de los años 50, se analiza el concepto de lifestyle, aplicable a nuestro estudio, entendiéndolo como:

“El complejo de rasgos visibles de las personas, según marcos de referencia cultural, de clase o territorial. El vestido, el habla, el aspecto exterior, los hábitos personales de ocio y trabajo, los gustos y aficiones, la familia, la vivienda o los amigos, serían a la luz del modelo de los lifestyles, claves de un mundo semiótico, que nos revela un sistema de valores, actitudes, relaciones y un entorno condicionante¹¹³

¹¹¹ OLSON en www.audiovisual.net consultado, junio 2010. 10 hrs.

¹¹² Ibidem.

¹¹³ Ibidem.

Este término evolucionó en la sociología británica de la estratificación y las clases sociales y se orientó hacia un modelo que trata en ocasiones con hallazgos profundos de delimitar pautas de relaciones sociales, consumo y cultura en el seno de las clases sociales y construir indicadores precisos para su análisis.

Finalmente, Oltra concluye que el concepto de estilo de vida es en la actualidad “un modelo que integra perspectivas psicológicas, sociológicas, culturoológicas y semióticas sobre la relación persona/sociedad, en el contexto de los nuevos marcos de relaciones sociales, estudiando las claves del proceso que va de la cultura colectiva a la personal y de esta, de nuevo a la vida social personal y colectiva”¹¹⁴.

Explica que la persona puede ser definida en su quehacer social como un conjunto de interacciones que permiten establecer patrones, siendo también posible esto cuando la persona consume, puesto que el consumo no deja de ser una interacción más. Por su parte los valores se definen comúnmente como metas deseables y trans-situacionales que varían en importancia y sirven como principios de *guía de la vida* en la gente.

Existe una estrecha conexión entre valores y estilos de vida, de tal modo que los valores son, determinantes de los estilos de vida de la gente. Estos se estudian por medio de los *VALS* que son una forma de definir y agrupar tipos de consumidores, es una forma de segmentación de mercado que utiliza variables y factores para estudiar la personalidad del consumidor y permitir usarla como variable para segmentar distintos grupos.

¹¹⁴ OLTRA en Op.cit. www.audiovisual.net

En este trabajo es importante considerar lo anterior, ya que niños y niñas en contacto con el modelo de las princesas, al tratar de imitar sus estilos de vida y valores se vuelven consumidores psicológicos, primero de los personajes de las películas y después de los productos asociados a estos personajes. Pero el asunto del consumismo se tratará con posterioridad con más detalle.

A continuación se relata un poco de las principales princesas de Disney, para conocerlas mejor y observar con ello como todas son parecidas y tienen estilos de vida y valores que transmiten a los niños de manera recurrente.

BLANCANIEVES.

Blancanieves es una princesa a la que su madrastra, esclaviza y obliga a vestir de harapos porque ella quiere ser la más bella del reino, como no lo logra, ya que su espejo mágico le dice que Blancanieves es la más hermosa, la manda matar con un cazador, pero este la deja huir y engaña a la reina diciéndole que la mató. Blancanieves se hace amiga de unos enanitos en el bosque y vive con ellos hasta que un día la malvada madrastra transformada en anciana por un hechizo, va con Blancanieves y le ofrece una manzana envenenada que contiene un veneno mortal, a pesar de ello al final llega un príncipe y descubre que no estaba muerta, la salva con un beso y se queda con ella. Con la historia recupera la eterna indefensión de la mujer siempre dependiente de los cuidados de extraños.

Blanca Nieves y los siete enanos en opinión de Mascardó, “marcó en su época varios hitos esenciales desde el punto de vista técnico y artístico”¹¹⁵:

¹¹⁵ MASCARDÓ, Ibidem. Pág.21

Antes de que se estrenara esa película, sólo se proyectaban cortos de dibujos animados como complemento de las películas de imagen real. *Blancanieves* fue la primera película de dibujos animados en la historia del cine que desarrollando las todavía incipientes técnicas del technicolor, introdujo un nuevo sistema de trabajo el multiplano, que ha influido en todas las películas de animación posteriores.

El sistema sólo había sido experimentado en el corto de Disney *El viejo molino*, pero en opinión de Mascardó con *Blancanieves* “se exploraron todas sus posibilidades, hasta alcanzar un nivel de perfección técnica difícilmente igualable”¹¹⁶

El multiplano: “consistía en dibujar hasta cinco planos distintos sobre láminas transparentes que se superponían respetando una separación máxima de treinta y cinco centímetros. Estas láminas se filmaban simultáneamente con una innovadora cámara que era capaz de filmar a la vez cinco niveles de profundidad y que se colocaba verticalmente, con el objetivo hacia abajo. La sensación de profundidad de campo y, por tanto, de tercera dimensión, era comparable a las películas de imagen real, además de favorecer la división y especialización del trabajo”¹¹⁷.

Blancanieves es considerada la primera película de terror para niños. Las caras de los personajes de esta película están basada en actores de moda de antaño y como curiosidad durante el film a *Blancanieves* le agregaron rubor cuadro por cuadro porque era demasiado blanca.

¹¹⁶ MASCARDÓ, Ibidem.

¹¹⁷ MASCARDÓ, Ibidem. Pág.21

Ahora bien, Blancanieves no es un cuento originalmente escrito por los Hermanos Grimm, de hecho no se sabe realmente quién lo escribió.¹¹⁸

Por otro lado se puede observar que el valor principal de Blanca Nieves es la ternura y su peor defecto es su ingenuidad.

ARIEL O LA SIRENITA.

Es la hija de Tritón, rey de los mares, que siente mucho interés por el mundo de los humanos. Siempre está acompañada por su amigo Flounder, un pez, juntos recogen objetos relacionados con los humanos: tenedores, relojes, todo lo que encuentran en barcos hundidos.

Tritón, por su parte piensa que los hombres son crueles comedores de pescado y le dice a su hija que no se acerque a ellos, pero Ariel no le hace caso y una noche en medio de una tormenta, estando cerca de un barco curioseando a los humanos, conoce al príncipe Erick, al que salva de perecer ahogado.

Ariel en contra de su padre, pide ayuda a la bruja de los mares. Úrsula para que la ayude a ser humana y pueda estar con Erick.

La bruja le propone un trato: que durante tres días ella la ayudará a ser humana para que logre que el príncipe la bese y se quede como humana, mientras la bruja tiene su voz, pero que si en esos tres días no la besa, ella se quedará con su voz y le pertenecerá para siempre, cosa que no logra porque su padre se entera y la salva, logrando posteriormente que su este se dé cuenta que ella quiere a Erick y la convierta en humana para que se quede con su príncipe.

¹¹⁸ MASCARDÓ Ibidem.Pág.28

La sirenita en opinión de Mascardó “retomó las adaptaciones de los cuentos de hadas, costumbre que ya no había en la compañía Disney desde La Bella Durmiente. La sirenita se hizo como una adaptación libre del cuento de Hans Christian Andersen, que relata las desventuras de una joven sirena enamorada de un príncipe humano, pero el trágico desenlace de la narración fue sustituido por el final feliz que requiere una historia de animación que es pensada para todos los públicos”¹¹⁹.

En la sirenita la bruja Ursula es un personaje terrorífico que vive en una gruta submarina decorada con las almas torturadas de aquellos a quienes engañó, además muestra los modales de una cabaretera, mezclados con los de una diva de ópera, mientras entona su lúgubre melodía.

Ariel tiene como defecto que nunca obedece a su padre y por eso siempre le sale todo mal. Es ingenua y testaruda, pero al final de la historia cambia su forma de ser y logra volverse humana.

El mejor valor que tiene Ariel es la valentía y su defecto principal es que es testaruda, nunca obedece a su padre ni sigue consejos.

En este personaje Disney recurre a la imagen de la mujer ingenua engañada por los malvados, donde una vez metida en problemas necesita de la ayuda de otros para restablecer su sueño, se agrega el elemento de la vida aspiracional que se desea pero no se logra porque la realidad alcanza a los personajes, la lucha entre los sueños y lo cotidiano incrusta los personajes en el conflicto central de trama.

¹¹⁹ MASCARDÓ Ibidem. Pág. 62

CENICIENTA.

Inspirada en el cuento clásico de Perrault, la Cenicienta, es una muchacha que vive sufriendo con su madrastra y sus hermanastras, porque la tratan mal y la esclavizan encargándole de las tareas domésticas de toda su casa y vive consolada por sus amigos, los animales de la casa; unos ratones y un perro.

Un día cuando se anuncia que el príncipe heredero va a elegir esposa durante un baile en el palacio, Cenicienta descubre que tiene una oportunidad de convertir sus sueños en realidad, pero su malvada madrastra trata de que no asista para que una de sus dos hijas sea la elegida por el príncipe y no Cenicienta, así que logra que no pueda ir dañando su vestido; pero sus amigos los animales y su hada madrina la ayudan a ir al baile y logra conocer al príncipe.

Como la condición impuesta por la hada madrina para que fuera al baile es que regresara a las doce de la noche, hora que termina el hechizo que la ayudó a ir al baile, en su carrera por regresar rápido, pierde una zapatilla que le servirá en un futuro para que la reconozca el príncipe y logre realizar su sueño casándose con él.

Cenicienta tiene la capacidad de soñar a pesar de sus penas y se puede observar que su valor característico es la inocencia. Nuevamente Disney relata la idea de la bella chica atrapada en una realidad que no merece; pues todas sus cualidades (belleza física, inigualable voz, perfectos sentimientos, ternura indómita y sencillez inigualable) la identifican con una verdadera princesa, es decir, sus hermanastras son el reflejo de lo que nunca podrá llegar a ser, esta aportación corta de tajo la diferenciación entre los que merecen ser y con ayuda pueden llegar a ser y los que no.

BELLA. (LA BELLA Y LA BESTIA).

Es la historia de un príncipe déspota y soberbio que desprecia la rosa que le ofrece una anciana que en realidad es una bella hechicera que molesta convierte al príncipe en una bestia, encanta su castillo y le deja dos obsequios un espejo para que pueda ver para el mundo exterior, ya que como es tan feo, no quiere salir de su castillo y también le da una rosa cuyos pétalos van cayendo lentamente de manera que si cae el último sin haber conseguido el amor de una mujer, será bestia para siempre.

Cuando el padre de una muchacha de la aldea: Bella, se pierde y va a dar al castillo, Bestia aprovecha para obligar a Bella a que se quede con él y así liberar a su padre, pero con el tiempo ella se enamora de él y se logra romper el hechizo, volviéndose la bestia humano otra vez y quedándose con Bella.

La bella y la bestia, fue el primer film de animación nominado al Oscar a la mejor película. La banda sonora de la cinta es elemento clave de esta película que se configuró como una genuina comedia musical, además por primera vez en la historia de la producción animada de Disney se realizó en estudios españoles, con un resultado de gran calidad.

La bella y la bestia se basó en un cuento clásico de Madame Leprince de Beaumont, “en el aspecto técnico se combinó con lo innovador, hay una coexistencia de las técnicas clásicas de animación con los últimos avances de informática, como puede apreciarse en la espectacular escena del baile de salón entre Bella y Bestia.”¹²⁰

Bella, tiene como principal valor la inocencia, pero su mayor defecto es que es muy soñadora porque eso la hace que descuide su vida cuando sin darse

¹²⁰ MASCARDÓ Ibidem. Pag.67

cuenta cae en las manos de la Bestia quien la obliga a permanecer junto a él. Su aportación temática está en la utilización del recurso de conflicto de valores; amor al padre y miedo a la bestia; amor al aspecto físico y amor a la belleza interior; libertad y sacrificio. Sin embargo la recurrencia al final feliz, destaca la importancia de que el bien siempre triunfa y que los príncipes y las princesas siempre son bellos y perfectos.

YAZMÍN.

Es la historia de una mujer que desea casarse por amor y quiere conocer la vida fuera del palacio en el que vive. Quiere vivir aventuras y es fuerte e independiente, suele arreglárselas por sí misma.

Rechaza a los pretendientes que se le acercan porque no le gustan, pero cuando conoce al príncipe Alí empieza a descubrir cómo viven los demás ciudadanos y encuentra la libertad que tanto deseaba.

Su principal valor es que es muy fuerte, pero es desconfiada, le gusta hacer las cosas por ella misma, no confía en los demás. Este personaje no espera el conflicto narrativo de la trama, ya está conflictuada de ante mano, por lo que podría considerarse una mujer más real “de carne y hueso”, sin embargo, no es cualquier mujer, es una mujer en posibilidades de escoger a un príncipe y de esta manera se allega los valores que este le proyecta, los conflictos de clase se presentan de una manera simple, donde con solo desearlo, la situación para el mundo rosa que rodea a la princesa coincide.

AURORA.

Más conocida como *La Bella Durmiente*, fue sin duda uno de los proyectos más ambiciosos de Walt Disney, pero de ella se tratará en el siguiente capítulo. Sirva la anterior aproximación a las princesas para darnos una idea de la recurrencia de las temáticas y valores; de la solución mágica de los conflictos y de las características sociales y estéticas de las princesas.

CAPÍTULO 3

LA BELLA DURMIENTE: AURORA.

AURORA Y EL PRÍNCIPE.



Fuente: DISNEY, Princesas, editorial Televisa, 2010, Pág.centrales.

CAPÍTULO 3 “LA BELLA DURMIENTE: AURORA”

**“A VECES TIENES QUE TRABAJAR
DURO PARA CONSEGUIR TUS
SUEÑOS: PERSEVERA Y
SALDRÁS ADELANTE.”**

**Diálogo de Aurora en la cinta
Cuentos encantados de
Walt Disney.**

En este capítulo se hablará de manera particular de la protagonista de la película *La Bella Durmiente: AURORA*. Por lo que, al ser el personaje central de este trabajo es imprescindible conocer más acerca de ella para comprender mejor, cómo logra transmitir a las niñas comportamientos cuando la admiran en la cinta animada.

Como preámbulo de este capítulo se describirá la forma en la que se elaboró la película *La Bella Durmiente*, se expondrá una sinopsis de la misma y una pequeña descripción narrativa de Aurora. Después para conocer al personaje *Aurora*, se relatará una breve historia del personaje cinematográfico del cuento la *Bella Durmiente*.

Se expondrá una descripción física del personaje, para conocer a *Aurora* también físicamente y comprender porque les llama y porque la atención a las niñas. Se hará un análisis tanto visual como significativo de contexto.

Posteriormente se relatará la trascendencia que tiene el personaje de *Aurora* y porque se considera que es paradigmático, como estereotipo y representación de un tipo de realidad proyectada hacia la infancia.

Para finalizar este capítulo se observarán las proyecciones que tiene el personaje de *Aurora*. Si se trata de un personaje en transformación y si es el caso, cómo se ha venido adaptando.

LA PELÍCULA: LA BELLA DURMIENTE DE WALT DISNEY.

Según Walt Disney¹²¹, el proyecto que el mismo dirigió: La Bella Durmiente del Bosque, se discutió durante dos años, antes de conseguir la aprobación y hasta el 19 de enero de 1950, quedó registrado el título en el Johnston Office, oficina establecida por la Asociación de Productores para la protección de títulos.

En esta primera fase se hicieron algunos bocetos preliminares para discutir las posibilidades de la narración y las secuencias cuando se reunieron en las oficinas de los estudios de Walt Disney en Burbano, un grupo de ideadores de la Bella Durmiente del Bosque, ante los story boards para crear un guión.

Walt y sus ideadores comenzaron a plasmar una trama del film que fuese capaz de mantener el interés del público durante una hora y veinte minutos de proyección. Y reforzaron la trama para conseguir efectos dramáticos.

Todos los problemas de la trama fueron estudiados y sopesados durante largos meses de conversaciones con Walt, y en muchas sesiones ante los apuntes y ante los story-boards.

“El sueño de la Bella Durmiente se confió al proyecto a Erdmann Penner y a Joe Rinaldi, para que lo retocasen posteriormente. Sólo en diciembre de 1956, pudo comenzarse por fin el trabajo de la hermosa princesa.”¹²²(...)

¹²¹ DISNEY Walt, Maravillas de los dibujos animados. Pág. 30, 31, 54.

¹²² DISNEY Ibidem.

Para hacer la película la Bella Durmiente del Bosque, “se estuvo trabajando durante más de siete años, requirió el esfuerzo creador de centenares de personas y costó más de cuatro millones de dólares”. Walt Disney consideró que la película se había convertido en un arte.

Por otra parte, técnicamente la película se hizo así: Bajo la dirección de Walt, los ideadores dibujaron el tipo de Aurora, su aspecto y su comportamiento. El personaje tomó una forma precisa, después de años de estudio y de experimentos por parte de muchos creadores. Era necesario darle dimensiones, costumbres y movimiento a la figura ilustrada en los esquemas del storyboard.

Los escenificadores técnicos debían ocuparse de que se adaptara bien a los fondos. Los expertos en color indicaban la tonalidad más apropiada para los vestidos. Un figurinista, Tom Oreb, creó los modelos en los que la figura aparece en todos los gestos, ademanes y actitudes posibles. El animador fue el encargado de hacer que la figura se moviera.

SINOPSIS DE LA PELÍCULA.

En la película la Bella Durmiente, se comienza relatando que a la princesa, sus padres (los reyes en el cuento) la nombraron “Aurora” porque significa el alba que llena todo de luz y calor, tal como la niña Aurora los llenaba de felicidad a ellos que la habían esperado con mucha alegría.

Continúa la historia a base de cantos por la felicidad del nacimiento de la princesa, después se narra cómo llegan El rey Humberto con el príncipe Felipe su hijo, anunciando que quedarán comprometidos éste y Aurora desde ese momento en matrimonio, también llegan las hadas buenas que le dan a

Aurora el don de la belleza el don de una melodiosa voz, pero también llega la hechicera Maléfica, sin ser invitada y por esta razón, lanza un hechizo a la princesa para que cuando llegue a los 16 años se pinche el dedo con una rueca y muera.

El hada Primavera consternada, ayuda a la princesa dando su don en el que dice que cuando se pinche la princesa no muera, solo duerma y que cuando le den su primer beso de amor despierte.

Ante este hechizo, las hadas se llevan a Aurora a vivir a una cabaña hasta que cumple 16 años, fecha en la cual conoce también al Príncipe Felipe en el bosque en el que se encuentra recogiendo fresas que le encargaron sus tías y aprovecha para cantar con sus amigos los animales.

Sin saber que el príncipe era la persona que conoce en el bosque, se enamora de él y queda de verlo en su casa por la noche, al llegar, Aurora es sorprendida por sus tías con sus regalos de cumpleaños un vestido y un pastel y además le confiesan que es una princesa y que se tienen que ir al castillo, esto lastima mucho a Rosa como le llamaban las hadas y se pone a llorar, puesto que ya no acudirá a la cita.

Mientras la princesa y las hadas se van al castillo y pese a los esfuerzos de los reyes por esconder todas las ruelas del reino, Aurora es presa de un encantamiento hipnótico que la lleva hacia su destino, finalmente se pincha el dedo y queda profundamente dormida, las hadas tristes encantan el reino para que todos duerman junto con Aurora y el tiempo se congele. La hechicera Maléfica aprovecha para llevarse al Príncipe preso al calabozo del castillo horrible donde vive, permaneciendo prisionero hasta que las hadas le ayudan a escapar.

En el camino hacia el castillo en donde está Aurora, la hechicera Maléfica le tiende varias trampas al príncipe y la más peligrosa al final es en la que se convierte en dragón para matarlo, pero las hadas lo ayudan y logra matar al dragón (maléfica), llegando entonces el príncipe a cumplir con darle el beso de amor a Aurora que la despierta del sueño en el que estaba.

Finalmente la princesa Aurora y el príncipe Felipe, bailan alegremente en el salón principal del castillo en donde sus padres los admiran y se observa que el vestido de Aurora va cambiando de color cuando las hadas flora y primavera juegan a ponerlo rosa y azul respectivamente, culminando con este baile la historia.

3.-BREVE HISTORIA CINEMATOGRAFICA DE AURORA.

La Bella Durmiente (Sleeping Beauty), es el decimosexto largometraje animado de Disney. Producida por Walt Disney para Walt Disney Productions y su estreno fue el 29 de enero de 1959.¹²³

Esta película fue la última producida por Walt Disney, basada en un cuento de hadas (después de su muerte el estudio volvería al género con La sirenita hasta 1989). Fue también el último largometraje de Disney entintado a mano antes de que se hiciera común el proceso de xerografiado, es el primer largometraje animado rodado en Super Technirama 70, un proceso de pantalla panorámica de gran formato.

¹²³ En línea www.disneylatino.com.mx/consulta abril 2010 7hrs.

La producción de la película se hizo durante casi toda la década de 1950 porque se empezó a trabajar con el guión en 1951, las voces se grabaron en 1952, la producción de la animación y la banda sonora en estereo lograron grabarse entre 1953 y 1958.

La dirección de la película estuvo a “cargo de Les Clark, Eric Larson y Wolfgang Reitherman, bajo la supervisión de Clyde Geronimi. El guión lo adaptaron a partir del cuento de hadas La bella durmiente de Charles Perrault, por Erdman Pender con ayuda de Joe Rinaldi, Winston Hibler, Hill Peet, Ted Sears, Ralph Wright y Milt Banta.”(...). La banda sonora y las canciones fueron adaptadas del ballet “La Bella Durmiente de Pyotrilyich Tchaikovsky”.¹²⁴

Como se dijo anteriormente La Bella Durmiente destaca entre los largometrajes de Disney por ser el último en que se utilizó celuloide entintado a mano porque Disney quería lograr que fuese como un tapiz en movimiento, evitando las formas suaves y redondeadas propias de las películas de la empresa usando un aspecto más estilizado.

Fonte¹²⁵ explica que Eyvind Earle fue el diseñador de producción, el diseñador de los escenarios y seleccionó los colores para la película, siendo también el responsable de pintar la mayor parte de los fondos.

El aspecto visual de la bella durmiente se debe enteramente a Earle, quién creó un tapiz medieval basado en las pinturas de artistas como Durero, Van Eyck, Brueghel y Botticelli. Todo su trabajo constituye una de las declaraciones de estilo más uniforme para una película de animación de Walt

¹²⁴ En línea, disneylatino/princesas. Consulta 3 abril 2010, 3 hrs.

¹²⁵ FONTE Jorge, Walt Disney, El Universo Animado de los Largometrajes. V.I

Disney. Más que cualquier otra película Disney, *La Bella Durmiente* refleja, una idea única. Earle tuvo mayor influencia sobre el aspecto de los personajes y los fondos que cualquier otro diseñador de estudio. No sólo diseñó los fondos y el estilo visual general de todo el film, sino que influyó notablemente también en la caracterización de los personajes.

“La principal innovación, en la película, fue la estilización y el predominio de los ángulos y las líneas rectas, y el sistema Technirama en 70mm ayudaba a acentuar más este efecto”.¹²⁶

Por otra parte “*La Bella Durmiente* recibe el mismo nombre que en el ballet de Tchaikovsky, princesa Aurora. El príncipe lleva un nombre que era familiar a los estadounidenses de la década de 1950 se llama Felipe igual que el duque de Edimburgo. El hada mala se llama Maléfica (*Maleficent* en inglés).”¹²⁷

Es oportuno decir que algunos aspectos de la trama de esta película provienen de las ideas que se habían pensado originalmente para *Blancanieves* y los siete enanitos y que descartaron, como las escenas en que Maléfica captura al príncipe y la escena en que el príncipe huye del castillo arriesgándose a morir. No fueron utilizadas estas escenas en *Blancanieves* porque Disney no creía que con los medios que se disponía en la época se pudieran desarrollar de manera creíble.

Antes de comenzar a producir la animación se realizó un rodaje con que Disney insistía en que debía parecerse todo lo posible a la imagen real.

¹²⁶ FONTE.Ibidem.

¹²⁷ En línea www.dibujos... Ibidem.

Por otra parte cuando se comenzó a discutir el proyecto de la Bella Durmiente, surgió el problema de la música, no sabían si emplear la música compuesta por Tchaikovsky, en 1889, para el ballet de La bella durmiente, algunos dijeron que no “que la música estaba anticuada y hubiera hecho pesada la película, en los primeros momentos se abandonó esa idea, escribieron partituras originales por compositores ajenos a la empresa, pero Walt no estaba satisfecho y volvió a la idea de utilizar a Tchaikovsky.”¹²⁸

3.1 DESCRIPCIÓN VISUAL DE AURORA.

La Bella Durmiente es una Princesa cuyo nombre verdadero es *Aurora*.

La Princesa tiene el cabello largo y rubio, sus ojos son azules y según disney latino: la silueta alta y esbelta de la princesa Aurora está basada en la de Audrey Hepbum.¹²⁹

Aurora tiene como valor principal la alegría aparte que es muy romántica y delicada, y disfruta cantando para sus amigos y animales.

En la película resaltan de su personalidad su pasión por el amor, además aparece como amable, juguetona, tímida, gentil e ingenua, ama las cosas simples de la vida y a los animales. Pero en la mayor parte de la película se siente sola porque vive aislada en una cabaña en el bosque.

Es muy generosa y sólo piensa en lo que otros quieren de ella, en lugar de lo que quiere para si misma y le tiene miedo el hada perversa, que se llama Maléfica. Las hadas la han dado los dones de la belleza y el canto.

En base a la opinión de Fonte, el personaje de Aurora fue elaborado “cuando tenían problemas para encontrar una muchacha que fuese diferente

¹²⁸ DISNEY, Ibidem, p.90.

¹²⁹ En línea www.princesas.com.mx en disney latino, consulta abril 2010, 3 hrs.

de Blancanieves, de Cenicienta, de Alicia, y de otras heroínas de los largometrajes precedentes y que ella misma fuera una heroína.” Entonces elaboraron el personaje de la siguiente manera:

Tom Oreb dibujó algunos bocetos preliminares de una jovencita esbelta, graciosa, segura de sí misma, que se parecía excesivamente a la actriz más importante del momento Audrey Hepburn. Entonces Marc Davis modificó algunos rasgos de la actriz y le añadió a la princesa una enorme mata de pelo, cuyo espeso volumen disimulaba un poco el estilizado cuerpecillo de la dama.

La Princesa Aurora tenía dieciséis años por lo que convenía una voz joven, pero a la vez debía tener cierta dignidad y madurez. Querían una hermosa voz armoniosa de soprano que encontraron en Mary Costa, una cantante del coro de Walter Suman que ya había trabajado para el Estudio Disney, tras superar las pruebas hechas a más de cuarenta muchachas.

El principal problema de Aurora según Fonte¹³⁰, sería que Aurora lograra ser querida como la cándida Blancanieves y la impetuosa Cenicienta, esto debido a que es la heroína que más tarda en salir en pantalla (17 minutos) y la que cuenta con menos tiempo de presencia en su propia película. Aparte resulta demasiado pasiva y dominada por las circunstancias de su destino.

Aunque en opinión de Fonte “para las nuevas generaciones esta anoréxica sea un modelo a seguir, Aurora supone un serio retroceso en el universo femenino Disney”¹³¹; al dibujarla se eliminaron las redondeces, le hicieron una figura elegantemente alargada y una nariz respingona. Además tanto psíquica como temperamentamente es mucho más madura que Blancanieves, y por

¹³⁰ FONTE Ibidem.

¹³¹ FONTE Ibidem.

supuesto, mucho más bonita. Sin embargo, se trata de una extraña belleza convertida en toda una incitación a romper uno de los más grandes tabúes del deseo sexual: la necrofilia.



Fuente: Disney, Princesas, editorial televisa, 2010, Pág.8

AURORA.



Fuente: DISNEY, Cuentos de esplendor, editado por publications internacional, ltd, 2010, Contraportada.

Para el papel del Príncipe se escogió de entre más de veinte cantantes, de los cuales se eligió a Hill Shirley, ya que su voz de barítono tirando a tenor, evocaba perfectamente la juventud del príncipe y su experiencia en el campo de la opereta le hacía más fácil recitar el diálogo de la fábula.

El príncipe Felipe animado por Milt Kahl-es un apuesto galán: es alto, delgado, de tez blanca, cabello café y nada tiene que ver con los pasivos y desconocidos príncipes de Blancanieves y la Cenicienta. Viste a lo largo de la trama un pantalón gris, camisa negra, capa roja y botas cafés.

Al príncipe Felipe en la película se le conoce siendo un niño, y de mayor se muestra audaz e intrépido, también es respondón, ya que le dice a su padre, que se casará con una campesina, cuando se produce la confusión de identidades. A largo de la filmografía Disney no se encuentra a un príncipe como Felipe.

El príncipe en la cinta La Bella Durmiente, nunca pierde la calma, no ríe, y mucho menos fuerte. “Cuando se enfada se limita a fruncir las cejas. Todo lo hace con reserva y discreción. Su cara no tiene la movilidad del rey; no se deforma jamás, en ninguna expresión”¹³².

Cuando el príncipe en la película se arma con la espada de la verdad y el escudo de la virtud, para combatir a Maléfica, representa el bien y cuando la enfrenta refleja su valentía.

¹³² DISNEY, Ibidem. Pág.54

El caballo del príncipe, Sansón, “no era un caballo cualquiera, era ágil, agraciado y elegante. Tenía bastante carácter y expresividad para hacer cualquier escena con su dueño.”¹³³

EL PRÍNCIPE FELIPE MONTADO EN SU CABALLO SANSÓN.



Fuente: DISNEY, Cuentos de esplendor, editado por publications internacional, ltd, Illinois, 2010, Pág.97

¹³³ DISNEY, Ibidem. Pág 56.

Las hadas buenas fueron creadas por Frank Thomas y Ollie Johnston siendo las encargadas de cuidar y proteger a Aurora para evitar que se haga realidad la maldición de Maléfica. Estas abuelitas carecieron del encanto de sus precedentes el Hada Azul, el Hada Madrina y Campanita. En los primeros tratamientos del guión las hadas debían actuar conforme a sus nombres: Flora que viste de rojo, debía presidir las plantas, Fauna con su traje verde, los animales y Primavera, de azul, controlaba el clima. Pero finalmente estas ideas se desecharon.

LAS HADAS PRIMAVERA, FAUNA Y FLORA.



Fuente: DISNEY, Cuentos de esplendor, editado por publications internacional, ltd, 2010, Pág.109

La emperatriz del mal, Maléfica aunque presenta claras semejanzas con las madrastras anteriores, tiene identidad propia. Es más estilizada que éstas, “con su cutis verde de reptil, luce una lujosa cornamenta y lleva una capa modelo murciélago. Es extremadamente irascible, delgada y esquizofrénica y al final descubrimos su verdadera naturaleza, al transformarse en un negrísimo dragón salido del infierno, ya que invoca al mismo Lucifer, lo que la hace más peligrosa que la misma madrastra de Blancanieves”.¹³⁴



LA HECHICERA MALÉFICA.

Fuente: DISNEY, Cuentos de esplendor, editado por publications internatonal, ltd, 2010, Pág.87

¹³⁴ FONTE Ibidem.

Por otra parte, volviendo con Aurora, Disney latino informa que en la historia de la película:

Aurora fue criada bajo la tutela de las hadas Flora, Fauna y Primavera, Aurora es una muchacha gentil, cariñosa y considerada. Pero cuando conoce por casualidad al príncipe Felipe en el bosque, sus ganas de encontrar el amor hacen que desoiga las advertencias de las hadas, que le habían dicho que tuviera cuidado con desconocidos.

Poco después, averigua la verdad sobre su origen y su pacífica vida llena de desconcierto. Cuando por fin el príncipe la despierta de su sueño. La Bella Durmiente ha dejado de ser una niña aislada del mundo para convertirse en una joven madura, lista para contraer matrimonio.¹³⁵

Del análisis se desprende que La Princesa Aurora aún cuando aspira a casarse con un príncipe, el de sus sueños como ella misma dice, siempre vive con el temor de no hablar con extraños, cosa que le piden siempre sus tías (las hadas buenas) que no haga cuando salga sola, pero aún así ella trata de ser feliz hablando con los animales del bosque que son sus únicos amigos, pues como está muy aislada en la cabaña no tiene nadie más con quien hablar fuera de las hadas a las que cree sus tías, se pasa cantando y bailando sola pero siempre rodeada de los animalitos que la acompañan.

La relación de la princesa con los animales se vuelve mística al igual que había pasado con otras princesas como Blancanieves, la naturaleza se convierte de esta forma en un reducto de confort y seguridad sujeto a contaminarse por la presencia del mal encarnado no solo en Maléfica sino en todos los extraños, la paranoia de la familia real y de las hadas obligan a la

¹³⁵ En línea www.disneylatino.com.mx bella durmiente, consulta marzo 2010 7 hrs

doncella a sufrir el aislamiento con timidez y resignación.

Podría decirse que los animales adquieren el carácter de humanidad recurrente en las películas de Disney y que no alcanzará su madurez hasta que no les otorga en la filmografía subsecuente personalidad propia.

La relación simbiótica de Aurora con el bosque está cargada de una significación particular cuando se encuentra que resulta ser un ambiente extraño, en el que ella ha entrado de manera forzada, su verdadero lugar es el Palacio, como una verdadera princesa.

Por otra parte en lo que se refiere al color empleado en la película para hacer lucir a la princesa Aurora, destaca el gran colorido del vestuario de la Princesa, en medio de la trama, porque durante la película es un vestido de campesina marrón con gris, no muy llamativo pero cuando las hadas le regalan su vestido de cumpleaños que es de color rosa brillante, y las hadas juegan a cambiarlo de color (rosa flora y azul primavera) en el baile con el Príncipe, un contraste rotundo al igual que su vida toda.

Se puede observar que el color del vestido de la Bella Durmiente sirve para atraer la atención de las niñas y que deseen ser como Aurora y tener un vestido como el de ella, despertando con esto el interés de estas hacia el personaje y a los objetos relacionados con él, estimulando el deseo de tener esos objetos para parecerse al personaje.

También el color afecta las emociones porque el color rosa brillante y el azul producen un impacto en las niñas: el rosa que representa la inocencia de Aurora y el azul la nobleza (que es de sangre azul), pues es una princesa, esto las impulsa a imitarla para ser como ella, porque como el color es un

factor psicológico que es asociado con la belleza a las niñas les parece que si imitan el vestido de Aurora del mismo color, serán más bellas.

Con base en lo anterior se deduce que los colores del vestido de Aurora tienen un significado especial que no solamente sirve para llamar la atención a las niñas en la película sino que también tiene un significado importante para el consumismo, del que se hablará más ampliamente en el capítulo cuatro.

Ahora bien, los colores son parte esencial de la película La Bella Durmiente, porque para lograr proyectarlos en este film Disney dice que Earle tomó en cuenta: diversos factores como “la iluminación, dado que los dibujos animados se toman y se proyectan con una luz potente, presentan casi los mismos problemas que la pintura, sobre cristal. Algunos colores vivos, aunque agradables a la vista en una pintura normal, pueden resultar cegadores en una película. Además los colores vivos se suelen reservar para las figuras, ya que algunas escenas duran apenas unos segundos y la atención del público debe concentrarse inmediatamente sobre los hechos”.¹³⁶

Earle empleó 5 años en crear los colores y los fondos de La Bella Durmiente del Bosque.

Los personajes en la película resaltan perfectamente sobre los fondos, hay figuras de muchos colores, como el príncipe, la princesa, el caballo Sansón, el búho, los conejos, la ardilla y muchos pajaritos. Earle “logró que resultaran bien todos con el mismo fondo pintando la floresta con diversas

¹³⁶ DISNEY Ibidem

gradaciones de color verde: verde frío, verde oscuro, tonos más débiles que los colores de los animales y de las figuras humanas.”¹³⁷

Los colores de los trajes se hicieron de manera que dieran la impresión general de un solo color, aunque en la realidad se hubiesen empleado muchos. Así el rey Humberto lleva un traje naranja, completado por un colete azul y por otros adornos, pero el color naranja es el que predomina en él.

A veces, para el traje de un personaje hay que recurrir a un color apagado. La princesa vestía unos matices de gris y marrón en la escena del bosque, porque tenía que comparecer junto con otros personajes de colores vivos.

Earle, no sólo tuvo que idear el estilo del color para la película, sino procurar que este estilo estuviese en armonía con los veinte o más artistas que le daban al film la contribución de su talento. Earle, perseveró, participando así en la creación de una película de dibujos animados que merecía sin reservas, el título de una obra de arte. Porque eso, y no otra cosa es La Bella Durmiente del Bosque.¹³⁸

3.2 TRASCENDENCIA DE AURORA.

En este apartado, se observará como ha trascendido el personaje Aurora, a través del tiempo, ya que aunque la película nunca se volvió a filmar, se conservó la primera versión y se volvió a sacar renovada el año pasado 2009, que cumplió 50 años la Bella Durmiente.

¹³⁷ DISNEY Ibidem.

¹³⁸ DISNEY Ibidem.

En su 50 aniversario la película La Bella Durmiente tiene lo último en tecnología, pues esta innovadora película, ahora restaurada a su esplendor original con nueva restauración digital, mejorado de imagen y sonido (sound track original) y en video o para home theater cuenta con material extra como es: inicio alterno nunca antes visto, canciones eliminadas, cómo se realizó la película, una presentación completamente nueva, video musical nuevo, juegos y actividades como: paseo por el castillo de la Bella Durmiente, el juego completamente nuevo del baile encantado.¹³⁹

Datos técnicos:

Idiomas: inglés, español, portugués e hindú.

Banda de sonido cinematográfica original restaurada. (widescreen).

Además la película y el personaje Aurora, a pesar de que no se hizo una segunda parte de la misma, siguen vigentes, se nota cuando las niñas al ver la película tratan de imitar algunas conductas o cambiar su estilo de vida. Este cuento se ha transmitido de generación en generación logrando que siga vigente la película.

En sus inicios se contaba la historia de la bella durmiente con el ballet de Tchaicovski, luego vinieron los cuentos escritos que los padres leían a sus hijos, después mediante discos contaban la historia, posteriormente con la aparición del cine y la televisión se difundió con mayor amplitud

Por otra parte Walt Disney nos habla en su libro sobre la Bella Durmiente y dice que “en treinta años se pasó de los primeros dibujos, más bien bastos, a la conmovedora ilustración de La Bella Durmiente, la animación se había convertido en un arte.”¹⁴⁰ La realización de la película tardó 7 años pero lograron hacer del personaje principal Aurora, una princesa importante, lo cual

¹³⁹ En línea www.disneylatino.com, consultado 10 junio 2010, 8 hrs.

¹⁴⁰ DISNEY, Ibidem. Pág.8

ha ayudado en la actualidad para que el personaje no pierda vigencia al igual que la película.

Ahora bien según Anderson, en la *Bella Durmiente* “era fundamentalmente un triunfo del bien sobre el mal”¹⁴¹, logrado esto en la escena en la que el príncipe armado con la espada de la verdad y con el escudo de la virtud, representa al bien y la Maléfica se considera el supremo poder del mal. Para ella es de tal modo inconcebible que alguien pueda vencer su poder que no se preocupa de perseguir al príncipe, para detenerlo solo pronuncia las palabras de un hechizo, pero al final es derrotada por el bien: por el príncipe con la ayuda de las hadas buenas. Todo esto lleva a comprender porqué el mensaje aún es actual y de moda aunque la película no se haya vuelto a adaptar en tanto tiempo.

La relación conflictiva entre el bien y el mal “eros y tanathos”, es recurrente en el manejo del conflicto cinematográfico (nudo), sin embargo para Disney parece ser la forma tradicional donde se establece la estrategia del triunfo del bien como el triunfo del “deber ser”, cada vez que el mal es derrotado, con el se derrotan también la visión del universo de lo indeseable, lo socialmente reprobable, claro está, desde el punto de vista del orden social que se ha justificado de ante mano.

3.3 PROYECCIONES DE AURORA.

En la actualidad, la película *la Bella Durmiente* ha conseguido seguir proyectando la imagen de *Aurora* como una persona buena, inocente, alegre,

¹⁴¹ ANDERSON.Op cit en Disney Ibidem. Pág. 129

hermosa, que se comporta de acuerdo al modelo de comportamiento que le fue transmitido por sus madrinas las hadas.

Ahora bien, la película de la *Bella Durmiente* no ha sufrido adaptaciones en la actualidad, tampoco el personaje, ya que aunque hicieron una película *Cuentos Encantados* en donde *Aurora* es protagonista, no tiene nada que ver con la *Bella durmiente* pero al personaje lo conservan con sus mismas características físicas.

En el film *Cuentos Encantados* se puede ver que tratan al igual que en las demás cintas de Disney, de impulsar los valores de la vida cotidiana; en este caso impulsan el valor de la perseverancia, como se verá a continuación en la síntesis de esta nueva versión.

La película inicia con que el rey (padre de Aurora), le deja encargado el reino y afirmándole que ella podrá con todo y diciéndole: “Persevera y saldrás adelante” y antes de partir le da las llaves del reino.

Aurora comienza a hacerse cargo del reino, primero atiende la cocina, organiza todo, luego el jardín y mientras se ocupa de eso está cantando como es su costumbre, después se dedica a firmar documentos pero no sin antes leerlos.

En esta parte se observa que en el personaje la única modificación que ha recibido Aurora es que ahora tiene obligaciones que antes no tenía y que es un poco desconfiada.

Por su parte las hadas no dejan de tratar de ayudar a Aurora en todo, una de ellas hasta le presta su varita mágica en lo que se va, pero esto le trae a Aurora una serie de problemas como que: al querer ayudar a una persona del pueblo a tener unos cerdos, no sabe cómo usar la varita mágica y hace

muchos cerdos verdes que después no puede desaparecer, entre otros problemas, eso la decide a ya no usar la varita y con ello aprende como lo dice ella misma a que “Si algo se pone difícil no debe rendirse ni usar una salida fácil”.

Aquí se puede observar que Aurora no ha dejado de depender de las hadas, pero después de sus malas experiencias, piensa que debe de hacer las cosas por ella misma y no utilizar la varita mágica para resolver sus problemas.

Al final termina diciendo que “Hay cosas que requieren de trabajo y que a veces tienes que trabajar duro para conseguir tus sueños”.

El personaje cinematográfico de Aurora, ha sufrido modificaciones a través del tiempo, aunque la película *La Bella Durmiente* no tuvo continuación, en la cinta *Cuentos Encantados*, las modificaciones que se pueden observar son que en este film Aurora ya es capaz de sustituir al rey, es responsable del castillo en lo que él se va, ya se observa que tiene reconocimiento social pero, a pesar de esto el personaje no pierde sus características fundamentales.

Esto está relacionado con las adaptaciones que el papel de la mujer ha tenido a lo largo del tiempo en la sociedad, arrancada de los trabajos domésticos para incrustarse en el ámbito laboral, sugiere un personaje más actual, adecuado a las expectativas de la mujer moderna.

Ahora bien, “de la leyenda de *La Bella Durmiente* existen distintas versiones, ya que se basa según Walt Disney en dos corrientes del folklore popular; encantamientos de sueño y la venganza de un ser sobrenatural por una ofensa recibida. Pero nos centramos sólo en dos interpretaciones “la de

los hermanos Grimm y la de Perrault, por ser en las que se basa la película, ya que ambas presentan notables diferencias.”¹⁴²

La versión de Perrault se compone de dos historias: en la que la princesa se duerme cien años, y una segunda parte, en la que las desgracias de la Bella Durmiente no cesan al querer ser devorada por la madre del príncipe: una ogresa que quiere comérsela a ella y a sus hijos, y que al no conseguir su propósito se suicida lanzándose a un caldero.

El texto de los Grimm, apenas difiere en pequeños detalles de la primera parte de la de Perrault; una rana es la que anuncia el nacimiento de Aurora; sólo invitan a doce hadas, ya que no tenían cubertería de oro suficiente para más, el maleficio del hada mala dura quince años y nada más al cumplir la edad peligrosa, los reyes se van del castillo de viaje. Pero la principal diferencia es que en el cuento de los Grimm el príncipe besa a la princesa, mientras que en el de Perrault, ella se despierta sola.

La película de Disney se distancia notablemente de ambas: Además de actualizar los personajes y las situaciones, entre las principales diferencias destaca que en ninguno de los dos cuentos la princesa tiene nombre. Es en la segunda parte de la narración de Perrault donde aparece el personaje de Aurora, nombre que adoptó la versión de Disney para su heroína. Asimismo, si en el cuento el número de hadas es doce, en la versión cinematográfica, se ven reducidas a tres y, aunque, según la leyenda la princesa creció en el castillo, se decidió que fuera educada por las hadas, y que al llevarla a la fortaleza, fuese la propia Maléfica la que consiguiese que se pinchara con el uso de la rueca.

¹⁴² DISNEY Ibidem.

El mejor acierto de la película según Disney, “consistió en dar vida a Maléfica y no invitarla a propósito al bautizo, en hacer que el príncipe y la princesa se encontraran en el bosque sin saber el uno del otro, y en no seguir las pautas del cuento, en el que la princesa dormía cien años y el príncipe llegaba un siglo después (lo de acortarle el sueño y reforzar el carácter de ambos protagonistas le confirió un toque mucho más romántico)”¹⁴³.

Los guionistas Ted Sears, Winston Hibler y Hill Peet unieron el cuento de los hermanos Grimm “La pequeña Rosaespina” con el de “La bella durmiente” escrito por Perrault, y los modificaron para hacer que la trama encajase dentro de las estructuras de un largometraje de animación de unos setenta minutos. Dotaron de presente, pasado y futuro a unos personajes que en el cuento original resultaban muy planos, prescindiendo del estilo redondeado, de los dibujos y los sustituyeron por contornos angulosos y trazos más lineales, pero lo que le quitaron al diseño del dibujo lo reforzaron en el carácter de estos. Es decir, rediseñaron unos personajes que más bien parecen pertenecer a un cuento gótico que a uno de hadas. Éste es el acierto que en opinión de Disney, “le otorga personalidad a la película, que la hace distinta, haciéndola un cuento maduro”¹⁴⁴.

El cuento de Perrault ha sido llevado a la gran pantalla en doce ocasiones, entre las que destacan dos versiones rusas, un musical, tres películas de animación, dos adaptaciones francesas y una norteamericana.

Por otro lado La Bella Durmiente, La Cenicienta y Blancanieves, parecen formar parte de una trilogía sobre cuentos clásicos, además la bella durmiente

¹⁴³ DISNEY Ibidem.

¹⁴⁴ DISNEY Ibidem.

se ha comparado inevitablemente con sus hermanas de Estudio. La crítica más fuerte que se le ha hecho a la película es que era una mezcla de estas dos, sobre todo en el argumento: las tres hadas recuerdan tanto a los enanitos como a los ratoncitos de Cenicienta, y el parecido de Maléfica con las respectivas Madrastras es demasiado evidente.

Asimismo, el film cuenta con secuencias que ya habíamos visto en otras producciones del Estudio, como la confección de un traje, el baile de las escobas y el beso que despierta a la protagonista.

Aunque hay diferencias con Blancanieves y La Cenicienta son mínimas, las que más destacan son la descripción de los personajes, ya que los personajes secundarios habían destacado por encima de la protagonista en estas dos producciones, en cambio en la Bella Durmiente a las hadas se les elevó a la categoría de personajes principales pero no tuvieron el efecto que los enanitos y los ratoncitos respectivamente. También se le otorgó más protagonismo al Príncipe Felipe que a los príncipes de Blancanieves y Cenicienta. Y finalmente, la creación de Maléfica que aún guardando semejanzas con la madrastra de Blancanieves, mantiene su propia personalidad.

Por otra parte en el cuento escrito de la Bella Durmiente se observan cambios al compararlo con la película de Walt Disney .

Por ejemplo en el cuento escrito “La Bella Durmiente” publicado por Paradise Press, Inc. Diseñado por Q2A creative, adaptación al español de Moisés Salama, en 2008, impreso en China. En este cuento dicen entre otras cosas que para que el príncipe besara a la princesa y la despertara, pasaron años y nunca hablan, como en la película, de que la princesa ya estaba comprometida con el príncipe, sino que dicen que un día un apuesto Príncipe

llegó a la torre donde la princesa dormía, escaló y se arrodilló junto a la Bella Durmiente para besarla...

Además en este cuento se preocupan más por los dibujos que por lo que está escrito, ya que se puede apreciar que es un cuento para niños pequeños, para que les llamen la atención los dibujos animados más que el texto.

CAPÍTULO 4 ESTUDIO DE CASO.

AURORA CUANDO ERA NIÑA.



FUENTE: En línea www.dibujoslatino.com.mx.consultaSep2010 7hrs.

CAPÍTULO 4 “ ESTUDIO DE CASO”

“ ABRE EL CORAZÓN Y LO ENTENDERÁS...”

Diálogo de Pocahontas en la cinta del mismo nombre producida por Walt Disney.

En este capítulo se analizará cómo en el estudio realizado en los niños se ha encontrado, la influencia del personaje cinematográfico Aurora, también se destacarán algunas de las características físicas, psicosociales, de comportamiento e interrelación que caracteriza a los niños en la etapa de 4 a 6 años, debido a que se considera es una etapa fundamental de formación inicial que determinará muchas de las características que los definirán en su etapa adulta.

Además se comentarán algunos comportamientos que tiene el personaje Aurora y que son imitados por las niñas, esto se observará en los mismos niños en los que se realizó el estudio del grupo focal cuya metodología fue la siguiente: se eligió al grupo focal para este trabajo, conformándose con 5 niñas y 5 niños y un moderador, se aplicó un cuestionario para hacer una entrevista de tipo informal en la que se hacían las preguntas y las contestaba la persona que quisiera, se hicieron observaciones y el análisis correspondiente de las respuestas y finalmente se presentaron las conclusiones finales del estudio de caso, las cuales cerrarán este el capítulo.

4.- INFLUENCIA DE AURORA EN LOS NIÑOS.

Aurora es un personaje que logra tener una influencia en los niños, ya que transmite valores que se asocian a conductas deseables como su alegría cuando canta en el bosque con los animalitos, su optimismo pues siempre tiene mucho ánimo en lo que hace, su sencillez, su pasión por el amor pues

espera siempre al amor de su vida, su amistad con los animales, gusta de ser amable, juguetona y amar las cosas simples, es generosa pues piensa únicamente en lo que los demás quieren de ella en lugar de lo que quiere para sí misma, todos los valores ofrecen soluciones a los problemas de la vida cotidiana por eso es importante su influencia en los niños.

También dentro de la película La Bella Durmiente se observan pasiones humanas como el amor que siendo la búsqueda y carencia de otro, como se ha señalado, aquí se ve claramente en cuando Aurora piensa constantemente en encontrar al amor de su vida, el odio se puede observar en Maléfica que quiere hacerle mal a la princesa pues quiere mediante la venganza a su orgullo herido por no haber sido invitada a la fiesta del nacimiento de la princesa, satisfacer su necesidad de revancha, lanzándole un maleficio.

También se pueden ver marcados algunos de los estereotipos de Disney en los que trata de mostrar un determinado tipo de conducta con la finalidad de que el mayor número de personas sigan este ejemplo, así destaca la belleza de Aurora desde el principio cuando una de las hadas se la obsequia como un don, la fealdad de Maléfica al parecerse a un reptil, la simpatía de las hadas buenas. Con ello logra evocar adjetivos en estos personajes por ejemplo con lo bello bondad, simpatía y santidad; con lo feo se le atribuyen características morales como odio, avaricia, egoísmo, etc.

Además como los estándares de belleza o fealdad se adquieren por similitud, uno de los recursos más utilizados en cuanto al personaje es la imitación. De este modo las niñas se identifican con lo deseable socialmente hablando, aunque tengan que acoplarlo de manera forzada a su realidad.

Por otra parte, en la película la bella durmiente hay valores matrimoniales y de poder y supremacía. En lo referente al matrimonio, Aurora siempre

sueña con encontrar al príncipe ideal para casarse, siendo esta su aspiración principal y el príncipe aspira por su parte al trono, pues como se trató en capítulos anteriores en los conceptos disney, el hombre es siempre el pilar de la sociedad y en la mujer el punto culminante es el matrimonio y en esta cinta nada de esto fue la excepción. Los valores de poder y supremacía se observan en la clase social en la cual los protagonistas que son considerados por Disney como juniors, ya que son hijos de familia que su condición económica les permite una vida cómoda y cierto status social, esto aplica al príncipe y también a la princesa aunque ella en un principio vivió como campesina, nunca le faltó nada con sus tías y después que ya se fue al castillo y se casó con el príncipe estuvo mucho mejor.

En el caso de los niños, cuando están en contacto con el modelo de la princesa, al tratar de imitar sus estilos de vida y valores se vuelven consumidores psicológicos, primero de su personaje favorito y después de los productos asociados a estos personajes.

Ahora bien con relación al estilo de vida que consideró Disney en sus películas, el modo de vida americano en el que se basa, también se considera que influye en los comportamientos de las niñas, les ayuda a dar un sentido a lo que hacen, al imitarlas y les proporcionan determinados significados a sus actos para que se sientan contentas y aspiren a ser como ella identificándose plenamente y sintiéndose así superiores al adoptar un estilo de vida parecido al de Aurora.

Por otra parte se puede considerar que el colorido del vestido de la bella durmiente principalmente, también influye, porque atrae la atención de las niñas y con eso desean ser como ella porque como el color es un factor psicológico que es asociado con la belleza, a las niñas les parece que si

imitan el vestido de la princesa del mismo color serán más bellas. Y como el color afecta las emociones produce un impacto en las niñas ya que el color rosa significa la inocencia de la princesa y el azul la nobleza (que es de sangre azul) y con esto ellas desean también tener cosas que se relacionen con el Aurora y que lleven los colores originales de este, para estar mas cerca de su personaje favorito.

Es necesario explicar las siguientes características de los niños en la etapa de 4 a 6 años, que se consideran importantes, para comprender mejor, el porqué de los comportamientos que tienen los niños a esa edad, en relación con la influencia que tiene Aurora en ellos.

Características físicas, psicosociales, de comportamiento e interrelación que caracterizan a los niños en la etapa de 4 a 6 años.

Los niños aprenden por imitación, determinadas actitudes entre los 4 y 5 años, en este periodo adquieren hábitos, moldean conductas y construyen una personalidad, ya que en la infancia se inicia la acumulación de conocimientos que le servirán al niño para poder desarrollarse, empezando así, su socialización escolar de los 4 a los 6 años según especialistas como Piaget¹⁴⁵, para que pueda distinguir a través de saber reflexionar y relacionar lo que observa en la televisión, el cine y todo lo que hay en su ambiente social.

Los niños inician su formación en la edad preescolar porque allí pueden aprovechar con mayor amplitud sus capacidades e inquietudes, por eso en ellos es más fácil recibir una influencia de los medios como el cine y crear una costumbre, por ejemplo cuando los niños ven sus dibujos animados favoritos

¹⁴⁵ PIAGET, en Op Cit.Cerda, Pág.50

los toman como entretenimiento pero también les proporcionan la información que les sirve para entender su realidad y lo comprenden mejor cuando sus padres les explican lo que observan, quienes son los personajes, por qué actúan así, etcétera.

Pero hay que observar que un niño de acuerdo a la opinión de Cerda, "es un ser que no se forma solo, está inmerso en un micro.ambiente familiar y un macroambiente social, en donde tiene que aprender a relacionar ambos en su beneficio personal permitiéndole con ello tener una visión más real para modificar su entorno social"¹⁴⁶, claro si cuenta con sus padres que lo ayuden a interpretar la información que hay a su alrededor y sobre todo de los dibujos animados que ven en el cine principalmente.

El cine según Cerda "educa pues da a conocer situaciones, hechos que se producen en la vida cotidiana a través de sus películas, no es una educación sistematizada, como la que realiza la escuela o como la que enseña la familia, pero es una forma de inculcación cultural, moral y conductual, por la cual las generaciones jóvenes incorporan o asimilan el patrimonio cultural de los adultos y del grupo social en el que viven."¹⁴⁷

Por lo anterior se puede decir que el cine no solamente es en cierta forma educativo, sino que es positivo en tanto que puede ayudar a que los niños adquieran conocimientos con los que puedan integrar sus ideas respecto a sus dudas y necesidades, dependiendo también de que su familia lo oriente sobre lo que observa en las películas. En esta tesis se tomarán en cuenta para estudio un grupo de niños entre los 4 y 6 años, debido a que se

¹⁴⁶ CERDA Luz Guía para el consumo crítico de dibujos animados por televisión.

¹⁴⁷ Ibidem.

considera que es una etapa fundamental de formación inicial que determinará muchas de las características que los definirán en su etapa adulta y más adelante se explican mas detalladamente las características específicas que se tomaron en cuenta para este estudio de grupo focal.

Ubicación del panorama teórico.

En las personas, que se exponen continuamente a alguno o varios medios de difusión, aparecen efectos como cambios en la actitud, en las creencias o en estados afectivos, que son de importancia cuando influyen sobre la acción manifiesta.

Entre los efectos de la conducta que pueden provocar los mensajes de los medios están las situaciones en las que los medios de difusión sirven como estímulos para obtener determinados comportamientos como dicen Stein y Friedrich que “los espectadores de t.v (en este caso el cine también) pueden ser activados para participar en una conducta tanto antisocial como a favor de la sociedad”.¹⁴⁸ Ellos demostraron que tanto la cooperación como la agresión pueden ser activadas dependiendo de la naturaleza del mensaje que se reciba.

También los medios de difusión según Cerda, “pueden inhibir el deseo, las intenciones e incluso la obligación de realizar determinadas actividades en nuestra vida cotidiana”, como no comprar ciertas cosas por ejemplo.

Los medios de difusión persuaden como comenta al respecto “el efecto persuasivo se presenta cuando el sujeto asimila el contenido de los mensajes

¹⁴⁸ STEIN en Op cit. Guía para el consumo crítico de los dibujos animados.

a los que se expone y termina aceptándolos. Este efecto ocurre básicamente en la esfera cognitiva, y se refleja en conocimientos, creencias u opiniones manifiestos”.¹⁴⁹

Otro efecto es la motivación constituida por “factores psicológicos que empujan inconscientemente al ser humano hacia un determinado género de reacciones o de objetivos prefijados, a través de la estimulación de sus deseos y capacidades”¹⁵⁰. La motivación busca generar determinadas actitudes y conducir a comportamientos específicos.

Por su parte la identificación es un efecto que según Cerda, los psicólogos la consideran como “un mecanismo de defensa en el que la asimilación por parte de un individuo de las características de otra persona con la que se le une un vínculo afectivo”, el sujeto se conduce como si fuera la persona a quien le copia determinadas actitudes.

La identificación se relaciona con los procesos conocidos en general como imitación y contagio mental y constituye el mecanismo básico mediante el cual se configura la personalidad.

Por otra parte: las niñas imitan a la princesa Aurora, tanto en su forma de vestir (por los colores de su vestuario que les llaman la atención), cantar, por creer que ellas llegarán a encontrar al príncipe azul si la imitan o se comportan como ella, es en este comportamiento donde se observa claramente la transferencia, la identificación y asociación que ocurre en estas niñas al estar expuestas a la película y adoptan comportamientos similares.

¹⁴⁹ SILVERMAN en Op.cit. Guía para el consumo crítico de los dibujos animados.

¹⁵⁰ GONZALEZ en Op.cit Guía para el consumo crítico de los dibujos animados.

Análisis de campo.

El estudio de caso pretende indagar en qué medida el mensaje que transmite la película la Bella Durmiente, mediante su personaje Aurora, causa un determinado comportamiento en los niños y niñas, pero observando que la influencia es mayor en las niñas porque se identifican más con el personaje de Aurora, aunque los niños también se identifican con el príncipe y con el mensaje de la película pues en el marco de interrelación social hay una correspondencia de creencias y valores de los niños en general.

La metodología que se utilizó para el estudio es la técnica de grupo focal, en la cual se utilizó un cuestionario que se aplicó a 10 niños: 5 niñas y 5 niños. Y posteriormente se analizaron los resultados.

El estudio de caso se hizo con base en el estudio del grupo focal que es una técnica de levantamiento de información en estudios sociales y sirve para hacer una representación colectiva a nivel micro de lo que sucede a nivel macro-social. En este trabajo se analizaron solamente 10 niños del Distrito Federal como representación a nivel micro, tomando como referencia las características y comportamientos similares que tienen los niños de esta edad en común para que sirvan como base de lo que sucede a nivel macro en el Distrito Federal.

En el estudio de caso que aplicó la técnica de grupo focal donde en una reunión con modalidad de entrevista grupal abierta y estructurada, se procura que un grupo de individuos seleccionados por los investigadores discutan y elaboren, desde la experiencia personal una temática o hecho social que es objeto de investigación en este caso sobre la transmisión de comportamientos de parte del personaje Aurora en la película la Bella Durmiente.

Se analiza de la siguiente manera; se identifican las percepciones y opiniones, donde se pretende encontrar los significados relacionados con el tema, en este caso con la transmisión de modelos de comportamiento en los niños por parte del personaje cinematográfico Aurora.

El grupo focal de estudio se conformó por 5 niños y 5 niñas cuyo perfil principal es que son de nivel socioeconómico medio y nivel de educación pre-primaria y primaria, grado en el que están de acuerdo a su edad. Todos vienen de familias bien integradas: padre-madre y hermanos, porque se pensó que al tener el niño a su papá y su mamá los dos pueden darle mayor orientación cuando ven las películas, y su entorno demográfico es la Ciudad de México Distrito Federal.

4.1 METODOLOGÍA DEL GRUPO FOCAL.

La metodología que se utilizó para la realización del grupo focal se hizo en cuatro etapas: a) Selección de los participantes, b) elaboración de la pauta a seguir y la entrevista a aplicar, c) realización del grupo focal, y d) procesamiento de la información y elaboración de un informe en el que se analizan los resultados del estudio.

a) Selección de los participantes.

Los participantes en el grupo focal fueron seleccionados de un grupo de 25 niños que asistieron a una fiesta infantil en la que festejaban el cumpleaños de uno de ellos el día 12 del mes de Septiembre de 2010.

Se realizó la selección de participantes con base a las siguientes variables: edades de entre 4 y 6 años, nivel socioeconómico clasificación C, se escogió una muestra de 10 niños 5 niñas y 5 niños y una moderadora que

ayudó durante el estudio. A la que escribe le correspondió observar, anotar y realizar el estudio.

b) Elaboración de la Pauta y Entrevista para aplicar.

Se elaboró una pauta con los pasos a seguir durante el desarrollo del grupo focal. Para ello se consideró lo siguiente: una introducción que contiene la explicación de la manera de hacer el estudio, la forma en que se realizó el proceso de selección de los asistentes y la aclaración de que los resultados se entregarán en forma anónima y el área temática a explorar.

c) Realización del grupo focal.

El grupo focal fue realizado en un salón de fiestas, en el cual, facilitaron un lugar, en el que había espacio suficiente para realizar el estudio, los participantes se sentaron en forma de u y el moderador el observador o investigador a un lado.

Participaron los 10 niños seleccionados y la duración de la sesión fue de aproximadamente una hora y media. La sesión no pudo ser grabada pues una condición para hacer el estudio fue que no se grabara ni filmara, se tomaron notas durante toda la sesión, haciendo posteriormente un informe para con el hacer el análisis correspondiente de este trabajo.

d) Procesamiento de la información y elaboración de un informe.

La etapa final que corresponde a el procesamiento de la información obtenida durante la sesión (mediante la elaboración del informe anotado) y de la entrevista realizada. Con dicha información procesada se procedió a la elaboración del informe del estudio de caso.

Perfil que se consideró para este estudio.

Nivel socioeconómico.

El nivel socioeconómico que se consideró sirve para este estudio resulta del cuadro del comité de niveles socioeconómicos de mayo de 2004¹⁵¹, es el nivel que entra en la clasificación C: clase media en la que el perfil del jefe de familia de estos hogares está formado por individuos con un nivel educativo de preparatoria o más principalmente. Los hogares pertenecientes a este segmento son casas o departamentos propios o rentados con algunas comodidades.

Por otro lado las personas con estas características tienen más tiempo para sus hijos y también tienen un cierto poder adquisitivo que les permite comprarles a sus hijos lo que les piden.

Nivel educacional

En lo referente al nivel educacional, se considera que los niños que se estudian tienen nivel pre-escolar y escolar, porque están en la edad para ello, además a esa edad tienen mayor conciencia del mundo que los rodea.

Ahora en referencia al nivel escolar de sus padres pueden tener preparatoria o licenciatura.

¹⁵¹ AMAI 2002, Op Cit, en línea www.fergutcom.com consultado agosto 2010.

Conformación del grupo familiar.

En la conformación del grupo familiar se pensó que los niños vinieran de familias integradas porque es el modelo ideal para demostrar como puede influir un personaje (Aurora) en el comportamiento de los niños, ya que al contar el niño con su papá y mamá ambos pueden darle una mayor orientación cuando ve las películas por ejemplo.

El entorno familiar es muy importante, según Carlota Buhler¹⁵², “como ciertas actitudes familiares que practica la familia: la disciplina, la ideología, el código moral, el nivel de aspiraciones de los padres son consecuencias trascendentales para el desarrollo de la personalidad del niño y para su desarrollo social y afectivo se transmiten al niño.”

Además los niños asocian la fantasía que ven en el cine, con el mundo real, creyendo que la pantalla les enseña *cosas de la vida* y adquieren modelos de conducta en muchos casos ajenos a nuestra idiosincrasia, motivo por el cual también es importante la orientación familiar.

Características específicas del grupo foco.

Se pensó que las características de estos niños son importantes en este estudio porque a esa edad según Buhler¹⁵³: “los niños de 4 años tienen esta creencia en la realidad objetiva del sueño” por ejemplo: un niño le pregunta a su mamá si quiere a su oso, la mamá no sabe a que oso se refiere, la verdad es que el niño no tiene oso, lo soñó. A los 5 años “todavía tienen pensamiento mágico”¹⁵⁴ por ejemplo la explicación que los niños dan del movimiento de las nubes, la explicación es todavía puramente mágica: las

¹⁵² BUHLER Carlota, Infancia y Juventud pág.

¹⁵³ BUHLER Ibidem Pág 291-293

¹⁵⁴ BUHLER Ibidem Pág 291

nubes se mueven porque el niño mismo o nosotros lo queremos; nos obedecen a distancia.

La tendencia del niño, a no distinguir los fenómenos objetivos de los subjetivos, es la base de la concepción infantil de la identidad o participación substancial de las cosas entre sí de los fenómenos objetivos y subjetivos, así como de los materiales y formales. Por ejemplo, la sombra es considerada por el niño de 5 años como emanación de la noche, o del rincón oscuro de la habitación, o aún del objeto que proyecta la sombra. Este fenómeno es, pues, concebido bajo el esquema de la participación substancial. Hacia los seis años, el niño aferrado a esta concepción, no puede señalar todavía la dirección en que un objeto determinado va a proyectar su sombra, lo hace hasta los 8 años porque entonces ya es capaz de establecer una relación entre la sombra y la luz.¹⁵⁵

Esto es importante para este trabajo porque en estas edades todavía creen en los sueños, las hadas, príncipes, princesas, por lo tanto en el personaje cinematográfico Aurora, encontrándose estos niños en la edad pertinente requerida y también con el nivel familiar, educacional y socioeconómico que se consideró en este estudio porque la familia también es importante pues orienta a los niños para que sepan sobre las dudas que les surgen al observar la película y colabora ayudándoles a alimentar su fantasía y con ello consiguen que tengan sueños y sean felices creando sus propias fantasías; económicamente les compran productos relacionados con la cinta que les gustan y con ello sienten que tienen algo de su personaje favorito.

¹⁵⁵ BUHLER, *Ibidem* pág.292 y293.

El instrumento que se utilizó para el estudio fue un cuestionario base, partiendo de que a través de él se logre tener la información que se necesita para el estudio del caso, antes planteado.

Es por ello que en esta investigación de campo se hizo un cuestionario para los niños de entre 4 y 6 años.

A continuación se presenta el formato de cuestionario aplicado en la modalidad de entrevista informal, donde se siguió un cuestionario guía en el que se propició la emisión espontánea de respuestas.

FORMATO DE CUESTIONARIO.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES. CUESTIONARIO

INSTRUCCIONES: El entrevistador conversará con el grupo en torno a cada pregunta que explicará en caso de duda sobre la orientación correcta.

Pregunta 1.- ¿Has visto la película “La Bella Durmiente”?

Pregunta 2.- ¿Qué es lo que más te gusta de este personaje?

Pregunta 3.- ¿En qué te gustaría parecerle a ella?

Pregunta 4.- ¿De grande te gustaría ser como ella y por qué?

Pregunta 5.- ¿Quiénes son los personajes malos y por qué consideras que son malos?

Pregunta 6.- ¿Qué podría hacer Aurora para que no le vaya tan mal?

Pregunta 7.- ¿Cuál es la parte de la película que más te gusta?

Pregunta 8.- ¿Te gustó el final de la película y por qué?

Pregunta 9.- ¿Si pudieras cambiar la historia como te gustaría que fuera?

Pregunta 10.- De los personajes masculinos ¿cuál es el que más te gusta?

Pregunta 11.- De los personajes femeninos ¿cuál es el que más te gusta?

Pregunta 12.- ¿Tienes alguna cosa que te recuerde al personaje?

Pregunta 13.- ¿Qué otras princesas te gustan?

Pregunta 14.- Si tú fueras Aurora ¿quién sería el príncipe? ¿Quiénes los reyes?

¿Quién la bruja?

Estudio de Campo.

El estudio se inicio el domingo 12 de Septiembre del año en curso, a las 10 a.m. Una vez reunido el grupo, se les explicó cómo se realizaría el estudio y que si había alguna duda, se les contestaría de inmediato, después se procedió a comenzar el estudio de la siguiente manera: se realizaron las preguntas del cuestionario guía con las explicaciones y precisiones pertinentes, se tomó nota de los comentarios significativos y se observó el comportamiento complementario al lenguaje, por lo que no se transcriben diálogos exactos que hubo durante el desarrollo de la aplicación del estudio, sino que se describen e interpretan los mismos. El estudio se hizo apartándose un poco de la fiesta para poder realizar las preguntas y que no hubiera interrupciones o distracciones.

No de participantes: 10 niños.

Fecha: Domingo 12 Septiembre 2010.

Lugar: Fiesta infantil en un salón de fiestas.

Hora: 10 A M.

Descripción del trabajo: Se hizo el ejercicio con los niños y un moderador, los cuales estuvieron sentados en U y se les dio instrucciones para que contestaran las preguntas, uno a la vez, el que quisiera contestar cada una de las preguntas que se les iban haciendo.

A continuación se presenta el análisis:

Comenzaré por presentar un cuadro de participación en el grupo focal.

Participante.	Nombre.
Niña 1	Susana
Niña 2	Sofía
Niña 3	Luisa
Niña 4	Enriqueta
Niña 5	Cecilia
Niño 6	Hugo
Niño 7	Leonardo
Niño 8	Luis
Niño 9	Agustín
Niño 10	Fernando
Moderador	Silvia
Observadora y Realizadora del Estudio.	María Guadalupe.

En el siguiente cuadro se ponen las respuestas que dieron de acuerdo al número y la pregunta que contestó cada quien del cuestionario aplicado:

Participación	NIÑAS					NIÑOS				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Participante										
Pregunta 1	X			X	X	X				X
Pregunta 2		X	X		X					
Pregunta 3		X	X	X						
Pregunta 4	X			X	X					
Pregunta 5	X			X			X		X	X
Pregunta 6			X		X	X				X
Pregunta 7	X			X	X			X		X
Pregunta 8		X			X	X				X
Pregunta 9					X					X
Pregunta 10	X					X				
Pregunta 11	X									

Pregunta 12	X	X	X			X	X
Pregunta 13	X	X			X		
Pregunta 14					X		

4.2 ALGUNOS COMPORTAMIENTOS IMITADOS POR LAS NIÑAS.

De acuerdo a este estudio se pudo ver que las respuestas mas comunes de las niñas respecto al personaje Aurora son que sí les gusta la película, que les gusta el baile, el canto, el príncipe, el vestido de Aurora, casi no les gusta la bruja Maléfica ni sus ayudantes y sus respuestas sobre como haría Aurora para que no le fuera tan mal también fueron un poco repetidas como esconderse, no hacerle caso y las partes que más les gustaban coincidían con el baile de Aurora con el Príncipe fundamentalmente, en la parte de cambiar la historia coincidían en querer que Aurora viviera en el castillo con sus padres, en lo de los personajes femeninos y masculinos, observé que no saben la mayoría que es eso, ellos entienden de niño, niña, hombre y mujer básicamente, en lo referente a las cosas que tienen allí se ve que la gran mayoría si tiene objetos del personaje y también que les gustan otras princesas.

El gusto por otras princesas se observó cuando al preguntarles ¿Qué otras princesas te gustan? Respondían:

--"A mí me gusta Blanca Nieves y Ariel."

--"Pues yo prefiero a Bella."

--"Yo además de Aurora me gusta Cenicienta."

Se pudo ver que a las niñas les gusta el vestido de Aurora principalmente porque:

Unas niñas decían:

--"Lo más bonito de Aurora es el vestido que le dieron sus tías, yo quiero uno igual."

--"Si porque dicen que es rosa y azul."

En la pregunta en la que se les decía que si ellas fueran Aurora, ¿Quién sería el príncipe?, ¿quién los reyes? y ¿quién la bruja?

La mayoría se quedó callada pero curiosamente una niña dijo:

--"El príncipe Juan, los reyes mis papás y la bruja Rosa Isela, la señora de la tienda que es mala."

Según la información anterior se puede deducir que las niñas tienden a imitar a Aurora no solo en los comportamientos psicológicos, sino en la forma de vestirse cantar, bailar y actuar con los demás.

En cambio los niños no muestran mucho interés en este tipo de películas, solamente en las escenas en donde actúa el príncipe o en las que tienen algo chistoso como en el pasaje de cuando las hadas hacen el vestido y Flora le dice a Primavera que se lo ponga aunque esté gorda, por ejemplo.

En cuanto al consumismo se ve que ambos tanto niños como niñas tienden a comprar productos relacionados con la película y las niñas más de el personaje Aurora con el que se identifican y los niños más con objetos relacionados con el príncipe pues se identifican con él como veremos más adelante. Además con base en las respuestas de algunas niñas, se ve su tendencia a parecerse a Aurora en sus habilidades o dones en la película,

como son cantar, bailar, ser bella. Así como lograr la felicidad cuando encuentra a su príncipe y ellas piensan en su fantasía que logran lo mismo.

Por su parte los niños se nota que idealizan al príncipe como un hombre fuerte, valiente y que logra vencer el mal y fantasean queriendo ser como él.

En la aplicación del cuestionario se pudo observar que las niñas tienden a imitar al personaje Aurora tanto en sus comportamientos como en su vestuario como se dijo anteriormente y además se vio que tienden a comprar productos relacionados con el personaje:

Algunos comportamientos que se pudo observar imitan más frecuentemente las niñas son:

Cantar como Aurora.

Bailar.

Tratar de comportarse como Aurora dependiendo de sus padres.

Ser alegres y felices como Aurora.

Esto lo pude deducir al observar algunas actitudes de las niñas cuando se les hacían las preguntas tales como:

¿Qué es lo que más les gustó del personaje?

Me decían, - su voz, su baile, y alguna bailó un poco para enseñarme y me decía:

-“Mira así baila Aurora”, otra niña, me dijo:

-“A mi me gusta la canción, y me recitó un pedacito:

-“Eres tú la dulce ilusión...”

O cuando les pregunté qué podía hacer Aurora para que no le vaya tan mal, me respondían:

- “no hacerle caso a la bruja, correr y gritarle a sus tías o a su papá que la ayuden”.

Y también cuando me respondían que Maléfica es el personaje más malo porque hace que se pique el dedo Aurora.

Ahora bien, también pude ver que las niñas asocian al personaje con la belleza, poder, amor pues ven que al personaje tiene el don de la belleza por lo que se considera bonita, tiene poder porque es una princesa y logra al final tener al amor de su vida el príncipe y al ver esto ellas transfieren eso a ellas mismas, es decir quieren ser como Aurora creyendo que al ser como el personaje lograrán ser más bonitas y admiradas como el personaje, serán princesas y se les tratará como tales, además de que encontrarán al amor de su vida, un hombre como el príncipe Felipe.

Esto lo observé cuando al estarles aplicando el cuestionario unas niñas comentaban que les gustaría ser como la princesa para tener un castillo como ella, tener ropa como el vestido que usó al final para verse así de bonitas, y un príncipe como el de ella, para casarse cuando sean grandes.

En cuanto al consumismo en las niñas se apreció cuando al preguntarles si tenían alguna cosa que les recordara al personaje, ellas en su mayoría aparte de responder, comentaban y presumían entre ellas:

-“Yo tengo la mochila de Aurora” y las plumas que me compró mi papa”,

-“A mí, me compraron todas la pinturas y el cuento además de la película”.

-“A mí me regalaron una bolsa...”

Con respecto a los niños, lo que se pudo observar en este estudio es que a los niños no les llama la atención tanto este tipo de películas, pues algunos cuando pregunté sobre el cuento decían:

-“A mí me gustan más otras películas de caricaturas en las que pelean como Pucca o los superhéroes” otro niño dijo:

- “A mí me gusta más Toy Story.”

A los que algo les gusta de los cuentos de princesas, según pude interpretar cuando me respondían algunas preguntas: les gusta imitar al príncipe en su valentía cuando se enfrenta a Maléfica, ellos tienden más hacia el aspecto de la violencia, pues les gusta el hecho de que el príncipe tenga que enfrentarse a varios peligros para poder vencer a la bruja, les gustan los chistes que están en medio de la trama de la película, pues algunos los recuerdan y los dicen, también observé que les gusta el baile un poco, porque jugaban a bailar con un globo.

Los comportamientos más observados en este estudio de los niños en relación al príncipe son:

Valentía.

Arrojo.

Esto lo pude apreciar cuando me respondían preguntas como ¿cuál es la Parte de la película que más te gusta? me decían:

- cuando el príncipe pelea con el dragón (Maléfica) y otros gritaban;
- si ahí cuando se peleaba con la bruja y luego con el dragón, o cuando decían entre ellos:
- el príncipe se quedó con la que bailaba con los animales.

Como anécdota observé que a ellos les gusta jugar a que son el príncipe, y que lucha, pues al contestarme, dos de ellos hacían como que peleaban con unos palitos de paleta que utilizaban como si fueran espadas y usaban platos desechables como escudos y se iban a donde estaba la bolsa negra de la

basura diciendo que ahí estaba la bruja, luego fue por ellos la moderadora, para que siguieran contestando las preguntas.

También en los niños vi, en referencia al consumismo que ellos responden a la pregunta que si tienen algo que les recuerde al personaje, inmediatamente dicen:

- “De Aurora no, es para niñas pero del príncipe ya tengo una espada, también una capa roja pero esa es de Superman pero se parece a la del príncipe”, ó
- “Yo un dragón que ataca como el de la película”.

Con lo anterior se puede apreciar que tienden a que les compren sobre todo espadas y buscar escudos para luchar contra el mal. Pues parece ser que ellos asocian el escudo y la espada con el bien, de esta forma es como si lucharan contra el mal, aunque hay algunos a los que les gustan también los dragones y se divierten utilizándolos para que su dragón luche contra otro niño que tenga la espada, o sea que se ponen también en el lugar del mal que finalmente es vencido por el bien de todas formas.

4.3 CONCLUSIONES FINALES DEL ESTUDIO DE CASO.

En este estudio se pudo comprobar la teoría en la que se plantea que el entorno de uno causa nuestro comportamiento pues en el caso de los niños se observó que cuando ven la película les produce una conducta como la que ocasiona Aurora cuando baila al final con el príncipe, haciéndoles a unas niñas el querer ser como ella para poder algún día casarse y bailar así como Aurora con su príncipe azul.

En lo referente al cuestionario , se pudo observar que la mayoría de los niños han visto o por lo menos conocen a Aurora, esto es importante ya que el tema del que se les trata es sobre este personaje, también que a los niños no les gusta pero a las niñas las atrae su voz, su belleza, su simpatía y que les agradaría parecerse a ella cantando como ella, bailando y logrando, cuando sean grandes casarse con un hombre como el príncipe Felipe y para ello les gustaría ser como ella pues logra tener éxito en su vida y casarse con un hombre atractivo, esto demuestra el impacto que causa en las niñas el personaje Aurora de Disney.

Que los personajes que consideraban malos son Maléfica y sus ayudantes así como su mascota el cuervo y piensan que son malos en general porque le hicieron mal a Aurora. Y en su opinión Aurora debería tener cuidado con la bruja para que no le vaya mal y avisarle a sus tías o correr para que no le haga daño. Con esto se deduce que a algunos niños y niñas les gustan no solamente los personajes buenos sino también los malos pues no únicamente ven a Aurora como modelo del bien, sino que hay algunos niños que les gusta también la contraparte, el personaje antagónico, el que representa al mal, en este caso Maléfica, aquí se ve el eros y el tanatos.

La parte de la película que más les gustó a las niñas fue el final de la película y a los niños cuando el príncipe peleó con Maléfica y lo que les gustaría cambiar en la historia es que Aurora no viviera con sus tías en el bosque sino que mejor viviera con sus padres en el castillo desde el principio de la película. Con esto se puede ver que los niños ponen a funcionar su creatividad, haciendo ellos mismos sus historias y fantasías en las cuales elaboran hasta sus propios finales que inventan cuando imagina lo que pasaría si la historia fuera de otra manera.

Curiosamente no saben a esa edad que cuales son los personajes femeninos y masculinos, pues se pudo observar que solo distinguen si se les pregunta sobre hombre, mujer, niño o niña porque si no se confunden y no saben que decir quedándose callados.

En lo referente a las cosas que tienen sobre el personaje contestaron que si tienen varios objetos que se los recuerdan unos mochilas, cobijas, etc, y también les gustan a las niñas otras princesas como Ariel, Cenicienta, etc.

Y esto es muestra de que les gusta tener cosas que los identifiquen con el personaje para parecerse a ellos y eso los hace felices.

De la pregunta final no quisieron en su mayoría contestarla solamente una niña se animó y con ello se observó que no les interesaba mucho en ese momento ponerse en el lugar de los personajes de la película, pero sin embargo se ve la tendencia de considerarse importantes imitando a los personajes, porque sin darse cuenta se ponen en su lugar.

Respecto al gran colorido que presentó la película, se puede decir que también afectó las emociones de los niños porque logró transmitirles muchas cosas entre ellas paz, quietud, alegría y un gran impacto en el caso del vestido que cambia de color cuando Aurora bailó al final con el príncipe, pues como se pudo observar esta parte atrajo mucho la atención de las niñas en el estudio de caso realizado. Pero no solo el vestido provoca esto, sino también los colores que combinaron durante toda la película que eran atractivos por ejemplo, los animales del bosque que contrastaban con Aurora que vestía colores más pálidos cuando estaba en el bosque o en la escena del príncipe que luchaba con Maléfica y ella se transformaba en un Dragón que lanzaba fuego, escenas muy coloridas que se quedaron en la memoria de los niños pues como se recordará, cuando se les cuestionó en el estudio de caso de

otros temas, salían a relucir en sus respuestas los recuerdos que tenían fijados por el color como lo es por ejemplo la capa roja del príncipe que en su momento respondieron otra cosa pero contestaron refiriéndose al color y así se ve como le impactó el colorido.

Todo lo anterior sirvió para tener en cuenta que sí les transmite el personaje Aurora a los niños modelos de comportamiento, ya que cada pregunta se pensó con el fin de ver con ella como incidía en ellos el comportamiento de Aurora y de los personajes de la película la bella durmiente además de la trama, el colorido y demás detalles de la película.

Ahora bien, para concluir este capítulo sobre el estudio de caso en el que los niños no necesitan que les exijan aceptar lo que ven en la película, sino que los productores se valen de la comunicación tanto visual como persuasiva en el film para lograr atraer su atención y conquistar a ese público infantil y por que no también a todo tipo de público que guste de estos films.

Es por lo anterior que se considera que “los medios de comunicación no obligan de manera estricta a aceptar todo lo que presentan, se basan en necesidades psicológicas y emotivas de cada individuo social, 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 impulsos y frustraciones” Guinseberg.¹⁵⁶

El mismo autor dice además que “el fantaseo que Disney otorga a los espectadores lleva implícita fantasías sin que se opondan al sentido de

¹⁵⁶ GUINSEBERG Enrique, Control de los medios, control del hombre Pág. 49

realidad del sistema de dominación. Estos sueños no arruinan el goce, por el contrario la satisfacción interna de cada individuo se integra”.

También se ha visto que en la publicidad como dentro de las películas se observa que algunos modelos de comportamiento que adoptan las niñas se deben a que como dice Estévez¹⁵⁷, “las motivan apelando al instinto maternal, a la identificación con los papeles sociales de cuidado de la casa y embellecimiento personal, la identificación de la niña” con el personaje en este caso. Y con ello logran que consuman más ya que al sentirse identificadas quieren tener las cosas que utiliza el personaje o que les recuerden al personaje Aurora y quieren parecerse a él, pero no solo consumo de productos sino un consumo psicológico como se trató con anterioridad, de ahí la importancia de esta opinión del autor mencionado.

Ahora bien Gurméndez, opina sobre el tema que: “Entre otras cosas, Disney nos enseña a consumir, nos muestra desde pequeños el valor del dinero y la manera de alcanzar estatus y satisfacción personal mediante el consumo de determinados productos”. Por esto es que la publicidad de los productos de Disney que actualmente es mucha, influye en la gente para que consuma productos que los haga sentir como los personajes de su agrado, en este caso como Aurora. Ya que la misma compañía Disney logra esta influencia como se ha visto a través de sus personajes.

De acuerdo a estos autores y a lo que se ha podido ver con el estudio analizado, se puede observar que existe un consumismo de parte de los niños que han logrado los publicistas con sus técnicas que emplean y el personaje, Aurora ha logrado alcanzar un lugar muy importante dentro de la

¹⁵⁷ ESTEVEZ, Ibidem

fantasía Disney y con ello cautiva actualmente a niños especialmente pero también a gente de todas las edades pues finalmente Disney logró su cometido: cautivó con sus personajes a chicos y a grandes.

Para finalizar este capítulo se escribe una opinión en relación con lo que transmite la Compañía Disney, del autor Wrigh Mills¹⁵⁸ que dice: “Los ensueños transmitidos por Disney, no están desvinculados entre sí, hacen más llevadera la vida diaria y contribuyen a conformar la personalidad de los seres sociales. 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”.

¹⁵⁸ WRIGH Charles, Poder, política y pueblo, Pág. 452.

CONCLUSIONES.

La fantasía de la película La Bella Durmiente traslada a los cinéfilos a un mundo de magia y encanto que propicia una ensoñación sobre todo en los niños, es por ello que cuando al analizar al personaje de Aurora y lo que transmite mediante la comunicación y la animación así como a los modelos de comportamiento, se observó que la película la bella durmiente con su personaje Aurora, comunica a través de los dibujos animados de Disney mensajes que llegan al público infantil, generando el deseo de parecerse en algo a su personaje favorito.

Es principalmente en los niños, quienes están en etapa de formación y son más susceptibles, a adoptar los modelos de comportamiento que transmite el personaje principal de este film, la princesa.

Se entienden los dibujos animados como mensajes comunicativos que sugieren a sus públicos formas de comportamiento que tienen que ver con la visión del mundo que desea reflejar el creador, en este caso la Compañía Walt Disney.

El carácter de esta comunicación persuasiva, tiene como objeto principal transmitir informaciones motivadoras, capaces de movilizar las conductas tanto como las creencias en una dirección. Del mismo modo la comunicación visual refuerza ciertas ideas sobre la personalidad que se desea reflejar de los personajes de este modo Aurora fue y sigue siendo un personaje de referencia en cuanto a belleza, delicadeza y fragilidad.

La retórica, como parte contextual del mensaje visual nos ayuda comprender mejor lo que transmite el personaje y ver su relación en el comportamiento de

las niñas, ya que las persuade tanto visual como lingüísticamente, como se observó, en el estudio de caso.

Por otra parte el color, es parte importante en la significación expresiva en tanto que Aurora tiene características únicas para su época como fue la selección especial de su blancura y el inconfundible tono azul y rosa de su vestido, entendemos entonces que los colores cuentan una historia emotiva paralela a la narrativa.

Aurora que al ser un dibujo animado traslada a un mundo de fantasía, que lo hace parecer real al grado de afectar comportamientos. A este respecto los modelos de comportamiento se definen como la manera de proceder o actuar, identificándose con personas significativas que se toman como modelo.

Se distinguieron los mecanismos de asociación, transferencia e identificación, como principales en la adopción de conductas y valores en los niños, aún cuando como se observó su influencia es mayor en las niñas. Por ejemplo en el estudio del caso se pudo apreciar que los comportamientos que imitan más frecuentemente los niños son unos de los que tiene el príncipe valentía y arrojo en cambio algunos comportamientos mas imitados por las niñas son: cantar como Aurora, bailar, ser alegres y felices como ella.

En la película la Bella Durmiente se puede apreciar a la princesa Aurora tiene tanto comportamientos como valores por ejemplo: es amable , juguetona, romántica, tímida, gentil e ingenua, también es alegre, optimista, generosa y consigue con ello, transmitírsele a los niños, esto se ha podido ir comprobando a medida que se ha realizado este trabajo, porque después de efectuar las investigaciones bibliográficas, hemerográficas, de internet y de la filmografía de Walt Disney, así como el estudio de grupo focal, se comprobó

que las niñas si tienden a imitar modelos de comportamiento del personaje Aurora por ejemplo cuando canta, baila, es amigable, alegre, etcétera, las niñas hacen lo mismo tratan de cantar, bailar y ser como la princesa y los niños a su vez quieren ser como el príncipe Felipe, por ejemplo ven su valentía al luchar con Maléfica y quieren ser como él y luchar para vencer el mal.

El proceso de identificación con el personaje, también es particularmente importante, ya que el personaje consigue actuar sobre los mecanismos primarios en los niños produciendo la asociación entre objetos fantásticos y su realidad objetiva, y al lograr esta identificación con el personaje son felices, aunque cabe aclarar que también hay niños a los cuales les gusta imitar a Maléfica la bruja y a sus ayudantes, sobre todo cuando juegan.

Los niños copian valores de la persona considerada como modelo, en este caso Aurora, como son el optimismo, el amor, la amistad y adoptan estereotipos que produce la compañía Walt Disney como la belleza y fealdad sobre todo.

También se vio que los niños tienden a pedirles a sus papás que les compren objetos relacionados con la película La Bella Durmiente y principalmente con el personaje Aurora, aunque esto no es relevante dentro de este tema, se consideró importante mencionarlo pues es parte de las observaciones en el estudio de caso.

Este trabajo pretende ser una aportación al vasto campo de estudio de las cintas de dibujos animados de la Compañía Walt Disney. Aún cuando se limita a la transmisión de modelos en niños de 4 a 6 años, se consideró que

es en esta primera infancia donde se sustentan los valores y conductas que se reproducirán a lo largo de su vida.

Es así que muchas de las cosas que marcan a las personas física y psíquicamente en la infancia adquieren importancia para los estudios de comunicación, ojalá que esta investigación resulte un aporte que logre llamar la atención hacia las formas de influencia que pasan casi inadvertidas en la vida cotidiana.

Aurora, es sin duda un personaje representativo de una forma de ver la vida y también de aprehenderla, se espera que este estudio haya resultado claro y de utilidad para el desarrollo de posteriores trabajos acerca del tema o de otros temas relacionados.

Esperando que el personaje Aurora, así como el trabajo en general de su creador siga haciendo soñar a las personas, termino esta tesis mencionando una frase de Walt Disney que es solo una muestra de su pensamiento:

**El oro no es el tesoro más valioso,
ni las joyas, ni el cuadro más hermoso,
las manos no lo pueden tocar,
en tu corazón lo podrás hallar,
pues el tesoro material se desvanece
con cada era, más perdura siempre,
el resplandor, el tesoro de la amistad sincera.**

**Diálogo de Campanita en la cinta del
mismo nombre producida por Walt
Disney.**

BIBLIOGRAFÍA.

1.-Baena Paz Guillermina, Guía de Investigación Documental, Editorial Mexicanos Unidos.

2.-Baena Paz Guillermina, Redacción Práctica, Editores Mexicanos Unidos.

3.-Baggaley P. Jon y Duck W. Steve, Análisis del mensaje televisivo, Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1979, 2ª edición 1982, 217pp.

4.-Barthes Roland, Mitologías, Siglo XXI , Barcelona 1989.

5-Berrio Jordi Teorías de la persuasión, Editorial

6.-Bessy Maurice, Walt Disney, Edition Seghers, Francia 1970, 186pp.

7.-Buhler Carlota, Infancia y Juventud, Editorial Espasa Calpe, Buenos Aires Argentina, 424pp.

8.-Campillo Héctor Cuatli, Nuevo Diccionario Academia Fernández Editores S.A, México, 1990.

9.-Cohen Dorothy, Publicidad comercial, Editorial Diana, México, 1988.

10.-De la Mota H, Enciclopedia de la Comunicación Tomo III, Editorial Noriega, México, 1994.

11.-Disney Walt, Cuentos de esplendor, Disney Enterprises, Illinois, 2010.

12.-Disney Walt, Maravillas de los dibujos animados, Edit.Gaisú, S.L., España, 1968, 188pp.

13.-Dondis A Donis, La sintaxis de la imagen, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1990.

14.-Cirlot, Juan Eduardo, Diccionario de símbolos, Editorial Labor Barcelona, 1988.

15.-Eco Umberto, Tratado de semiótica general, Ed. Nueva imagen, Lumen, México, 1980.

16.-Estévez, José Manuel, Influencia de la publicidad en Televisión, Naice, Ediciones Madrid, 1983, 197pp.

17.-Ferrater Mora José, Diccionario de Filosofía, Editorial Diccionarios Científicos, México.

18.-Ferres Joan, Televisión subliminal, Paidós México, 1996.

19.-Finch Christopher, The Art of Walt Disney, Ed. New Concise Nat Burbank, California Walt Disney, Productions, 1975, 160pp.

20.-Fiske John, Introducción al estudio de la comunicación, Editorial Norma, Columbia, 1984.

21.-Fonte Jorge y Mataix Olga, Walt Disney El Universo Animado de los Largometrajes, Vol 1, 1937-1967, T&B editores, España, 2000, 319pp.

22.-Fonte Jorge, Walt Disney El Universo Animado de los largometrajes, Vol 2 1970-2001, T&B editores, España, 2000, 319pp.

23-Gallardo Cano Alejandro, Teorías de la comunicación, Editorial UNAM, México, 1991, 169pp.

24.-García Sara y Ramos Luciano, Medios de Comunicación, acción y violencia.

25.-García Pelayo Ramón y Gross, Diccionario Larousse Escolar, ediciones Larousse, México 2003, 503pp.

26.-Giussepe Lo Duca, El Dibujo Animado, Colección Estudios Cinematográficos 13, Editorial Losange, Buenos Aires, Argentina, 111pp.

27.-Gurméndez Carlos, El tratado de las pasiones, México, 1ª edición FCE 1986.

28.-Guinsberg Enrique, Control de medios, control del hombre.

29.-Halas John, La técnica de los dibujos animados, Editorial Omega, Barcelona, España, 1980, 371pp.

30-Hayten J. Peter, El color en la publicidad, Editorial Artes Gráficas, 96pp.

31.-Kainz, Federick, Estética, Ed. F.C.E, México, 1952.

32.-Magariños Juan, El mensaje publicitario, Editorial Edical, Argentina, 1991, 329pp.

33.-Mascardó Guillén José, El cine animado en mas de 100 largometrajes, Madrid, Alianza Editorial, 1997, 1ª edición 288pp.

34-Montesinos. La mitología, Barcelona 1989.

35.-Muchielli Alex, Psicología de la comunicación, Paidós, Comunicación, Barcelona, 1ª edición 1998, 270pp.

36.-Packard Vance, Las formas ocultas de la propaganda, Edit.Hermes, México, 1985.

37.-Panofsky Edwin, El significado en las artes visuales, Alianza Editorial, Madrid, 1983.

38.-Prieto Castillo Daniel, Discurso autoritario y comunicación alternativa, México, Premia Editora, 1991.

39.-Poloinato Alicia, Mensajes retóricos los estereotipos dominantes, México, Comunicación, 1981.

40.-Rojas Soriano Raúl, Guía para realizar la investigación científica, Edit. Plaza y Valdés.

41.-Sassure Ferdinand, Curso de lingüística general, Editorial Alianza, España, 1983, 518pp.

42.-Schickel Richard, The Disney Versión, Edit Simon and Schaster New York, 1968, 384pp. E.U. A.

43.-Victoroff David, La publicidad y la imagen, Editorial Gustavo Gilli, Barcelona, 1985, 140pp.

44.-Zorán Persic, Los Dibujos animados, Barcelona, Omega, 1979, 250pp.

HEMEROGRAFÍA.

1.-Revista mexicana de ciencias políticas y sociales número 61, ensayo de Amador Bech Julio Notas acerca de una hermenéutica de la imagen,1995.

2.-Revista Princesas de Disney, número 102, Editorial, Televisa. 2010.

3.-Revista Hadas de Disney, El mundo secreto de Tinker Bell número 39 Editorial Televisa, año 2010.

4.-Revista Disney Fan revista oficial de Disney, Editorial Mina número 03, año 2010.

TESIS

- 1.-Cerdeja Castillo Luz Maria, Tesis Guía para el consumo crítico de dibujos animados por televisión, UNAM, ENEP. ACATLÁN, año 2010.
- 2.-Corral Rodríguez Virginia, Tesis Lo bueno y lo malo de la ficción Disney a través de sus estereotipos. Año: 2000, FCPYS.UNAM.
- 3.-Humarán Curet Tania Xóchil, Tesis La creación de personajes de dibujos animados, UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, 1999.
- 4.-Suárez Pérez L. Tesina El proceso creativo de la animación, UNAM, FCPYS 2001.

WEB.

- 1.-En línea www.audiovisual.net, consultado 1 junio 2010, 10 hrs.
- 2.-En línea www.aDisney.com, consultado 11 junio 2010, 9:25 hrs.
- 3.-En línea www.disneylatino.com, consultado
- 4.-En línea www.princesasdisney, consultado
- 5.-En línea www.monografias.com, comunicación por Haick Eduardo trabajos la comunicación, consulta 6 de marzo de 2010, 10.11 am.
- 6.-En línea www.tuobra.UNAM.mx/publicados, Bandura 1020607, 2503.lacute.html. consulta 14 de marzo de 2010 9 hrs.

7.-En línea www.monografias.com teorías del comportamiento,

Boeree,1998, consulta marzo 2010 11 am.

8.En línea www.monografias.com, Crhiscov.trabajos15/valoreshumanos/.shtml consulta 25 abril 2010 8hrs.

9.-En línea, www.dibujos infantiles.org consultado 2 mayo 2010, 9hrs.

10.-En línea www.MundoDisney.net, consultado 11 junio 2010, 9:25hrs.

11.-En línea www.wikipedia.com animación, consulta 18 abril de 2010 9 hrs.

12.-En línea www.portalplanetasedna.com.ar/valores.htm monografias.com.mx/valores, consulta 3 abril 2010 8 hrs.

13.-En línea www.erosytannatos.com.mx, consultado Brass13 abril 2010, 9 hrs.

14.-En línea www.wikipedia.com.mx, animación.GENE Consulta 18 abril 2010, 9 hrs.

IMÁGENES.

Tomadas del libro de cuentos de Disney Princesa “Cuentos de esplendor”

Disney Enterprises, Inc, Illinois, 2010 y revistas Disney Princesas 2010.