



**UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN**  
**LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**  
CLAVE DE INCORPORACIÓN UNAM 8938-31

---

---

**“Análisis de la película ‘El Jorobado De Notre Dame’ de Walt Disney Pictures para mostrar cómo una película animada producida por un estudio infantil puede apelar al interés del público adulto.”**

**TESINA**

EN OPCIÓN AL TÍTULO DE:  
**LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

PRESENTADO POR:  
**OMAR RODRIGO MÉNDEZ CASTRO**

MÉRIDA, YUCATÁN, MÉXICO, 2018



Universidad Nacional  
Autónoma de México



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

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

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

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

Análisis de la película animada

EL  
JOROBADO  
DE NOTRE DAME





**UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN**  
**LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**  
**COMISIÓN DE TITULACIÓN**  
**INFORME FINAL**

Mérida, Yucatán, a 16 de Mayo de 2018.

**Lic. Manola Giral de Lozano**  
**Directora General DGIRE**  
**Presente**

Como Presidenta del Comité de titulación de la carrera de Diseño y Comunicación Visual, hago constar que el trabajo recepcional denominado:

**“Análisis de la película ‘El Jorobado De Notre Dame’ de Walt Disney Pictures para mostrar cómo una película animada producida por un estudio infantil puede apelar al interés del público adulto.”**

realizado por:

**Omar Rodrigo Méndez Castro**

en opción al título de:

**Licenciado en Diseño y Comunicación Visual**

Cumple con las normas institucionales de estilo y su estructura corresponde a lo solicitado para los trabajos de titulación en la modalidad de:

**Tesina**

Por lo que declaro que este documento permite al alumno, continuar con sus trámites que correspondan al proceso de titulación.

**Atentamente**

---

M.E. Tatiana Gasca Albertos

Presidenta



**UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN**  
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL  
COMISIÓN DE TITULACIÓN  
INFORME FINAL DE REVISIÓN

Mérida, Yucatán, a 16 de Mayo de 2018.

**M.E. Tatiana Gasca Albertos**  
**Presidenta de la Comisión de Titulación**  
**Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual**  
**Presente**

Como revisora del trabajo recepcional:

**“Análisis de la película ‘El Jorobado De Notre Dame’ de Walt Disney Pictures para  
mostrar cómo una película animada producida por un estudio infantil puede apelar  
al interés del público adulto.”**

realizado por:

**Omar Rodrigo Méndez Castro**

en opción al título de:

**Licenciado en Diseño y Comunicación Visual,**

le informo que he concluido con la revisión del formato institucional del trabajo  
mencionado. Asimismo, afirmo que cada uno de sus capítulos, conclusiones y referencias  
cumplen con los lineamientos que establece la Universidad.

Sin otro particular me pongo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

**Atentamente**

---

Dra. Nelly Alicia Torres Góngora



**UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN**  
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL  
COMISIÓN DE TITULACIÓN  
INFORME FINAL DE ASESORÍA

Mérida, Yucatán, a 16 de Mayo de 2018.

**M.E. Tatiana Gasca Albertos**  
**Presidenta de la Comisión de Titulación**  
**Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual**  
**Presente**

Como asesora del trabajo recepcional:

**“Análisis de la película ‘El Jorobado De Notre Dame’ de Walt Disney Pictures para  
mostrar cómo una película animada producida por un estudio infantil puede apelar  
al interés del público adulto.”**

realizado por:

**Omar Rodrigo Méndez Castro**

en opción al título de:

**Licenciado en Diseño y Comunicación Visual,**

le informo que he concluido con la revisión de redacción, ortografía y contenido, así como de la originalidad del trabajo mencionado. Asimismo, afirmo que cada uno de sus capítulos, conclusiones y referencias cumplen con los lineamientos que establece la Universidad.

Sin otro particular me pongo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

**Atentamente**

---

L.C.S. Cecilia Canseco Cruz



*Hoja de advertencia*

Por este medio, declaro que esta Tesina titulada:

**“Análisis de la película ‘El Jorobado De Notre Dame’ de Walt Disney Pictures para mostrar cómo una película animada producida por un estudio infantil puede apelar al interés del público adulto.”**

Es de mi autoría, a excepción de las citas y referencias que he empleado para fundamentar este trabajo de investigación y en el que se otorga crédito a sus autores. Asimismo, afirmo que no ha sido presentado previamente con éste o algún otro nombre, para la obtención de título profesional o grado académico equivalente.

---

Omar Rodrigo Méndez Castro

## AGRADECIMIENTOS



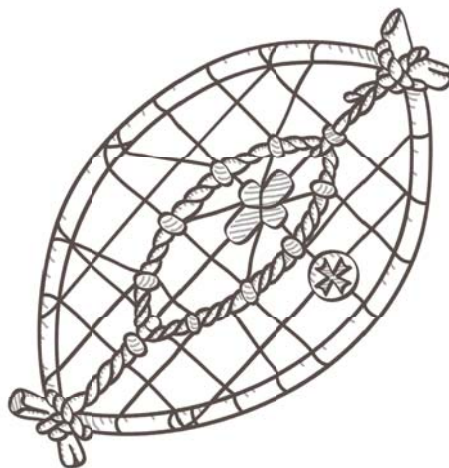
n primer lugar quiero agradecer a mis padres Enrique Méndez y Gely Castro por siempre apoyarme y soportarme durante la licenciatura y con todas mis ocurrencias. También quiero agradecer a mis tías Lourdes Méndez y Ligia Méndez por ayudarme y tenerme presente en todo momento. Pero sobre todo quiero agradecer a mi abuelita Eumelia por el amor incondicional que siempre me ha mostrado.

Agradezco a mi asesora Cecilia Canseco Cruz por apoyarme, guiarme y más que nada presionarme para terminar este trabajo, y a la profesora Nelly Torres por su ayuda y por la gran paciencia que me tuvo durante el proceso de revisión.

También siento necesario el agradecer a todas las personas involucradas en la producción de “El jorobado de Notre Dame” por su maravilloso trabajo al realizar esta película. Y a los demás animadores y realizadores de Disney que hicieron que desde pequeño amara y apreciara esta forma de arte.

Por último, quiero agradecer a mis familiares, tíos, primos y amigos que me han demostrado en más de una ocasión su apoyo.

A esto solo me queda decir... GRACIAS.





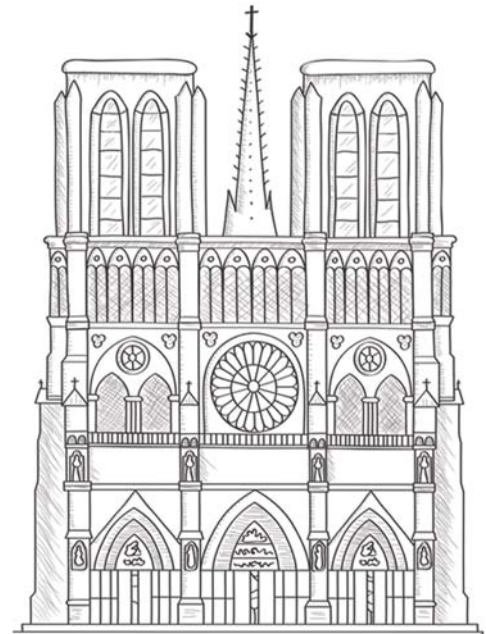
## RESUMEN



ormalmente, las personas ven a las películas animadas como producciones que son exclusivas para niños, por lo cual no le prestan la atención adecuada, incluso cuando en éstas se presenta un contenido más maduro. El encasillar este género a un público específico causa que sea menor el número de personas que vean la película, lo cual afecta su desempeño en taquilla, así como la calidad y contenido de producciones similares.

Justamente este es el caso de “El jorobado de Notre Dame”, una película familiar catalogada como infantil con una historia y temáticas que son difíciles de comprender por el público más joven. Por lo que por medio del análisis de esta cinta se pretende mostrar cómo las películas animadas pueden apelar al interés de un público adulto, el cual es capaz de apreciarlas, profundizar mejor en las historias y temáticas que se presentan.

Para la realización de esta tesina se realizó una investigación de los temas y situaciones que pudieron influir tanto en la realización como en la recepción de la película, como la historia original, el punto histórico y geográfico en el que se ubica, la trayectoria del estudio y las situaciones por la que pasaba al momento de realizar esta adaptación. En cuanto al análisis, se utilizó la metodología propuesta por Lauro Zavala en su libro “Elementos del discurso cinematográfico” la cual abarca una gran variedad de aspectos como la imagen, música, narración, edición, entre otros.



---



---

**HOJAS PRELIMINARES**


---



---

PORTADA	I
PORTADA VISUAL	II
INFORME FINAL	III
INFORME FINAL DE REVISIÓN	IV
INFORME FINAL DE ASESORÍA	V
HOJA DE ADVERTENCIA	VI
AGRADECIMIENTOS	VII
RESUMEN	VIII
TABLA DE CONTENIDOS	IX
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS	XI

---



---

**TABLA DE CONTENIDOS**


---



---

**CAPÍTULO I: Introducción a la investigación**

Introducción	1
Antecedentes del estudio	1
Planteamiento del problema	2
Pregunta de investigación	5
Variables	
Variable independiente	5
Variable dependiente	6
Objetivos	
Objetivo general	6
Objetivos particulares	6
Definición de términos	6
Justificación	9
Delimitaciones del estudio	12
Limitaciones del estudio	12



## CAPÍTULO II: Revisión de la literatura

Contexto de la historia	14
Edad media	14
París	17
Iglesia medieval	18
Gitanos	20
Notre Dame	22
Víctor Hugo	26
Nuestra señora de París	27
Clasificación de las películas	29
Walt Disney Animation Studios	34
Eras Disney	39
Renacimiento Disney	44
El Jorobado de Notre Dame	51
Directores	54
Personajes	57
Música	63

## CAPÍTULO III: Método

Diseño de la investigación	69
Tipo de estudio	69
Enfoque de la investigación	70
Modalidad de la investigación	70
Participantes del estudio	70
Metodología de diseño	70
Matriz de análisis	73

## CAPÍTULO IV: Resultados y conclusiones

Análisis	79
Condiciones de lectura	82
Inicio	84

Imagen	88
Sonido	94
Edición	98
Escena	100
Narración	106
Acto I	106
Acto II	111
Inicio de la crisis central	116
Acto III	118
Clímax	118
Género y estilo	120
Intertextualidad	121
Ideología	124
Final	127
Discusión	128
Conclusión	132
Recomendaciones	136
REFERENCIAS	139
APÉNDICE A: Análisis	144
APÉNDICE B: Ficha técnica	163
APÉNDICE C: Canciones	166

## **ÍNDICE DE FIGURAS.**

Figura 1: ‘San Jorge y el Dragón’ Paolo Uccello (1460)	15
Figura 2: Portadas de ‘El Señor de los Anillos’, ‘El Hobbit’, ‘Game of Thrones’ New Line Cinema (2001), MGM (2012), HBO (2011)	15
Figura 3: Vista panorámica de la ciudad de París s/a (2015)	17

Figura 4: ‘La Inquisición’ Goya (1812)	19
Figura 5: ‘Gitana, música y baile en una ciudad medieval’ Adrien Moreau (s/f)	21
Figura 6: Exterior de la catedral de Notre Dame s/a (s/f)	23
Figura 7: Vitral real de la catedral de Notre Dame y su versión animada en ‘El Jorobado de Notre Dame’ The Walt Disney Company (1996)	25
Figura 8: Litografía de Víctor Hugo Achille Devéria (1829)	26
Figura 9: Banner de ‘Los Vengadores’ Marvel Studios (2012)	31
Figura 10: Poster de ‘Deadpool’ Twentieth Century Fox (2016)	32
Figura 11: Marca de ‘Walt Disney Animation Studios’ The Walt Disney Company (2015)	35
Figura 12: Dibujo Mickey Mouse y Oswald The Walt Disney Company (s/f)	36
Figura 13: Póster de ‘Silly Symphonies’ The Walt Disney Company (1932)	37
Figura 14: Walt Disney con planos de la cámara multiplano The Walt Disney Company (1933)	37
Figura 15: Portada de ‘Blancanieves y los siete enanos’ The Walt Disney Company (1937)	38
Figura 16: Portada de ‘Moana’ The Walt Disney Company (2016)	38
Figura 17: Portadas de ‘Kingdom of the Sun’ y ‘Las Locuras del Emperador’ The Walt Disney Company (2000)	40
Figura 18: Póster de ‘La Sirenita’ The Walt Disney Company (1989)	45

Figura 19: Portada de ‘El príncipe de Egipto’ Dreamworks (1998)	47
Figura 20: Portada de ‘Anastasia’ Twentieth Century Fox (1997)	47
Figura 21: Poster de ‘La Bella y la Bestia’ The Walt Disney Company (1991)	48
Figura 22: Portada de ‘El Rey León’ The Walt Disney Company (1994)	49
Figura 23: Poster de ‘El Jorobado De Notre Dame’ The Walt Disney Company (1996)	51
Figura 24: Exterior del edificio de animación en Burbank, California s/a (2015)	53
Figura 25: Escena de la película ‘Esmeralda’ Alice Guy, Victorin-Hippolyte Jasset (1905)	54
Figura 26: Escena de la película ‘Nuestra Señora de Paris’ Wallace Worsley (1923)	54
Figura 27: Escena de la película ‘Esmeralda, La Zingara’ William Dieterle (1939)	54
Figura 28: Directores Kirk Wise y Gary Trousdale s/a (1997)	55
Figura 29: Trazos de Quasimodo James Baxter (1996)	58
Figura 30: Trazos de Frollo Kathy Zielinski (1996)	59
Figura 31: Trazos de Esmeralda Tony Fucile (1996)	61
Figura 32: Fuego forma a esmeralda bailando Dave Kupczyk (1996)	62
Figura 33: Compositores Alan Menken y el letrista Stephen Schwartz s/a (2015)	63
Figura 34: Secuencia de la canción ‘Bonjour’ de ‘La Bella y La Bestia’ The Walt Disney Company (1991)	65

Figura 35: Secuencia de la canción ‘El son de Notre Dame’ The Walt Disney Company (1996)	66
Figura 36: Sesión de grabación en la iglesia The Walt Disney Company (1996)	67
Figura 37: Tom Hulce, Tony Jay, Demi Moore s/a (2006, 2003, 2010)	84
Figura 38: Créditos iniciales The Walt Disney Company (1996)	85
Figura 39: La llegada de Frollo The Walt Disney Company (1996)	86
Figura 40: La persecución The Walt Disney Company (1996)	86
Figura 41: El pozo The Walt Disney Company (1996)	86
Figura 42: La captura de los gitanos The Walt Disney Company (1996)	87
Figura 43: Notre Dame en llamas The Walt Disney Company (1996)	87
Figura 44: Capturas de las primeras escenas de la película The Walt Disney Company (1996)	88
Figura 45: Secuencia del Topsy Turvy The Walt Disney Company (1996)	89
Figura 46: Secuencia del escape de Esmeralda The Walt Disney Company (1996)	89
Figura 47: Secuencia del juicio de Notre Dame The Walt Disney Company (1996)	89
Figura 48: Frollo ve a Quasimodo en el festival The Walt Disney Company (1996)	90
Figura 49: Quasimodo ve a Esmeralda The Walt Disney Company (1996)	90
Figura 50: Dios ayude a los marginados The Walt Disney Company (1996)	91



Figura 51: Vitrales The Walt Disney Company (1996)	92
Figura 52: Ejemplos de encuadres The Walt Disney Company (1996)	92
Figura 53: Ángulos de cámara de Frollo The Walt Disney Company (1996)	92
Figura 54: Ejemplo de fondo digital The Walt Disney Company (1996)	93
Figura 55: Ejemplo de plano secuencia The Walt Disney Company (1996)	99
Figura 56: Ejemplo de plano secuencia The Walt Disney Company (1996)	99
Figura 57: Backgrounds The Walt Disney Company (1996)	101
Figura 58: Quasimodo The Walt Disney Company (1996)	102
Figura 59: Frollo The Walt Disney Company (1996)	103
Figura 60: Phoebus The Walt Disney Company (1996)	104
Figura 61: Esmeralda The Walt Disney Company (1996)	105
Figura 62: La visita de Frollo The Walt Disney Company (1996)	107
Figura 63: El rey de los bufones The Walt Disney Company (1996)	108
Figura 64: Quasimodo es ridiculizado The Walt Disney Company (1996)	108
Figura 65: Esmeralda ayuda a Quasimodo The Walt Disney Company (1996)	108
Figura 66: La catedral The Walt Disney Company (1996)	109



Figura 67: Platica de Quasimodo y Esmeralda The Walt Disney Company (1996)	110
Figura 68: El medallón The Walt Disney Company (1996)	111
Figura 69: Luz celestial The Walt Disney Company (1996)	111
Figura 70: Fuego infernal The Walt Disney Company (1996)	112
Figura 71: El molino The Walt Disney Company (1996)	114
Figura 72: Esmeralda y Phoebus The Walt Disney Company (1996)	115
Figura 73: El engaño The Walt Disney Company (1996)	115
Figura 74: La hoguera The Walt Disney Company (1996)	116
Figura 75: Asilo The Walt Disney Company (1996)	117
Figura 76: El ataque a Notre Dame The Walt Disney Company (1996)	117
Figura 77: Frollo intenta matar a Quasimodo The Walt Disney Company (1996)	118
Figura 78: La muerte de Frollo The Walt Disney Company (1996)	119
Figura 79: El pueblo recibe a Quasimodo The Walt Disney Company (1996)	119
Figura 80: Gárgolas Víctor y Hugo The Walt Disney Company (1996)	122
Figura 81: Pumba The Walt Disney Company (1996)	122
Figura 82: Bella y la alfombra mágica The Walt Disney Company (1996)	123

Figura 83: Referencia a ‘El mago de Oz’ The Walt Disney Company (1996)	123
Figura 84: El pueblo acepta a Quasimodo The Walt Disney Company (1996)	128
Figura 85: Portada de ‘El jorobado de Notre Dame’ The Walt Disney Company (1996)	164

---

## ÍNDICE DE TABLAS.

---

Tabla 1: Clasificación Americana de contenido MPAA ( 2016)	30
Tabla 2: Clasificación Mexicana de contenido SEGOB (2002)	33
Tabla 3: Eras Disney IMDb y Animated (2016)	41
Tabla 4: Fragmento de la canción ‘Campanas de Notre Dame’ con poema ‘Dies iræ’ original y traducido ‘El jorobado de Notre Dame’ (1996)	96
Tabla 5: Fragmento de transición entre las canciones ‘Luz celestial’ y ‘Fuego infernal’ original y traducido ‘El jorobado de Notre Dame’ (1996)	97
Tabla 6: Letra de la canción ‘Luz celestial’ ‘El jorobado de Notre Dame’ (1996)	112
Tabla 7: Letra de la canción ‘Fuego infernal’ ‘El jorobado de Notre Dame’ (1996)	113



# La historia de un hombre y un monstruo.



# CAPÍTULO

# I



Introducción

## CAPÍTULO I

### Introducción



Este proyecto tiene como fin la elaboración de un documento en el que se presente de forma adecuada el análisis de los elementos y temáticas contenidos en una película animada.

El objetivo principal de esta tesina será el mostrar cómo las producciones animadas no son dirigidas exclusivamente a los niños ya que éstas pueden contener temáticas que apelen a las audiencias de mayor edad. Para esto, se analizó la película animada ‘El Jorobado de Notre Dame’ (1996) la cual está dirigida a un público familiar y producida por ‘Walt Disney Pictures’ un estudio catalogado desde su creación como infantil.

La estructura desarrollada para la elaboración del análisis de la película está basada en la metodología propuesta por el autor mexicano Lauro Zavala en su libro ‘Elementos del Discurso Cinematográfico’ (2003).

#### *Antecedentes del estudio*

‘El Jorobado De Notre Dame’ es una película animada dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise, producida por ‘Walt Disney Pictures’, la cual tuvo su estreno el 21 de junio de 1996. Y una secuela directo a video llamada ‘El Jorobado De Notre Dame 2: El secreto de la campana’ en el 2002.

La historia narra la vida de Quasimodo, un ser deforme que vive en el campanario de la catedral de Notre Dame en París, siendo recluido ahí desde que era un bebé por el juez Frollo. La vida de ambos da un giro imprevisto cuando conocen a la gitana Esmeralda, de la cual se enamoran. La obsesión de Frollo por Esmeralda ocasiona que se desencadene una serie de eventos que obligan a Quasimodo a hacerle frente a su amo y salvar a sus seres amados.



La película es una adaptación de la obra literaria de once partes ‘Nuestra Señora De París’ (1831) realizada por el escritor francés Víctor Hugo. De esta obra se han realizado muchas versiones, tanto para cine animado, como live-action, televisión, teatro, e incluso de comics, siendo la más famosa de éstas la realizada por Disney, la cual recaudo \$325.3 millones de dólares.

Al ser una adaptación dirigida a un público familiar, se hicieron cambios a la historia original para que no sea tan trágica y deprimente. Sin embargo se mantuvo la idea general y las temáticas más importantes, haciendo de ésta una de las adaptaciones más oscuras y maduras que Disney haya realizado.

Stack crítico cinematográfico de ‘San Francisco Chronicle’ dijo sobre la película “maravillosa pero oscura – no es la usual experiencia Disney” (2002, s/p).

Wloszczyna del USA Today dijo en su crítica “Esto es bastante sofisticado para las denominadas cosas de niños” (2000, s/p).

Sin embargo, con el paso del tiempo el mismo estudio la ha dejado a un lado, pues a diferencia de otras películas correspondientes a la misma época como ‘Hércules’, ‘Pocahontas’ o ‘Tarzán’, no se encuentran tantos productos o referencias a ésta, no son personajes comunes de ver en los parques y son pocas las veces que pasan esta película a través del canal de televisión de la misma compañía.

### **Planteamiento del problema**

Como menciona Zavala (2005) en su libro ‘Elementos del discurso cinematográfico’ en México solo se realiza un análisis cinematográfico, cuando éste se encuentra ligado a otra actividad a modo de complemento, y no por querer indagar en un tema de interés para profundizarlo o como opción profesional. No existe una tradición que involucre una

investigación teórica y análisis cinematográfico, por lo que los métodos de análisis son poco conocidos y estudiados.

Es por esto que se considera importante la realización de un análisis cinematográfico realizado de manera profunda y correcta, ya que debería de considerarse como una actividad independiente y no como una extensión para la realización de un documental, reportaje, artículo, crítica o reseña.

Una vez aclarado el punto anterior, se menciona el por qué realizar un análisis sobre producciones animadas. La mayoría de la gente cuando escucha animación piensa en caricaturas y lo ven como un entretenimiento infantil, por lo que tienden a ser encasilladas como contenido exclusivo para niños.

Justo como menciona Meléndez en una sección de su artículo ‘La animación no es cosa de niños’.

Normalmente asociamos a las películas de animación con cuentos infantiles, relatos familiares y personajes, mensajes y moralejas para niños. La razón principal es que los colores y la técnica están relacionados con las caricaturas, entretenimiento fundamental en la vida infantil. De esta manera los cuentos e historias para los menores fueron adaptados a los largometrajes de animación, o por lo menos así sucede la mayoría de las veces, pero para nada de forma exclusiva (2011, s/p). Aunque la calidad y popularidad de las películas animadas ha aumentado en los últimos años, este estereotipo sigue presente en la mente del público.

Lasseter (s/f) citado por Neupert mencionó que “La animación es el único tipo de película que realmente juega con todo público. Nuestro reto es hacer historias que conecten con niños y adultos” (2016, p. 165).

El pensar que todas las películas animadas están dirigidas o son apropiadas para los niños es un error que afecta directamente el nivel de audiencia, su desempeño en taquilla, y sus ingresos. Éstos son factores importantes que los directivos de los estudios cinematográficos toman en cuenta para saber qué funciona, qué no y qué modificar de las películas que aún se encuentran en etapa de pre-producción o incluso de producción, influyendo la calidad y contenido de producciones similares.

Walt Disney fue un pionero en la industria de la animación, las técnicas desarrolladas por él y su equipo sirvieron para sentar las bases de la animación actual, y el estudio que creó se mantiene hasta la fecha como uno de los más destacados e innovadores estudios cinematográficos.

Por mucho tiempo la casa Disney fue la encargada de hacer realidad la asociación comics-niños, pero así como ahora otras productoras realizan películas animadas, existen otras películas de animación con la mira, enfoque y tema que se abordan dirigidas a otros públicos (Meléndez, 2011, s/p).

La película animada de Walt Disney Pictures ‘El Jorobado de Notre Dame’ cuenta con secuencias animadas impecables, personajes complejos, y música que acompaña perfectamente la historia basada en la obra literaria de Víctor Hugo, ‘Nuestra Señora de Paris’. Gozó de críticas positivas, y fue nominada a varios premios, incluyendo el Oscar.

El crítico de cine Ebert del Chicago Sun-Times le dio a la película 4 estrellas y escribió en su crítica “la mejor producción animada de Disney desde la bella y la bestia - un torbellino motivador y emocionante, con un mensaje que te toca el corazón y emerge de la comedia y las canciones” (1996, s/p).

Maslin escribió en su crítica para The New York Times “en una película sobresaliente, con semejanzas a otros recientes éxitos de Disney, el trabajo herculeano de





los realizadores se ve ensombrecido por un problema. Simplemente no hay manera de deleitar a los niños con una versión positiva de esta historia” (1996, s/p).

Según un ranking elaborado por el sitio estadounidense Rotten Tomatoes basándose en críticas del público, esta película obtuvo el 73% de frescura.

Con el paso del tiempo, esta película ha sido olvidada tanto por el público, como por el mismo estudio que la creó, pues durante una visita reciente a Walt Disney World se pudo notar que no hay a la venta productos relacionados, y los personajes no están disponibles para conocerlos, con excepción del juez Frollo durante algunos eventos de Halloween. En el canal Disney Channel, emiten la película en contadas ocasiones y en horarios que no son accesibles para el público general, siendo opacada por otras producciones de la misma época.

### ***Pregunta de investigación***

1. ¿Qué elementos deben ser considerados para realizar el análisis de la película ‘El Jorobado de Notre Dame’?

### ***Variables***

#### ***Variable independiente***

Análisis de la película animada ‘El Jorobado De Notre Dame’ de Walt Disney Pictures.

#### ***Variable dependiente***

Interés del público adulto en ver películas animadas.

## ***Objetivos de la investigación***

### ***Objetivo general***

Realizar un análisis de la película animada ‘El Jorobado De Notre Dame’ de Walt Disney Pictures para mostrar que una película animada producida por un estudio catalogado como infantil puede apelar al interés del público adulto.

### ***Objetivos particulares***

1. Establecer qué factores influyeron en la elaboración de la película.
2. Establecer la importancia de las canciones para el desarrollo de la historia.
3. Analizar a los personajes principales de la película, los cuales son Quasimodo, Frollo, Phebus y Esmeralda, en cuanto a su historia, rasgos caracterológicos y sus interrelaciones.
4. Identificar la estructura y formula narrativa que se utilizó.
5. Identificar las temáticas que aborda la película.

## ***Definición de términos***

A continuación se presenta las definiciones de los términos presentes en ésta tesina, los cuales fueron consultados en el Diccionario de la Lengua Española, publicado por la Real Academia de la Lengua Española, en línea:

### ***Adaptación***

1. f. Acción y efecto de adaptar o adaptarse.

### ***Análisis***

Del gr. análisis.

1. m. Distinción y separación de las partes de algo para conocer su composición.



2. m. Estudio detallado de algo, especialmente de una obra o de un escrito.

### *Animación*

Del lat. animatio, -ōnis.

1. f. Acción y efecto de animar o animarse.

5. f. Cinem. En las películas de dibujos animados, procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos.

### *Cinematógrafo*

Del fr. cinématographe, y este del gr. atos 'movimiento' y graphe '-grafo'.

1. m. cine.

### *Deforme*

Del lat. deformis.

1. adj. Desproporcionado o irregular en la forma.

2. adj. Que ha sufrido deformación.

### *Gitano, na*

De egipitano, porque se creyó que procedían de Egipto.

1. adj. Dicho de una persona: De un pueblo originario de la India, extendido por diversos países, que mantiene en gran parte un nomadismo y ha conservado rasgos físicos y culturales propios. U. t. c. s.

6. adj. coloq. Que tiene gracia y arte para ganarse las voluntades de otros. U. m. como elogio, y especialmente referido a una mujer. U. t. c. s.

### *Hercúleo, a*

Del lat. Herculeus.

1. adj. Perteneiente o relativo a Hércules, nombre romano de Heracles.

4. Actividad o trabajo que requiere de un esfuerzo grande.



### *Ingresar*

De ingreso.

1. tr. Meter algunas cosas, como el dinero, en un lugar para su custodia.
3. tr. Ganar cierta cantidad de dinero regularmente por algún concepto.

### *Largometraje*

1. m. Película cuya duración sobrepasa los 60 min.

### *Metodología*

Del gr. 'método' y -logía.

1. f. Ciencia del método.
2. f. Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

### *Outcast*

Voz ingl.

Traducción: marginado / marginada o paria.

1. m y f. Persona que no tiene un lugar en su sociedad o en un grupo particular, porque la sociedad o grupo se reúsan a aceptarlo.

### *Pionero, ra*

Del fr. pionnier.

1. m. y f. Persona que inicia la exploración de nuevas tierras.
2. m. y f. Persona que da los primeros pasos en alguna actividad humana. U. t. c. adj.

### *Pragmatismo*

Del ingl. pragmatism, y este del gr. prâgma, -atos 'acción', 'ocupación', 'negocio' e -ism 'ismo'.

1. m. Preferencia por lo práctico o útil.

## *Ranking*

Voz ingl.

1. m. Clasificación de mayor a menor, útil para establecer criterios de valoración.

### **Justificación**

Actualmente se vive en una era donde las imágenes tienen gran importancia en la vida de las personas, influyendo de manera directa o indirecta en las decisiones que las personas toman a lo largo del día e incluso en su manera de pensar o actuar.

El mundo global en el que interactuamos está dominado por las imágenes y el pragmatismo acrílico hacia este hecho desde las enseñanzas artísticas no debe pasar desapercibido. El mundo de la comunicación visual actual presenta diferentes vertientes dependiendo del objetivo comunicativo. El uso que se hace de la comunicación visual comercial requiere de una conciencia crítica por parte del individuo que se expone a ella (Llompart, 2011, p. 107).

Es por esto que las personas tienen que aprender a ser más críticas y a interpretar correctamente los mensajes que son enviados hacia ellas, ya que inconscientemente, afectan su personalidad, gustos, y decisiones tomadas en el día a día.

Precisamente la animación está formada por imagen, arte, técnicas, lenguaje, diversión, fantasía y realidad, por lo que es una manera de transmitir mensajes que fácilmente captan la atención del público.

Walt Disney (s/f) citado por Rost (2006) menciona que:

La animación ofrece un medio para contar historias y entretener visualmente, lo que trae placer e información a gente de todas las edades en todo el mundo. La animación puede explicar cualquier cosa que la mente del hombre conciba, esta

facilidad hace que sea el medio más versátil y explícito para comunicar un mensaje y que este sea apreciado por las masas (p. 411).

Sin embargo, la gente tiende a encasillar los diferentes géneros cinematográficos a cierto rango de edad.

Como menciona Ruiz, director de Exposiciones de la Fundación Canal “Cuando se habla de animación se piensa siempre en niños y no es así. La animación es para todos los públicos” (2015, s/p)

Se pretende analizar la película animada ‘El Jorobado de Notre Dame’ de Walt Disney Pictures debido a que está dirigida a un público familiar y fue realizada por un estudio catalogado como infantil, sin embargo los temas que ésta aborda son difíciles de comprender por los niños.

La intención profesional de este proyecto, es elaborar un documento en el que se analice adecuadamente una película animada para mostrar cómo éstas pueden apelar al interés del público adulto que es capaz de apreciarlas, profundizar en las historias y temáticas que se presentan, ya que al encasillar este género a un público específico afecta su alcance con la audiencia, su taquilla y las decisiones que los estudios toman al momento de realizar producciones similares.

Este documento le servirá como referencia a los estudiantes de diseño, comunicación, multimedia, animación, y a cualquier persona interesada en el tema o que quiera realizar películas animadas las cuales cuenten con temáticas y contenido más profundo y que sean atractivas a un público más amplio que solo niños.

Este análisis abordará temas como la ciudad de París en el siglo XV, la catedral de Notre Dame, los gitanos, y las creencias de la iglesia católica medieval, la cual es muy

diferente a como se conoce ahora. Esto es con el fin de entender el contexto histórico en el que se ubica la película y el mundo en el que se encuentran los personajes.

También se hablará del autor de la obra original Víctor Hugo y de Walt Disney Pictures, el estudio encargado de realizar esta adaptación.

La metodología elegida es la propuesta por Lauro Zavala, debido a es un autor mexicano cuyos textos son relativamente actuales y que toma elementos de vital importancia para la realización del análisis como la música, escenas, imagen, edición, entre otras.

En cuanto al interés particular del tesista, la realización de este proyecto le permitirá adquirir nuevos conocimientos y obtener nuevas herramientas acerca de la metodología para realizar un análisis cinematográfico adecuado.

De la misma manera, es una oportunidad para investigar sobre un tema de interés personal como lo es el ámbito de la animación, lo cual le permitirá al tesista aprender más sobre técnicas de animación, desarrollo de historia, personajes y temáticas, así como la función de la música.

Además de profundizar en el trabajo de Walt Disney Pictures, un estudio pionero en el ámbito de la animación cuyas técnicas, procesos creativos y de producción para películas animadas son reconocidos mundialmente.

Para la realización de este proyecto, se pondrán en práctica conocimientos adquiridos durante la carrera universitaria como son la animación, producción audiovisual, y sobre todo la capacidad de analizar elementos de una película como el sonido y música, la edición, historia y personajes.

### ***Delimitaciones del estudio***

Este proyecto se delimitará a analizar la película animada producida por Walt Disney Pictures en 1996 ‘El Jorobado De Notre Dame’.

Se tomó como base la metodología propuesta por Lauro Zavala en su libro ‘Elementos del discurso cinematográfico’ (2003) ya que en ella se analizan elementos clave de la película como el contexto, el prólogo, la imagen, sonido, narración, entre otros. Además de presentar un método de análisis de secuencias específicas de la misma.

La investigación y el proyecto se realizarán en la ciudad de Mérida, Yucatán, y se estima que tendrá una duración aproximada de un año, partir del mes de septiembre del 2016 hasta el mes de agosto del 2017.

### ***Limitaciones del estudio***

Una de las limitaciones principales de esta investigación es que la bibliografía sobre ‘El Jorobado de Notre Dame’ es escasa y en su mayoría se encuentra en idioma inglés, ya que se trata de una película que no fue muy apreciada por la audiencia por lo que el estudio no realizó muchos textos referentes a ella.



# CAPÍTULO

## II



Revisión de la  
literatura

## CAPÍTULO II

### Revisión de la literatura



n este capítulo se hablará de manera general sobre los temas que se deben de tener en cuenta para poder realizar de manera adecuada el análisis de la película ‘El jorobado de Notre Dame’. Temas como la temporalidad, ubicación y ambiente social en el que se desarrolla la historia, así como de la época en la que fue escrita y en la que fue realizada la adaptación de Disney.

#### *Contexto de la historia*

##### *Edad media*

Se le llama ‘Edad Media’ al periodo de tiempo comprendido entre el siglo V y el XV en Europa. Tanto la historia original como la adaptación de Disney se desarrollan durante la edad media. Esta época le parecía particularmente interesante a Víctor Hugo, por la forma de ser y de pensar de la sociedad.

Le Goff (2007) menciona en el prólogo de su libro ‘La Edad Media explicada a los jóvenes’ que:

Sin duda la Edad Media fue violenta, oscura e intolerante, pero también, y sobre todo, una Edad Media ‘bella’, que los niños y jóvenes adoran y que los adultos nos complacemos en recrear en mil y una lecturas. Es la de los caballeros y los torneos, los castillos y las catedrales, los juglares y los trovadores, las ferias y las peregrinaciones. La Edad Media es también la búsqueda del Grial, la leyenda de los caballeros de la Mesa Redonda, el amor apasionado de Tristán e Isolda, la Virgen María, los ángeles, los santos, las hadas y los monstruos, el combate entre Carnaval y Cuaresma... en definitiva, Europa nació en la edad media, época en la que se fraguó la unidad cultural de sus diversos países y lenguas (s/p).

Con esto se refiere a que la edad media, fue una época que capturó la imaginación de la gente por siglos (Fig. 1), pues la mitología que se desarrolla en está, es muy extensa y abierta a un sinfín de posibilidades. Sin duda fueron muchos los personajes reales que vivieron en esta época, pero también existen otros como ‘Los caballeros de la mesa redonda’ que no son más que ficción, pero por la forma en que sus hazañas son contadas lleva a la gente a creer que existieron en verdad.



*Figura 1. ‘San Jorge y el Dragón’, Paolo Uccello, 1460*

Actualmente, producciones como la trilogía de ‘El Señor de los Anillos’ con su trilogía precuela ‘El Hobbit’ y sobre todo la mundialmente exitosa serie ‘Game of Thrones’ (Fig. 2) han avivado una vez más el interés por esta época.



*Figura 2. Portadas de ‘El Señor de los Anillos’ New Line Cinema (2001), ‘El Hobbit’ MGM (2014), ‘Game of Thrones’ HBO (2011).*

Según comenta Le Goff (2007) en el mismo libro, el estilo que destacó en esta época, desde la literatura hasta la arquitectura, fue el posteriormente llamado ‘Gótico’. Es un tipo de arte refinado que con el paso del tiempo ha sido asociado con la oscuridad, sin embargo fue usado en las iglesias como símbolo de ostentación y elegancia.

También menciona que como todo periodo histórico, la edad media tuvo sus altas y bajas, a los que el autor se refiere como la ‘Bonita’ y la ‘Fea’ edad media.

En la ‘Bonita’ se encuentran las leyendas de los caballeros de brillante armadura montados en su corcel para rescatar a una bella doncella de un peligroso dragón, historias de aventuras y heroísmo. Otro aspecto de admirarse era el arte en general, la literatura, pintura, el color de los vitrales, la arquitectura de los castillos y catedrales. Pero sobre todo, las fiestas, llenas de color, alegría y vitalidad.

Por otro lado, la ‘Fea’ edad media está plagada de enfermedades, hambruna, pobreza, opresión a los campesinos y el totalitarismo de la iglesia, pero lo que más se destaca es el miedo, ya sea al bosque, a las leyendas o al mismo infierno y a los horrores que en él se encontraban, esto parecía invadir el alma de toda la gente.

Pernoud, una reconocida historiadora medieval explica en ‘¿Qué es la Edad Media?’ (1986) que la cultura de la época quedó tan arraigada a todos los ámbitos de la vida que ha logrado conservarse en el transcurso de los siglos, pues los vestigios culturales de esta, son más numerosos que los de las demás épocas reunidas.

Dice que en Europa son pocos los museos importantes, sin embargo es casi imposible caminar sin encontrarse con algún vestigio de la era medieval en alguna de sus formas, ya sea un campanario, monasterio, o arte parroquial.

## *París*

Toda la acción de la historia, se encuentra limitada a la ciudad de París. El sitio web oficial de la oficina de turismo y congresos de París (2015) presenta a la ciudad de la siguiente manera:

Por su extraordinario patrimonio y con un sin número de sitios y monumentos, París es un destino de ensueño para los visitantes en busca de novedad. La capital puede ser clásica, innovadora u original, pero siempre ofrecerá un viaje cultural inédito, como bien demuestran sus 1803 monumentos, 173 museos y otros muchos lugares de excepción (s/p).



*Figura 3. Vista panorámica de la ciudad de París, s/a, 2015*

Esta es la ciudad más poblada de Francia y también su capital, de igual manera es la segunda más poblada de Europa, solo superada por Londres.

Es el destino turístico más popular del mundo, en especial para parejas por lo que es llamada la ‘Ciudad del amor’. Otro sobrenombre por el que es conocida es la ‘Ciudad de la luz’ por ser considerada un centro de arte y educación, pero en realidad este nombre es por ser de las primeras en contar con alumbrado público.

La ciudad también ocupa el lugar más importante en cuanto a la industria de la moda, albergando a los diseñadores y boutiques más importantes del mundo, así como lograr reunir gente y personalidades de todo el globo para la semana de la moda, el evento más importante de esta industria.

El historiador Francés Michelet, menciona en su libro ‘Juana de Arco’ (1986) que durante el siglo XV, en la ciudad se libraron las últimas batallas de liberación contra la invasión anglo-normanda que fueron lideradas por Juana de Arco.

Después de esto vino un periodo de expansión en todos los ámbitos de la sociedad, el cual continuó hasta el periodo conocido como el ‘Renacimiento’.

El sitio web de la ciudad de París (2015) menciona que en ella existen muchas instituciones y monumentos destacados los cuales se pueden visitar, como la Torre Eiffel, los Campos Elíseos, el Arco del Triunfo, o el museo de Louvre. Uno de los más populares es sin duda la Catedral de Notre Dame.

### ***Iglesia medieval***

El mundo medieval estuvo dominado por la iglesia católica, pues tenía mucha influencia en todos los aspectos de la vida y nadie estaba ajeno a esto. Fue tal la influencia que y debía ser exterminado por la fuerza.

Le Goff explica en ‘La Edad Media explicada a los jóvenes’ (2007) que el final del paganismo comenzó desde los siglos IV y V, cuando los romanos se cristianizaron, tras la conversión de sus emperadores.

Igual menciona que durante la edad media se produjo una corriente de desprecio hacia los hombres y a la civilización en general, en el que la fe en dios era más importante que la razón.

A este periodo se le conoce como oscurantismo y la iglesia era la principal autoridad, la cual era intolerante y logró convencer a la gente por muchos siglos de que cualquier persona que no obedeciera las normas de la iglesia era un peligroso hereje por lo que debían ser sometidos a la inquisición, la cual practicaba la tortura o simplemente usaba uno de sus muchos métodos de ejecución, siendo uno de los más populares la hoguera.



*Figura 4. La Inquisición, Goya, 1812.*

Pernoud, dice en ‘¿Qué es la Edad Media?’ (1986) que fue el conde de Tolosa, Raimundo V, el primero en llamar a las fuerzas militares a combatir esta plaga pútrida, que genera peste y ruinas, alegando como una de las razones de esta acción, el hecho de que propagaban la incultura. En el año 1231 el papa Gregorio IX fundó la Inquisición (Fig. 4), una organización con el fin de investigar permanentemente a los que creían herejes y así poder juzgarlos en el nombre de dios. El término Inquisición significa, indagación.

También menciona que otro grupo importante que se formó en esta época fueron los órdenes de caballería, los cuales eran lo opuesto a la inquisición, ya que eran hospitalarios con el enfermo sin considerar sus creencias y no dudaron en llamar ‘Casa de Dios’ no a las iglesias, sino a todos los lugares que a pesar de la amenaza que presentaba la inquisición, acogían a los pobres.

Llorca explica en ‘Manual de Historia Eclesiástica’ (1960) que la clasificación de la jerarquía eclesiástica medieval tiene en su más alto punto a ‘El Papa’, él es la máxima autoridad de la iglesia y durante el siglo XI obtuvo un nivel de prestigio nunca antes visto

con el que llegó a tener el derecho de coronar a los emperadores, resolvía los problemas más importantes y otorgaba diversos privilegios.

Por debajo de ‘El Papa’ se encuentran los ‘Cardenales’, los cuales se encargan de la elección de los nuevos ‘Papas’, son los sacerdotes de mayor confianza que rodean al pontífice y están divididos en tres grupos, el primero son los ‘Cardenales-presbíteros’ que eran sacerdotes de las 25 parroquias básicas de roma. Luego siguen los ‘Cardenales-diáconos’ formados por sacerdotes de las 18 diaconías de la ciudad. Por último estaban los ‘Cardenales-obispos’ que eran los obispos de las 7 diócesis que rodeaban Roma.

Después de los ‘Cardenales’ siguen los ‘Metropolitanos’ y los ‘Obispos’ que se encargaban de la administración de las parroquias que se encontraban distribuidas por toda Europa.

Fuera de esta clasificación se encuentra el ‘Cardenal Archidiácono’ el cual es la mano derecha de ‘El Papa’.

### ***Gitanos***

Como se mencionó en el apartado anterior, la inquisición se encargaba de perseguir y castigar a las personas que no seguían el estilo de vida indicado por la iglesia. El más claro ejemplo de las persecuciones a los herejes, fueron los abusos sufridos por el pueblo gitano, pues debido a sus costumbres y modo de vida, es que fueron marginados, expulsados, castigados, esclavizados o simplemente exterminados.

Según menciona Santiago en el libro ‘Nuestras Culturas, Nos acercamos a una cultura: Los Gitanos’ (s/f) que parte de lo que hace interesante a la cultura de los gitanos, es precisamente el misterio que rodea su origen ya que su procedencia es incierta y difícil de estudiar, pues su cultura se transmite de generación en generación de forma oral a través de



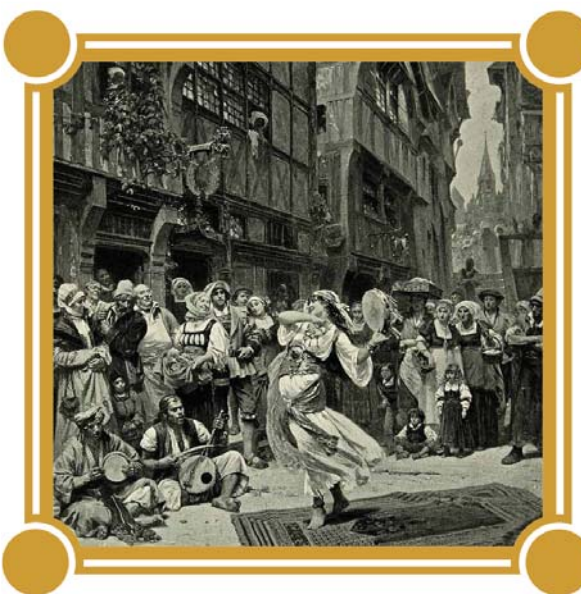
leyendas y cuentos en los que se suelen exagerar los hechos y que por ser nómadas, involucran los lugares por los que han pasado.

La única información certera en cuanto a su origen, es que vienen del oriente, esto se sabe debido a que el idioma oficial de los gitanos es el romaní, el cual tiene una estrecha relación con las lenguas de india. Se presume que la razón que los llevó a abandonar su lugar de origen y volverse nómadas fueron las múltiples invasiones de grupos barbaros.

Los gitanos llegaron a la ciudad de París en el año de 1427 donde causaron gran fascinación por su aspecto extravagante y poco común, vestidos de colores vivos y exceso de accesorios como collares, sortijas, brazaletes o grandes aretes.

Eran masas de gente las que acudía de todas partes de la ciudad para poder verlos adivinar el futuro, realizar bailes, contar cuentos o hacer trucos, situación que aprovechaban los gitanos para mantener distraída a la gente y robar algunas pertenencias (Fig. 5).

También menciona que el eje fundamental entorno al que gira la vida de los gitanos es la familia, pero ésta va más allá de lo que clasificamos tradicionalmente como familia. Pues para ellos, la familia no se limitaba por lazos de sangre, sino por vínculos emocionales y afectivos entre ellos. El formar parte de una familia viene con ciertas obligaciones, como el defender a otro miembro de la misma cuando ha sido ofendido.



**Figura 5.** 'Gitana, música y baile en una ciudad medieval' Adrien Moreau, s/f.

Al realizar tratos de cualquier tipo, no era necesaria la elaboración de un contrato o algún otro tipo de documento, bastaba con la palabra hablada que ellos consideraban sagrada, pues el mentir entre gitanos era algo muy mal visto. Cada grupo era dirigido por un jefe que adoptaba el título de ‘duque’ o ‘conde’.

Sobre los conflictos entre la iglesia y los gitanos la autora menciona que esta convivencia fue muy complicada pues su forma de ver la vida presentaba una amenaza para los valores, normas y leyes de la iglesia, por lo que por miedo a que este pensamiento se propague y pierdan el control sobre la población, se ordenó una persecución por casi todos los países de occidente.

Con esta información se puede tener una idea general de la manera en que se encuentra jerarquizada la estructura interna de las comunidades de gitanos y de los problemas que debían afrontar.

De la misma manera quedan claras algunas de las costumbres que se tiene en esta cultura entre sus miembros y con personas ajenas a ella, así como lo protectores que son entre sí y con los miembros de su familia.

El conocer la cultura de los gitanos es importante en este análisis para entender el mundo y creencias por las que se rige el personaje de Esmeralda, dado que ella pertenece a este grupo étnico. Al mismo tiempo, es posible comprender las motivaciones y conflictos internos que sufre el personaje de Follo, dotándolo de una gran complejidad y profundidad.

### ***Notre Dame***

Le Goff menciona en ‘La Edad Media explicada a los jóvenes’ (2007) que el tamaño de las catedrales es inmenso, esto es para impresionar a quien las visitaba y las

ciudades de esa época solían competir para ver quien tenía la catedral más alta e impresionante. Su altura era una representación de dios en el cielo.

La función de las catedrales era principalmente la de un lugar de culto donde la gente acudía con el fin de participar en actividades religiosas, pero en ella también se realizaban asambleas y fiestas, lo que las volvía un punto de reunión común para la población.

La catedral de Notre Dame (Fig. 6) es la sede de la archidiócesis de París. Es uno de los edificios más populares y antiguos de Francia, su construcción comenzó en el año 1163 y tardó 182 años en concluirse. Esta edificación se encuentra dedicada a la virgen María, madre de Jesús, de ahí viene el nombre 'Notre Dame' que traducido significa 'Nuestra Señora'.



*Figura 6. Exterior de la catedral de Notre Dame, s/a, s/f.*

La ubicación en la que se encuentra no fue elegida al azar, sino porque tiene un largo historial de culto religioso, desde los celtas, pasando por los romanos, hasta la

primera iglesia cristiana de París. Durante su historia, la catedral no ha sido solo un centro de peregrinaje, sino que también ha contenido una biblioteca, una morgue, un museo, una cámara de entierro, una galería de arte, un escenario y un auditorio.

Le Goff también menciona en el mismo libro que las catedrales eran tan magníficas y complejas que la gente ha llegado a creer que contienen secretos ocultos, y ésta creencia ha sido el origen de un sin número de historias, siendo una de éstas la escrita por Víctor Hugo ‘Nuestra señora de París’.

Hugo tenía la intención de hacer de Notre Dame el centro de su historia. Hacerla un personaje más con todo lo que esto implica, como que sea multifacética, compleja y siempre cambiante, con un juego de luz y sombra, sonidos y silencios, incluso estados de ánimo que dotan a la gran estructura con un carácter y fuerza moral propios.

Durante su vida, Víctor Hugo fue testigo de cómo se demolían o renovaban las estructuras medievales para adaptarlas al nuevo estilo de la época, por lo que decidió realizar una campaña de preservación siendo Notre Dame la más beneficiada. Esta campaña fue tan exitosa que llevó al gobierno a dar la orden de prohibir la demolición o alteración de puntos de referencia históricos, por lo que se le denominó a Víctor Hugo ‘iniciador y profeta de la preservación arquitectónica’.

En el libro ‘The Art of The Hunchback of Notre Dame’ Víctor Hugo (s/f) citado por Rebello (1996) dice que “la catedral es como un monumento a Dios, una vasta sinfonía de piedra, y la gran reina de las catedrales francesas representando las grandes aspiraciones y logros de su era” (p. 123).

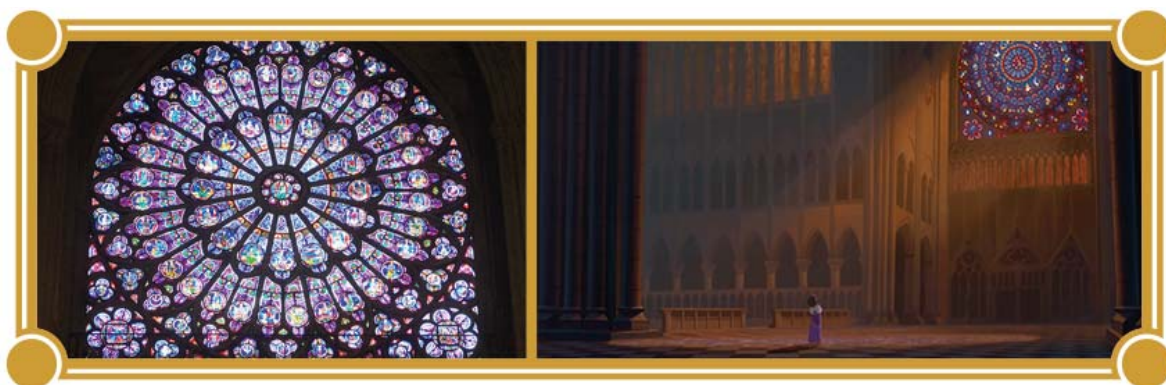
Por su parte, en el mismo libro, Gherther (1996) director de fondos de la adaptación de Disney dice sobre la catedral:

Notre dame se levanta en medio de la ciudad de París y cuando fue construida, podías verla desde millas a la redonda. La catedral es un símbolo de fuerza para Quasimodo, los gitanos y el pueblo, pero una amenaza para Frollo. En esta historia es realmente la presencia de dios en la tierra (p. 93).

En el mismo libro, Rebello expresa sobre su visita a la catedral que una vez dentro de Notre Dame el mundo exterior se desvanece y la contemplación del mundo interno, la vida y el espíritu comienzan.

Una parte esencial de las catedrales medievales eran sus vitrales, Le Goff menciona en 'La Edad Media explicada a los jóvenes' (2007) que a través de las escenas representadas en ellas era por donde la gente común del pueblo aprendía la biblia. Consistían en trozos de vidrio pintados y unidos entre sí con hierro.

Por su parte Rebello (1996) menciona que para los ciudadanos de la edad media los vitrales simbolizaban la expresión más pura y artística, esto era en parte a su elegante geometría y simetría. Esos vitrales simbolizaban el deseo humano de alcanzar orden y coherencia, representan un prisma a través del cual la luz de dios y el más allá podían ser vistos por el hombre (Fig. 7).



*Figura 7. Vitral de la catedral de Notre Dame y su versión animada en 'El Jorobado de Notre Dame' 1996.*

### *Victor Hugo*



**Figura 8.** Litografía de Victor Hugo, Achille Devéria, 1829.

Según la biografía ‘Victor Hugo Raconté par un Témoin de sa Vie’ que se traduce como ‘Victor Hugo contado por un testigo de su vida’ el cual fue escrito su en ese entonces esposa Adèle Hugo (1863).

En este libro se relata la vida de Victor Hugo desde los problemas de su nacimiento en el año de 1802, en donde los doctores pensaban que sus posibilidades de vivir eran pocas pues nació sumamente frágil, con una cabeza anormalmente larga que lo hacía ver como un enano deforme. Irónicamente 28 años después crearía a Quasimodo el mal formado campanero de Notre Dame.

Durante su vida, Victor Hugo (Fig. 8) alcanzó un gran estatus en la cultura francesa como el mejor novelista y poeta romántico del país, así como uno de los mejores pintores y escritores teatrales. Su canon de trabajo es impresionante, pues incluye varias joyas de la literatura romántica y clásica como ‘Odes et Poésies diverses’, la gran admirada ‘Les Misérables’ la cual sería adaptada con gran éxito al teatro musical.

Pero especialmente ‘Notre Dame de Paris’ la cual escribió durante una crisis religiosa personal. Esta obra simboliza el movimiento romántico literario y ayudó a

difundir el movimiento de preservación arquitectónica que salvó a muchas estructuras creadas durante el periodo gótico de Francia.

En el mismo libro también se menciona que Víctor Hugo estuvo a punto de ser desterrado de Francia debido a su punto de vista sobre Napoleón III. A pesar de mantenerse firme a sus ideales, no quería ser perseguido y encarcelado o ejecutado, por lo que muy a su pesar decidió escapar de Francia.

Años después sería invitado a regresar a su amado país en donde murió a la edad de 83 años. Su cuerpo fue llevado a los pies del arco del triunfo antes de ser enterrado en el panteón.

### ***Nuestra señora de París***

En el libro ‘The Art of The Hunchback of Notre Dame’ (1996) Rebello dice que la idea de la novela se le ocurrió a Víctor Hugo durante una visita que hizo a Notre Dame en la que vio unas letras griegas talladas profundamente en la pared de piedra de una de las torres, la traducción de la palabra era ‘destino’. Esto lo llevó a preguntarse ¿Cuál era la razón por la que esa palabra estaba cincelada ahí? ¿Quién fue el que lo hizo? y ¿Qué era lo que simbolizaba?

Víctor Hugo comenzó a realizar notas para la novela 3 años antes de comenzar a escribirla. En esta investigación revisó archivos, crónicas, personajes, inventarios, y desempolvó algunas de las antiguas historias de París. Nada le pasó desapercibido, ninguna inscripción, escalera, pasadizo o escultura quedó sin investigarse.

Adèle Hugo cuenta en ‘Víctor Hugo Raconte par un Témoin de sa Vie’ (1863) que su esposo se compró una botella de tinta y un gran chal que lo cubría de la cabeza a los pies y encerró lejos toda su ropa formal para que no se viera tentado a salir. Comenzó a escribir

el libro en septiembre y terminó el manuscrito de aproximadamente 200,000 palabras seis meses después.

También dejó en claro el hecho de que su esposo no solo había completado el libro, sino que al mismo tiempo se había terminado la misma botella de tinta que compró cuando inició. Por este hecho se consideró llamar a la novela ‘Qu'est-ce qu'il ya dans une bouteille d'encre’ que traducido significa ‘lo que se encuentra en una botella de tinta’.

Rebello (1996) dice que en el prefacio de la primera edición de la novela, Víctor Hugo revela que lo que lo impulsó a hacer esta historia fue su deseo de recrear el París medieval y de tratar de contar los eventos que pudieron llevar a una persona a grabar en piedra ese mensaje para la eternidad.

Víctor Hugo usó el libro como un medio para expresar sus opiniones sobre la importancia de los edificios medievales, el satanismo, los gitanos y la historia francesa. Se considera a la novela como un himno al estilo gótico.

También se menciona que Víctor Hugo visualizó a la ciudad de París de su novela como una jerarquía de 3 niveles. El cielo es representado por la gloria de Notre Dame, la cual espera entre las nubes. El infierno es simbolizado por el día a día de los parisinos condenados a vivir en esas sucias y estrechas calles bajo el yugo de la iglesia. Y en el centro se encuentra el mitad ángel, mitad demonio conocido como Quasimodo existiendo entre los dos ya que su posición en la vida es mantenerse a medio camino de ambos.

La novela se publicó en marzo de 1831 bajo el nombre de ‘Notre Dame de París’ y vendió más de 3000 copias en sus primeros 18 meses de publicación.

En el mismo libro se menciona que la novela gozó de críticas mixtas, algunos la alabaron y llamaron a Hugo el Shakespeare de la prosa, mientras que otros dijeron que los últimos capítulos tienen las más patéticas páginas que recuerdan haber cubierto de lágrimas.



En 1833 la novela se tradujo por segunda vez al inglés y fue retitulada como ‘The Hunchback of Notre Dame’ que traducido significa ‘El Jorobado de Notre Dame’ nombre que conserva hasta la fecha.

### *Clasificación de las películas*

Antes de comenzar a hablar sobre la película ‘El jorobado de Notre Dame’, parece adecuado mencionar la clasificación que se utiliza en la industria cinematográfica para dividir las producciones según la audiencia a la que va dirigida. Esta es la llamada ‘Clasificación de contenido’, la cual sirve para determinar el rango de edad para el que es apropiado de ver una producción tanto en cine, como en televisión.

En Estados Unidos, la asociación encargada de realizar esta clasificación es la Motion Picture Association of America o ‘MPAA’. La cual se encarga de apoyar a los proyectos y realizadores de producciones en Estados Unidos y el mundo, ya que cuenta con el apoyo de organizaciones de protección de contenido en más de 30 países, uno de ellos México.

Según el sitio oficial de ‘MPAA’ (2016), entre sus miembros se encuentran ‘Paramount Pictures Corporation’ ‘Sony Pictures’ ‘Entertainment Inc.’ ‘Twentieth Century Fox Film Corporation’ ‘Universal City Studios LLC’ ‘Warner Bros. Entertainment Inc’ y ‘Walt Disney Studios Motion Pictures’ con sus respectivas subsidiarias.

A pesar de que todas estas grandes compañías forman parte de ‘MPAA’, ninguna de ellas influye en las decisiones que esta toma. Esta asociación tampoco forma parte ningún gobierno por lo que no tiene poder legal, más bien se ampara en las leyes de cada país en que se encuentra.

Desde su sitio web cualquier persona puede realizar una solicitud para la clasificación de cualquier producción. El proceso para realizar esta clasificación consiste en trece padres de familia que observan el material presentado y determinan la edad apropiada que debe tener la audiencia que consuma dicho material. Los criterios usados pueden variar dependiendo de la finalidad del proyecto y de la plataforma en la que será presentado, ya sea cine, televisión, o internet.

A continuación, se presenta una tabla con información recopilada del sitio oficial de ‘MPAA’ (2016) en donde se explica cuales son y en que consiste cada una de las clasificaciones.

CLASIFICACIÓN	CRITERIOS
‘G’ (Público en general)	Los temas abordados son apropiados para cualquier edad.
‘PG’ (Guía paterna)	El contenido es ligeramente más fuerte, puede contener violencia, uso de armas y lenguaje moderado.
‘PG-13’ (Para mayores de trece años)	Presenta violencia y uso de drogas moderado, desnudos parciales y lenguaje ofensivo.
‘R’ (Restringido, no se admiten menores de 17 años sin ser acompañados de un adulto)	Contiene violencia, lenguaje y desnudez explícita, uso frecuente de armas y drogas.
‘NC-17’ (Prohibido completamente para menores de diecisiete años)	El contenido es parecido a la categoría anterior pero con un aumento considerable de violencia, sangre y desnudez.
‘Clasificación pendiente’	Cuando el proyecto aún no ha sido calificado se le pone el aviso

**Tabla 1.** Clasificación Americana de contenido, ‘MPAA’, 2016

Esta clasificación le sirve a los estudios o realizadores para dotar de más peso al proyecto al confirmar que se encuentra aprobado por la ‘MPAA’ y de esta forma le permita llegar a un público más amplio o a uno más selecto, dependiendo de los planes que tenga la producción.

Normalmente, los grandes blockbusters de Hollywood planean cuidadosamente la fecha de estreno de la película y sus estrategias de mercado para asegurarse de atraer a la mayor cantidad de gente posible.

Un ejemplo de esto serían las producciones de ‘Marvel Studios’ como ‘Los Vengadores’ (Fig. 9) los cuales se basan en personajes de comics cuyos arcos argumentales se pueden volver violentos, por lo que el estudio hace un gran esfuerzo para mantenerse fiel a sus personajes pero conservando la violencia y lenguaje en los niveles más mínimos, esto es para obtener una clasificación de público general por parte de la ‘MPAA’ la cual es de gran ayuda ya que no limita a la audiencia y aumenta las posibilidades de mejores ingresos.



*Figura 9. Banner de ‘Los Vengadores’, Marvel Studios, 2012.*

Por otro lado, hay producciones que tratan de hacer lo contrario y restringir la audiencia ya sea por el bien de la historia o por la estrategia financiera del estudio. El mejor ejemplo de esta situación es ‘Deadpool’ (Fig. 10) de ‘Twentieth Century Fox’ un proyecto que desde el principio los directivos del estudio expresaron su preocupación precisamente por la naturaleza violenta e irreverente del personaje principal, el cual disfruta de acabar a

sus enemigos de manera más sanguinaria que se le ocurra en el momento, además de su reconocida carga de humor negro y contenido sexual.

Todo esto no permitía realizar una adaptación que obtuviera una clasificación baja por parte de la ‘MPAA’, sin embargo, gracias a la presión de los fans, el estudio dio luz verde a la producción, la cual por supuesto obtuvo una clasificación ‘R’ limitando el público a uno adulto en su mayoría, el equipo de marketing aprovechó esta situación a su favor y el resultado fue que se volvió la película clasificación ‘R’ más taquillera de la historia, llegando a superar los ingresos de otras producciones del mismo estudio con una clasificación más baja.



*Figura 10. Poster de 'Deadpool', Twentieth Century Fox, 2016.*

Este modo de clasificar películas según su audiencia es válido únicamente en Estados Unidos. Sin embargo, varios países toman este sistema como base para desarrollar una clasificación propia.

En el caso de México, la clasificación la emite La Secretaría de Gobernación o ‘SEGOB’ y fue publicada en el ‘Diario Oficial de la Federación’ (2002) que abarca cualquier producción de películas, telenovelas, series filmadas y teleteatros grabados ya sean nacionales o extranjeros que pretendan ser distribuidas, comercializadas o exhibidas en el territorio nacional a través de cualquier formato, medio o soporte.

La misma publicación establece que la clasificación en México se encuentra distribuida con base en los siguientes criterios.

CLASIFICACIÓN	CRITERIOS
<p>‘AA’ (Niños menores de siete años)</p>	<p>El contenido no provoca desequilibrio en el desarrollo de los menores, no degrada los valores humanos, sin violencia o de forma mínima.</p>
<p>‘A’ (Todo público)</p>	<p>Apta para ser vista por menores de 12 años, el contenido no influencia el desarrollo de los menores, violencia mínima, besos, abrazos y caricias afectivos, desnudos parciales breves no eróticos ni humillantes, mínimo de lenguaje vulgar.</p>
<p>‘B’ (Adolescentes de 12 años en adelante)</p>	<p>El contenido puede influencia el desarrollo de los menores, mínimo de horror y violencia no explícita, escenas sexuales sugeridas, hay presencia de drogas pero no se muestra su consumo, lenguaje vulgar frecuente.</p>
<p>‘B-15’ (Mayores de 15 años)</p>	<p>Desarrollo evidente de conductas problemáticas, mayor grado de horror y violencia, puede estar vinculado a conductas sexuales, puede haber erotismo y escenas sexuales cortas implícitas, desnudez esporádica, hay consumo de drogas y lenguaje obsceno.</p>
<p>‘C’ (Mayores de 18 años)</p>	<p>Narración detallada, contiene alto grado de horror y violencia, conductas sexuales y consumo de drogas explícito, lenguaje obsceno recurrente.</p>
<p>‘D’ (Solo adultos)</p>	<p>Su contenido es únicamente sexual explícito, con lenguaje obsceno y alto grado de violencia.</p>

**Tabla 2.** Clasificación Mexicana de contenido, ‘SEGOB’, 2002.

Para las producciones, el contar con una buena clasificación es de gran importancia ya que muchas veces de esta depende el éxito o fracaso de la película.

Miyar (2016) menciona en su artículo ‘¿Cómo se clasifican las películas’ que si se tiene una clasificación alta, los cines deciden no proyectarla y si lo hacen no la promocionan por lo que es difícil que tengan audiencia, esto ocasiona que la película tenga que reeditarse con el fin de obtener una clasificación más baja.

Por otro lado, si la clasificación es muy baja como suele suceder con las películas animadas, disminuye la audiencia de mayor edad por la falsa concepción de ser para niños.

Walt Disney (s/f) citado por el sitio IMDb (2016) dijo una vez “realmente no hago películas para niños, pero hago películas que los niños pueden disfrutar junto con sus padres” (s/p).

### ***Walt Disney Animation Studios***

Según el sitio oficial de la empresa, en 1923 el norteamericano Walter Elías Disney fundó la ‘Walt Disney Productions’ actualmente conocida como ‘The Walt Disney Company’, la cual es una de las compañías de entretenimiento más grandes del mundo, formada por otras exitosas empresas como ‘abc’, ‘Pixar’, ‘Marvel’, ‘Lucasfilms’, ‘ESPN’, entre otras. Así mismo abarca diversas áreas en el mundo del entretenimiento como son parques temáticos, cruceros, producciones teatrales, radio y televisión con sus respectivas subsidiarias por todo el mundo, pero sobre todo, se ha destacado en el ámbito del cine.

‘Walt Disney Pictures’ es la rama encargada de administrar todo el contenido audio visual producido por la compañía, ya sea para televisión, cine o directo a video. A su vez, de esta rama se subdivide ‘Walt Disney Animation Studios’ (Fig. 11), la cual se encarga exclusivamente de la elaboración de películas animadas (The Walt Disney Company, 2016).

El sitio web oficial de Walt Disney Animation Studios (2016) se presenta a sus visitantes de la siguiente manera:

Combinando magistralmente arte y narración de cuentos con tecnología innovadora, ‘Walt Disney Animation Studios’ es un estudio de animación basado en los ideales del cineasta responsable de crear algunas de las películas más queridas que jamás se hayan hecho. Situado en Burbank, California, WDAS continúa construyendo y ampliando el legado de innovación y creatividad, que se extiende desde la primera película totalmente animada ‘Blanca nieves y los siete enanitos’ de 1937, la cual fue galardonada con el Premio Oscar de la Academia de ciencias y artes cinematográficas, hasta la multipremiada ‘Frozen’ en el 2013, la película animada más grande de todos los tiempos. Entre las creaciones atemporales del estudio se encuentran ‘Cenicienta’, ‘La bella durmiente’, ‘El libro de la selva’, ‘La bella y la bestia’, ‘El Rey León’, ‘Enredados’, ‘Ralph el demoledor’, ‘Grandes Héroeos’ ‘Zootopia’ y la película próxima a estrenarse ‘Moana’ (s/p).



*Figura 11. Marca de Walt Disney Animation Studios,  
The Walt Disney Company, 2015.*

Éste es uno de los más exitosos y vanguardistas estudios de Hollywood. Cuenta con una gran tradición iniciada por su fundador Walt Disney, quien con su gran talento e imaginación, logró sentar no solo las bases de su estudio, sino crear técnicas, principios, modos y estándares para la animación en general.

Duran (2008) menciona que el primer gran éxito de la compañía fue en 1924 con su proyecto ‘Alice Cartoons’ inspirado en el libro de Lewis Carroll ‘Alicia en el País de las Maravillas’. Se trataba de una serie de seis cortometrajes en los que se mezclaba acción real con animación.



**Figura 12.** Dibujo Mickey Mouse y Oswald,  
*The Walt Disney Company, s/f.*

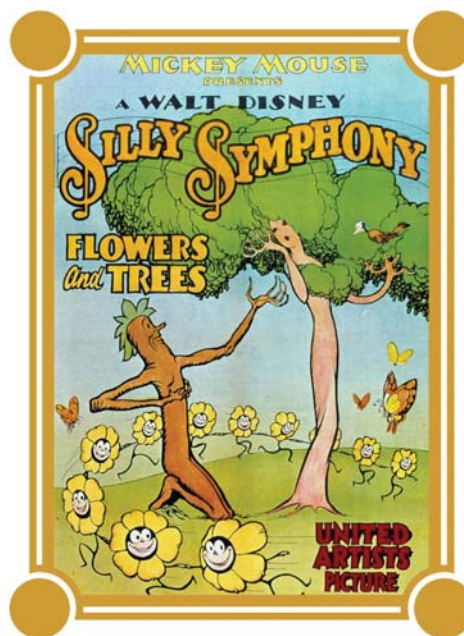
Los años siguientes fueron muy duros para el estudio, ya que después de una serie de enfrentamientos legales con ‘Universal Pictures’ que era en ese entonces distribuidora de las producciones del estudio, ocasionara que Walt perdiera a la mayoría de sus empleados y de sus personajes como ‘Oswald el conejo

afortunado’, sin embargo las cosas mejoraron con el surgimiento de Mickey Mouse (Fig. 12) y la creación de una serie de cortometrajes llamados ‘Silly Symphonies’ que permitieron al estudio comenzar la producción de su proyecto más ambicioso, el primer largometraje animado a color y con sonido de la historia.

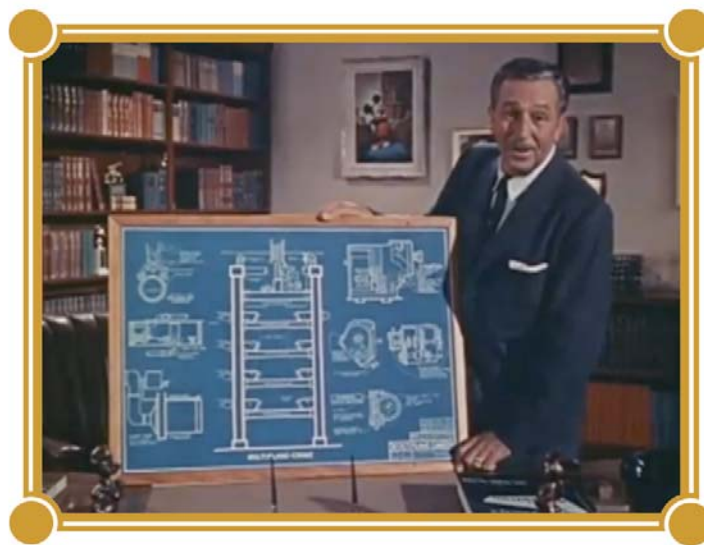
Guzmán (2007) explica que la cantidad necesaria para sacar adelante el proyecto era de \$250,000 dólares, lo cual era una gran suma para cualquier producción de la época, en especial para una tan arriesgada como ésta. Cuando en la industria de la animación se supo que Disney planeaba la producción de un largometraje animado sobre Blanca nieves, se bautizó al proyecto como ‘la locura de Disney’, y todo el mundo estuvo de acuerdo en que el proyecto terminaría arruinando al estudio.



Walt contrató al profesor Don Graham, del Instituto de Arte Chouinard, para que formase a la plantilla del estudio, y utilizó los cortos de la serie ‘Silly Symphonies’ (Fig. 13) como laboratorio para experimentar acerca de la animación realista de seres humanos, la creación de personajes animados con personalidad definida, efectos especiales, el uso de procesos especializados y aparatos como la cámara multiplano (Fig. 14).



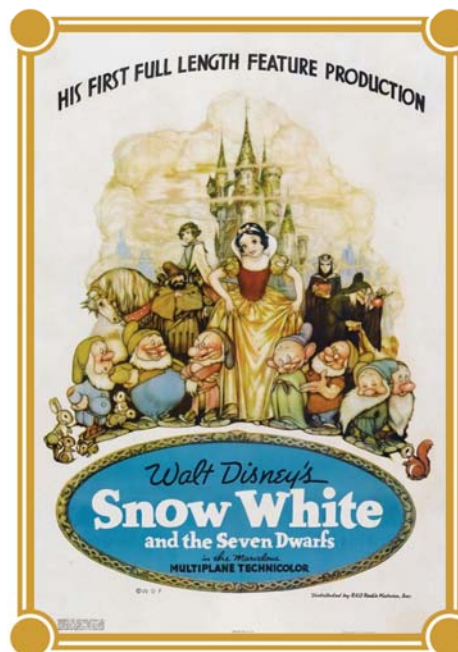
*Figura 13. Póster de ‘Silly Symphonies’ The Walt Disney Company, 1932.*



*Figura 14. Walt con planos de la cámara multiplano, The Walt Disney Company, 1933.*

Este fue uno de los avances más importantes que se habían realizado, ya que esta cámara permitía dotar a las escenas de una profundidad nunca antes vista en esa época, este se volvió uno de los inventos más destacados e importantes en el ámbito de la animación. Todos estos esfuerzos iban dirigidos a elevar el nivel tecnológico del estudio para que fuese capaz de producir una película de la calidad requerida por Walt.

Según el sitio D23 (2016), ‘Blanca Nieves y los siete enanos’ (1937), es el primer largometraje de animación producido por Walt Disney y el primero incluido en el canon de ‘Clásicos Disney’ (Fig. 15). Se estrenó 21 de diciembre de 1937 en el ‘Carthay Circle Theater’ de Hollywood. La película es una adaptación del cuento de hadas homónimo que los hermanos Grimm publicaron en 1812, una historia profundamente arraigada en las tradiciones europeas.



*Figura 15. Portada de ‘Blancanieves y los siete enanos’  
The Walt Disney Company, 1937.*

Morduchowicz dijo (2004, p. 7) “La incorporación del sonido en 1928 le permitió jugar con los efectos musicales. La madurez de su compleja organización industrial le permitió abordar los primeros largometrajes de dibujos animados de la historia del cine”.



*Figura 16. Portada de ‘Moana’,  
The Walt Disney Company, 2016.*

Los ‘Walt Disney Animation Studios’ fundados 1923 por Walt Disney, han creado en sus 93 años de existencia un total de 56 largometrajes animados, oficialmente nombrados como los ‘Clásicos Disney’, siendo la primera ‘Blancanieves y los siete enanos’ y la última de estas ‘Moana’ (Fig. 16). Actualmente se está trabajando en otras 5 producciones, las cuales planean estrenar en los próximos 4 años.

Cabe mencionar que entre la cuenta de los ‘Clásicos Disney’ no se encuentran incluidas ninguna de las películas realizadas por ‘PIXAR’, pues aunque ambos estudios producen películas animadas que pertenecen a ‘The Walt Disney Company’, los proyectos en los que trabajan siempre han sido considerados como dos cosas separadas, siendo ambos estudios independientes uno del otro.

### ***Eras Disney***

Al contar con un catálogo tan grande como es el de los ‘Clásicos Disney’, se ha creado un sistema de clasificación por etapas que permite formar grupos más pequeños de películas para tener un mejor entendimiento de éstas. Cabe mencionar que esta clasificación es utilizada por fans, animadores, personalidades y directivos del estudio, sin embargo, nunca ha sido autorizada por ‘The Walt Disney Company’, por lo que se considera como no oficial.

A través del tiempo, los estudios han sufrido varios cambios, tanto en su estilo, y técnicas, como en la forma de contar historias. Estos ciclos reciben el nombre de ‘eras’, los cuales son pausas causadas por algún evento global, cambios en la administración de la empresa o simplemente un periodo de descanso.

Según el documental ‘The Sweatbox’ (2002) un factor en el cambio de ciclos es la cultura corporativa. Desde la creación de ‘The Walt Disney Company’ ha existido tensión entre los lados creativos y corporativos, por ejemplo, quien debería de tomar las decisiones de proyectos animados como los costos y planes de producción. Ambos lados son de suma importancia para sacar adelante el proyecto, pero encontrar el balance entre ellos es una situación delicada. Este documental muestra precisamente el momento en que esta lucha

alcanzó su punto máximo en el año 2000 durante la producción de ‘Las Locuras del Emperador’ en la que los creativos querían dirigir la historia hacia una dirección diferente de la que habían aprobado los ejecutivos. El resultado fue que la que en algún momento sería una historia dramática basada en ‘El príncipe y el mendigo’ llamada ‘El reino del Sol’ (Fig. 17) fue transformada en una comedia que recaudo ingresos para la compañía, pero que de haber ido en otra dirección pudo haber sido el más grande éxito o fracaso del estudio.



*Figura 17. Portadas de ‘Kingdom of the Sun’ y ‘Las Locuras del Emperador’, The Walt Disney Company, 2000.*

Y no es que los ejecutivos no dejaran a hacer su trabajo a los animadores, sino que ya había pasado al menos dos veces con ‘Pinocho’ (1940) y ‘La bella durmiente’ (1959) en las que dejaron a los creativos con libertad sobre el proyecto y casi llevan al estudio a la quiebra.

Los nombres que se les dieron a las eras, no fueron al azar. El nombre de cada una hace referencia a un aspecto fundamental de dicho grupo de películas.

A continuación, se presenta una tabla con información recopilada del sitio ‘IMDb’ y de la aplicación ‘Animated’. En dicha tabla se encuentran las diferentes eras en las que se dividen los ‘clásicos Disney’, así como una explicación del motivo de su nombre y las películas que se encuentran en ellas.

NOMBRE	MOTIVO DEL NOMBRE	PELÍCULAS
Era de oro.	Películas basadas en clásicos cuentos de hadas, realizadas por Walt Disney y su grupo original de animadores.	<p>Blancanieves y los siete enanos (1937)</p> <p>Pinocho (1940)</p> <p>Fantasia (1940)</p> <p>Dumbo (1941)</p> <p>Bambi (1942)</p>
Era empacada o Era de guerra.	Películas afectadas tanto económicamente como creativamente por las consecuencias de la segunda guerra mundial. Normalmente divididas por segmentos.	<p>Saludos Amigos (1942)</p> <p>Los Tres Caballeros (1944)</p> <p>Música Maestro (1946)</p> <p>Diversión y Fantasia (1947)</p> <p>Ritmo y Melodía (1948)</p> <p>La leyenda de Sleepy Hollow y el Señor Sapo (1949)</p>
Era de plata.	Presenta un regreso a sus raíces y cuenta con un nuevo equipo de animadores instruidos por los antiguos. Últimas películas en las que trabajó Walt Disney.	<p>La Cenicienta (1950)</p> <p>Alicia en el país de las maravillas (1951)</p> <p>Peter Pan (1953)</p> <p>La Dama y El Vagabundo (1955)</p> <p>La Bella Durmiente (1959)</p> <p>101 Dálmatas (1961)</p> <p>La Espada en la Piedra (1963)</p> <p>El Libro de la Selva (1967)</p>

<p>Era de bronce.</p>	<p>Primeros filmes que no contaron con la supervisión artística y creativa de Walt tras su muerte el 15 de diciembre de 1966.</p>	<p>Los Aristogatos (1970)            Robín Hood (1973)            Las Aventuras de Winnie Pooh (1977)            Bernardo y Bianca (1977)</p>
<p>Era oscura.</p>	<p>Normalmente se encuentra comprendida dentro de la era de bronce.            Películas que tocan temas más serios, oscuros y emocionales que las producciones previas del estudio.</p>	<p>El Zorro y El Sabueso (1981)            El Caldero Mágico (1985)            Policías y Ratonés (1986)            Oliver y su pandilla (1988)</p>
<p>Renacimiento Disney.</p>	<p>Presenta un regreso a los cuentos de hadas que le dieron al estudio su gloria original, pero con historias adaptadas a la sociedad y cultura de la época. Presenta nuevas técnicas de animación.</p>	<p>La Sirenita (1989)            Bernardo y Bianca en Cangurolandia (1990)            La Bella y La Bestia (1991)            Aladdín (1992)            El Rey León (1994)            Pocahontas (1995)            El Jorobado de Notre Dame (1996)            Hércules (1997)            Mulán (1998)            Tarzán (1999)</p>

<p>Post-renacimiento.</p>	<p>Época de altibajos en las producciones, pero sin igualar el éxito de las producciones de la era anterior. Se realiza mucha experimentación con las técnicas y estilos de animación.</p>	<p>Fantasia 2000 (1999)  Dinosaurios (2000)  Las Locuras del Emperador (2000)  Atlantis: El Imperio Perdido (2001)  Lilo y Stich (2002)  El Planeta del Tesoro (2002)  Tierra de Osos (2003)  Vacas Vaqueras (2004)  Chicken Little (2005)  La Familia del Futuro (2007)  Bolt (2008)</p>
<p>Resurrección Disney</p>	<p>Era actual.  Historias y personajes adaptados a las nuevas audiencias.</p>	<p>La Princesa y El Sapo (2009)  Enredados (2010)  Winnie the Pooh (2011)  Ralph el Demoledor (2012)  Frozen (2013)  Grandes Héroeos (2014)  Zootopia (2016)  Moana (2016)</p>

**Tabla 3.** Eras Disney, 'IMDb' y 'Animated', 2016.

## ***Renacimiento Disney***

Según el documental ‘Waking Sleeping Beauty’ (2009) después de la tibia recepción que las películas de la ‘Era de Bronce’ estaban teniendo, los directivos del estudio analizaron la posibilidad de dejar de realizar producciones animadas, considerando que no las necesitaban para sacar adelante a la empresa, y dirigieron sus esfuerzos hacia proyectos en acción real y a los parques temáticos.

La idea de dejar de hacer películas animadas, molesto profundamente a Roy E. Disney (sobrino de Walt que en ese momento era la cabeza de la compañía) por lo que entregó su renuncia a la junta de directores y posteriormente entraría a trabajar en el área de la animación como supervisor. Antes de irse, Roy E. trajo a Michael Eisner y Jeffrey Katzenberg que serían su reemplazo entre los directivos.

En 1984 Eisner fue nombrado CEO de la empresa y su trabajo más importante consistía en ser la figura pública que tanto el estudio como la audiencia demandaban. Katzenberg fue puesto a cargo de la dirección y administración de la división de películas.

Según narra Hanh en el mismo documental (2009) Katzenberg le apostaba más a las producciones en acción real que a las animadas y después del fracaso de ‘El Caldero Mágico’ la cual solamente recuperó la mitad de su presupuesto e incluso fue superada por la película de ‘Los Ositos Cariñositos’, le dio el pretexto perfecto para reubicar a los animadores a un área más pequeña y descuidada con el fin de utilizar el edificio de animación (el cual era el más grande en ese momento) como oficinas para los proyectos de acción real.

Esta decisión molesto enormemente a los animadores, pues los había separado del lugar que siempre les había pertenecido y en donde se realizaron películas de la era de oro y



plata del estudio, además de otros proyectos de Walt. Ellos estaban seguros de que en cualquier momentos les informarían del cierre de la división animada.

Su salvación llegó con el surgimiento del video en casa. ‘Pinocho’ fue la primera película del estudio en reestrenarse en este formato y su éxito generó que se reestrenaran otras de las producciones de Disney.

Schneider (2009) presidente de animación del estudio afirmó que “era como una licencia para imprimir dinero ya que no había costos por los viejos títulos” (s/p).

Durante un segmento de ‘Waking Sleeping Beauty’ (2009) Schneider también dice que este hecho llevó al estudio a querer crear nuevas historias para posteriormente ponerlas en video. Durante esta época se aprobaron todo tipo de proyectos, desde ‘Bernardo y Bianca en Cangurolandia’ hasta ‘La Bella y la Bestia’, cualquier persona desde directivos hasta conserjes podía presentar sus ideas. Algunas como ‘Pocahontas’ fueron aprobadas con solo mostrar una imagen y el título, pero otras como ‘La Sirenita’ requirieron más intentos.

En ese momento el estudio estaba listo para regresar a la cima y formuló una estrategia que consistía en enfocarse nuevamente en la idea original de Walt Disney de contar cuentos de hadas clásicos. Retomando un proyecto abandonado de la era de oro ‘La Sirenita’ (Fig. 18). La película fue un éxito recaudando un aproximado de ochenta y cuatro millones de



**Figura 18.** Póster de ‘La Sirenita’, The Walt Disney Company, 1989.

dólares en la taquilla estadounidense, y sirvió de inspiración a los animadores para tratar de recuperar la esencia original de las primeras producciones.

Harris (1996) citado por Pallant (2011) dice sobre esto que “el gran renacimiento de la animación Disney que comenzó con ‘La Sirenita’ fue seguido por una asombrosa serie de películas que eran tanto artísticas como exitosas comercialmente y que se convirtieron en clásicos instantáneos” (p. 89).

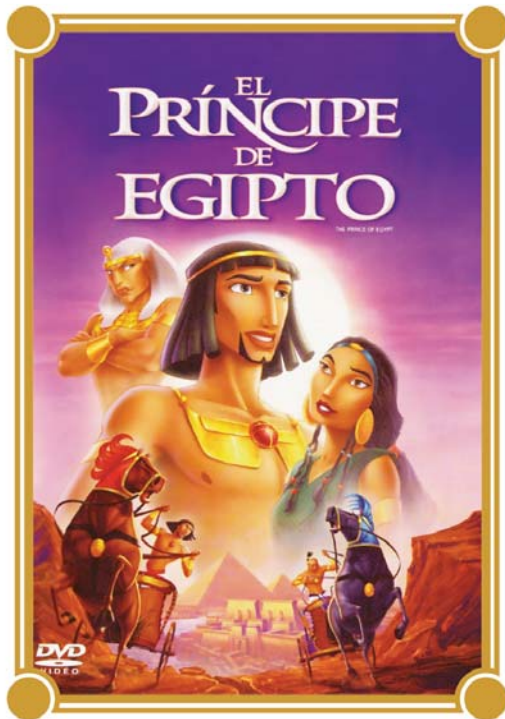
Esta estrategia funcionó, logrando de esta manera una serie de éxitos que se vio reflejado en la taquilla y sobre todo en el gusto del público.

Películas bien desarrolladas para un público que ya no se conformaba con un simple cuento de hadas, sin que quería más profundidad tanto en las historia como en los personajes.

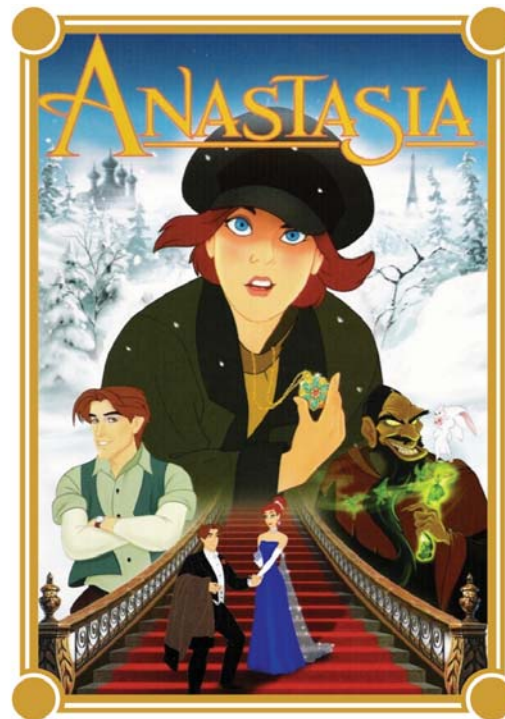
En ‘Waking Sleeping Beauty’ (2009) se menciona que durante la promoción previa al estreno de ‘La Sirenita’ Katzenberg dijo “lo que espero que ‘La Sirenita’ represente es un periodo de renacimiento para todos los artistas” (s/p).

Pallant (2011) menciona que las películas que el estudio estreno entre 1989 y 1999 durante la época llamada el ‘Renacimiento Disney’, son un aspecto clave al hablar de la evolución que ha tenido la animación en general, pues debido al éxito comercial y de crítica que tuvieron estas películas, llevó a otros estudios como ‘Dreamworks’ y ‘20th Century Fox’ a crear divisiones para producir películas animadas propias siguiendo la fórmula de películas musicales establecida por ‘Disney’.

Las producciones más exitosas de los estudios antes mencionados fueron ‘El príncipe de Egipto’ (1998) y ‘Anastasia’ (1997) (respectivamente Fig. 19-20).



**Figura 19.** Portada de 'El príncipe de Egipto', Dreamworks, 1998.



**Figura 20.** Portada de 'Anastasia', Twentieth Century Fox, 1997.

En esta era se encuentran algunas de las historias, personajes y canciones más icónicas de la historia de Disney y de la cultura popular.

En 'Demystifying Disney: A history of Disney Feature Animation' Pallant (2011) realiza el siguiente comentario sobre la era del renacimiento:

Estas películas reflejan una fase de crecimiento estético e industrial para el estudio. Visualmente, este periodo vio el regreso del estudio a la ideología artística del periodo formalista de Disney, es este resplandor que comúnmente ocupa el primer plano en definiciones populares (p. 89).

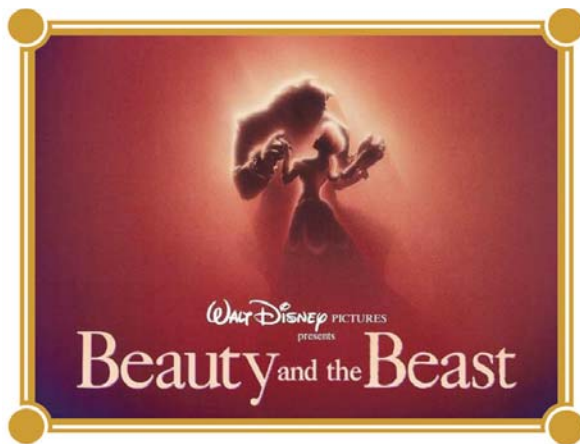
Después de 'La Sirenita' se estrenó la no tan exitosa 'Bernardo y Bianca en Cangurolandia' (1990), secuela directa de una película de la era de bronce del estudio.

En 'Waking Sleeping Beauty' (2009) se narra que Lem Davis propuso realizar la pintura de los personajes y el ensamble del arte de fondo de forma digital, utilizando el

programa CAPS (Computer Animation Postproduction Sistem). Esta era la primera vez que el estudio experimentaba con la animación por computadora.

Roy E. Disney quedó fascinado por las posibilidades que veía en la animación digital por lo que se encargó personalmente de que se extendiera un cheque por diez millones de dólares para invertir en una compañía que en el momento hacía comerciales de ‘Listerine’, esta empresa era ‘PIXAR’.

El decepcionante desempeño en taquilla de ‘Bernardo y Bianca en Cangurolandia’ desanimó por los siguientes años a la empresa de lanzar en cines secuelas de sus películas clásicas y ocasionó que Katzenberg recortara el presupuesto y tiempo de producción de la siguiente película.



*Figura 21. Poster de ‘La Bella y la Bestia’,  
The Walt Disney Company, 1991.*

A pesar de estos recortes, ‘La Bella y la Bestia’ (Fig. 21), fue el segundo gran éxito de esta era, recaudando un aproximado de ciento cuarenta y cinco millones de dólares en Estados Unidos y logró ser la primera película animada de la historia en ser nominada a un Oscar por mejor película.

En ‘Waking Sleeping Beauty’ (2009) se muestra en una entrevista posterior a la ceremonia de los premios de la academia de 1992, que Hahn dijo:

La candidatura al Oscar ayudo a valorar los dibujos animados como una forma legítima de contar una historia y hacer una película, hasta ese momento, la industria cinematográfica y el público en general veía a las películas de animación como cosa de niños, lo que la candidatura como mejor película vino a decir fue, existe un grupo

de creativos, directores y productores que han optado por expresarse mediante dibujos animados y no por acción real y esto respalda el concepto de animación como forma artística (s/p).

Después vino el estreno 'Aladdin' (1992) basada en una de las historias de las mil y una noches, y según información del sitio 'IMDb', logró superar los ingresos logrados por 'La Bella y la Bestia' el año anterior. Sin embargo, la siguiente producción de esta era en destacarse fue 'El Rey León' (1994) acumulando trescientos doce millones de dólares en el mercado americano, volviéndose la película animada más taquillera de la historia, hasta que fue desbancada por 'Toy Story 3' (2010).

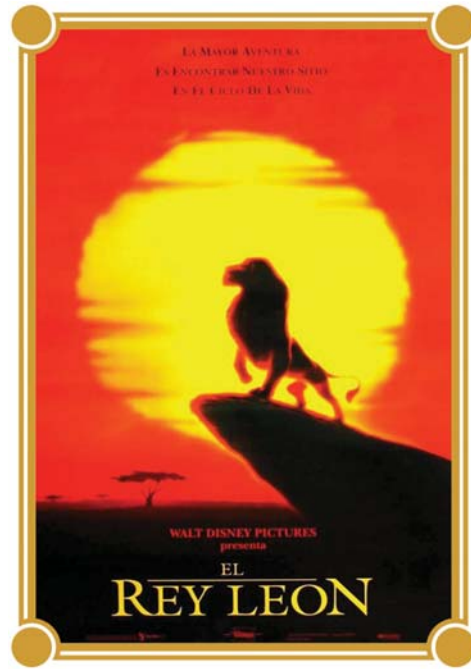


Figura 22. Portada de 'El Rey León', The Walt Disney Company, 1994.

Hahn productor de 'El Rey León' (Fig. 22), realizó la siguiente declaración en el documental 'Waking Sleeping Beauty' (2009) años después del estreno de la película:

Era la primavera de 1995, habíamos terminado 'El Rey León', tenía excelentes críticas y estaba por hacer tres cuartos de billón de dólares en taquilla. Nada mal para un grupo de artistas que fueron sacados del lote de Disney por apoyar una forma de arte dada por muerta diez años atrás (s/p).

Sobre los efectos que tuvo 'El Rey León' en la industria cinematográfica McDonald (2000) citado por Pallant (2011), menciona el éxito de esta película ocasionó que el estudio aumentara el presupuesto de las siguientes producciones de la era del renacimiento, llegando hasta los ochenta y ocho millones de dólares, lo que superaba el aproximado de

setenta y seis millones de dólares que era la cantidad estándar para las producciones de acción real en Hollywood.

Según información recopilada de ‘IMDb’ y la aplicación ‘Animated’ desarrollada por ‘Disney Electronic Content’. Las películas que se estrenaron en los años siguientes fueron exitosas pero no pudieron superar los logros de su predecesora. ‘Pocahontas’ (1995) es la primera película del estudio en basarse en hechos reales, fue desarrollada al mismo tiempo que ‘El Rey León’ y en su momento considerado el proyecto más importante de los dos. Después se estrenó ‘El Jorobado de Notre Dame’ (1996) de la cual se hablará profundamente más adelante.

Los siguientes proyectos fueron ‘Hércules’ (1997), inspirada en historias de la mitología griega, la cual se modificó radicalmente para que sea apropiada para el público al que estaba dirigida. ‘Mulán’ (1998) basada en la leyenda de la guerrera china que salvó a su pueblo del ataque de los unos.

‘Tarzán’ (1999) fue la última película de la era del renacimiento, la versión de Disney de las aventuras del hombre mono recaudaron cuatrocientos cuarenta y ocho millones de dólares en la taquilla estadounidense.

Pallant (2011) afirma en el libro ‘Demystifying Disney: A history of Disney Feature Animation’ que:

Es apropiado que ‘Tarzán’ sea la película que concluya este periodo de evolución para el estudio. ‘Tarzán’ no solo vio terminar esta era de animación Disney con una nota financiera alta, siendo la tercer película con más recaudación del renacimiento, sino que también representa la culminación de una transición artística que comenzó más de una década antes (Pallant, 2011, p. 95).

### *El Jorobado de Notre Dame*

Según el libro ‘El mundo de Disney: Una historia Visual’ (2003), luego del gran éxito obtenido por ‘La Bella Y La Bestia’ (1991), los estudios comenzaron a trabajar en su próxima gran adaptación musical, programada a estrenarse en 1996 ‘El Jorobado De Notre Dame’ (Fig. 23).



*Figura 23. Poster de ‘El Jorobado De Notre Dame’, The Walt Disney Company, 1996.*

Una historia basada en la obra ‘Nuestra Señora De París’ del autor francés Víctor Hugo, la cual narra la vida de Quasimodo, un ser deforme que vive en el campanario de la catedral de Notre Dame en París, siendo recluido ahí desde que era un bebe por el juez Frollo quien está obligado a cuidar de él por miedo al castigo eterno por cometer el pecado de tratar de ahogar a Quasimodo y de matar a su madre. Veinte años después Frollo se encuentra más dedicado que nunca a su meta de eliminar a los gitanos de Paris por considerarlos escorias de la sociedad. La vida de ambos da un giro imprevisto cuando conocen a la gitana Esmeralda, de la cual se enamoran.

Mientras Quasimodo vive su amor en la soledad del campanario con la única compañía de 3 gárgolas de piedra, la obsesión de Frollo por Esmeralda ocasiona que se desencadene una serie de eventos que llevan a una batalla entre el pueblo, los gitanos, y las

fuerzas armadas de Frollo al pie de Notre Dame, mientras que dentro de la catedral Quasimodo se ve obligado a hacerle frente a su amo y salvar a sus seres queridos.

En ‘The Art of The Hunchback of Notre Dame’ Rebello (1996) llega a la conclusión de que existen grandes similitudes entre Victor Hugo y Walt Disney, como el hecho de que ambos estaban al tanto del gusto popular, es decir, lo que la gente quiere y entendían el gran poder de la publicidad. Ninguno evitó tocar temas universales ni personajes fuertes o que establecieran un modelo de conducta.

Esta reflexión lleva a Rebello a afirmar que “sus trabajos, incluso los hombres mismos eran más grandes que los acontecimientos de la vida” (1996, p. 43).

Hahn (1996), productor de la película, describió en el prefacio del mismo libro que fue lo que los motivó a contar esta historia, diciendo:

En el corazón del complejo relato de Víctor Hugo, los cineastas encontraron una simple e irresistible historia. Es la historia de un marginado – de un aterrador semblante y con un alma hermosa – que quiere ser aceptado por el mundo que lo rodea, pero para lograrlo debe hacer frente a sus propios miedos internos. Es una afirmación elocuente del espíritu humano (s/p).

Según el programa especial ‘The Making of the Hunchback of Notre Dame’ (1996) emitido previo al estreno de la película, dice que para su realización se necesitó del trabajo de 620 personas contando a los animadores, artistas, producción y staff técnico, divididos entre el estudio de ‘Disney Animation’ en Burbank, California y ‘Walt Disney Animation’ en Paris, Francia, que les tomó un aproximado de 1.2 millones de horas animando en las que se utilizaron 1 millón de celdas para animación.

También se menciona que ésta fue de las últimas películas en las que estuvo involucrado Jeffrey Katzenberg y la primera realizada en el nuevo edificio de animación



(Fig. 24) en Burbank que Michael Eisner y Roy E. Disney habían anunciado que se construiría durante el estreno de ‘El Rey León’.

En el documental ‘Waking Sleeping Beauty’ (2009) comentan que esta situación ocasionó que aumentara la rivalidad ya existente entre Michael Eisner y Jeffrey Katzenberg debido a que la decisión de construcción del nuevo edificio fue tomada y anunciada sin informarle a este último, el cual era director y administrador de la división de películas de la compañía.



*Figura 24. Exterior del edificio de animación en Burbank, California, s/a, 201.5*

Esta rivalidad llegó a su punto máximo en 1994 después de la muerte de Frank Wells, ya que Eisner se negó a nombrar a Katzenberg segundo al mando de la compañía, este hecho lo llevó a renunciar a la empresa y posteriormente co-fundar ‘Dreamworks SKG’ quedando a cargo de la división animada.

Rebello (1996) dice en la presentación del libro antes mencionado ‘The Art of The Hunchback of Notre Dame’ que:

Los artistas de Disney –inspirados por la obra maestra literaria de Víctor Hugo ‘Nuestra Señora de Paris’- traen a la vida los temas visuales y teatrales de la luz

contra la oscuridad, cielo contra el infierno, bien contra el mal, belleza interna opacando fealdad emocional... el rango de trabajo de arte es tanto vital como luminoso, capturando la belleza y esplendor en esta recreación de París del siglo XV. (s/p).

Más adelante, profundiza en su comentario anterior, diciendo que fue en estos elementos tan maravillosos y desafiantes en donde los cineastas de Disney vieron un gran potencial para un musical animado. También menciona que con tanto subtexto, temas crudos, oscuros que contiene la obra, no le extraña que esta historia ya haya sido adaptada previamente a diversos medios como teatro, televisión, e incluso comics pero sobre todo al cine, siendo algunos de estos ‘Esmeralda’ (1905), ‘Nuestra Señora de París’ (1923), ‘Esmeralda, La Zingara’ (1939) (Fig. 25-27) y por supuesto la adaptación en la que se basa esta tesina ‘El Jorobado de Notre Dame’ (1996).



**Figura 25.** Escena de la película ‘Esmeralda’, Alice Guy, Victorin-Hippolyte Jasset, 1905.



**Figura 26.** Escena de la película ‘Nuestra Señora de París’, Wallace Worsley, 1923.



**Figura 27.** Escena de la película ‘Esmeralda, La Zingara’, William Dieterle, 1939.

### **Directores**

Como se menciona en ‘The Art of The Hunchback of Notre Dame’ (1996) el realizar esta película resultaba en un gran reto para el estudio, pues a diferencia de las demás producciones de la era del ‘Renacimiento’, las cuales eran historias originales o

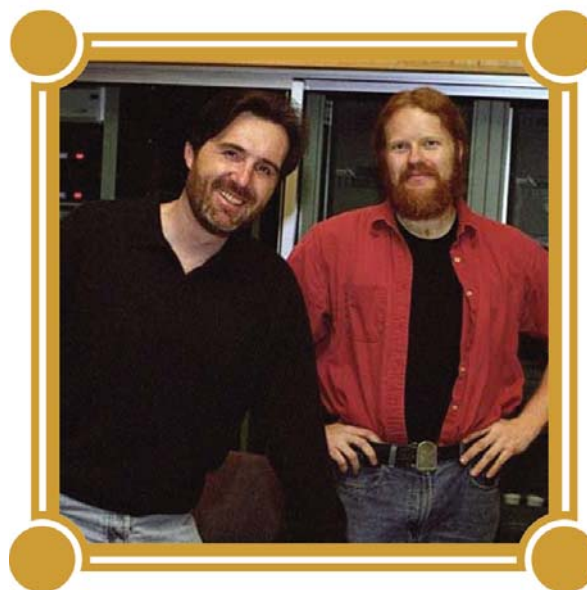
estaban basadas libremente en hechos reales, cuentos, mitos, o leyendas que habían sido modificadas y reinterpretadas a través de los años, en el caso de ‘El Jorobado de Notre Dame’ se trataba de un clásico literario que era conocido y apreciado por el público.

Por lo que el estudio tenía la tarea de no solo adaptar una historia escrita hace más de un siglo a la gran pantalla y de reinterpretarla para la audiencia actual, sino que también tenían que complacer a los puristas de la literatura.

Pero la presión no terminaba ahí, ya que también tenían que superar los logros alcanzados unos años antes por ‘La Bella y La Bestia’ siendo la primera producción animada en ser nominada a un Oscar en la categoría de mejor película y a ‘El Rey León’ siendo en ese momento la película animada más taquillera de todos los tiempos.

Sin embargo, el tener como base un material tan serio, oscuro y plagado de contenido sexual como lo es la novela de Víctor Hugo crea la cuestión de ¿Cuál es la manera en la que encaja dentro de esta historia la magia y alegría que ha caracterizado a las producciones del estudio desde sus comienzos?

En el programa especial ‘Cómo se hizo El Jorobado de Notre Dame’ (2013) se dice que para realizar este complejo proyecto, el estudio recurrió a Kirk Wise y Gary Trousdale (Fig. 28), pues había quedado impresionado con el trabajo que habían hecho en su debut como directores, el cual fue ‘La Bella y La Bestia’ que obtuvo una nominación al Oscar por mejor película.



*Figura 28. Directores Kirk Wise y Gary Trousdale respectivamente., s/a, 1997.*

En ese momento, los co-directores se encontraban buscando un nuevo proyecto que expandiera sus horizontes artísticos, y vieron en esta historia una posibilidad de presentar una animación profunda y con una mentalidad madura.

La siguiente información fue recuperada de los respectivos sitios de IMDb de Kirk Wise y Gary Trousdale, ambos han participado en diversas áreas de un gran número de proyectos, por lo que a continuación solo se mencionaran algunas de las producciones que realizaron en las áreas de animación, guión, arte y dirección.

Kirk Wise nació en la ciudad de San Francisco en 1963, estudio animación de personajes en ‘California Institute of the Arts’, participó como animador en cinco proyectos entre cortos y películas como ‘Detectives y Ratones’ (1986), ‘Sport Goofy in Soccermania’ (1987), ‘Oliver y su pandilla’ (1988).

Fue escritor de cuatro películas entre ellas ‘El Rey León’ (1994) y ‘Atlantis: El imperio perdido’ (2001), también fue parte del departamento de arte de ‘El príncipe y El mendigo’ (1990), ‘Bernardo y Bianca en Cangurolandia’ (1990) y del documental citado anteriormente ‘Waking Sleeping Beauty’ (2009).

Ha ejercido la función de director en otros cuatro proyectos además de ‘El Jorobado de Notre Dame’ (1996), los cuales son ‘Cranium Command’ (1989) que formaba parte de una atracción en ‘EPCOT’, ‘La Bella y La Bestia’ (1991), ‘Atlantis: El imperio perdido’ (2001) y ‘Disney History Connections: Colonial America’ (2012).

Por su parte Gary Trousdale nació en La Crescenta, California en 1960, estudio animación en ‘CalArts’, ha participado en diversos proyectos no solo de Disney, sino también de otros estudios como ‘Dreamworks Animation’.

En el área de animación trabajó en tres proyectos siendo el más reconocido de estos ‘Madagascar’ (2005). Como escritor ha estado involucrado en siete producciones entre las

que destacan ‘Oliver y su pandilla’ (1988), ‘El Rey León’ (1994), ‘Atlantis: El imperio perdido’ (2001).

En el departamento de arte participó en ‘La Sirenita’ (1989), ‘El príncipe y El mendigo’ (1990), ‘Bernardo y Bianca en Cangurolandia’ (1990) ‘Las aventuras de Peabody y Sherman’ (2014) y en el documental ‘Waking Sleeping Beauty’ (2009).

Como director, ha realizado diez producciones siendo las más destacadas ‘La Bella y La Bestia’ (1991), ‘El Jorobado de Notre Dame’ (1996) y ‘Atlantis: El imperio perdido’ (2001).

Con este impresionante portafolio de trabajos, es obvio que ambos tienen unas extensas carreras y gran experiencia en el mundo del cine y de la animación. Por lo que el estudio confió en que mientras avanzaba la producción de la película, los directores fueran capaces de encontrar un balance entre el humor, la diversión, la esencia seria y los frecuentes temas para adultos que tiene de la historia original.

En el libro ‘The Art of The Hunchback of Notre Dame’ Wise (1996, p.44) dice sobre la película que “uno de los criterios para cada película nueva de Disney es el hacer algo que nunca hemos hecho antes”.

Trousdale (1996, p. 44) complementa diciendo que “la novela de Hugo es una historia melancólica y dramática y esa es precisamente lo que nos llevó a hacerla”.

### ***Personajes***

En el libro ‘The Art of The Hunchback of Notre Dame’ Murphy (1996), escritor de la adaptación de Disney, realiza una reflexión sobre los que para él es el punto central de los personajes:

Cada personaje de la película es un marginado. Quasi es un marginado por su apariencia, Phoebus viene a la ciudad a cumplir con su deber y se vuelve un fugitivo, Esmeralda es una marginada por virtud de ser una gitana. Las gárgolas fueron supuestamente talladas y descartadas por los albañiles porque eran imperfectas.

Incluso Frollo a través de su fanatismo se vuelve a sí mismo un marginado (p. 43).

Con esto queda claro que la intención de los escritores desde un principio fue el darle voz a los que no la tienen. Llenando a la película de personajes que ya sea física o mentalmente se encuentran excluidos de la sociedad.

Cada personaje tenía su propio equipo de dibujantes y animadores, por lo que agregando a los escritores, directores y productores, significa que existen varios puntos de vista y opiniones sobre cada personaje. A continuación se presentan algunos de estos.

Sobre Quasimodo (Fig. 29), Víctor Hugo (1831) lo describe en la novela original como “una quimera viviente” (s/p).



De cabello pelirrojo, con una gran cabeza. Entre sus hombros se encuentra una enorme joroba, piernas deformes, anchos pies y monstruosas manos. Sin embargo, detrás de lo superficial se podía apreciar cierto resplandor en ese infeliz rostro.

Gillmore, artista conceptual dice en ‘The Art of The Hunchback of Notre Dame’ (1996) que Quasimodo no estaba limitado por sus capacidades físicas, sino por la

**Figura 29.** Trazos de Quasimodo,  
James Baxter, 1996.

opinión que la gente tendría de él, pues en esa época temían a todo lo que saliera de lo ordinario y esto más el dogma de la iglesia en el que para ellos algo que era horrible en el exterior debía serlo también en el interior, eran los verdaderos limitantes del personaje.

Por su parte los directores pensaban que era muy importante que Quasimodo no se viera amargado o malévolo, ya que él es una buena persona, la cual debajo de su apariencia superficial y con todos los problemas emocionales con los que creció, tiene un gran corazón. Por lo que lo realmente importante sobre él no es su apariencia, si no su espíritu que anhela ser libre.

En el especial para televisión ‘Como se hizo El Jorobado de Notre Dame’ (2013) Conli, productor del estudio en París dice que desde el principio sabían que Quasimodo sería el personaje más difícil de diseñar pues tenía que ser grotesco pero atractivo, pues se trata de un gigantón amable que solo quiere ser aceptado fuera de los muros de Notre Dame. También menciona que para la voz del personaje buscaban a alguien cuya voz fuera vulnerable e inteligente, una voz suave que sale de un cuerpo grande y el elegido fue el actor de Broadway Tom Hulce.

En contraste a Quasimodo se encuentra Frollo (Fig. 30), que en esta versión es un poderoso juez a diferencia de la versión original en la que es un clérigo. Es claro que esta decisión fue tomada por la compañía para no levantar críticas y quejas de grupos religiosos por hacer quedar mal a la iglesia en una película familiar.



*Figura 30. Trazos de Frollo, Kathy Zielinski, 1996.*

En su novela, Víctor Hugo (1831) se refiere a Frollo como un oscuramente motivado y conflictuado archidiácono de la iglesia, con una personalidad imponente que hace que todo aquel que se cruce en su camino tiemble.

En ‘The Art of The Hunchback of Notre Dame’ Hanh (1996) explica que fue uno de los personajes más difíciles e interesantes de adaptar pues:

El libro está plagado de tensión psicosexual y Frollo es una gran fuente de ella. Él quiere abolir a todos los gitanos de París, sin embargo cae enamorado de una de ellos a pesar de su odio y repulsión. La precisa cosa que quiere alejar es lo que lo atormenta y destruye (p. 76).

Por su parte los directores Wise y Trousdale (1996) dicen en el mismo libro que lo interesante de Frollo y lo que lo diferencia de otros villanos de Disney es su motivación, pues los villanos típicos quieren poder, o dinero, pero en el caso de Frollo, él ya lo tiene, se trata de un tipo malo que cree firmemente que hace el bien y es precisamente esto lo que lo vuelve siniestro.

En ‘Cómo se hizo El Jorobado de Notre Dame’ (2013) Roy Conli menciona que el encargado de prestar su voz a este personaje fue Tony Jay, quien dotó al personaje de una sensación de amenaza controlada, como un volcán a punto de hacer erupción.

Es bastante claro que Esmeralda (Fig. 31) es el eje central de esta adaptación, pues todo el conflicto y problemas se originan por los diferentes sentimientos que tienen los personajes hacia ella.

En la película, Quasimodo se refiere a ella como un ser celestial, Phoebus ve en ella una mujer fuerte e independiente y para Frollo se trata de un capricho, al ser la única cosa que no puede tener.

El narrador del mismo programa especial (2013) dice sobre Esmeralda:



Todos estaban enamorados de esmeralda, es como la luz que deslumbra a todos.

Phoebus la ve en la calle cuando llega a la ciudad y se enamora de ella, Quasimodo

la ve en el festival de los bufones y también se enamora, todos la adoran (s/p).

Los escritores y animadores de Disney la re-imaginaron más directa y asertiva de lo que era en la historia original, volviendo por mucho a Esmeralda el personaje más fuerte de esta producción, pues a pesar de ser excluida de la sociedad debido a sus creencias y estilo de vida, no tiene miedo a expresar su opinión, ni a tomar acción cuando ve que se realiza una injusticia.



**Figura 31.** Trazos de Esmeralda,  
Tony Fucile, 1996.

Víctor Hugo la describe como inocente, misteriosa, hermosa, exótica e impulsiva, se encuentra en constante movimiento y su estatus de forastera es lo que la separa en el sistema de castas medieval controlado por Frollo.

En ‘The Art of The Hunchback of Notre Dame’ (1996, p. 63) se menciona que a través de Quasimodo, Víctor Hugo describe a esmeralda como “Una criatura celestial, una bailarina de las calles, es tanto en tan poco”.

Fucile, animador de Esmeralda explica en el mismo libro (1996) que la intención de los animadores era crear la sensación de espontaneidad para su personaje, pues en una situación peligrosa ella realmente no piensa en un curso de acción, sino que se deja llevar por sus instintos.

Wise menciona que lo que realmente motiva a Esmeralda es su moralidad, ya que ella ve desigualdad en donde debería de haber justicia, realmente ella solo quiere lo que es correcto para su gente. Este pensamiento queda plasmado en su canción ‘Dios ayude a los marginados’.

En el programa ‘Como se hizo El Jorobado de Notre Dame’ (2013) Hahn habla sobre como la actriz Demi Moore fue la elección perfecta para el papel, pues con su energía, ánimo y la calidad de su voz atractiva pero áspera, le da esencia al personaje.

Los directores estaban de acuerdo con la decisión y Wise (1996, p. 71) complementa el comentario anterior diciendo que “el hecho de que ella no suena como una típica heroína de Disney con voz delicada, inmediatamente me hace entender que ésta es una mujer criada en las calles, no en un castillo”.



*Figura 32. Fuego forma a esmeralda bailando, Dave Kupczyk, 1996.*

Recapitulando la historia de estos personajes, se puede entender que Frollo es supuestamente un hombre recto, dedicado a la ley, el orden y la iglesia. Sin embargo, tiene una relación completamente disfuncional y abusiva con Quasimodo a quien aterroriza psicológicamente al estarle constantemente recordando lo feo y sin valor que es, siendo esto una especie de lavado cerebral que mantiene a este último en un trance.

Al no estar acostumbrado a recibir actos de bondad, Quasimodo engrandece la gratitud que siente hacia esmeralda por haberlo ayudado y esto se convierte en una devoción ciega hacia ella.

Esmeralda es en realidad una víctima de los oscuros deseos de Frollo, que intencionalmente persigue a los gitanos mientras es consumido por el deseo de estar con una de ellos. Argumentando que su deseo se trata de un hechizo puesto por Esmeralda, cree que hasta destruir a todos los gitanos logrará purificar a la ciudad y aún más importante, su alma.

### ***Música***

Hahn, productor de la película menciona en el programa especial ‘The Making of The Hunchback of Notre Dame’ (2013) que:

Si le dices a alguien que recuerde las películas antiguas de Disney como Dumbo (1941), Blancanieves (1937) o Cenicienta (1950), es muy probable que recuerde mejor las escenas musicales... la música siempre ha sido una parte central de la animación, al menos en Disney (s/p).

El desarrollar la historia, los personajes y el mundo en el que viven es solo parte del trabajo, ya que todas las películas de Disney cuentan con una gran musicalización que ayuda a los personajes a expresarse, al mismo tiempo que



**Figura 33.** Compositor Alan Menken y el letrista Stephen Schwartz respectivamente, s/a, 2015.

complementa la historia y la dota de emoción.

Justo como menciona Conli (2013) co-productor de ‘Walt Disney Animation’ en Paris, “la música es una experiencia emocional muy grande y cuando estamos concibiendo una historia usamos la música para darles a los personajes la mayor carga emocional posible” (s/p).

Es por esto que para la realización de la banda sonora de este proyecto se recurrió al equipo ganador del Oscar que realizó la música de la película ‘Pocahontas’ (1995), el compositor Alan Menken y el letrista Stephen Schwartz (Fig. 33).

El sitio de IMDb de Stephen Schwartz dice que nació en 1948 en Nueva York, estudió piano y composición en ‘Juilliard’ y se graduó de ‘Carnegie Mellon University’ con un BFA de teatro.

Su trabajo está acreditado en el soundtrack de 92 producciones entre teatro, cine, televisión, programas especiales y entregas de premios, siendo algunos de los más destacados ‘Wicked’ (2003), ‘Encantada’ (2007), ‘El príncipe de Egipto’ (1998) y ‘Pocahontas’ (1995).

Por su parte el sitio oficial de Alan Menken menciona que nació en 1949 en Nueva York. Estudió en ‘New York University’s College of Arts and Sciences’ y después de varios cambios de carrera se graduó en musicología.

Esta su trabajo está acreditado en el soundtrack de 121 producciones de todo tipo. Algunos de sus proyectos más destacados son ‘La Bella y La Bestia’ (1991), ‘Enredados’ (2010), ‘La Sirenita’ (1989), ‘Hércules’ (1997), ‘Aladdin’ (1992), ‘Pocahontas’ (1995), ‘Capitán America: El Primer Vengador’ (2011) y ‘Little Shop of Horrors’ (1986).

En 1988 Howard Ashman lo llamó para participar en el soundtrack de ‘La Sirenita’ (1989), con el cual obtuvo un par de premios de la academia. Luego trabajaron juntos en

‘La Bella y La Bestia’ (1991), durante la producción de esta película Ashman dio la noticia de que tenía sida y murió sin poder ver el proyecto finalizado.

En la presentación del panel ‘Richard M. Sherman & Alan Menken: The Disney Songbook’ (2013) en la ‘D23 Expo’. Menken contó una anécdota de cuando trabajaba con Ashman en ‘La Bella y La Bestia’ (1991), explicó que se les ocurrió la idea de un número de apertura de unos siete minutos de duración que iniciaba con el prólogo de la historia en un vitral, y seguía a la protagonista, la cual cantaba sobre su vida y aspiraciones abriéndose paso por la ciudad mientras la gente se le unía en la canción, después aparece Gastón y todos siguen cantando haciendo que parezca un musical estilo Broadway (Fig. 34).



*Figura 34. Secuencia de la canción 'Bonjour' de 'La Bella y La Bestia', The Walt Disney Company, 1991.*

En ese momento, Ashman exclamó “no podemos enseñarles esto, ¿Quién pidió un número de apertura de siete minutos?” (2013).

Los directores quedaron impresionados por ese número inicial y la manera en como ayudo a darle a ‘La Bella y La Bestia’ (1991) una esencia diferente a otras películas de Disney. Por lo que cuando Kirk Wise y Gary Trousdale se enteraron de que trabajarían nuevamente con Menken en ‘El Jorobado de Notre Dame’ (1996) solicitaron que se hiciera algo parecido, solo que por el contexto de la historia en lugar basarse en el estilo de un musical de brodney, sería algo más parecido a una ópera (Fig 35).



*Figura 35. Secuencia de la canción ‘El son de Notre Dame’ de ‘El Jorobado de Notre Dame’, The Walt Disney Company, 1996.*

Según el programa ‘The Making of The Hunchback of Notre Dame’ (2013), para adentrarse en la atmósfera de la historia, los compositores Menken y Schwartz le pidieron a los directores Wise y Trousdale que junto con el productor Don Hahn, los encontraran en Londres para que presenciaran una sesión de grabación.



*Figura 36. Sesión de grabación en la iglesia,  
The Walt Disney Company, 1996*

Normalmente las grabaciones de cualquier tipo de producción audiovisual se realizan en una cabina de estudio la cual se encuentra aislada, esto es para tener la voz clara y pura, de igual manera para eliminar cualquier ruido de fondo o ecos que interfieran con la grabación.

Pero en esta ocasión la grabación de los coros la realizaron en una antigua iglesia de Londres, con miembros de la compañía nacional inglesa de ópera. La razón de esta ubicación es que en esa iglesia se encontraba un gigantesco órgano de más de cien años de antigüedad y querían capturar la acústica que se escuchaba en los cantos religiosos durante una misa, cosa que no serían capaces de replicar en un estudio tradicional (Fig 36).

Como ya se mencionó antes, se tomó como base el estilo de la ópera, y se incluyeron cantos gregorianos en la letra de las canciones, para complementar el contexto histórico en el que se ubica la historia. Un ejemplo de esto es en la canción ‘El son de Notre Dame, la cual abre la película, durante la secuencia en la que Frollo persigue a la madre de Quasimodo, se escucha en los coros parte de la letra del canto ‘Dies irae, dies illa’ que se traduce como: día de ira, aquel día.

# CAPÍTULO

# III



Método



## CAPÍTULO III

### Método



n este capítulo se explica paso a paso la metodología que se utilizó para la realización del análisis de la película ‘El jorobado de Notre Dame’, así como el tipo de estudio, enfoque y modalidad de la investigación, matriz de análisis, y otros aspectos que se encuentran en esta tesina.

#### *Diseño de la investigación*

Hernández Sampieri, Fernández y Baptista mencionan que el diseño no experimental “se realiza sin manipular deliberadamente las variables... es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural” (2010, p. 149). Es por esta razón que este proyecto es no experimental ya que no se pretende modificar ni manipular ninguna de las variables, solo se observó y analizó.

Además, es un diseño de investigación transversal debido a que el estudio se centró en un momento específico, justo como mencionan Hernández Sampieri, *et al.*: “los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado” (2010, p. 151).

#### *Tipo de estudio*

Los tipos de estudio se dividen en cuatro, los cuales son el exploratorio, el descriptivo, el correlacional, y el explicativo.

En este proyecto se utilizó el tipo de estudio descriptivo debido a que en él “se busca especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se analice” Hernández Sampieri, *et al.* (2010, p. 80).

### ***Enfoque de la investigación***

Según Hernández Sampieri, *et al.*: los trabajos cualitativos “Utilizan la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación” (2010, p. 7) es por esta razón que este trabajo es cualitativo, ya que no se recabaron datos numéricos.

### ***Modalidad de la investigación***

El presente estudio es una tesina analítica.

### ***Participantes del estudio***

La población del estudio es la película animada de 1996 ‘El Jorobado de Notre Dame’ de Walt Disney Pictures, debido a que se trata de la adaptación de una obra literaria oscura y compleja pero que está dirigida a un público familiar, además de ser producida por un estudio catalogado desde sus inicios como infantil, sin embargo se puede apreciar que la forma en que la película aborda ciertos temas resulta difícil de comprender para las audiencias más jóvenes.

### ***Metodología de diseño***

El método de análisis que se aplicó en este proyecto es el propuesto por Lauro Zavala en su libro ‘Elementos del discurso cinematográfico’ (2003) en el cual se evalúa a la película como un todo, tomando como referencia las doce áreas siguientes.

### ***Condiciones de lectura.***

Consiste en mencionar las expectativas que se tienen antes de ver la película, que es lo que sugiere el título y los factores que influyeron en el espectador para elegirla, ya sea por haber visto los avances, por el prestigio de personas involucradas, o por comentarios de otras personas.

***Inicio.***

Analizar aspectos de la secuencia inicial como los créditos de apertura, duración y función de la primera secuencia, si es un prólogo o una conclusión anticipada y qué relación tiene con el resto de la historia, especialmente con el final.

***Imagen.***

Esta área se refiere al encuadre de las imágenes desde una perspectiva técnica, tomando como referencia el color, la iluminación, la composición, la profundidad de campo y los movimientos de cámara.

***Sonido.***

Se refiere tanto a sonidos de fondo, voces, y silencios, como a banda sonora, analizando la forma en que se relaciona con las imágenes, temas y motivos vistos en pantalla y la función que estos tienen, ya sea de dramática, de contraste o de refuerzo.

***Edición.***

Consiste en analizar la sucesión de imágenes de cada secuencia, tomando en cuenta aspectos como el tiempo, el espacio, ritmo, duración, velocidad, cronología, y la forma en la que se cuenta la historia.

***Escena.***

Esta sección se refiere a las imágenes en el encuadre desde una perspectiva dramática. Tomando en cuenta el espacio donde ocurre la historia, ya sea natural o artificial, la distribución de los objetos, el estilo arquitectónico, de diseño y la relación que tiene con la narración.

También se analizó que elementos identifican a cada personaje como sus expresiones, movimientos, lenguaje corporal, tonos de voz, vestimenta, peinado y accesorios.

### ***Narración.***

Se refiere a los elementos que permiten entender la historia como la trama, las acciones, la cronología y la lógica. Presentado en el modelo de estructura mítica de Campbell y Vogler el cual está formado por acto I, acto II, inicio de la crisis central, acto III y clímax. Esto es para analizar el efecto de la estructura narrativa en el espectador, ya sea de sorpresa, suspenso, misterio, conflicto o tensión.

### ***Genero y estilo.***

Definir la fórmula narrativa utilizada en la película, a que modalidad, género y subgéneros pertenece, y que elementos visuales o ideológicos tiene de otros géneros.

### ***Intertextualidad.***

Cuál es la relación que existe entre esta historia y otras manifestaciones culturales, ya sean explícitas por medio de imágenes, menciones e inclusiones en la historia, o implícitas a través de alusiones o parodias.

### ***Ideología.***

Se refiere a la visión del mundo desde la perspectiva de la historia, si lo presenta apegado a lo convencional y natural, como algo mitológico, si menciona u omite intencionalmente algún tema o hecho histórico, o si cambia los códigos visuales y sociales. Así como mencionar que elementos ideológicos afectaron la producción y distribución de la película.

### ***Final.***

Se basa en analizar la secuencia final, si produce incertidumbre o da una resolución, y la relación que tiene con el resto de la historia como si es consistente con los hechos presentados durante la película. También a nivel personal, si cumple con las expectativas que se tenían en un inicio.

## ***Conclusión.***

Dar una opinión general de la película, en el que se mencione el compromiso ético y estético basándose en las secciones anteriores, así como enfatizar algún elemento que se considere importante.

### ***Matriz de análisis***

#### Elementos del discurso cinematográfico de Lauro Zavala

#### 1. Condiciones de lectura

1.1. ¿Cuáles son las condiciones para la interpretación de la película?

1.1.3. Experiencia y expectativas individuales

1.1.4. Condiciones personales de elección

1.1.5. Antecedentes verbales

1.1.6. Memoria cinematográfica personal

1.1.7. Antecedentes impresos

1.1.8. Enmarcamiento genérico

1.1.9. Prestigio de la dirección, actores y actrices

1.1.10. Mercado simbólico de la sala de proyección

1.2. ¿Qué sugiere el título?

1.2.1. En relación con el resto de la película

1.2.2. En relación con el título original

#### 2. Inicio

2.2. ¿Cuál es la función del inicio?

2.2.1. Presentación de créditos

2.2.2. Diseño tipográfico

2.2.3. Duración y funciones de la primera secuencia / relación con el final

- 2.3. ¿Cómo se relaciona con el final?
- 3. Imagen
  - 3.2. ¿Cómo son las imágenes en esta película?
    - 3.2.1. Color
    - 3.2.2. Iluminación
  - 3.3. ¿Cuál es la perspectiva de la cámara?
    - 3.3.1. Cámara (punto de vista narrativo e ideológico)
    - 3.3.2. Movimiento de cámara
    - 3.3.3. Distancia de cámara
- 4. Sonido
  - 4.2. ¿Cómo se relaciona el sonido con las imágenes?
    - 4.2.1. Música
    - 4.2.2. Voces
    - 4.2.3. Silencios
    - 4.2.4. Temas y motivos sonoros
    - 4.2.5. Relación estructural entre sonido e imagen
- 5. Edición
  - 5.2. ¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes en cada secuencia?
    - 5.2.1. Consistencia de tiempo y espacio
    - 5.2.2. Duración y ritmo de las tomas
  - 5.3. ¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes entre secuencias?
    - 5.3.1. Integración y contraste entre secuencias
    - 5.3.2. Articulación formal
    - 5.3.3. Articulación conceptual

## 6. Escena

### 6.2. ¿Cómo es el espacio donde ocurre la historia?

6.2.1. Estilo de la arquitectura

6.2.2. Dimensión simbólica de los objetos y su distribución en el espacio

### 6.3. ¿Qué elementos permiten identificar a cada personaje?

6.3.1. Proxémica

6.3.2. Vestido y peinado

6.3.3. Casting

## 7. Narración

### 7.2. ¿Qué elementos permiten entender la historia?

7.2.1. Trama de acciones en orden lógico y cronológico (elementos de la estructura mítica de Campbell y Vogler)

7.2.2. Acto 1

7.2.2.1. Mundo ordinario / Presentación del héroe y su falta

7.2.2.2. Llamado a la aventura / Tentación y reconocimiento

7.2.2.3. Rechazo de la llamada / Mostrar lo formidable del reto

7.2.2.4. Encuentro con el mentor / Protección, prueba o entrenamiento

7.2.2.5. Cruzamiento del umbral / Momento de decisión, acto de fe

7.2.3. Acto 2

7.2.3.6. Pruebas, aliados, enemigos / Compañía, sombra, rival

7.2.3.7. Acercamiento a la cueva más remota / Hilo de complicaciones

#### 7.2.4. Inicio de la crisis central

7.2.4.8. Reto supremo / Los héroes deben morir para poder renacer

7.2.4.9. Recompensa / Epifanía, celebración, iniciación

7.2.4.10. Jornada de regreso / Contraataque o persecución

#### 7.2.5. Acto 3

7.2.5.11. Resurrección / Duelo a muerte y dominio del problema

#### 7.2.6. Clímax

7.2.6.12. Regreso con el elixir / Prueba, sacrificio, cambio

7.3. ¿Qué efecto produce la estructura narrativa en el espectador?

7.3.1. Estrategias de producción narrativa

8. Género y estilo

8.2. ¿Cuáles son las formulas narrativas usadas en la película?

9. Intertextualidad

9.2. ¿Existen relaciones intertextuales explícitas?

9.2.1. Estrategias visuales o verbales

9.3. ¿Existen relaciones intertextuales implícitas?

9.3.1. Estrategias visuales o verbales

10. Ideología

10.2. ¿Cuál es la visión del mundo que propone la película como totalidad?

10.2.1. Verosimilitud

10.3. ¿Qué otros elementos ideológicos afectan la película?

10.3.1. Condiciones de producción y distribución

11. Final



11.2. ¿Qué sentido tiene el final?

11.2.1. Toma final

11.3. ¿Cómo se relaciona con el resto?

11.3.1. Relación con las expectativas iniciales

11.3.2. Consistencia con elementos formales e ideológicos del resto

12. Conclusión

12.2. ¿Cuál es el compromiso ético y estético de la película?

En el apéndice A se encuentra esta matriz de análisis junto con las observaciones generales que se realizaron durante y después de ver la película.

# CAPÍTULO

# IV



Resultados y conclusiones

## CAPÍTULO IV

### Resultados y conclusiones



continuación, se presentan los resultados del análisis realizado sobre la película animada de 1996 ‘El jorobado de Notre Dame’ producida por Walt Disney Pictures, en donde se responde a la pregunta de investigación planteada en el capítulo uno, la cual es: ¿Qué elementos deben ser considerados para realizar el análisis de la película ‘El jorobado de Notre Dame’?, así como profundizar en las categorías establecidas en el capítulo tres como: las condiciones de lectura, la imagen, sonido, edición y narración, entre otras. También se encuentra una discusión y conclusión sobre el tema, así como recomendaciones dirigidas a personas interesadas en las temáticas presentadas en ésta tesina.

#### *Análisis*

Existen 12 áreas que conforman la matriz de análisis desarrollada por Lauro Zavala en ‘Elementos del discurso cinematográfico’, las cuales son: las condiciones de lectura, el inicio, la imagen, el sonido, la edición, la escena, la narración, el género y estilo, la intertextualidad, la ideología, el final y la conclusión.

En el capítulo tres, se encuentran descripciones generales de los criterios que abarca cada una de las áreas anteriores y en el apéndice A se encuentran las observaciones que se realizaron mientras se veía la película.

Esta matriz de análisis se enfoca en evaluar distintos aspectos de la película, fragmentándola en los elementos que conforman esta producción, con el fin de examinarlos a profundidad, siendo que el autor considera que dichos elementos son importantes para la correcta realización de un análisis que complemente la historia y permita un mejor entendimiento de la misma.

El modelo de análisis se encuentra formado por 120 categorías distribuidas en las 12 áreas mencionadas anteriormente, las cuales van desde los hechos que llevaron a la persona a ver la película, la acción dramática, las influencias de otros géneros cinematográficos, la relación entre secuencias dentro de la historia, así como los mensajes y temáticas que se transmiten.

Sin embargo, Zavala menciona que no es necesario contestar cada una de las 120 categorías, debido a que “se trata de un mapa de opciones analíticas, y como ocurre en cualquier mapa, no es necesario recorrerlo exhaustivamente para llegar al sitio que se desea” (2003, p. 7).

Sobre el mismo tema Zavala también menciona que:

El espectador es quien decidirá, al hacer su análisis, cuáles de estos elementos han sido más importantes en su experiencia personal de haber visto una película determinada. Y cada uno de ellos puede tener un mayor peso que los otros en su visión personal de la película (2003, p. 22)

Se tomó en cuenta la recomendación de Zavala y solo se eligieron algunas de las 120 categorías presentadas, como por ejemplo, en el área de sonido se eligieron temas como la relación entre el sonido y las imágenes, la música, las voces, los silencios, los temas y motivos sonoros. O en el área de género y estilo, en la que se eligió hablar únicamente de las formulas narrativas que emplea la película y la forma en la que estas se relacionan con la trama.

De la misma manera, también se siguió la sugerencia de Zavala de observar una vez más la película antes de realizar el análisis, esto con el fin de tenerla fresca en la memoria para reconstruir las secuencias y elementos, así como para tener una idea clara de la experiencia personal que se tuvo.

A continuación, se presentan los resultados del análisis realizado con el fin de cumplir con el objetivo general de este trabajo el cual es: ‘Realizar un análisis de la película animada ‘El Jorobado De Notre Dame’ de Walt Disney Pictures para mostrar que una película animada producida por un estudio catalogado como infantil puede apelar al interés del público adulto’.

Para poder lograr el objetivo general, se utilizaron las 12 áreas establecidas por Lauro Zavala en ‘Elementos del discurso cinematográfico’. Como se mencionó anteriormente, estas áreas son: las condiciones de lectura, el inicio, la imagen, el sonido, la edición, la escena, la narración, el género y estilo, la intertextualidad, la ideología, el final y la conclusión. A continuación, se procederá a profundizar en cada una de ellas en relación con la película.

De la misma manera, a lo largo del desarrollo del análisis se encuentran los objetivos particulares en el orden en el que fueron estipulados en el capítulo uno, de forma que al cumplirlos individualmente se obtenga el objetivo general antes mencionado.

Las ‘*Condiciones de lectura*’ es la primera de las 12 áreas que menciona Lauro Zavala y que se tomaron como base para realizar el análisis y cumplir con el primero de los objetivos particulares, el cual es: ‘Establecer que factores influyeron en la elaboración de la película’. Por lo que en ésta sección se habla de las expectativas y aspectos previos a la visualización de la película, así como de los diferentes sucesos y elementos que influyeron en su realización.

### ***Condiciones de lectura***

La mayoría de la era del renacimiento Disney se desarrolla durante la década de los 90’s, por lo que las personas que crecieron con estas películas sienten un apego especial por

ellas. Sin embargo, se puede notar que ‘El Jorobado de Notre Dame’ no es una de las favoritas del público.

Al haber visto esta película por primera vez a los 5 o 6 años, se tiene una idea general de la trama, pero los detalles no resultan claros, aunado a esto, existe el recuerdo de aburrimiento, el cual predominó por muchos años. Pero al ver esta película recientemente se puede apreciar que se trata de una producción que aborda temas oscuros los cuales son difíciles de comprender por el público infantil.

Al hablar con amigos y familiares sobre este tema, se pudo notar que sus experiencias con ‘El Jorobado de Notre Dame’ fueron similares a la descrita anteriormente, por lo que se puede pensar que al ver esta película con una edad más avanzada, es posible entender y apreciar mejor las temáticas de la historia, así como los simbolismos que se encuentran en ella.

Para atender el primer objetivo particular, el cual es: ‘Establecer qué factores influyeron en la elaboración de esta película’, se puede decir que uno de estos es la naturaleza misma del relato original ‘Nuestra Señora de Paris’ del escritor francés Víctor Hugo, la cual es una obra maestra literaria aclamada mundialmente, que se encuentra colmada de temas como el dominio y control de la iglesia así como la falta a los sacramentos, gran carga sexual, lujuria, excesos, redención, entre otros.

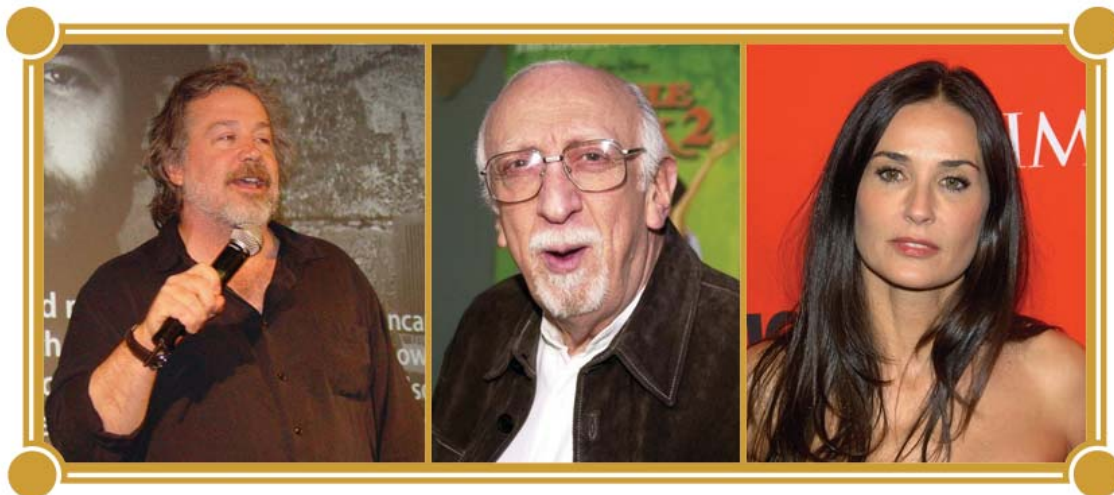
Teniendo estas características como punto de partida es posible imaginar la presión que tenían los escritores para adaptar la historia a una comedia-musical familiar animada que se mantenga fiel al material original, pero que al mismo tiempo contenga elementos de las producciones realizadas por ‘Walt Disney Animation Studios’, un estudio multipremiado por su trabajo en producciones animadas por más de 90 años.

Esta adaptación conserva el título con el que se tradujo la historia por segunda vez al idioma inglés en 1833 ‘El Jorobado de Notre Dame’ el cual expresa directamente de lo que trata la película, la vida de un ser deforme que habita en la catedral de Notre Dame. Siendo la única referencia al título original la mención del nombre de la catedral, pues la novela tiene su eje central en Notre Dame y los acontecimientos que se desarrollan en ella, a diferencia de la película, la cual se centra en el personaje de Quasimodo.

Otro factor que influyó fuertemente en la realización de la película, fue el hecho de que la producción estuvo a cargo de Kirk Wise y Gary Trousdale, los cuales tuvieron su debut como directores unos años antes con ‘La Bella y la Bestia’ primera película animada de la historia en ser nominada a un Oscar en la categoría de ‘Mejor película’ la cual hasta ese momento era exclusiva para películas de acción real.

También la música fue un factor muy importante, pues estaba a cargo de dos reconocidos compositores, Stephen Schwartz conocido por escribir las canciones del musical ‘Wicked’ y Alan Menken cuyas canciones son consideradas una de las razones por las que se dio el renacimiento Disney. Ellos ya habían trabajado juntos en la música de ‘Pocahontas’ la cual les dio varios premios, entre ellos ‘Mejor canción original’.

Los actores seleccionados para darles voz a los personajes tienen grandes antecedentes en el cine, televisión y teatro. Tom Hulce conocido por interpretar a Mozart en la película ‘Amadeus’ (1984) fue elegido como Quasimodo. Tony Jay un reconocido actor de doblaje británico es Frollo y Demi Moore una actriz con una gran carrera tanto en cine como en televisión interpreta a Esmeralda.



*Figura 37. Tom Hulce, 2006, Tony Jay, 2003, Demi Moore, 2010*

A continuación, se hablará de la segunda de las 12 áreas presentadas en la matriz de análisis, la cual atendiendo al objetivo general que es: ‘Realizar un análisis de la película animada ‘El Jorobado De Notre Dame’ de Walt Disney Pictures para mostrar que una película animada producida por un estudio catalogado como infantil puede apelar al interés del público adulto’. Esta área es el ‘*Inicio*’, que se refiere a la secuencia de apertura de la película y su relación con el resto de la historia.

### ***Inicio***

La película no tiene créditos iniciales extensos, pues éstos únicamente consisten en un fondo negro en el que aparece un texto que dice ‘Walt Disney Pictures Presents’ con letras mayúsculas de estilo gótico haciendo una referencia a los textos medievales, las letras iniciales de las palabras tienen colores diferentes al verde que tiene el resto del texto y se encuentran más estilizadas (Fig. 38). Este texto se desvanece junto con el fondo negro, dando paso a un cúmulo de nubes entre las que sobresale Notre Dame.





*Figura 38. Créditos iniciales, The Walt Disney Company, 1996.*

La secuencia inicial consiste en la canción ‘Campanas de Notre Dame’ la cual tiene una duración de 6 minutos, esto la vuelve la segunda película de Disney en contar con un número musical de apertura largo, siendo la primera ‘Bonjour’ de ‘La bella y la bestia’ la cual fue escrita y dirigida por el mismo equipo que realizó ‘El jorobado de Notre Dame’. Esta canción funciona como prólogo de la trama y se encuentra a modo de flashback dentro de la historia de Clopan.

Para captar la atención de los niños de la ciudad y al mismo tiempo la del público viendo la película, el gitano dice que les contará la historia de un hombre y un monstruo, sin dejar claro de quién está hablando, por lo que el público asume que al hablar del hombre se refiere al juez Frollo y por monstruo al malformado Quasimodo.

Aquí se establecen varios aspectos importantes de la trama que el espectador debe tomar en cuenta, como la importancia que tiene Notre Dame para los ciudadanos de París, explica el origen de Quasimodo y la razón por la que Frollo se vio obligado a cuidar de él.

Esta secuencia también ayuda a dejar clara la personalidad, mentalidad y motivaciones de Frolo. Según explica Clopan “Frolo el juez quería purgar el vicio y la maldad, el pecado en todo hallo sin ver su vanidad”.



**Figura 39.** La llegada de Frolo, *The Walt Disney Company, 1996.*

De la misma manera se da a conocer la perspectiva que el pueblo tiene de él, esto se entiende gracias a las reacciones que tienen los gitanos al verlo llegar (Fig. 39), la forma en la que condena de ladrona a la madre de Quasimodo, como ella huye aterrada de él (Fig. 40) y como después de darse cuenta de la naturaleza de Quasimodo, no duda en arrojarlo a un pozo (Fig 41).



**Figura 40.** La persecución, *The Walt Disney Company, 1996.*



**Figura 41.** El pozo, *The Walt Disney Company, 1996.*

Luego de ser descubierto a punto de asesinar a un bebé, alega que se trata de un demonio y lo enviará de vuelta a donde pertenece, siendo esto un acto misericordioso por lo que él tiene la conciencia limpia, Frolo continúa justificando sus acciones dejándose como víctima de las circunstancias, por ejemplo, cuando se le acusa de matar a una mujer

inocente él contesta que simplemente se cayó. No es sino hasta que siente que su alma puede estar en peligro, que acepta de manera renuente el cuidar del bebé.

En este punto inicia el maltrato psicológico a hacia Quasimodo pues no solo el nombre que le dio Frollo resulta cruel por significar mal formado, sino que es el momento en el que se decide mantenerlo encerrado y alejado del mundo.

La relación que existe entre esta escena y el final de la película se encuentra oculta de manera implícita dentro de los cantos del coro, ya que recitan un fragmento del poema ‘Dies iræ’, el cual con la frase “Cuánto terror habrá en el futuro, día de la ira” parece prever las acciones que se llevaran a cabo al final de la historia. Otro ejemplo dentro de la misma canción sería la línea “Cuando el juez haya de venir, a juzgar todo estrictamente” la cual habla del juez Frollo y la ejecución masiva de gitanos (Fig. 42) y la frase “El mundo se reducirá a cenizas” habla de cómo Frollo provoco caos en la ciudad y de cómo Notre Dame termina rodeada de fuego durante el enfrentamiento final (Fig. 43). Más adelante se hablará a profundidad de la letra de la canción.



**Figura 42.** La captura de los gitanos,  
*The Walt Disney Company, 1996.*



**Figura 43.** Notre Dame en llamas,  
*The Walt Disney Company, 1996.*

Una vez contada la historia, la canción termina con Clopan preguntando “¿Quién hombre y quién monstruo entre ellos será?” pues una vez que ya se conocen los antecedentes de la historia, genera en la audiencia la duda de quién es realmente el monstruo de la historia.

La tercera de las 12 áreas propuestas en la metodología de Lauro Zavala continúa atendiendo al objetivo general mencionado anteriormente. Esta área es ‘Imagen’ la cual habla de las imágenes que aparecen en el encuadre a lo largo de la película, vistas desde una perspectiva técnica, abordando aspectos como el color, la iluminación, movimientos de cámara, entre otros.

### *Imagen*

Iniciando por la paleta de colores, la cual desde un principio es opaca para dar la sensación de lugares y acontecimientos sombríos (Fig. 44). Esto varía dependiendo de lo que ocurre en la escena y su importancia para la historia.



**Figura 44.** Capturas de las primeras escenas de la película, *The Walt Disney Company, 1996.*

El más claro ejemplo de esto es en la escena del ‘Topsy Turvy’, en la que hasta este momento no se aprecia realmente los tonos apagados y opacos de las escenas anteriores. Todo cambia cuando aparece Clopan en pantalla anunciando el inicio del festival de los tontos, es aquí donde los colores se vuelven drásticamente brillantes (Fig. 45), representando como durante el festival las normas que dominan a la sociedad son diferentes, ya que como menciona la canción “este día al diablo hay que dejar salir, este día las reglas

nos harán reír, todo aquí es al revés en este festival” por lo que puede verse como un día de liberación del oscuro mundo en el que se encuentran los ciudadanos de París. Esta situación cambia nuevamente después de que Esmeralda desaparece al escapar de los guardias, mostrando así como todo vuelve a estar bajo el control de Frollo (Fig. 46).

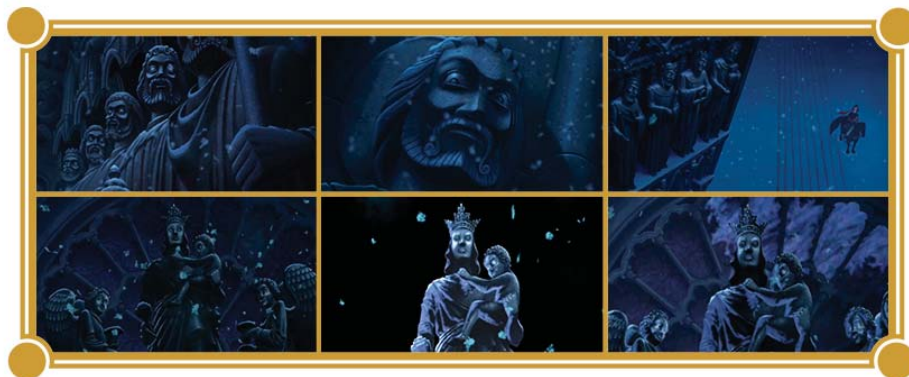


*Figura 45. Secuencia del Topsy Turvy, The Walt Disney Company, 1996.*



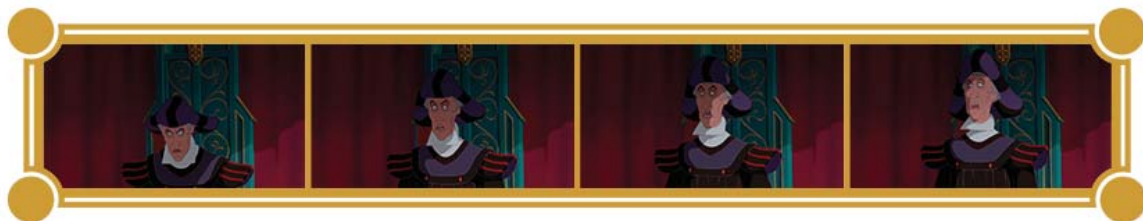
*Figura 46. Secuencia del escape de Esmeralda, The Walt Disney Company, 1996.*

Víctor Hugo describió a Notre Dame en su novela como una estructura viviente con un siempre cambiante juego de luz y sombra. Los animadores trataron de mantenerse fieles a la visión de Víctor Hugo representando esto a lo largo de la película. Por ejemplo, durante la secuencia inicial cuando Frollo voltea a ver a Notre Dame después de intentar ahogar a Quasimodo, las luces y sombras hacen parecer que en ese momento toda la catedral lo está juzgando detenidamente, lo que se intensifica aún más cuando la luz que producen los rayos se refleja en una estatua de la virgen María (Fig. 47).



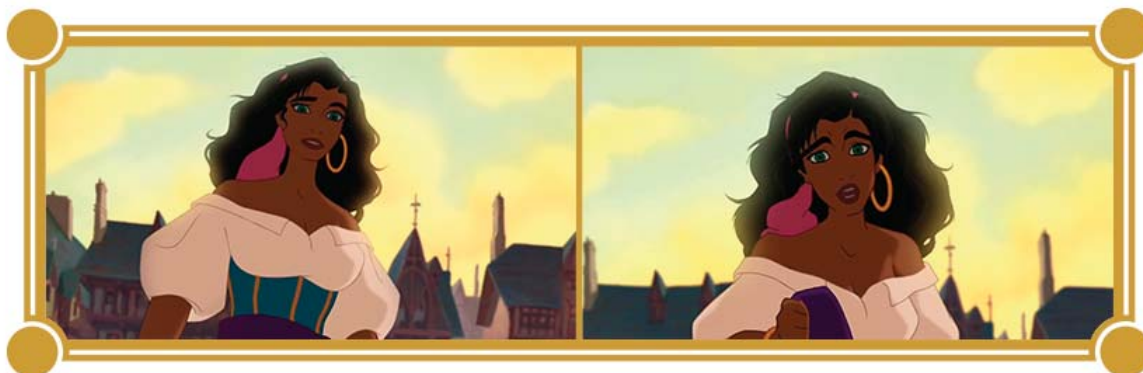
*Figura 47. Secuencia del juicio de Notre Dame, The Walt Disney Company, 1996.*

La iluminación juega un papel fundamental dentro de la historia, ya que por medio de ella se resaltan momentos importantes, como cuando los personajes tienen una revelación o un cambio en su mentalidad se puede ver como literalmente entran y salen de las sombras de su ingenuidad o ignorancia, lo que le da un efecto de profundidad y dramatismo a las escenas. Se puede apreciar una muestra de esto durante la coronación del ‘Topsy Turvy’ en la que Frollo se da cuenta de que Quasimodo lo desobedeció y está fuera del campanario (Fig. 48).



**Figura 48.** Frollo ve a Quasimodo en el festival, The Walt Disney Company, 1996.

Cuando Quasimodo está amarrado a la rueda en el festival de los tontos y Esmeralda se acerca a ayudarlo, él la ve rodeada de un brillo, como si la luz emergiera de ella (Fig. 49), una vez comprendido esto, la canción de Quasimodo ‘Luz celestial’ adquiere aún más profundidad y significado.



**Figura 49.** Quasimodo ve a Esmeralda, The Walt Disney Company, 1996.

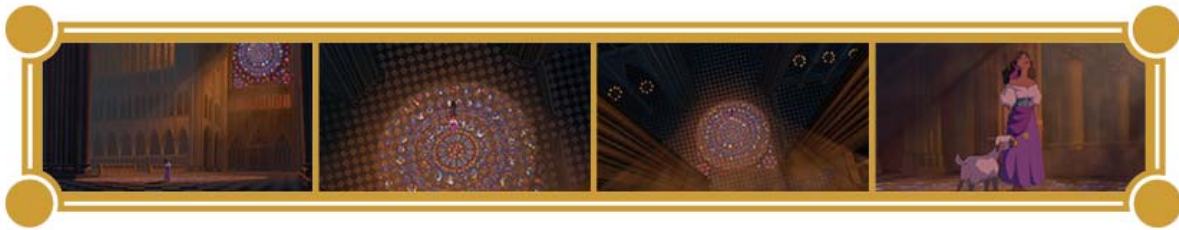
El mejor ejemplo del uso de la iluminación se da durante la canción ‘Dios ayude a los marginados’ en la que parece que la catedral adquiere vida mientras Esmeralda la recorre. Aquí se puede ver una increíble secuencia en un pasillo de velas, la luz que llega a las estatuas dotándolas de expresiones, las sombras de los penitentes caminando en la dirección contraria a la de Esmeralda para simbolizar que ella se encuentra en ese lugar por razones diferentes a los demás, ya que mientras la gente reza por asuntos personales como dinero, fama o fortuna, ella se encuentra ahí no por elección, sino por necesidad de un refugio y a pesar de que no comparte las mismas creencias, decide intentarlo y pedir ayuda y protección no para sí misma, sino para su pueblo, el cual sufre una constante discriminación y persecución (Fig. 50).



*Figura 50. Dios ayude a los marginados, The Walt Disney Company, 1996.*

Pero lo que realmente destaca, son los vitrales, los cuales tenían gran importancia y significado para el pueblo medieval, pues en un mundo lleno de oscuridad representado por el interior de la catedral, el pueblo podía encontrar esperanza en Dios y la vida eterna representada por medio de la luz que atraviesa los vitrales decorados con imágenes religiosas. Esmeralda está dispuesta a mantener una mente abierta y aceptar la posibilidad

de la existencia de un ser supremo, esto se representa en el momento en que ella entra al haz de luz producido por el vitral central de la catedral, el más importante de todos (Fig.51).



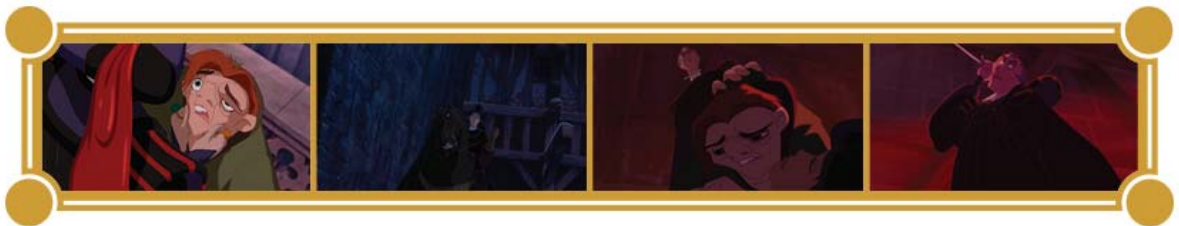
*Figura 51. Vitrales, The Walt Disney Company, 1996.*

Enfocándose en los encuadres, se puede apreciar que mayormente se utilizan planos medios y generales, también se mantiene una distancia entre los personajes y la cámara que permite apreciar los magníficos fondos y como estos cambian según avanza el desarrollo de la historia. Estas situaciones son comunes en las películas animadas para poder apreciar adecuadamente la calidad tanto de la animación como de los fondos (Fig. 52).



*Figura 52. Ejemplos de encuadres, The Walt Disney Company, 1996.*

Los ángulos utilizados comúnmente son de la altura de los personajes, sin embargo, dependiendo de la escena, se utiliza la picada y contra picada para establecer dominio sobre los demás personajes, esto se puede apreciar mayormente en las escenas donde interviene Frollo (Fig. 53).



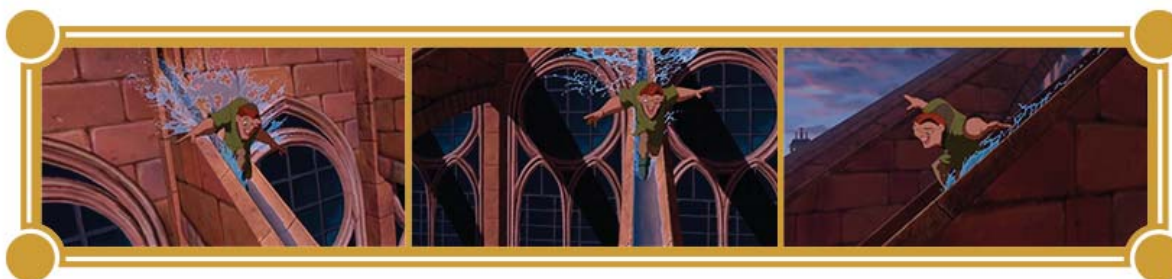
*Figura 53. Ángulos de cámara de Frollo, The Walt Disney Company, 1996.*



En cuanto al movimiento de cámara se puede decir que es constante, ya que muy pocas veces la cámara se queda fija y dependiendo de la secuencia, varía la velocidad del movimiento. En las escenas de Frollo el movimiento suele ser suave y lento, mientras que con Esmeralda es más rápido y dinámico, esto se debe a los diferentes tipos de personalidad y la presencia que tiene cada personaje. Otro factor que influye en esto es el estado de ánimo en el que se encuentran los personajes.

A pesar de tratarse de una película animada en 2D, ésta no da la sensación de un mundo plano, ya que los movimientos de cámara permiten ver estructuras sobreponiéndose a otras. Para lograr que estos fondos tuvieran la profundidad y movimiento de una película de acción real se utilizó la técnica conocida como la cámara multiplano, pero en una versión más moderna a la usada por Walt en sus inicios, ya que esta vez las imágenes se digitalizaban y se realizaban los movimientos necesarios por computadora permitiendo así más control y fluidez.

También se realizaron escenarios completos en CGI que mantienen el estilo de la animación y habrían sido imposibles de crear a mano, se pueden ver ejemplos de esto durante la canción 'Afuera' cuando Quasimodo se desliza por un canal de agua (Fig. 54) y cuando regresa a Notre Dame después de salvar a Esmeralda de la hoguera.



*Figura 54. Ejemplo de fondo digital, The Walt Disney Company, 1996.*

El '*Sonido*' es la cuarta de las 12 áreas que se tomaron como base para realizar el análisis y que atiende al segundo de los objetivos particulares el cual es: 'Establecer la importancia de las canciones para el desarrollo de la historia'. Aquí se habla de sonidos de fondo, silencios, diálogos y sobre todo música.

### ***Sonido***

Debido a que se trata de una película animada las voces son claras, pues todos los diálogos y sonidos incidentales fueron grabados en un estudio e insertados en el material final, lo que les permite tener un control absoluto del sonido y de la forma en la que se escucha en la película, resultando fácil el modularlo según la situación lo requiera. También se puede apreciar el hecho de que no hay silencios absolutos en la película, pues siempre se escucha una música de fondo para darle dramatismo o comicidad a la escena.

Fue un gran acierto por parte de los compositores el insistir en grabar la música en una iglesia real en vez de en el tradicional estudio, pues esto le añadió un eco y atmósfera especial a la película, que logra transportarte a un ambiente diferente al usual en películas de este tipo.

La musicalización de la película está guiada por los personajes, sus acciones y estados de ánimo, esto ayuda a crear un ambiente diferente según la situación en la que se encuentren. Un ejemplo de esto es cuando Phoebus llega a la ciudad y se dirige al palacio de justicia, la música pasa de divertida y cómica, para tornarse seria e intimidante en cuestión de segundos siguiendo las acciones realizadas por los personajes.

A continuación se hablará de las canciones que conforman la banda sonora. Con esto se aborda el segundo de los objetivos particulares, el cual es: 'Establecer la importancia de las canciones para el desarrollo de la historia'.

Por tratarse de una película musical, se escribieron varias canciones con el fin de que estas faciliten y complementen el desarrollo de la trama. Las letras de las canciones se enfocan más en las acciones y eventos de la historia que en los personajes, lo que nos permite entender mejor su situación y relacionarnos con ella.

Como en la canción ‘Afuera’ donde el tema principal es la explicación de cómo se siente Quasimodo al pasar toda su vida encerrado en el campanario y lo que haría en el mundo exterior, o en ‘Dios ayude a los marginados’ donde Esmeralda expone su manera de pensar.

Estas canciones están basadas en óperas y cantos gregorianos, los cuales se pueden escuchar constantemente a lo largo de la película, esto es para dotar de dramatismo a las escenas, así como para ubicarlas en el espacio y tiempo en el que se desarrolla la historia.

Un ejemplo, del uso de los cantos gregorianos se da en el instante en el que comienza la película, pues se puede escuchar un coro armonizando mientras inicia la primera canción ‘Campanas de Notre Dame’. Durante la misma canción, se puede escuchar al coro diciendo “Kyrie Eleison” lo cual se traduce a “Señor, ten piedad”, estas palabras complementan perfectamente la presentación del villano de la historia, expresando el temor que sienten los gitanos al momento de estar frente a la imponente figura de Frollo, pues saben que lo único que les queda es pedir misericordia.

Mientras Frollo persigue a la madre de Quasimodo, se puede escuchar una vez más el canto del coro, pero esta vez recitando el poema “Dies iræ”, el cual habla de la llegada del día del juicio final y el castigo de los pecadores.

A continuación, se presenta este fragmento de la canción en latín medieval como aparece en la película, junto a su traducción al español.

Latín medieval	Español
Dies iræ, dies iræ,	Día de la ira, día de la ira
Dies illa, dies illa	Aquel día, aquel día
Solvat sæclum in favilla,	El mundo se reducirá a cenizas
Teste David cum Sibylla	Como profetizaron David y Sibila
Quantus tremor est futurus,	Cuánto terror habrá en el futuro
Dies iræ	Día de la ira
Quando iudex est venturus	Cuando el juez haya de venir
Cuncta stricte discussurus	A juzgar todo estrictamente
Dies iræ	Día de la ira
Quando iudex est venturus,	Cuando el juez haya de venir
Dies iræ	Día de la ira
Solvat sæclum in favilla,	El mundo se reducirá a cenizas
Dies iræ, dies illa	Día de la ira, aquel día

**Tabla 4.** Fragmento de la canción 'Campanas de Notre Dame' con poema 'Dies iræ' original y traducido, 'El jorobado de Notre Dame', 1996.

El uso de este poema resulta más que adecuado para la escena, ya que en esta adaptación Frollo es un juez y no un sacerdote como en la novela original, lo que hace que este fragmento del poema se refiera directamente a su personaje y a las acciones que realizara durante el tercer acto de la película.

De la misma manera, separando las canciones 'Luz celestial' y 'Fuego infernal' se puede escuchar un canto gregoriano, esta vez se trata de la oración 'Confiteor' la cual en la religión católica se dice antes de confesarse. Esto sirve para crear un antecedente para la

siguiente escena en la que Frollo canta directamente la virgen María ‘Fuego infernal’ a modo de confesión.

A continuación, se presenta el fragmento de la oración que se usa en la película, en el latín, junto con su traducción al español.

Latín medieval	Español
Confiteor Deo omnipotenti, Beatae Mariae semper Virgini, Beato Michaeli Archangelo, Sanctis apostolis Ómnibus Sanctis	Me confieso a Dios todopoderoso A la bienaventurada María, siempre Virgen Al bienaventurado Miguel Arcángel A los santos Apóstoles Y a todos los santos

**Tabla 5.** Fragmento de transición entre las canciones ‘Luz celestial’ y ‘Fuego infernal’ original y traducido, ‘El jorobado de Notre Dame’, 1996.

Gracias al uso de esta oración dividiendo ambas canciones, se puede crear más empatía sobre lo que acaba de cantar Quasimodo y que se vean aún más siniestras las acciones de Frollo durante la siguiente secuencia.

En el apéndice B se encuentran las letras de todas las canciones que se utilizan en la película.

La ‘Edición’ es la quinta de las 12 áreas que menciona Lauro Zavala y que se tomaron como base para realizar el análisis y cumplir con el objetivo general, el cual es: ‘Realizar un análisis de la película animada ‘El Jorobado De Notre Dame’ de Walt Disney

Pictures para mostrar que una película animada producida por un estudio catalogado como infantil puede apelar al interés del público adulto'. En esta sección se habla de la relación que existe entre cada secuencia, tomando en cuenta aspectos como el tiempo, el espacio, el ritmo, la cronología y la forma en que se desarrolla la historia.

### *Edición*

La edición que se utiliza en la película sigue un orden lógico y cronológico, ya que con excepción de la secuencia inicial la cual se ubica en el pasado a modo de flashback, no hay saltos de tiempo. Es decir, que se siguen los eventos en el orden en el que van sucediendo, siendo que toda acción conlleva una reacción, por ejemplo, el matar a la madre de Quasimodo obliga a Frollo a cuidar de él y por su aspecto físico decide mantenerlo encerrado en el campanario, creando así en Quasimodo la curiosidad por salir, lo que termina haciendo y debido a esto ambos conocen a esmeralda generando en Frollo una obsesión por ella que lo lleva a casi destruir París.

Las tomas que se usan en la película no son muy largas y suelen ir directo al punto, esto es por los elevados costos que tiene la animación, por lo que una escena completamente animada que se termine eliminando del material final representa tiempo, dinero y recursos perdidos para el estudio, por lo que se debe de tener clara la historia y la forma en la que se va a realizar cada toma antes de animarla.

El ritmo de la película tiene altibajos, se nota que desciende ligeramente después de cada canción, pues pasan de un momento de gran carga emocional a continuar desarrollando la trama de manera casi inmediata, lo que genera cierto conflicto con el ritmo de la historia.

En varias ocasiones se puede observar como las escenas están conectadas entre sí mediante el uso de un plano secuencia, por ejemplo, cuando termina la canción ‘Afuera’ la cámara deja a Quasimodo en la cima de Notre Dame moviéndose por el cielo y los techos de las casas hasta llegar a Phoebus arribando a la ciudad (Fig. 55). Después de que éste hace quedar en ridículo a los guardias, la cámara se mueve por las calles de París llevándonos directamente hacia el palacio de justicia en donde se desarrolla la siguiente escena (Fig.56).



*Figura 55. Ejemplo de plano secuencia, The Walt Disney Company, 1996.*



*Figura 56. Ejemplo de plano secuencia, The Walt Disney Company, 1996.*

Como ya se ha hablado antes, existe una consistencia cromática de tonos opacos con excepción de algunas escenas en donde esto cambia para complementar la acción en pantalla.

Durante toda la película también existe una consistencia gráfica a pesar de ser muchos los animadores que trabajaron en distintas partes del proyecto, esto es porque habían diferentes equipos encargados de animar a cada personaje de manera individual para después juntarlos en la escena, todos estos animadores debían seguir el mismo estilo de trazo, incluso los artistas de fondos seguían un mismo estilo.

Se ve un gran trabajo por parte de los directores, al mantener a todos los animadores y personas involucradas coordinadas en aspectos como el periodo histórico en el que se desarrolla la película, el concepto y temáticas que se abordan y de la evolución que van teniendo los personajes durante la trama. Esto resulta aún más impresionante por el hecho de que su equipo de trabajo se encontraba dividido en dos continentes diferentes.

A continuación, se seguirá atendiendo al objetivo general y se habla de la sexta de las 12 áreas presentadas en la matriz de análisis, la cual es la '*Escena*'. Esta se refiere a las imágenes desde el punto de vista dramático, tomando en cuenta el espacio en el que se desarrolla la acción y su relación con la narración, así como características de los personajes, por lo que también se habla del tercero de los objetivos particulares el cual es: 'Analizar a los personajes principales de la película, los cuales son Quasimodo, Frollo, Phebus y Esmeralda, en cuanto a su historia, rasgos caracterológicos y sus interrelaciones'.

### *Escena*

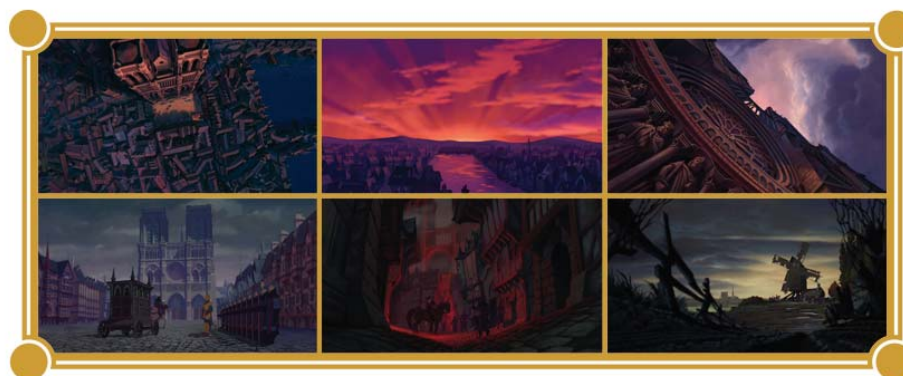
El espacio y tiempo en el que se ubica la historia, es principalmente en Notre Dame y sus alrededores a finales del siglo XV, periodo en el cual la iglesia tenía gran poder e influencia en todos los ámbitos de la vida social.

Los animadores y diseñadores de fondos hicieron un gran trabajo desarrollar los espacios en los que se ubica la historia, tomando como base pinturas medievales para tratar de acercarse lo más posible a una réplica de las calles de París de la época.

El estilo arquitectónico que se utiliza es el gótico, pues es el predominante de esta época. Los ejemplos más obvios del uso de este estilo se encuentran en las escenas de Notre Dame, pero puede ser visto en otros aspectos de la película como en las casas de la ciudad, las cuales corresponden visualmente al periodo histórico, estando hechas principalmente de



piedra y madera o en el diseño del palacio de justicia. Esto agrega una estética seria y oscura que complementa la temática de la historia (Fig. 57).



*Figura 57. Backgrounds, The Walt Disney Company, 1996.*

Un aspecto que vale la pena destacar, es el gran trabajo de los directores al dejar clara la gran devoción que siente el pueblo por la religión y en especial por Notre Dame. Esta estructura es para ellos un refugio tanto físico como espiritual y más que eso, representa una forma de acercarse al cielo.

La catedral es el principal punto de reunión del pueblo, es donde se realizan festivales, anuncios e incluso ejecuciones. Además, como explica Clopan en la secuencia inicial, las campanas servían como una guía para que el pueblo sepa en qué momento sucedían eventos de su día a día.

A continuación, se referirá al tercero de los objetivos particulares mencionados en el capítulo uno, éste es para lograr tener un mejor entendimiento de la psicología de los personajes, así como de sus acciones y la evolución que tienen a lo largo de la trama. Ya que este objetivo consiste en: ‘Analizar a los personajes principales de la película, los cuales son Quasimodo, Frollo, Phebus y Esmeralda, en cuanto a su historia, rasgos caracterológicos y sus interrelaciones’, por lo que a continuación se hablará de cada uno de

ellos enfocándose en los aspectos antes mencionados, ya que éstos son los sugeridos por Zavala en ‘Elementos del discurso cinematográfico’.

Quasimodo es un ser deforme, tiene una nariz grande y elevada, también tiene una protuberancia sobre el ojo izquierdo y una joroba en la espalda que le impide pararse derecho, es pelirrojo, su voz suave y amable, a pesar de sus limitaciones físicas es muy ágil. Siempre ésta despeinado, vestido con una camisa verde y pantalones cafés (Fig. 58).

Fue criado por Frollo para creer que no es más que un monstruo y el mundo es incapaz de aceptarlo, por lo que ha pasado su vida encerrado en el campanario, pensando en cómo sería el pasar un día normal entre la gente y como el apreciaría cada pequeño detalle e instante de eso, a diferencia de las demás personas que están acostumbradas a su normalidad.



**Figura 58.** *Quasimodo,*  
*The Walt Disney Company, 1996.*

Al conocer a Esmeralda se enamora inmediatamente de ella pero no solo por su belleza, sino por ser la primera persona que le ha demostrado compasión y amabilidad al tratarlo no como un monstruo, sino como un ser humano, sin embargo, han sido tantos los años de abuso y denigración por parte de Frollo, que a Quasimodo le da trabajo el aceptar esta situación.

En contraste a Quasimodo, Frollo es una persona alta, de voz profunda y grave, con cabello canoso y siempre ésta vestido con una toga y un sombrero propios de un juez medieval. Tiene una expresión siempre seria y una fuerte presencia que estremece a todos a su paso, sus movimientos suelen ser lentos para expresar su pasivo agresividad (Fig. 59).

Cree verdaderamente que lo que está haciendo es lo correcto y busca formas de justificar sus acciones pues tiene miedo a la condena eterna ya que es un fiel católico. Hasta cierto punto, sigue las reglas y costumbres de la iglesia, siempre y cuando éstas no interfieran en sus planes.

Él quiere purgar París del pecado, para eso piensa que tiene que eliminar a todos los gitanos, sin embargo, al conocer a Esmeralda entra en un conflicto, pues ella le hace frente y se le opone, lo cual es algo que él no puede permitir, pero eso mismo es parte de lo que le atrae de ella considerándola un reto.

En la mente de Frollo, él es la víctima de las circunstancias y nunca tiene la culpa de las acciones que realiza. Por ejemplo, por la muerte de la madre de Quasimodo él argumenta que se cayó, cuando siente atracción por Esmeralda se lo atribuye a un embrujo, el maltrato a Quasimodo es debido a que por su aspecto deforme no se trata de una persona y por lo tanto no merece ser tratado como tal. Frollo no quiere dinero o poder porque ya los tiene, él quiere que haga su voluntad y que los demás estén de acuerdo con ello.



**Figura 59.** Frollo,  
*The Walt Disney Company, 1996.*

Continuando con el tercero de los objetivos particulares, el cual es ‘Analizar a los personajes principales de la película, los cuales son Quasimodo, Frollo, Phebus y

Esmeralda, en cuanto a su historia, rasgos caracterológicos y sus interrelaciones' a continuación se profundizara en el personaje de Phoebus.



**Figura 60.** Phoebus,  
*The Walt Disney Company, 1996.*

Él es alto, de largo cabello rubio, tiene barba, y normalmente esta vestido con una armadura dorada. Es el capitán de la guardia y debido a este cargo se ve obligado a realizar acciones con las que no está de acuerdo, ya que tiene una gran moralidad y noción de la justicia (Fig. 60).

Al ver a Esmeralda y sus acciones en el festival de los tontos se enamora de ella y está dispuesto a ayudarla en lo que necesite, pues no la ve como un peligro, sino como una persona que está luchando por lo que cree.

Para terminar con el tercero de los objetivos particulares, se hablará del último y posiblemente el más importante de los personajes principales, Esmeralda. Ella es delgada, de cabello largo y oscuro, no usa zapatos y tiene una falda morada con una blusa blanca, también tiene mucha joyería lo que es algo propio de los gitanos. Ésta siempre en movimiento, es muy ágil, su voz y su rostro reflejan bondad, es un personaje fuerte y está dispuesta a todo con tal de defender sus ideales, le gusta bailar y normalmente usa una pandereta para acompañar su danza (Fig. 61).

Debido a la cultura en la que se desarrollo tiene un espíritu libre, es fiel a sí misma y a sus creencias y a pesar de no creer en la doctrina de la iglesia católica, está dispuesta a tener una mente abierta y tratar de entenderla. Le molesta la injusticia que ve a su alrededor y si ve algo que es incorrecto va a tratar de remediarlo. Ella cree que son las personas las que hacen la diferencia.



**Figura 61.** Esmeralda,  
*The Walt Disney Company, 1996.*

Atendiendo al objetivo general, la séptima de las 12 áreas propuestas en la metodología de Lauro Zavala es la 'Narración' la cual se refiere a los elementos que conforman la historia, como la trama, las acciones de los personajes, la cronología y la lógica.

Dentro de esta área, se encuentra el cuarto de los objetivos particulares, el cual es: 'Identificar la estructura y fórmula narrativa que se utiliza en la película'. Esta sección se enfoca en la primera parte de este objetivo, pues se aborda el tema la estructura narrativa que se emplea. Esto es de vital importancia para el análisis de la película, ya que se describirá la historia paso a paso y a detalle con el fin de entender la trama, las acciones y decisiones que toman los personajes, así como las consecuencias que éstas tienen en el desarrollo y evolución de los mismos.

## *Narración*

La estructura narrativa de la película sigue una secuencia de acontecimientos, de los cuales el espectador no tiene idea de cuáles son las acciones que realizarán los personajes o de cómo termina la trama.

Para entender claramente la historia de la película, se hablará de los acontecimientos más importantes para la trama en el orden lógico y cronológico en el que se presentan. Para esto se emplearán elementos de la estructura mítica de Campbell y Vogler, la cual es propuesta por Lauro Zavala en su matriz de análisis.

Esta estructura cuenta con 5 divisiones, las cuales son: Acto I, Acto II, Inicio de la crisis central, Acto III y Climax. Estas secciones tienen a su vez subdivisiones en las que se ubican los sucesos de la historia.

### *Acto I*

#### *Mundo ordinario / presentación del héroe y su falta*

Se escucha la canción ‘Las campanas de Notre Dame’ la cual sirve de introducción para la historia, en la que como ya se dijo antes, se presenta el origen de Quasimodo y cómo llegó a manos de Frollo.

En el campanario Quasimodo motiva a una pequeña ave a dar su primer vuelo dando un discurso en el que de forma indirecta habla sobre sus deseos. Cuando llega Frollo al campanario se da la primera muestra de la relación que existe entre ellos destacando la actitud denigrante que tiene hacia Quasimodo, algo que queda perfectamente representado por la vajilla que usan para comer, siendo la de Frollo de plata, alta y elegante, mientras que la de Quasimodo es de madera, pequeña y modesta (Fig. 62).



*Figura 62. La visita de Frollo, The Walt Disney Company, 1996.*

Después ambos interpretan la canción ‘Afuera’ en la que Frollo le recuerda sus limitaciones, siendo la principal de ellas su deformidad. Quasimodo acepta esto como una verdad absoluta siendo que lo más que puede hacer es soñar sobre cómo sería su vida en el exterior, estando plenamente consiente de es algo que no podrá ser.

#### ***Llamado a la aventura / Tentación y reconocimiento***

Motivado por las gárgolas Quasimodo se acerca lo más que puede al festival que se lleva acabo a los pies de Notre Dame, pero por accidente cae en el centro del ‘Topsy Turvy’ en el que tratando de esconderse tiene el primer encuentro con Esmeralda la cual pensando que su rostro es una máscara, lo trata con la amabilidad que nadie le había demostrado.

Más tarde en el festival Frollo y Phoebus ven la presentación de Esmeralda mientras Quasimodo es llamado al escenario para la coronación del rey de los bufones. El pueblo se da cuenta de que Quasimodo no está utilizando una máscara y a pesar de que se alarman por un momento Clopan alega que es justo lo que estaban buscando, la cara más fea de parís, Quasimodo está feliz de ver que la gente lo acepta tal y como es, pero Frollo se encuentra furioso porque Quasimodo desobedeció sus órdenes (Fig. 63).



**Figura 63.** *El rey de los bufones, The Walt Disney Company, 1996.*

### ***Rechazo de la llamada / Mostrar lo formidable del reto***

A modo de burla los oficiales de la guardia comienzan a lanzarle tomates a Quasimodo, él se asusta y comienza a bajar del escenario, pero el pueblo se une a los oficiales y evitan que se aleje amarrándolo con sogas al escenario con el fin de ridiculizarlo más (Fig. 64).



**Figura 64.** *Quasimodo es ridiculizado, The Walt Disney Company, 1996.*

Quasimodo implora desesperado por la intervención de Frollo pero éste solo se queda sentado mirando alegando que “una lección debe de ser aprendida”. Esmeralda ve lo que está pasando y de inmediato ayuda a Quasimodo a liberarse. A pesar de las protestas de Frollo, esmeralda lo desafía argumentando que maltrata a Quasimodo de la misma forma que maltrata a su pueblo y de paso lo llama el verdadero rey de los bufones (Fig. 65).



**Figura 65.** *Esmeralda ayuda a Quasimodo, The Walt Disney Company, 1996.*



Ante esta situación, Frollo manda a Phoebus junto con sus oficiales a capturarla y durante su escape, Esmeralda se las arregla para dejar en ridículo a los oficiales y refugiarse en Notre Dame. Después de esto, Quasimodo regresa completamente avergonzado y aterrado al campanario.

Phoebus sigue a esmeralda hasta el interior de la catedral, donde intercambian unas palabras hasta que Frollo los interrumpe tratando de arrestarla, sin embargo el padre de la iglesia lo detiene recordándole lo que pasó la última vez que fue en contra de las normas de dios, lo cual es el asesinato de la madre de Quasimodo (Fig. 66).



*Figura 66. La catedral,  
The Walt Disney Company, 1996.*

### ***Encuentro con el mentor / Protección, prueba o entrenamiento***

Esmeralda deambula por la catedral mientras canta ‘Dios ayude a los marginados’ canción en la que expone su manera de pensar y creencias, Quasimodo la escucha con atención mientras se esconde entre las columnas tratando de pasar desapercibido.

Cuando Esmeralda se da cuenta de la presencia de Quasimodo lo sigue hasta el campanario para disculparse por lo que pasó en el festival. Ahí él le enseña su mundo, las

gárgolas y las campanas, llevándola hasta la cima de Notre Dame en donde desarrollan una plática en la que Quasimodo intenta persuadir a Esmeralda de quedarse pero ella se niega.

Durante su plática Esmeralda realiza una serie de comentarios y observaciones, las cuales hacen que Quasimodo comience a cuestionar todo lo que Frollo le ha inculcado a través de los años, como los prejuicios hacia los gitanos y sobre todo la creencia de que él es un monstruo (Fig. 67).



*Figura 67. Platica de Quasimodo y Esmeralda,  
The Walt Disney Company, 1996.*

### ***Cruzamiento del umbral / Momento de decisión, acto de fe***

Después de su plática Quasimodo decide desobedecer una vez más a su amo y ayudar a Esmeralda a escapar de la catedral columpiándose por el exterior de la estructura.

Una vez afuera Esmeralda intenta convencer a Quasimodo de escapar con ella, pero él se niega debido a como lo trataron en el festival, por lo que decide que no pertenece a otro lugar que no sea Notre Dame. Antes de irse ella le entrega un dije y le dice que lo utilice si alguna vez llega a necesitar ayuda (Fig. 68).



*Figura 68. El medallón, The Walt Disney Company, 1996.*

De regreso al campanario, Quasimodo se encuentra con Phoebus quien estaba buscando a Esmeralda para ayudarla a escapar. Después de un altercado con Quasimodo, Phoebus lo convence de que su única intención es la de ayudar a Esmeralda.

## *Acto II*

### *Pruebas, aliados, enemigos / Compañía, sombra, rival*

Quasimodo se toma un momento para asimilar la situación, siendo esmeralda lo único en lo que puede concentrarse, mientras hace esto interpreta la canción ‘Luz celestial’ en donde habla de lo que Esmeralda significa para él (Fig. 69).



*Figura 69. Luz celestial, The Walt Disney Company, 1996.*

A continuación, se presenta la letra de esta canción, en la cual queda claro como él no siente nada más que amor y adoración hacia Esmeralda.



**Tabla 6.** Letra de la canción ‘Luz celestial’, ‘El jorobado de Notre Dame’, 1996.

Casi de manera inmediata, Frollo canta ‘Fuego infernal’ en la que le pide directamente a la virgen María que le permita tener a Esmeralda o que de otra forma la castigue con el fuego del



**Figura 70.** Fuego infernal, The Walt Disney Company, 1996.

infierno, alegando que lo que siente por ella es producto de un hechizo (Fig. 70).

A continuación, se presenta la letra de esta canción, la cual tiene continuidad con los coros latinos de la oración de confesión que se presentó en el área de sonido.

'Fuego infernal'	
Beata María, tú sabes que hombre recto soy,	Fue la gitana quien la llama encendió (mea maxima culpa / por mi gran culpa)
Que orgulloso lucho contra el mal (Et tibi Pater / y a ti, Padre)	Mi culpa no es (mea culpa / por mi culpa)
Beata María, tú sabes que muy puro soy,	Si he actuado mal (mea culpa/ por mi culpa),
No como el vulgo débil y banal (Quia peccavi nimis / que he pecado)	Pues es más fuerte el demonio que el mortal (mea maxima culpa / por mi gran culpa)
Entonces, María,	Protégeme, María, de éste, su hechizo cruel,
Di por qué su danza veo y sus ojos como llamas son (Cogitatione / de pensamiento)	Sino su fuego a matarme va.
La veo, la siento.	Destruye a Esmeralda, que pruebe el fuego de Luzbel
Su pelo negro tiene sol,	O deja que sea mía y mía será.
Me quema y así pierdo la razón (Verbo et opere/ palabra y obra).	...
Cual fuego de infierno,	Hay fuego de infierno.
Me quema el corazón.	Gitana, escogerás
Impuro deseo,	O a mí o a la hoguera.
Maldita tentación.	Sé mía o arderás.
Mi culpa no es (mea culpa / por mi culpa)	Ten piedad de ella (Kyrie Eleison / ten piedad, Señor)
Si me embrujó (mea culpa / por mi culpa)	Y ten piedad de mí (Kyrie Eleison / ten piedad, Señor)
	Ella mía será O a arder va.

Tabla 7. Letra de la canción 'Fuego infernal', 'El jorobado de Notre Dame', 1996.

Lo cierto es que la decisión de poner ‘Luz celestial’ y ‘Fuego infernal’ una detrás de la otra no podría ser más atinada, ya que desde el título de ambas, se demuestra la dualidad que existe entre el héroe y el villano de la historia, mostrando sus extremadamente diferentes puntos de vista sobre la misma situación, ya que ambas canciones hablan sobre sus sentimientos hacia Esmeralda.



**Figura 71.** *El molino,*  
*The Walt Disney Company, 1996.*

Con esto quedan más que claras las siniestras intenciones de Frollo y la motivación de las acciones que llevará a cabo en las siguientes escenas en las que dirige una cacería de gitanos por todos los rincones de París.

Phoebus está en contra de esto pero sigue las órdenes que se le han dado, hasta que Frollo en un acto de rabia y frustración al no obtener la información deseada, intenta quemar viva a una familia completa, Phoebus se niega a llevar a cabo tan terrible petición por lo que salva a la familia del incendio (Fig. 71) y mal herido con la ayuda de Esmeralda logra escapar de Frollo quien lo ha declarado traidor y fugitivo.

#### ***Acercamiento a la cueva más remota / Hilo de complicaciones***

Después de buscar por todos los rincones de París, Frollo logra capturar a varios gitanos y los cuestiona sobre el paradero de Esmeralda sin obtener respuesta. Es entonces cuando se da cuenta de que la única forma de que ella haya podido escapar de la catedral es con la ayuda de Quasimodo, por lo que trama un plan para engañarlo y que revele la ubicación de la gitana.

Esa noche, Esmeralda le pide ayuda a Quasimodo para esconder al mal herido ex capitán en la catedral. Mientras ella está curando la herida de Phoebus, mantienen una plática la cual culmina con un beso frente a Quasimodo, por lo que él se da cuenta de que lo que siente por Esmeralda no es recíproco, sin embargo, a pesar de tener el corazón roto, sigue sintiendo una gran devoción por ella (Fig. 72).



*Figura 72. Esmeralda y Phoebus, The Walt Disney Company, 1996.*

En ese momento llega Frollo por lo que Esmeralda se ve obligada a escapar del lugar, no sin antes de agradecer a Quasimodo y hacerlo prometer que va a cuidar de Phoebus.

Frollo llega a la torre y agrade a Quasimodo acusándolo de haber ayudado a la gitana a escapar de la catedral y culpándolo de la destrucción que su persecución causó por París, terminando la conversación al quemar una réplica de madera de Esmeralda y prometiendo a Quasimodo que lo liberará de su hechizo, pues ya sabe dónde se encuentra ‘la corte de los milagros’ el escondite de todos los gitanos y atacara al amanecer (Fig. 73).



*Figura 73. El engaño, The Walt Disney Company, 1996.*

Phoebus escucha la conversación y decide ir a advertirles del inminente ataque, pero se encuentra muy débil para ir solo. Quasimodo se muestra renuente al principio pero luego accede a ayudar, siguiendo el medallón que esmeralda le dio logran ubicar ‘la corte de los milagros’.

### *Inicio de la crisis central*

#### *Reto supremo / Los héroes deben morir para poder renacer*

Una vez dentro de ‘la corte de los milagros’, Quasimodo y Phoebus les advierten a todos los gitanos del ataque de Frollo. En ese momento aparecen las fuerzas armadas junto con Frollo quien revela como engaño a Quasimodo para que lo guie hasta el escondite de los gitanos y así pueda capturarlos.

El día siguiente Frollo convoca a todo el pueblo a que asistan a una ejecución masiva a los pies de Notre Dame, y encadena a Quasimodo en uno de los campanarios para que sea testigo de todo lo que pasa debajo, haciéndole saber que fue gracias a él (Fig. 74).



*Figura 74. La hoguera, The Walt Disney Company, 1996.*



### ***Recompensa / Epifanía, celebración, iniciación***

Resignado ante la situación, y convencido de que es por su culpa, Quasimodo se limita a observar, sin embargo, gracias a las palabras de las gárgolas, es capaz de armarse de valor para romper sus cadenas y bajar a salvar a esmeralda quien está a punto de ser quemada en la hoguera.

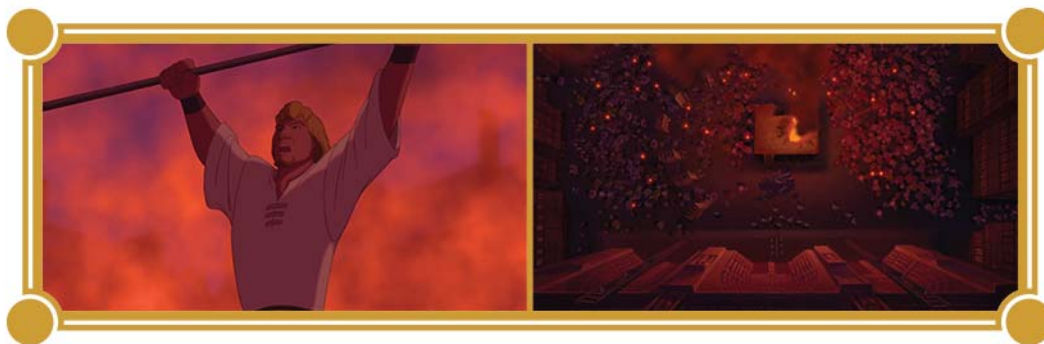
Una vez logrado su cometido, sube de nuevo a Notre Dame donde con todo el pueblo de testigo clama asilo mientras levanta a Esmeralda sobre su cabeza (Fig. 75).



***Figura 75. Asilo, The Walt Disney Company, 1996.***

### ***Jornada de regreso / Contraataque o persecución***

En un arrebato de furia, Frollo ordena un ataque completo contra Notre Dame. Phoebus logra liberarse de su jaula y llama al pueblo de París a levantarse en armas contra el dominio de Frollo, quien no solo los ha maltratado, si no que ha destruido y saqueado la ciudad, y ahora le ha declarado la guerra al símbolo de dios y todo lo que representa, desatando así una batalla entre el pueblo y los gitanos contra las fuerzas armadas (Fig. 76).



***Figura 76. El ataque a Notre Dame, The Walt Disney Company, 1996.***

*Acto III**Resurrección / Duelo a muerte y dominio del problema*

**Figura 77.** *Frollo intenta matar a Quasimodo, The Walt Disney Company, 1996.*

Frollo logra entrar a la catedral y trata controlar nuevamente a Quasimodo quien se encuentra llorando la aparente muerte de esmeralda (Fig. 77). En un intento de asesinar a Quasimodo, este último se da cuenta de lo que pasa y esta vez se pone directamente en contra de Frollo.

Cuando Esmeralda despierta Frollo intenta matarla, pero ella y Quasimodo logran escapar escondiéndose en el exterior de la estructura. Frollo los persigue derribando lo que se encuentra a su paso y revelando como él es el responsable de la muerte de la madre de Quasimodo.

Al final Frollo logra acorralarlos al borde del campanario y levanta su espada mientras exclama ‘y él castigara a los malvados enviándolos al fuego infernal’ seguido de esto a modo de justicia poética el pilar en el que está parado se rompe enviándolo directamente al mar de fuego que se ha desatado debajo (Fig. 78).



**Figura 78.** *La muerte de Frollo, The Walt Disney Company, 1996.*

## *Clímax*

### *Regreso con el elixir / Prueba, sacrificio, cambio*

Quasimodo termina de aceptar completamente la relación entre Esmeralda y Phoebus, mostrándose contento de la felicidad de Esmeralda aunque no sea con él.

Llega el amanecer de un nuevo día y el pueblo ha triunfado sobre el tiránico gobierno de Frollo. Phoebus y Esmeralda salen de Notre Dame como héroes, pero Quasimodo aún se muestra temeroso de salir. Viendo esto Esmeralda le extiende una mano indicándole que todo estará bien, con miedo pero confiando en ella Quasimodo da unos pasos al exterior donde ve como una multitud se le queda observando.

Quasimodo se queda quieto, temeroso de que algo pase, no es sino hasta que una niña se le acerca sin mostrar miedo, que se siente aceptado tal y como es y accede a unirse a la multitud que ahora lo aclama (Fig. 79).



*Figura 79. El pueblo recibe a Quasimodo,  
The Walt Disney Company, 1996.*

Clopan termina la película repitiendo la cuestión que planteo en un principio “¿Quién hombre y quién monstruo entre ellos será?”

La octava de las 12 áreas propuestas en la metodología de lauro Zavala es ‘*Género y estilo*’. Esta área habla de las formulas narrativas utilizadas en la película, así como de los elementos visuales o ideológicos que se emplean de distintos géneros cinematográficos.

Retomando el cuarto de los objetivos particulares, el cual es: ‘Identificar la estructura y fórmula narrativa que se utiliza en la película’. A continuación, se habla de la segunda parte de este objetivo, pues se aborda el tema de la fórmula narrativa que emplea esta producción.

### ***Género y estilo***

La fórmula narrativa que se utiliza es la clásica, pues el protagonista se encuentra así mismo en una situación excepcional que debe resolver. Si bien Quasimodo no es un ser común debido a su deformidad, la cual lo limita más que nada emocionalmente, él debe aprender a aceptarlo y superarlo para poder resolver la situación en la que se ve envuelto.

Dentro de la fórmula narrativa clásica se encuentran otros subgéneros de los cuales la película toma prestados algunos elementos. Como de amor y erotismo por el triángulo amoroso entre Quasimodo, Phoebus y Esmeralda y por la obsesión que siente Frollo hacia Esmeralda.

También se encuentran elementos del género de detectives, pues varios personajes tratan de mantener su moralidad y ética en un mundo oscuro y corrupto. Siendo el más claro ejemplo de esto Phoebus, el cual no está de acuerdo con las órdenes de Frollo pero se ve obligado a obedecer. No es sino hasta que se le ordena asesinar a una familia que decide que ya fue suficiente y toma el asunto en sus propias manos.

Guerra, pues Quasimodo debe pasar por ciertas situaciones que lo llevan a aceptarse a sí mismo y al mismo tiempo integrarse a la sociedad. Fantasía, principalmente por la humanización de las 3 gárgolas con las cuales habla Quasimodo.

Pero el subgénero más importante es el de Outcast, debido a que la mayoría de los personajes son marginados en algún punto de la historia, el pueblo de París es denigrado por Frollo, todos los gitanos forman parte de una minoría social, Quasimodo lo es por su apariencia, Esmeralda por sus creencias y estilo de vida, Phoebus por seguir su código moral se vuelve un fugitivo, y Frollo al enamorarse de lo que quiere destruir se vuelve así mismo un marginado, aunque no esté dispuesto a aceptarlo.

La *'Intertextualidad'* es la novena de las 12 áreas que se tomaron como base para realizar el análisis y que atienden al objetivo general el cual es: 'Realizar un análisis de la película animada 'El Jorobado De Notre Dame' de Walt Disney Pictures para mostrar que una película animada producida por un estudio catalogado como infantil puede apelar al interés del público adulto'. Aquí se habla de la relación que existe entre la historia que se presenta en la película y otras manifestaciones culturales, ya sean estas explícitas o implícitas.

### ***Intertextualidad***

Hablando de las relaciones intertextuales que se muestran de forma explícita en la película, la más importante de éstas es la inclusión en la historia de la iglesia católica medieval y la cultura de los gitanos, así como de sus normas y costumbres, siendo que ambas forman parte fundamental de la trama y la forma en la que ésta se desarrolla.

También se puede notar que dos de las gárgolas tienen por nombre Víctor y Hugo (Fig. 80), esto es una clara referencia al autor de la obra original Víctor Hugo.



*Figura 80. Gárgolas Víctor y Hugo, The Walt Disney Company, 1996.*

Al estudio que realizó esta película le gusta esconder ciertos elementos o referencias a otras de sus producciones dentro de la misma. Algunos de los que se pueden notar en ‘El jorobado de Notre Dame’ son: que una de las gárgolas de Notre Dame tiene un gran parecido a Pumba de ‘El rey león’ (Fig. 81) y que durante el paneo al pueblo en la canción ‘Afuera’ se puede ver a Bella de ‘La bella y la bestia’ leyendo un libro mientras camina, esto en referencia a la película previa de los directores. También se puede ver a una persona sujetando la alfombra mágica de la película ‘Aladdín’ (Fig. 82).



*Figura 81. Pumba, The Walt Disney Company, 1996.*



**Figura 82.** *Bella y la alfombra mágica, The Walt Disney Company, 1996.*

En cuanto a las relaciones intertextuales implícitas se puede apreciar que durante la batalla final, existe una alusión a la película clásica de ‘El mago de Oz’ pues la gárgola de nombre Laverne llama a atacar a las palomas de la misma forma en que la bruja malvada del este llama a sus monos voladores. Esto es debido a que Stephen Schwartz, uno de los compositores de la película, también escribió la letra y música de la reconocida obra de Broadway ‘Wicked’, la cual se desarrolla en el mundo de ‘Oz’ y sirve como precuela de la historia original (Fig. 83).



**Figura 83.** *Referencia al Mago de Oz, The Walt Disney Company, 1996.*

La *'Ideología'* es la décima de las 12 áreas que menciona Lauro Zavala y que se tomaron como base para realizar el análisis y cumplir con el objetivo general. En esta sección se habla de la visión del mundo que tiene la historia, así como mencionar factores que pudieron afectar la producción y el desarrollo de la película.

También se habla del quinto y último de los objetivos particulares, el cual es: 'Identificar la ideología y las temáticas que aborda la película'.

### *Ideología*

Sobre la ideología de la película se puede afirmar que la visión del mundo que se desarrolla en 'El jorobado de Notre Dame' es diferente a las demás producciones Disney que se realizaron en la misma era como 'Pocahontas' 'La sirenita' o 'Tarzan', las cuales tienen momentos oscuros y serios pero en general se puede sentir una tonalidad alegre y optimista. En esta producción se propone un mundo real, en el que las cosas no siempre pasan como uno las espera pero hay que saber aceptarlo y seguir adelante.

Debido a esto, es posible decir que esta producción es verosímil, ya que presenta un reflejo del mundo en el que vivimos, pues las situaciones que acontecen en la historia se desenvuelven de manera natural y tienen congruencia tanto con la realidad, como con el mundo que se presenta en la película. Por ejemplo, la relación entre los gitanos y la iglesia, la devoción e importancia de la religión para el pueblo, la forma de pensar y de actuar de los personajes, así como las consecuencias que tienen sus acciones, son algunos de los elementos extraídos de la realidad del lugar y periodo histórico en el que se ubica la trama.

No se trata de una película con reinos de fantasía, hadas madrinas que llegan a cumplir sus sueños, animales con características humanas, maldiciones o encantamientos que terminan con el beso de amor verdadero o algún tipo de creatura mitológica o mágica, siendo las gárgolas el único elemento fantasioso o sobrenatural, sin embargo se puede



alegar que en realidad no están vivas y sus movimientos y conversaciones provienen de la solitaria mente de Quasimodo quien busca con quien relacionarse durante sus años en el campanario.

En esta producción los problemas no son creados por una fuerza sobrenatural o un mal ancestral, sino que son las mismas personas, sus acciones, su moral y su ambición las que generan el conflicto de la película, el cual se complica según las decisiones que toman los personajes y debe de ser resuelto no por un deseo o por arte de magia, sino por sus propios méritos.

Habiendo dicho esto, la película no subestima la importancia de creer, desear o soñar, ya que los toma como elementos fundamentales para lograr un objetivo, pero también afirma que no basta con querer algo para que se haga realidad, sino que debemos de esforzarnos y luchar por lo que deseamos hasta lograrlo, siendo que el resultado o la forma de llegar a ello puede ser diferente a lo que esperábamos en un principio ya que a veces lo que queremos no es necesariamente lo que necesitamos.

Los personajes son humanos, por lo que no son perfectos, cometen errores, tienen personalidades definidas, y una moralidad e ideología única para cada uno de ellos, la cual fue forjada debido a acontecimientos de su pasado. Quasimodo por ejemplo, sufre de una deformidad en su estructura ósea que existe en la realidad y cientos de personas padecen una variación de ella, esto aunado con el maltrato que sufre por parte de Frollo, lo ha aislado social y emocionalmente, sin embargo a pesar de todos esos años de abusos, él nunca perdió la esperanza de que las cosas mejorarían pero no fue sino hasta que él tomó acción en su vida que las cosas cambiaron en realidad, mas no en la forma que él esperaba pero está feliz con eso.

Entre los elementos ideológicos externos que más afectaron a la película se encuentra la iglesia católica, ya que tienen una reputación de crear campañas para boicotear las producciones que la presentan de forma no muy halagadora o que proponen ideas alternas a las suyas, por lo que para evitar cualquier tipo de conflicto se cambiaron varios aspectos del material original siendo uno de los más notorios el hecho de que Frollo es un juez y no un sacerdote como en la historia de Víctor Hugo.

Otro aspecto que influenció la producción vino por parte Disney, pues se trata de un estudio reconocido mundialmente por realizar películas con contenido apropiado para toda la familia, por lo que tuvieron que asegurarse de seguir en la misma línea.

Esta película tenía la presión de superar lo logrado anteriormente por sus directores, los cuales consiguieron que su opera prima ‘La bella y la bestia’ fuera la primera película animada en ser nominada a un Oscar por mejor película, una categoría normalmente exclusiva de producciones en acción real.

También debía estar a la par de otros reconocidos musicales de Disney, así como mantener la racha de éxitos que habían tenido el estudio desde el estreno de ‘La sirenita’ y superar la taquilla lograda por ‘El rey león’ dos años antes, la cual fue en ese momento la película animada más taquillera de todos los tiempos.

Continuando con la segunda parte del quinto de los objetivos particulares, el cual es: ‘Identificar la ideología y las temáticas que aborda la película’. Sobre esto se puede afirmar, que la temática principal de la película es la aceptación, el aceptarse a uno mismo y a los demás tanto por sus defectos como por sus virtudes, así como también saber aceptar los diferentes estilos de vida y las decisiones que toma cada persona.

Esta es la temática más evidente que se encuentra en la película, pues es la que gira en torno al personaje principal y su evolución a lo largo de la historia. Esto es fácil de

entender por niños y adultos, sin embargo hay otros sub-temas que son más difíciles de identificar pues se encuentran implícitos en sub-tramas o dentro de diálogos y acciones.

Estos sub-temas son situaciones que deben de superar los personajes para poder crecer y desarrollarse. Se abarcan temas como el abuso emocional, la denigración y segregación que ha sufrido Quasimodo durante toda su vida hasta el momento en el que creyó encontrar el amor. La obsesión que tiene Frollo por el poder y porqué se haga su voluntad. Los conflictos entre la moralidad y el deber que sufre Phoebus al saber que lo que está haciendo es incorrecto pero por su trabajo se ve obligado a hacerlo.

Estos temas se encuentran presentes en la película pero resultan ser demasiado complejos para el público más joven el cual carece de la experiencia necesaria para entenderlos en su totalidad. Sin embargo, pueden ser percibidos por un adulto, el cual tiene una manera diferente de ver el mundo y las situaciones que se le presentan. Es debido a esto que es posible afirmar que ‘El jorobado de Notre Dame’ contiene elementos que resultan atractivos para el público de cualquier edad, pero que son especialmente atractivos para un público maduro que es capaz de profundizar en ellos.

A continuación, se habla de la onceava de las 12 áreas presentadas en la matriz de análisis y que atiende al objetivo general, la cual es el ‘*Final*’. Esto se refiere a la última secuencia de la película y su relación con el resto de la historia.

### ***Final***

La secuencia final en la que Quasimodo es aceptado por el pueblo sirve para darle redención al héroe y resolución a la narrativa otorgándole lo que siempre soñó, el poder convivir con las demás personas.

La relación con el inicio de la película se encuentra durante el momento en el que Clopan vuela a preguntar ‘¿Quién monstruo y quién hombre entre ellos será?’ esperando que después de ver la historia, la audiencia se diera cuenta de que hay más de lo que dice la apariencia, siendo que lo importante no es el exterior, sino el interior y que aprendan a aceptarse tal y como son.

Es en este momento cuando cambia el concepto que tenía Quasimodo sobre el mundo y la gente, entendiendo que así como existen personas y momentos malos, también existen los buenos (Fig. 84).



*Figura 84. El pueblo acepta a Quasimodo, The Walt Disney Company, 1996.*

La última de las 12 áreas que presenta Zavala en su matriz de análisis y atiende al objetivo general, es la ‘Conclusión’, ésta se encuentra en un apartado mas adelante.

### **Discusión**

El objetivo general que se estableció en el primer capítulo de este trabajo consiste en: Realizar un análisis de la película animada ‘El Jorobado De Notre Dame’ de Walt Disney Pictures para mostrar que una película animada producida por un estudio catalogado como infantil puede apelar al interés del público adulto. En cuanto a esto se puede afirmar que el uso de la metodología desarrollada por Zavala, permite profundizar en los diferentes elementos que conforman la antes mencionada producción.

El hecho de que la metodología dividida en 12 áreas a la producción resulta útil para entender a profundidad tanto la narración como su significado, esto es útil para desarrollar los objetivos particulares de identificar las temáticas que aborda la película, así como los signos y códigos que se utilizan en ella.

Para la realización del análisis, Zavala (2003) explica que se debe seguir un método sistemático que consiste en un proceso de fragmentación en el que se divide la película en 12 áreas como edición, sonido, narración, imagen, contexto, intertextualidad, entre otras, que a su vez se subdividen en 120 categorías, para poder analizar cada una de esas partes en base a una teoría cinematográfica. Como menciona Zavala, este método “Permite explorar la experiencia de ver cine a partir de su reconstrucción sistemática con carácter analítico y con fines didácticos” (2003, p. 16).

El análisis presentado anteriormente, se realizó tomando como base argumentos dados por Zavala en su libro ‘Elementos del discurso cinematográfico’ en el que menciona que “La experiencia del espectador de cine es una de las más complejas de la cultura contemporánea. Cada espectador, a partir de su experiencia personal, tiene expectativas particulares ante cada nueva película” (2003, p. 22).

Con esto se refiere a que por ejemplo, si la sala de cine tiene 200 personas, ninguna de ellas va a tener la misma experiencia, ya que ésta se encuentra influenciada por diversos factores, como los hechos que llevaron a las personas al cine en primer lugar, el proceso de selección de la película, las expectativas que se tiene de ésta, así como las inevitables comparaciones con otras producciones, entre otros.

Este argumento resulta bastante acertado, pero no hay que limitarlo únicamente al hecho de ir al cine, ya que la experiencia cambia incluso cada vez que alguien ve una misma película ya sea en una sala de cine, en la comodidad de su hogar, incluso en algún teléfono o tableta mientras se realiza un viaje. Los factores que intervienen son diferentes y éstos pueden afectar la opinión que tiene el espectador.

Este resulta ser un buen método para realizar un análisis de película, ya que está desarrollado para que pueda aplicarse a cualquier tipo producción cinematográfica sin importar su género o en este caso, si es de acción real o animada.

Lo que se esperaba al utilizar esta metodología era el poder definir los elementos más importantes que conforman la película para que de esta forma se pueda saber si ésta incluye contenido atractivo para el público adulto.

Lo que se logró, fue el dejar claro qué elementos resultan esenciales para el desarrollo de la película, siendo estos la estructura narrativa, el desarrollo de personajes y el uso de las canciones, pues dentro de ellos es donde mayormente se desenvuelven las temáticas que se abordan en la producción.

Con esto se comprobó que la película cuenta con temas que resultan atractivos para la gente de edad adulta, la cual es capaz de comprenderlos y profundizar en ellos mejor de lo que lo haría un niño.

Algo que no se esperaba encontrar al momento de plantear el análisis es lo mucho que factores que son completamente ajenos a la película pueden moldear la percepción que se tiene de ella. Las situaciones personales que viven cada uno de los espectadores al momento de ver un producto audiovisual repercuten fuertemente en su opinión.

Zavala (2003) menciona que tanto la experiencia como la opinión que se tiene de la película son producto del sustrato mítico de cada espectador, lo cual se refiere al conjunto de creencias, valores y cultura que definen su visión del mundo. Y de su inconsciente cinematográfico, que son las asociaciones que el espectador hace con otras películas que ha visto antes.

Esto resulta en una afirmación acertada, ya que no se puede esperar que incluso gente que habita en diferentes partes de un mismo país, compartan exactamente la misma

opinión sobre una película, ya que tanto su visión del mundo como las referencias visuales con las que cuentan pueden ser totalmente diferentes dependiendo de cómo y dónde hayan crecido.

La edad del espectador, los eventos que los llevaron al cine o a quedarse en casa, solos o acompañados por algún grupo social, ya sea una pareja, con la familia, amigos o compañeros de trabajo y a elegir una película específica son ejemplos de estos factores externos que intervienen en la opinión de las personas.

Por último, parece apropiado mencionar el hecho de que aunque la metodología usada cuenta con 120 categorías, solo se seleccionaron algunas de ellas. Esto es porque resulta innecesario el utilizarlas todas, ya que algunas de estas categorías no se aplican a la película, resultan redundantes, se abordan mejor en alguna otra categoría o no son de vital importancia para el objetivo final.

Un ejemplo de esto sería en la octava área, en la cual se habla del género y estilo, se omitió una de las categorías que se enfoca en el film noir, esto fue porque la película no forma parte de ese género cinematográfico, ni comparte rasgos estructurales o narrativos con él, por lo que esta categoría no aportaba nada al análisis.

Por lo que Lauro Zavala tenía razón al afirmar que no es necesario recorrer exhaustivamente cada categoría de la matriz para realizar un completo y adecuado análisis cinematográfico.

A continuación, se presenta la conclusión general del análisis, la cual es la última de las 12 áreas presentadas en la matriz de análisis de Lauro Zavala. Con esto se termina de abordar el objetivo general de este trabajo el cual es: ‘Realizar un análisis de la película animada ‘El Jorobado De Notre Dame’ de Walt Disney Pictures para mostrar que una

película animada producida por un estudio catalogado como infantil puede apelar al interés del público adulto’.

### **Conclusión**

Respondiendo a la pregunta de investigación presentada en el capítulo uno, la cual es: ¿Qué elementos deben ser considerados para realizar el análisis de la película ‘El Jorobado de Notre Dame’? Se puede responder que se tomaron como base los elementos propuestos por Lauro Zavala, debido a que su matriz permite enfocarse en aspectos fundamentales para la película los cuales son, la trama, las secuencias desde el punto de vista técnico y dramático, la relación entre el sonido y la imagen, la edición, influencias de los géneros cinematográficos y la ideología e intertextualidad que contiene la historia, así como la formula narrativa.

Gracias a la realización de este ejercicio de análisis se pudo notar que el dividir la película en sus partes narrativas resulta ser uno de los elementos más importantes para entender las problemáticas que se desarrollan en la historia, así como la motivación y evolución que tienen los personajes a lo largo de la misma.

El realizar cine animado es una actividad digna de admirarse. Hablando específicamente de las producciones de la factoría Disney, son películas que se han mantenido en el gusto del público, formando parte de la vida de varias generaciones las cuales las han visto en innumerables ocasiones, quedando siempre fascinados por el nivel de detalle, el trabajo y esfuerzo que conlleva la realización de estos proyectos.

Sin embargo, por tratarse de dibujos la gente suele menospreciarla o estereotiparla como exclusivamente infantil, sin ponerse a analizar cuáles son los mensajes que tienen estas películas y si su contenido realmente no tiene ningún elemento que un adulto pueda disfrutar.



El decir que una película es infantil no es lo mismo a decir que es familiar, la diferencia entre estas depende de la audiencia a la que va dirigida la producción. Las películas infantiles suelen tener una trama simple y están dirigidas a un público menor de 6 o 7 años, mientras que las familiares presentan una trama más profunda y completa pero que es fácil de comprender, son producciones cuyo fin es el de ser disfrutadas por toda la familia, desde los hijos hasta los padres y abuelos.

La marca Disney desde un principio estableció sus cimientos entorno a un público familiar, enfocando todas sus producciones a este mercado, ya sean de televisión, teatro, parques, cine de acción real y especialmente el cine animado.

‘El Jorobado de Notre Dame’ es una película realizada durante la era conocida como el ‘Renacimiento’ en la que el estudio logró recuperar la esencia que caracterizaba a sus primeras producciones y redirigirla a los gustos de la audiencia de la época. Esta es una de las películas con temática más oscura realizada por Disney, un estudio que fue catalogado desde sus inicios como infantil.

Con respecto al primer objetivo particular, el cual es: ‘Establecer que factores influyeron en la elaboración de la película’. Se puede decir que esta versión animada tuvo que modificarse del material original para adaptarse al público objetivo. Para entender el por qué de estos cambios, es necesario comprender la historia, las condiciones tanto de la época en la que se ubica la trama, como en la que se escribió la novela original y en la que se produjo la adaptación Disney, así como la trayectoria del estudio que realiza esta versión y la de sus directores y compositores, ya que todos estos elementos influenciaron los cambios en la historia.

El segundo de los objetivos particulares habla de ‘Establecer la importancia de las canciones para el desarrollo de la historia’. Sobre esto se puede decir que la musicalización

forma una parte vital de toda producción audiovisual, pero especialmente las obras de la casa Disney se han caracterizado por sus entrañables bandas sonoras.

Es en estas canciones en las cuales se suelen ubicar los puntos más importantes de la trama o del desarrollo de los personajes, volviéndose estas escenas las más icónicas e identificables de las películas e incluso en algunos casos la banda sonora obtiene más popularidad que la película a la que pertenece.

En el caso de esta película en específico, las canciones son utilizadas con el propósito de expresar los pensamientos y emociones de los personajes, así como complementar la trama y el contexto de la época en la que se desarrolla la historia.

‘Analizar a los personajes principales de la película, los cuales son Quasimodo, Frollo, Phebus y Esmeralda, en cuanto a su historia, rasgos caracterológicos y sus interrelaciones’ es el tercero de los objetivos particulares. La matriz de análisis permite evaluar aspectos como el lenguaje corporal, la voz, vestuario, connotaciones ideológicas, psicológicas, entre otras. Estos son elementos de vital importancia para entender la manera en la que los personajes se enfrentan a los problemas que se les presenta, sus motivaciones, miedos y la evolución que tienen a lo largo de la historia.

Con esto se muestra que no se trata de personajes unidimensionales, sino que se trata de personajes complejos, que tienen personalidad, sueños, frustraciones, limitaciones, aspiraciones y metas que desean lograr, esto permite que la audiencia se relacione mejor con ellos.

El cuarto de los objetivos particulares consiste en ‘Identificar la estructura y formula narrativa que se utiliza en la película’, para esto se utilizó la estructura propuesta por Lauro Zavala en su matriz de análisis, el cual es el modelo de estructura mítica desarrollado por de Campbell y Vogler.

Se pudo observar como este modelo se comprende a la perfección las partes de la trama. Debido a esto se puede conseguir un mejor entendimiento de la historia al dividirla en los diferentes puntos dramáticos.

También se notó que la fórmula narrativa utilizada es la clásica, pero se ve influenciada por elementos de otras fórmulas como la de amor y erotismo o guerra, pero sobre todo la de outcast por la misma naturaleza de los personajes los cuales son de alguna u otra forma marginados.

El último de los objetivos particulares consiste en ‘Identificar las temáticas que aborda la película’. Se puede afirmar que el mensaje general es de auto aceptación, pero también aborda temas como el abuso emocional, segregación, obsesión, amor, amistad, confianza tanto en uno mismo como en los demás, denigración, y moralidad. Estos temas pueden resultar difíciles de explicar al público más joven, por lo que se abordan de una forma discreta pero aun reconocible para ser apreciados por el público adulto.

Para terminar con la última de las 12 áreas que presenta Zavala en su matriz de análisis la cual es la ‘*Conclusión*’ se puede decir que el afirmar que todas las películas animadas cuentan con contenido atractivo para los adultos es un error, ya que sería como afirmar que todas las producciones en live-action no son apropiadas para el público menor de edad. Sin embargo existen un sin número de producciones animadas realizadas por distintos estudios alrededor del mundo, las cuales cuentan con historias y temáticas profundas que no deberían de ser menospreciadas o categorizadas como exclusivamente infantiles por el simple hecho de ser dibujos animados.

Por lo que se puede afirmar que se cumple con el propósito principal de realizar este análisis cinematográfico, el cual es el de mostrar como una película animada producida por

un estudio catalogado como infantil puede tener contenido que resulte atractivo para el público adulto.

### **Recomendaciones**

Como ya se ha mencionado antes, el objetivo principal de esta tesina es mostrar cómo una película animada puede incluir contenido y temáticas dirigidas a un público adulto pero abordadas de una manera sencilla y apropiada para una audiencia familiar.

Por lo que siguiendo esta idea, no es suficiente el analizar únicamente una película, ya que para demostrar que no se trata de una excepción o un caso aislado, es necesario el realizar este ejercicio de análisis con otras producciones animadas.

Esto permite obtener un nuevo y mejor aprecio por las películas que acompañaron a muchas personas desde la infancia hasta la edad adulta y también por las que se estrenan año con año en las pantallas de cine.

La naturaleza misma de la animación le permite representar personajes, lugares, situaciones y diversos aspectos de la vida tal y como se encuentran en la mente del autor, creando así una relación de empatía inigualable con el espectador.

En sus inicios las películas animadas se enfocaban más en contar una historia que en enviar un mensaje al público, pero con el paso del tiempo y el panorama del mundo actual estas producciones y sus personajes cambiaron de manera que además de preocuparse por contar una buena historia, tratan de enviar un mensaje social que repercuta de manera positiva en las audiencias.

Sin embargo, cuando el público ve una película animada se queda con la idea o el mensaje general que se presenta, más no se pone a pensar en los subtemas que ésta incluye, pues suelen estar escondidos en líneas argumentales secundarias para la trama. Sin embargo, al realizar este ejercicio pueden quedar claros varios aspectos que no se habían notado antes,

por lo que se sugiere realizarlo de manera mental después de haber visto alguna producción audiovisual.

Se puede notar que en películas estrenadas recientemente estos subtemas se presentan de una manera más clara para la audiencia. El más reciente ejemplo de esto sería la película ‘Zootopia’ la cual tiene un mensaje de aceptación y motivación para esforzarte a lograr tus objetivos, y al mismo tiempo presenta un gran número de problemas sociales actuales como la discriminación, corrupción política, contrabando, estereotipos raciales, secuestro, entre otros. Todo esto representado en una sociedad evolucionada formada por animales.

Esta misma variedad de temáticas se puede apreciar en otras producciones como ‘Toy story’ o ‘El zorro y el sabueso’ las cuales abordan temas como la amistad, la familia, el crecer y el abandono, o ‘Intensamente’ que se basa en temas psicológicos y emocionales.

Se pueden encontrar estos temas y aún más en otras producciones, desde las fantasiosas como ‘Alicia en el país de las maravillas’, las épicas bíblicas como ‘El príncipe de Egipto’, las inspiradas en cuentos de hadas clásicos como ‘La bella durmiente’ o ‘La sirenita’ e incluso en las basadas en hechos reales como ‘Pocahontas’ y ‘Anastasia’. Todas ellas con un gran potencial para realizar un análisis que permita comprenderlas mejor.

De esta forma se recomienda el realizar este mismo ejercicio de análisis en otras producciones animadas, ya sean películas, series o cortometrajes con el fin de ampliar el conocimiento que se tiene sobre este tema.

# REFERENCIAS



## REFERENCIAS

- American Psychological Association. (2010). *Manual de publicaciones de la American Psychological Association (versión resumida) (3ª Ed.)*. México: El Manual Moderno, S.A. de C.V.
- Boothe, D. [redmorgankidd]. (2013, Junio, 15). *The Making of The Hunchback of Notre Dame (1/2)* [archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=V68pkTnyCI8>.
- Boothe, D. [redmorgankidd]. (2013, Junio, 15). *The Making of The Hunchback of Notre Dame (2/2)* [archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=-pe7WRyNWh4>.
- D23 Expo [WDW News Today]. *Richard M. Sherman & Alan Menken: The Disney Songbook part 2* [archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ZGypBrVYBVI>
- Disney Electronic Content. (2016). *Animated* [IOS app]. Consultado el 8 de octubre de 2016. Recuperado de: <https://itunes.apple.com/mx/app/disney-animated/id632312737?mt=8>
- Disney. (2016). *Disney History*. Consultado el 7 de octubre de 2016. Recuperado de: <https://d23.com/disney-history/>
- Disney. (2016). *Walt Disney Animation Studio: Our Studio*. Consultado el 7 de octubre de 2016. Recuperado de: <https://www.disneyanimation.com/studio/ourstudio>
- Duran, J. (2008). *El cine de animación norteamericano*. Barcelona, España: UOC.
- Ebert, R. (1996). *The Hunchback Of Notre Dame Reviews*. Consultado el 23 de Agosto 2016. Recuperado de: [https://www.rottentomatoes.com/m/1073037-hunchback\\_of\\_notre\\_dame/reviews/?type=top\\_critics](https://www.rottentomatoes.com/m/1073037-hunchback_of_notre_dame/reviews/?type=top_critics)
- Guzmán, U. (2007). *The Cult*. Consultado el 7 de octubre de 2016. Recuperado de: <http://www.thecult.es/Historia-del-cine/historia-del-cine-de-animacion/Walt-Disney-y-los-hermanos-Fleischer.html>
- Harbbershaw, S. [Como se hizo Disney]. (2013, Junio, 30). *Como se hizo El jorobado de Notre Dame* [archivo de video]. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=rP\\_Ffs4INsk](https://www.youtube.com/watch?v=rP_Ffs4INsk)
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C. C. y Baptista, P. L. (2010). *Metodología de la investigación (5ª Ed.)*. México, D.F.: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Hugo, A. (1863). *Víctor Hugo Raconté par un Témoin de Sa Vie*. Paris, Francia

- Hugo, V. (1999). *Nuestra Señora de París*. México: Editorial Época S.A. de C.V.
- IMDb. (2013). *The 56 Disney Classics*. Consultado el 8 de octubre de 2016. Recuperado de: <http://www.imdb.com/list/ls051452524/>
- IMDb. (2016). *Aladdin*. Consultado el 8 de octubre de 2016. Recuperado de: <http://www.imdb.com/title/tt0103639/>
- IMDb. (2016). *Alan Menken*. Consultado el 8 de octubre de 2016. Recuperado de: [http://www.imdb.com/name/nm0579678/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/name/nm0579678/?ref_=nv_sr_1)
- IMDb. (2016). *El jorobado de Notre Dame*. Consultado el 8 de octubre de 2016. Recuperado de: [http://www.imdb.com/title/tt0116583/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0116583/?ref_=nv_sr_1)
- IMDb. (2016). *El Rey León*. Consultado el 8 de octubre de 2016. Recuperado de: [http://www.imdb.com/title/tt0110357/?ref\\_=nv\\_sr\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0110357/?ref_=nv_sr_2)
- IMDb. (2016). *Gary Trousdale*. Consultado el 8 de octubre de 2016. Recuperado de: [http://www.imdb.com/name/nm0873779/?ref\\_=fn\\_al\\_nm\\_1](http://www.imdb.com/name/nm0873779/?ref_=fn_al_nm_1)
- IMDb. (2016). *Hércules*. Consultado el 8 de octubre de 2016. Recuperado de: [http://www.imdb.com/title/tt0119282/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0119282/?ref_=nv_sr_1)
- IMDb. (2016). *Kirk Wise*. Consultado el 8 de octubre de 2016. Recuperado de: [http://www.imdb.com/name/nm0936374/?ref\\_=fn\\_al\\_nm\\_1](http://www.imdb.com/name/nm0936374/?ref_=fn_al_nm_1)
- IMDb. (2016). *La Bella y la Bestia*. Consultado el 8 de octubre de 2016. Recuperado de: [http://www.imdb.com/title/tt0101414/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_5](http://www.imdb.com/title/tt0101414/?ref_=fn_al_tt_5)
- IMDb. (2016). *La Sirenita*. Consultado el 8 de octubre de 2016. Recuperado de: [http://www.imdb.com/title/tt0097757/?ref\\_=nv\\_sr\\_6](http://www.imdb.com/title/tt0097757/?ref_=nv_sr_6)
- IMDb. (2016). *Mulan*. Consultado el 8 de octubre de 2016. Recuperado de: [http://www.imdb.com/title/tt0120762/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0120762/?ref_=nv_sr_1)
- IMDb. (2016). *Pocahontas*. Consultado el 8 de octubre de 2016. Recuperado de: [http://www.imdb.com/title/tt0114148/?ref\\_=nv\\_sr\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0114148/?ref_=nv_sr_2)
- IMDb. (2016). *Stephen Schwartz*. Consultado el 8 de octubre de 2016. Recuperado de: [http://www.imdb.com/name/nm0777451/?ref\\_=fn\\_al\\_nm\\_1](http://www.imdb.com/name/nm0777451/?ref_=fn_al_nm_1)
- IMDb. (2016). *Tarzán*. Consultado el 8 de octubre de 2016. Recuperado de: [http://www.imdb.com/title/tt0120855/?ref\\_=nv\\_sr\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0120855/?ref_=nv_sr_2)
- IMDb. (2016). *Walt Disney*. Consultado el 7 de octubre de 2016. Recuperado de: <http://www.imdb.com/name/nm0000370/>



- Le Goff, J. (2007). *La edad media explicada a los jóvenes*. Barcelona, España: Paidós.
- Llompart, R. (2011). *Actas de diseño N°11*. Buenos Aires: Argentina: Universidad de Palermo.
- Llorca, B. (1960). *Manual de historia eclesiástica*. Consultado el 22 de octubre de 2016. Recuperado de: <http://www.mercaba.org/IGLESIA/Historia/LLORCA/EDAD%20MEDIA.pdf>
- Maslin, J. (1996). *The Hunchback Of Notre Dame Reviews*. Consultado el 23 de Agosto 2016. Recuperado de: [https://www.rottentomatoes.com/m/1073037-hunchback\\_of\\_notre\\_dame/reviews/?type=top\\_critics](https://www.rottentomatoes.com/m/1073037-hunchback_of_notre_dame/reviews/?type=top_critics)
- Meléndez, D. (2011). *La animación no es cosa de niños*. Consultado el 31 de Agosto 2016. Recuperado de: <https://www.elsiglodetorreon.com.mx/blogs/cine/1215-la-animacion-no-es-cosa-ninos>
- Menken, A. (2015). *Just a Bit About Alan Menken*. Consultado el 9 de octubre de 2016, recuperado de: <http://www.alanmenken.com/m/biography/>
- Michelet, J. (1986). *Juana de Arco*. Madrid, España: Fondo de la Cultura Económica.
- Miyar, S. (2003). *¿Cómo se clasifican las películas?*. Consultado el 30 de Noviembre de 2016. Recuperado de: <http://www.actitudfem.com/tecnologia/nuevo/gadgets/como-se-clasifican-las-peliculas>.
- Morduchowicz, R. (2004). *El cine de animación*. Buenos Aires, Argentina. Consejo Federal de Educación.
- Motion Picture Association of America (2016). *Who we are*. Consultado el 30 de Noviembre de 2016. Recuperado de: <http://www.mpa.org/>
- Neupert, R. (2016). *John Lasseter and the Rise of Pixar Style*. Chicago, Illinois: University of Illinois.
- Oficina de turismo y Congresos de París. (2015). *PARiS*. Consultado el 22 de Octubre de 2016. Recuperado de: <http://es.parisinfo.com/>
- Pallant, C. (2011). *Demystifying Disney: A history of Disney Feature Animation*. Nueva York, EUA: Continuum.
- Pernoud, R. (1986). *¿Qué es la edad media?*. Madrid, España: Aldaba.
- Real Academia de la Lengua Española. (2016). *Diccionario de la lengua española*. Consultado el 18 de Septiembre 2016. Recuperado de: <http://dle.rae.es/?w=diccionario>

- Rebello, S. (1996). *The Art of The Hunchback of Notre Dame*. Nueva York, EUA: Hyperion.
- Rost. R. (2006). *OpenGL Shading Language*. Madison, Alabama.: Addison-Wesley Professional
- Santiago, C. (s/f). *Nuestras Culturas, Nos acercamos a una cultura: Los Gitanos*. Madrid, España: Aula Documental de Investigación.
- Schneider, P. & Hahn, D. (2009). *Waking Sleeping Beauty* [película cinematográfica]. EUA: Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Secretaria de Gobernación (2002). *Diario Oficial*. ?. Consultado el 30 de Noviembre de 2016. Recuperado de: <http://www.gobernacion.gob.mx/work/models/SEGOB/Resource/144/1/images/criterios.pdf>
- Stack, P. (2002). *The Hunchback Of Notre Dame Reviews*. Consultado el 23 de Agosto 2016. Recuperado de: [https://www.rottentomatoes.com/m/1073037-hunchback\\_of\\_notre\\_dame/reviews/?type=top\\_critics](https://www.rottentomatoes.com/m/1073037-hunchback_of_notre_dame/reviews/?type=top_critics)
- Styler, T. & Davidson, J. (2002). *The Sweatbox* [película cinematográfica]. EUA: Xingu Films.
- The Walt Disney Company. (2016). *About The Walt Disney Company*. Consultado el 7 de octubre de 2016. Recuperado de: <https://thewaltdisneycompany.com/about/>
- Tovar, M. (2003). *El Mundo de Disney: Una historia visual*. Madrid, España: Gaviota.
- Wolszczyna, S. (2000). *The Hunchback Of Notre Dame Reviews*. Consultado el 23 de Agosto 2016. Recuperado de: [https://www.rottentomatoes.com/m/1073037-hunchback\\_of\\_notre\\_dame/reviews/?type=top\\_critics](https://www.rottentomatoes.com/m/1073037-hunchback_of_notre_dame/reviews/?type=top_critics)
- Zavala, L. (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. México, D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana.

# APÉNDICE

## A



Análisis

## APÉNDICE A

## Análisis

1. Condiciones de lectura
  - 1.1. ¿Cuáles son las condiciones para la interpretación de la película?
    - 1.1.1. Experiencia y expectativas individuales: Se tiene una idea previa general de la trama de la película pero los detalles no resultan claros, la primera vez que se observó ‘El Jorobado de Notre Dame’ fue a la edad de 5 o 6 años y existe el recuerdo de aburrimiento. Al crecer se desarrolló el gusto y aprecio por las películas animadas de Disney las cuales se han observado en múltiples ocasiones, sin embargo no se había observado nuevamente ‘El Jorobado de Notre Dame’ por el recuerdo de aburrimiento.
    - 1.1.2. Condiciones personales de elección: Siempre existió un sentido un gran aprecio por el cine animado y se observa que la gente suele menospreciarlo o estereotiparlo como exclusivamente infantil. Por lo que se decidió tomar ‘El Jorobado de Notre Dame’ una de las películas con temática más oscura realizada por un estudio catalogado desde sus inicios como infantil para mostrar cómo las películas animadas tienen contenido que también resulta atractivo para un público adulto y maduro.
    - 1.1.3. Antecedentes verbales: Al hablar con otras personas sobre este trabajo de investigación, se les preguntó acerca de sus opiniones sobre la película y sus respuestas generalmente eran que no la han visto o que sus experiencias eran similares, la vieron de niños y no les gustó, sin embargo, la mayoría de los que la vieron recientemente estaban de acuerdo en que no se trata de una película para niños.

- 1.1.4. Memoria cinematográfica personal: Real porque se vio la película antes de realizar el análisis.
- 1.1.5. Antecedentes impresos: ‘El Jorobado de Notre Dame’ está basada en la novela de Víctor Hugo ‘Nuestra Señora de París’ la cual es una obra maestra literaria aclamada mundialmente.
- 1.1.6. Enmarcamiento genérico: Comedia-musical, Animación, Melodrama.
- 1.1.7. Prestigio de la dirección, actores y actrices: ‘Walt Disney Animation Studios’ es un estudio multipremiado por su trabajo en producciones animadas por más de 90 años. Kirk Wise y Gary Trousdale tuvieron su debut como directores unos años antes con ‘La Bella y la Bestia’ primera película animada de la historia en ser nominada a un Oscar en la categoría de ‘Mejor Película’.

La música está a cargo de dos reconocidos compositores, Stephen Schwartz conocido por escribir las canciones del musical ‘Wicked’ y Alan Menken quien previamente ganó 8 premios Oscar por trabajos anteriores con Disney. Ellos ya habían trabajado juntos en la música de ‘Pocahontas’.

Los actores seleccionados para darles voz a los personajes tienen grandes antecedentes en el cine, televisión y teatro. Tom Hulce es Quasimodo, Tony Jay es Frollo y Demi Moore es Esmeralda.

- 1.1.8. Mercado simbólico de la sala de proyección: Familias.
- 1.2. ¿Qué sugiere el título?
  - 1.2.1. En relación con el resto de la película: Expresa directamente de que trata la película, la vida de un ser deforme que vive en la catedral de Notre Dame.
  - 1.2.2. En relación con el título original: La única relación con el título original es la mención del nombre de la catedral, pues la novela tiene su eje central en Notre

Dame a diferencia de la película que se centra en el personaje de Quasimodo.

También se puede decir que la película conserva el título con el que se tradujo al idioma inglés en 1833.

## 2. Inicio

### 2.1. ¿Cuál es la función del inicio?

2.1.1. Presentación de créditos: Los créditos iniciales únicamente consisten en un fondo negro en el que aparece un texto dónde se lee ‘Walt Disney Pictures Presents’

2.1.2. Diseño tipográfico: Letras mayúsculas de estilo gótico haciendo una referencia a los textos medievales, las iniciales de las palabras tienen colores diferentes al verde de las demás y se encuentran más estilizadas.

2.1.3. Duración y funciones de la primera secuencia / relación con el final: La secuencia inicial consiste en la canción ‘Campanas de Notre Dame’ la cual tiene una duración de 6 minutos. Funciona como prólogo y se encuentra a modo de flashback dentro de la historia de Clopan.

Para captar la atención de los niños de la ciudad y al mismo tiempo la del público viendo la película, el gitano dice que les contará la historia de un hombre y un monstruo. Aquí se establecen varios aspectos importantes de la trama que el espectador debe tomar en cuenta, como la importancia que tiene Notre Dame para los ciudadanos de París, explicar el origen de Quasimodo y la razón por la que Frollo se vio obligado a cuidar de él.

Esta secuencia también ayuda a dejar clara la personalidad y mentalidad de Frollo, así como la perspectiva que el pueblo tiene de él. Una vez contada la historia, la canción termina con Clopan preguntando ‘¿Quién hombre y quién monstruo entre

ellos será?’ generando en el público la duda de quién es realmente el monstruo de la historia.

## 2.2. ¿Cómo se relaciona con el final?

2.2.1. La relación se encuentra en la pregunta que realiza Clopan, la cual se repite durante la secuencia final.

## 3. Imagen

### 3.1. ¿Cómo son las imágenes en esta película?

3.1.1. Color: La paleta de colores general de la película es opaca para dar la sensación de lugares y acontecimientos sombríos, pero esto varía dependiendo de lo que ocurre en la escena y lo que eso significa para la historia. El más claro ejemplo de esto es en la escena del ‘Topsy Turvy’, en la que hasta este momento no se aprecia realmente los tonos apagados y opacos de las escenas anteriores, todo cambia cuando aparece Clopan en pantalla anunciando el inicio del festival de los tontos, es en ese momento en que los colores se vuelven más brillantes drásticamente, lo que cambia de nuevo después de que Esmeralda desaparece al escapar de los guardias, mostrando así como todo vuelve a estar bajo el control de Frollo.

3.1.2. Iluminación: Ésta juega un papel fundamental dentro de la historia, ya que por medio de ella se resaltan los momentos importantes, como cuando los personajes tienen una revelación o un cambio en su mentalidad se puede ver como literalmente entran y salen de las sombras, lo que le da un efecto de profundidad y dramatismo a las escenas.

Cuando Quasimodo está amarrado a la rueda en el festival de los tontos y Esmeralda se acerca a ayudarlo, en ese momento en el que él la ve rodeada de un brillo, como

un ser de luz, una vez comprendido esto, la canción de Quasimodo ‘Luz celestial’ adquiere aún más profundidad y significado.

El mejor ejemplo del uso de la iluminación se da durante la canción ‘Dios ayude a los marginados’ en la que parece que la catedral adquiere vida mientras Esmeralda la recorre, aquí se puede ver una increíble secuencia en un pasillo de velas, la luz que atraviesa las estatuas dotándolas de expresiones, las sombras de los penitentes caminando en la dirección contraria a la de Esmeralda para simbolizar como ella está ahí por razones diferentes a los demás. Pero sobre todo están los vitrales, los cuales tenían gran importancia y significado para el pueblo medieval, pues en un mundo lleno de oscuridad representado por el interior de la catedral, el pueblo podía encontrar esperanza en dios representado por medio de la luz que pasa entre los vitrales decorados con imágenes religiosas.

Víctor Hugo describió a Notre Dame en su novela como “una estructura viviente con un siempre cambiante juego de luz y sombra” los animadores trataron de representar esto a lo largo de la película, por ejemplo durante la secuencia inicial cuando Frollo voltea a ver a Notre Dame después de intentar ahogar a Quasimodo, las luces y sombras que producen los rayos sobre la estructura hacen parecer que en ese momento toda la catedral lo está juzgando.

### 3.2. ¿Cuál es la perspectiva de la cámara?

3.2.1. Cámara (punto de vista narrativo e ideológico): En cuanto a los encuadres, mayormente se utilizan planos medios y generales. Los ángulos utilizados comúnmente son de la altura de los personajes, sin embargo dependiendo de la escena, mayormente en las de Frollo, se utiliza la picada y contra picada para establecer su dominio sobre los demás.



3.2.2. En cuanto al movimiento de cámara se puede decir que es constante, ya que muy pocas veces la cámara se queda fija. Dependiendo de la secuencia, varía la velocidad del movimiento.

En las escenas de Frollo el movimiento suele ser suave y lento, mientras que con Esmeralda es más rápido y dinámico. El punto medio se encuentra con Quasimodo en las que el movimiento varía según su estado de ánimo.

Una constante durante toda la película es como la distancia que hay entre la cámara y los personajes permite apreciar los magníficos fondos y como éstos cambian e influyen en el desarrollo de la historia. Para lograr que estos fondos tuvieran la profundidad y movimiento de una película de acción real se utilizó la técnica de la cámara multiplano pero en una versión más moderna a la usada por Walt en sus inicios, ya que esta vez las imágenes se digitalizaban y se realizaban los movimientos por computadora, también se realizaron escenarios completos en CGI que habrían sido imposibles de crear a mano.

#### 4. Sonido

4.1. ¿Cómo se relaciona el sonido con las imágenes?

4.1.1. Música, voces, silencios: Al tratarse de una película musical, se escribieron varias canciones con el fin de que estas ayuden a contar mejor la historia. Las voces son claras pues como se trata de una película animada, todos los diálogos y sonidos incidentales fueron grabados en un estudio e insertados en el material final.

No hay silencios absolutos en la película, pues siempre se escucha una música de fondo para darle dramatismo o comicidad a la escena.

4.1.2. Temas y motivos sonoros: La música de la película está basada en óperas y cantos gregorianos, los cuales se pueden escuchar constantemente a lo largo de la historia,

esto es para dotar de dramatismo a las escenas, por ejemplo, durante las canciones ‘Luz celestial’ y ‘Fuego infernal’ se puede escuchar un canto gregoriano que es una oración a la virgen María en latín, esto sirve para crear empatía sobre lo que acaba de cantar Quasimodo y que durante la siguiente secuencia se vean aún más siniestras las acciones de Frollo.

Fue un gran acierto por parte de los compositores el insistir en grabar la música en una iglesia real en vez de en el tradicional estudio, pues esto le añadió un eco y atmósfera especial a la película.

- 4.1.3. Relación estructural entre sonido e imagen: La musicalización de la película está guiada por los personajes, sus acciones y estados de ánimo, esto ayuda a crear un ambiente diferente según la situación en la que se encuentren. Un ejemplo de esto es cuando Phoebus llega a la ciudad y se dirige al palacio de justicia, la música pasa de divertida o cómica, para tornarse seria e intimidante en cuestión de segundos siguiendo las acciones realizadas por los personajes.

Por otra parte, las letras de las canciones se enfoca más en las acciones y eventos de la historia que en los personajes, lo que nos permite entender mejor su situación y relacionarnos con ella, como en la canción ‘Afuera’ donde lo principal es la explicación de cómo se siente Quasimodo al pasar toda su vida encerrado en el campanario y lo que haría en el mundo exterior, o en ‘Dios ayude a los marginados’ donde Esmeralda expone su manera de pensar.

## 5. Edición

- 5.1. ¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes en cada secuencia?

5.1.1. Consistencia de tiempo y espacio: La edición sigue un orden lógico y cronológico, ya que con excepción de la secuencia inicial, no hay saltos de tiempo. Se siguen los eventos como van sucediendo.

5.1.2. Duración y ritmo de las tomas: Las tomas no son muy largas y suelen ir directo al punto, esto es por los elevados costos de la animación.

El ritmo de la película tiene algunos altibajos, se nota que desciende ligeramente después de cada canción.

5.2. ¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes entre secuencias?

5.2.1. Integración y contraste entre secuencias: Varias de las escenas están conectadas entre sí mediante el uso de un plano secuencia, por ejemplo, cuando termina la canción 'Afuera' la cámara deja a Quasimodo en la cima de Notre Dame moviéndose por el cielo y los techos de las casas hasta llegar a un grupo de gitanos y a Phoebus quien llega a la ciudad. Después de que este hace quedar en ridículo a los guardias, la cámara se mueve por las calles de Paris llevándonos directamente hacia el palacio de justicia en donde se desarrolla la siguiente escena.

5.2.2. Articulación formal: En toda la película existe una consistencia grafica pues a pesar de ser muchos los animadores que trabajaron en el proyecto, en dos continentes diferentes, todos seguían el mismo estilo de trazo, incluso los artistas de fondos seguían un mismo estilo.

De la misma forma existe una consistencia cromática de tonos opacos con excepción de algunas escenas en donde esto cambia para complementar la historia.

5.2.3. Articulación conceptual: Se ve un gran trabajo por parte de la dirección, al mantener a todos los animadores y personas involucradas consientes de cuál es el periodo

histórico en el que se desarrolla la película, el concepto y temáticas que se abordan y de la evolución que van teniendo los personajes durante la trama.

## 6. Escena

### 6.1. ¿Cómo es el espacio donde ocurre la historia?

6.1.1. Estilo de la arquitectura: La historia se desarrolla principalmente en Notre Dame y sus alrededores durante el siglo XV, las casas de la ciudad corresponden visualmente al periodo histórico, estando hechas principalmente de piedra y madera. El estilo arquitectónico que se utiliza es el gótico, lo que le agrega una estética de seriedad a la película.

6.1.2. Dimensión simbólica de los objetos y su distribución en el espacio: Se puede observar la gran devoción que siente el pueblo por la religión, en especial por Notre Dame que para ellos era una forma de acercarse al cielo, siendo la catedral el principal punto de reunión para el pueblo, es donde se realizan festivales, anuncios e incluso ejecuciones. Además, como explica Clopan en la secuencia inicial, las campanas servían como una guía para que el pueblo sepa en qué momento sucedían eventos de su día a día

### 6.2. ¿Qué elementos permiten identificar a cada personaje?

6.2.1. Proxémica, Vestido y peinado, Casting: Quasimodo es un ser deforme, tiene una nariz grande y elevada, así como protuberancia sobre el ojo izquierdo y una joroba en la espalda que le impide pararse derecho. Tiene voz suave y amable, a pesar de sus limitaciones es muy ágil, siempre está vestido con una camisa verde y pantalones cafés, es pelirrojo y está despeinado. Su personalidad es sumisa ante Frollo y vive pensando cómo sería el pasar un día normal entre la gente y que el

apreciaría cada instante de eso, a diferencia de las demás personas que están acostumbradas a su normalidad.

Frollo es una persona de edad avanzada, tiene voz profunda y grave, con cabello canoso y siempre esta vestido con una toga y un sombrero propios de un juez medieval, es un fiel católico. Tiene una expresión siempre seria y una fuerte presencia que estremece a todos a su paso, sus movimientos suelen ser lentos para expresar su pasivo agresividad. Cree verdaderamente que lo que está haciendo es lo correcto y busca formas de justificar sus acciones pues tiene miedo a la condena eterna y de cierta manera sigue las reglas y costumbres de la iglesia, siempre y cuando estas no interfieran en sus planes.

Esmeralda es delgada, de cabello largo y oscuro, no usa zapatos y usa una falda morada con una blusa blanca, también tiene mucha joyería lo que es algo propio de los gitanos. Esta siempre en movimiento, es muy ágil, su voz y su rostro reflejan bondad, es un personaje fuerte y está dispuesta a todo con tal de defender sus ideales, le gusta bailar y normalmente usa una pandereta para acompañar su danza.

## 7. Narración

### 7.1. ¿Qué elementos permiten entender la historia?

#### 7.1.1. Trama de acciones en orden lógico y cronológico (elementos de la estructura mítica de Campbell y Vogler)

#### 7.1.2. Acto 1

##### 7.1.2.1. Mundo ordinario: Se escucha la canción ‘Las campanas de Notre Dame’ la cual sirve de introducción para la historia, en la que se presenta el origen de Quasimodo y cómo llegó a manos de Frollo. Quasimodo motiva a una pequeña ave a dar su primer vuelo dando un discurso en el que habla de sus aspiraciones, después

interpretan la canción 'Afuera' en la que Frollo le recuerda sus limitaciones, siendo la principal de ellas su deformidad, Quasimodo acepta esto como una verdad absoluta por lo que lo más que puede hacer es soñar sobre cómo sería su vida en el exterior estando plenamente consciente de es algo que no podrá ser.

7.1.2.2.Llamado a la aventura: Motivado por las gárgolas Quasimodo se acerca lo más que puede al festival que se lleva acabo a los pies de Notre Dame, pero por accidente cae en el centro del 'Topsy Turvy' en el que tratando de esconderse tiene el primer encuentro con Esmeralda la cual pensando que su rostro es una máscara, lo trata con la amabilidad que nadie le había demostrado.

De vuelta en el festival Frollo y Phoebus ven la presentación de esmeralda mientras Quasimodo es llamado al escenario para la coronación del rey de los bufones. El pueblo se da cuenta de que Quasimodo no está utilizando una máscara y a pesar de que se alarman por un momento, Clopan alega que es justo lo que estaban buscando, la cara más fea de parís, Quasimodo está feliz de ver que la gente lo acepta tal y como es pero Frollo se encuentra furioso porque Quasimodo desobedeció sus órdenes.

7.1.2.3.Rechazo de la llamada: A modo de burla los oficiales de la guardia comienzan a lanzarle tomates a Quasimodo, él se asusta y comienza a bajar del escenario, pero el pueblo se une a los oficiales y evitan que se aleje amarrándolo con sogas al escenario con el fin de ridiculizarlo más.

Desesperado Quasimodo implora por la intervención de Frollo pero este solo que queda sentado mirando alegando que "una lección debe de ser aprendida", Esmeralda ve lo que está pasando y de inmediato ayuda a Quasimodo a liberarse a pesar de las protestas de Frollo quien manda a los oficiales a capturarla. Durante su

escape, Esmeralda se las arregla para dejar en ridículo a los oficiales y refugiarse en Notre Dame, mientras Quasimodo regresa completamente avergonzado y aterrado a la catedral, Phoebus sigue a Esmeralda hasta el interior de la misma, donde intercambian unas palabras hasta que Frollo los interrumpe tratando de arrestarla, sin embargo el padre de la iglesia lo detiene recordándole lo que pasó la última vez que fue en contra de las normas de dios.

7.1.2.4. Encuentro con el mentor: Esmeralda deambula por la catedral mientras canta ‘Dios ayude a los marginados’ en donde expone su manera de pensar y creencias, Quasimodo la escucha con atención mientras se esconde entre las columnas. Cuando Esmeralda se da cuenta de la presencia de Quasimodo lo sigue hasta el campanario para disculparse por lo que pasó, ahí él le enseña su mundo, las gárgolas y las campanas, llevándola hasta la cima de Notre Dame en donde desarrollan una plática en la que Esmeralda hace que Quasimodo comience a cuestionar todo lo que Frollo le ha inculcado a través de los años.

7.1.2.5. Cruzamiento del umbral: Quasimodo intenta persuadir a Esmeralda de quedarse pero después de su plática decide desobedecer una vez más a su amo y ayudarla a escapar de la catedral columpiándose por el exterior de la estructura. Una vez afuera Esmeralda intenta hacer lo mismo y convencer a Quasimodo de escapar con ella pero ambos aceptan no pertenecen al mundo del otro, antes de irse ella le entrega un dije diciéndole que lo utilice si alguna vez llega a necesitar ayuda. De regreso al campanario, Quasimodo se encuentra con Phoebus y después de un altercado, este último lo convence de que solo quiere ayudar a Esmeralda.

### 7.1.3. Acto 2

7.1.3.1. Pruebas, aliados, enemigos: Quasimodo interpreta 'Luz celestial' en donde habla de lo que esmeralda significa para él, en esta canción queda claro como el no siente nada más que amor y adoración hacia Esmeralda. Por otro lado, Frollo canta 'Fuego infernal' en la que le pide directamente a la Virgen María que le permita tener a Esmeralda o de otra forma que la castigue con el fuego del infierno, alegando que lo que siente por ella es producto de un hechizo, con esto quedan más que claras las siniestras intenciones de Frollo y la motivación de las acciones que lleva a cabo en las siguientes escenas en las que dirige una cacería de gitanos por todos los rincones de París.

Phoebus está en contra de esto pero sigue las órdenes que se le han dado, hasta que Frollo en un acto de rabia y frustración intenta quemar viva a una familia completa, Phoebus se niega a llevar a cabo tan terrible petición por lo que salva a la familia del incendio y mal herido logra escapar de Frollo con la ayuda de Esmeralda.

7.1.3.2. Acercamiento a la cueva más remota: Frollo se da cuenta de que la única forma de que Esmeralda haya escapado de la catedral es con la ayuda de Quasimodo.

Esmeralda le pide ayuda a Quasimodo para esconder a Phoebus en la catedral.

Mientras ella está curando sus heridas, Quasimodo se da cuenta de que lo que siente por Esmeralda no es reciproco ya que ella ama a Phoebus, y a pesar de tener el

corazón roto, sigue sintiendo una gran devoción por ella. En ese momento llega

Frollo con un plan para engañar a Quasimodo y conseguir que lo lleve hasta

esmeralda, la cual logra escapar de la catedral. Frollo le dice a Quasimodo que ya

sabe dónde se encuentra 'la corte de los milagros' el escondite de todos los gitanos y atacara al amanecer.



Phoebus escucha la conversación y decide ir a advertirles pero se encuentra muy débil para ir solo, Quasimodo se muestra renuente al principio pero luego accede a ayudar. Siguiendo el medallón que Esmeralda le dio a Quasimodo logran ubicar ‘la corte de los milagros’.

#### 7.1.4. Inicio de la crisis central

7.1.4.1. Reto supremo: Una vez dentro, Quasimodo y Phoebus les advierten a todos los gitanos del inminente ataque de Frollo, en ese momento aparecen las fuerzas armadas junto con Frollo quien revela como engaño a Quasimodo para que lo guie hasta el escondite de los gitanos y así pueda capturarlos.

Al día siguiente Frollo convoca a todo el pueblo a que asistan a una ejecución masiva a los pies de Notre Dame, y encadena a Quasimodo en uno de los campanarios para que sea testigo de todo lo que pasa debajo haciéndole saber que es gracias a él.

7.1.4.2. Recompensa: Gracias a las palabras de las gárgolas Quasimodo se arma de valor para romper sus cadenas y bajar a salvar a Esmeralda quien está a punto de ser quemada en la hoguera. Una vez logrado su cometido, sube de nuevo a Notre Dame donde clama asilo mientras levanta a Esmeralda sobre su cabeza.

7.1.4.3. Jornada de regreso: En un arrebato de furia, Frollo ordena un ataque completo contra Notre Dame. Phoebus logra liberarse y llama al pueblo de París a levantarse en armas contra el dominio de Frollo quien no solo los ha maltratado, destruido y saqueado la ciudad, sino que ahora le ha declarado la guerra al símbolo de Dios y todo lo que representa. Desatando así una batalla entre el pueblo y las fuerzas armadas

### 7.1.5. Acto 3:

7.1.5.1. Resurrección: Frollo logra entrar a la catedral y trata de controlar nuevamente a Quasimodo quien se encuentra llorando la aparente muerte de Esmeralda, en un intento de asesinar a Quasimodo, él se da cuenta de lo que pasa y ésta vez se pone directamente en contra de Frollo. Cuando Esmeralda despierta Frollo intenta matarla, pero ella y Quasimodo logran escapar escondiéndose en el exterior de la estructura.

Frollo los persigue derribando lo que se encuentra a su paso y revelando como él es el responsable de la muerte de la madre de Quasimodo. Al final logra acorralarlos al borde del campanario y levanta su espada mientras exclama ‘y él castigará a los malvados enviándolos al fuego infernal’ seguido de esto a modo de justicia poética el pilar en el que está parado se rompe enviándolo directamente al mar de fuego que se ha desatado debajo.

### 7.1.6. Clímax

7.1.6.1. Regreso con el elixir: Llega el amanecer de un nuevo día, el pueblo ha triunfado, Phoebus y Esmeralda salen de Notre Dame como héroes, pero Quasimodo aún se muestra temeroso de salir, hasta que Esmeralda le extiende una mano indicándole que todo estará bien, con miedo pero confiando en ella, Quasimodo da unos pasos al exterior donde ve como una multitud se le queda observando hasta que una niña se le acerca, en ese momento Quasimodo se siente aceptado tal y como es y accede a unirse a la multitud que ahora lo aclama.

7.2. ¿Qué efecto produce la estructura narrativa en el espectador?

7.2.2. Estrategias de producción narrativa: Sorpresa, pues el espectador no sabe cuáles son las acciones que realizarán los personajes.

## 8. Género y estilo

### 8.1. ¿Cuáles son las fórmulas narrativas usadas en la película?

8.1.2. Es una fórmula clásica pues el protagonista se encuentra así mismo en una situación excepcional que debe resolver. Sin embargo cuenta con elementos de otras fórmulas, como de amor y erotismo por el triángulo amoroso entre Quasimodo, Phoebus y Esmeralda y la obsesión que siente Frollo hacia Esmeralda.

Detectives, pues varios personajes tratan de mantener su moralidad y ética en un mundo oscuro y corrupto.

Guerra pues Quasimodo debe pasar por ciertas situaciones para aceptarse a sí mismo y al mismo tiempo integrarse a la sociedad.

Fantasía principalmente por la humanización de las 3 gárgolas. Pero sobre todo Outcast debido a que la mayoría de los personajes son marginados, Quasimodo lo es por su apariencia, Esmeralda por sus creencias y estilo de vida, Phoebus por seguir su código moral se vuelve un fugitivo, todos los gitanos forman parte de una minoría social.

## 9. Intertextualidad

### 9.1. ¿Existen relaciones intertextuales explícitas?

9.1.2. Estrategias visuales o verbales: Inclusión en la historia de la iglesia católica medieval, así como sus normas y costumbres. También la cultura de los gitanos, ambas formando parte fundamental de la trama.

Durante el paneo al pueblo en la canción ‘Afuera’ se puede ver a Bella de ‘La bella y la bestia’ leyendo un libro mientras camina.

Una de las gárgolas de Notre Dame tiene gran parecido con Pumba de ‘El rey león’.

### 9.2. ¿Existen relaciones intertextuales implícitas?

9.2.2. Estrategias visuales o verbales: Durante la batalla final, existe una alusión al mundo de OZ ya que Stephen Schwartz, uno de los compositores de la película, trabajó en la obra de teatro 'Wicked' la cual es una precuela de 'El mago de Oz'. La gárgola de nombre Laverne llama a atacar a las palomas de la misma forma en que la bruja malvada del este llama a sus monos voladores.

## 10. Ideología

10.1. ¿Cuál es la visión del mundo que propone la película como totalidad?

10.1.2. Propone un mundo real, en el que las cosas no siempre pasan como uno las espera pero hay que saber aceptarlo y seguir adelante. Tiene verosimilitud pues presenta un reflejo del mundo en el que vivimos.

El único elemento fantástico o sobrenatural serían las gárgolas, sin embargo se puede alegar que en realidad no están vivas y sus movimientos y conversaciones provienen de la solitaria mente de Quasimodo quien busca con quien hablar.

10.2. ¿Qué otros elementos ideológicos afectan la película?

10.2.2. Condiciones de producción y distribución: Ésta película tenía la presión de superar lo logrado anteriormente por sus directores, los cuales consiguieron que su opera prima fuera la primera película animada en ser nominada a un Oscar por mejor película, una categoría normalmente exclusiva de producciones en acción real. También debía estar a la par de otros reconocidos musicales de Disney y superar la taquilla lograda por 'El rey león' dos años antes, la cual fue en su momento la película animada más taquillera de todos los tiempos.

## 11. Final

11.1. ¿Qué sentido tiene el final?

11.1.2. Toma final: Le da redención al héroe y resolución a la narrativa.

11.2. ¿Cómo se relaciona con el resto?

11.2.2. Relación con las expectativas iniciales: Al verla nuevamente se adquirió un nuevo aprecio por esta película que antes no se tenía.

11.2.3. Consistencia con elementos formales e ideológicos del resto: Durante la secuencia final Clopan vuela a preguntar ‘¿Quién monstruo y quién hombre entre ellos será?’ esperando que la audiencia se diera cuenta de que hay más de lo que dicta la apariencia. En ésta escena es cuando cambia la mentalidad que tenía Quasimodo sobre el mundo y su gente.

12. Conclusión

12.1. ¿Cuál es el compromiso ético y estético de la película?

12.1.2. Envía un mensaje de auto aceptación, al fomentar que las personas se acepten tal y como son, pues tanto sus defectos como sus virtudes son lo que los vuelve individuos únicos. Estéticamente cumple con mantener el estilo y calidad que siempre ha caracterizado a las producciones del estudio.

# APÉNDICE

## B



Ficha técnica

---

**APENDICE B**

---

Ficha técnica de IMDb.

**Título:** El jorobado de Notre Dame

**Título original:** The Hunchback of Notre Dame

**País de origen:** Estados Unidos de América

**Idioma original:** Inglés

**Año:** 1996

**Duración:** 91 minutos

**Género:** Animación, Musical, Drama, Familiar

**Estudio:** Walt Disney Pictures

**Directores:** Gary Trousdale, Kirk Wise

**Productor:** Don Hahn

**Guion:** Tab Murphy

**Música:** Alan Menken y Stephen Schwartz

**Basada en:** Notre Dame de Paris de Víctor Hugo

**Elenco original:** Tom Hulce (Quasimodo), Demi Moore (Esmeralda), Tony Jay (Frollo),

Kevin Kline (Phoebus), Paul Kandel (Clopin), Charles Kimbrough (Victor), Jason

Alexander (Hugo), Mary Wickes (Laverne)

**Elenco latino:** Jorge Roig Jr. (Quasimodo), Rebeca Rambal (Esmeralda), Fernando

Escandón (Frollo), Salvador Delgado (Phoebus), Julio Sosa (Clopin), Moisés Palacios

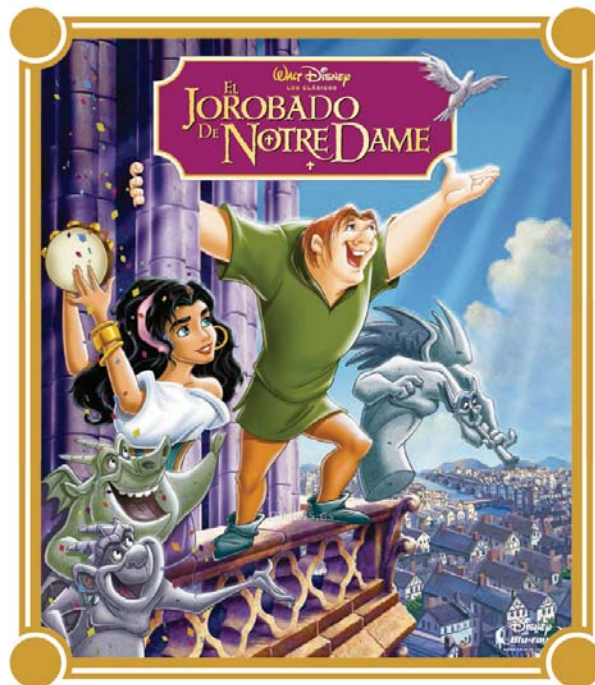
(Victor), Herman López (Hugo), Reneé Victor (Laverne)

**Sinopsis oficial:** El trigésimo cuarto largometraje de Disney, aclamado por la crítica como una obra maestra de dibujos animados, es un emocionante y alentador relato lleno de increíble acción. Comiquísimo humor y encantadoras canciones. Inspirada en la novela de Víctor Hugo, Disney le da vida a las heroicas aventuras de Quasimodo, el dulce y solitario campanero de Notre Dame.

Motivado por sus divertidas amigas gárgolas. Quasimodo desafía a su malvado guardián, y se aventura a salir de su torre para ir al jubiloso festival de los tontos que se celebra en la ciudad, unas calles abajo. Debido a su aspecto, la multitud se abalanza sobre él, pero es rescatado por la hermosa gitana Esmeralda, otro ser marginado.

Ahora Quasi se encuentra luchando en dos batallas: salvar de la destrucción a la ciudad que ama, y lograr persuadir a otros para que vean a la gente por quienes son realmente y no por cómo se ven.

El jorobado de Notre Dame es un deleite para escuchar y una maravilla para contemplar; una cinta llena de héroes, villanos, comedia, suspenso y música que cautivará tus sentidos y reconfortará tu corazón.



*Figura 85. Portada de la película 'El jorobado de Notre Dame'  
The Walt Disney Comapny, 1996*



# APÉNDICE

## C



Canciones

## 01 - Las campanas de Notre Dame

Ya las campanas despiertan París  
resonando en Notre Dame.  
Anuncian que hay pesca y hay pan otra vez  
resonando en Notre Dame.  
Las más grandes revientan cual trueno,  
Las pequeñas su canto nos dan.  
Campanas que encierran el alma de todo  
París  
Resonando en Notre Dame.

-Diálogo-

Fue una noche oscura en los muelles allá,  
por Notre Dame.  
Cuatro gitanos huían asustados allá,  
por Notre Dame.  
Alarmados temblaban de miedo,  
atraparlos ahí era el plan.  
De una sombra de hierro como esas  
campanas que oís,  
Resonando en Notre Dame  
(Kyrie Eleison / Señor, ten piedad)

Frollo el juez quería purgar el vicio y la  
maldad  
(Kyrie Eleison / Señor, ten piedad)  
Y pecado en todo halló sin ver su vanidad.

-Diálogo-

Dies iræ, dies iræ / Día de la ira, día de la ira  
Dies illa, dies illa / Aquel día, aquel día  
Solvat sæclum in favilla / El mundo se  
reducirá a cenizas  
Teste David cum Sibylla / Como  
profetizaron David y Sibila  
Quantus tremor est futurus / Cuánto terror  
habrá en el futuro  
Dies iræ / Día de la ira  
Quando iudex est venturus / Cuando el juez  
haya de venir  
Cuncta stricte discussurus / A juzgar todo  
estrictamente  
Dies iræ / Día de la ira

Quando iudex est venturus / Cuando el juez  
haya de venir  
Dies iræ / Día de la ira

-Diálogo-

Solvat sæclum in favilla / El mundo se  
reducirá a cenizas  
Dies iræ, dies illa / Día de la ira, aquel día

-Diálogo-

Sangre inocente has regado este día  
a los pies de Notre Dame.  
Y a esta criatura quisiste matar  
a los pies de Notre Dame.  
Tú podrás engañarte a ti mismo  
y podrás toda culpa negar,  
Pero nunca podrás esconder este horror la  
verdad  
A la verdad de Notre Dame.

Y por vez primera en su alma él sintió  
temor,  
En su oscura vida de poder dominador.

-Diálogo-

Nadie lo verá si está encerrado siempre ahí.

-Diálogo-

Criatura tan extraña puede ser alguna vez  
Útil... a mí.

-Diálogo-

Y este acertijo difícil verán resolver en  
Notre Dame.

¿Quién monstruo y quién hombre entre  
ellos será?

Las campanas cantan, cantan  
Resonando en Notre Dame.

02 – Afuera

El mundo es cruel,  
El mundo es malo.  
Y nadie en él sinceridad ha de ofrecerte.  
En mí puedes confiar.

Yo, que con cariño te mantengo,  
Sólo yo te miro sin temor.  
Cómo protegerte bien si no es así  
Teniéndote... seguro aquí.

-Diálogo-

Estás deforme (deforme estoy)  
Y eres muy feo (y soy muy feo),  
Por esos crímenes el mundo no perdona.  
¿No puedes comprender?  
(tú eres quien me defiende)  
Fuera te verán como un gran monstruo  
(yo soy un monstruo)  
Te despreciarán, se burlarán  
(tan sólo un monstruo)  
Evitemos sus calumnias e insultos.  
Aquí estás bien.  
Sé fiel conmigo (te soy fiel)  
Y gracias dame (doy gracias).  
Aprende a obedecer aquí (estoy aquí).

-Diálogo-

Tras estas ventanas y murallas siempre  
estoy,  
Escondido sin que puedan verme.  
Algún día salir ha sido mi fascinación,

Con toda esa gente encontrarme.  
Siempre memorizo bien sus caras,  
Y ellos nunca van a conocerme.  
Siempre he imaginado qué se siente un  
día pasar  
Allá abajo,  
Entre ellos.

Afuera,  
vivir con el sol.  
Sólo un día afuera, uno disfrutar,  
Tener por siempre.  
Fuera,  
tanto tienen sin saber.  
Cualquier cosa,  
Yo daría  
Por afuera un día vivir.

Allá obreros y mujeres pasan y se van,  
Puedo verlos entre los tejados.  
Todo el día gritando sus problemas  
contarán,  
A su buena suerte acostumbrados.  
Yo en cambio,  
nunca olvidaría cada instante fuera.  
Por el río pasear,  
Disfrutar afuera como un ser normal.  
Feliz entre la gente  
sólo un día y jurar  
Que nunca olvidaré  
que aunque así, yo nací,  
Mas sabré perdonar y olvidar  
al afuera un día vivir.

### 03 – Topsy Turvy

Ven hoy, ven ya.  
El trabajo hay que dejar y las bestias  
encerrar.

Ven hoy, ven ya.  
Las iglesias a cerrar, es un día muy  
singular.  
Es la fiesta de los tontos.

Una vez al año hay fiesta y diversión.  
Una vez al año todo es confusión.  
Cada quien se siente rey y es bufón.  
El gran día de Topsy Turvy es.

Este día al diablo hay que dejar salir.  
Este día las reglas nos harán reír.  
Todo es al reverso en este festival.

(Al reverso) todo ves al reversado,  
(Topsy Turvy) es un mundo trastornado.  
Malo es bueno, nada es tan normal.  
Todo pasa en este festival.

-Diálogo-

(Al reverso), con trompetas y tambores.  
(Topsy Turvy), todos vagos o ladrones.  
Corren todos para celebrar.  
Los bribones exageran, buenos son en  
esta fiesta  
Porque el día de Topsy Turvy es.

Ven hoy, ven ya.  
Pronto, pronto es la ocasión del misterio y  
la pasión.  
Ven hoy, ven ya.  
Vean con mucha atención la más bella  
aparición,

Viene la Esmeralda  
a bailar.

Ya llegó el momento que esperando están,  
Aquí está la broma dejen de esperar.  
De tanto reír nos vamos a cansar.  
Al más tonto hay que coronar.  
¿Recuerdan al rey anterior?

Entonces, hagan caras de miedo y horror,  
Como hacen las gárgolas, no hay nada  
peor.  
Por eso es que al más feo es que hay que  
coronar.

(Al reverso) Vamos ya, sin timideces.  
(Topsy Turvy) Pronto ya serán altezas.  
Un horrendo monstruo sin igual  
Rey será de este festival.

-Diálogo-

Una vez al año hay fiesta y diversión  
(Salve al rey).  
Una vez al año todo es confusión (Oh,  
qué gran rey).  
Coronar al feo; qué gran diversión.  
El día de Topsy Turvy es  
(Jamás tuvimos rey así).  
Y este día hacemos lo que no hay que  
hacer.

Todo el año no lo volverás a ver.  
Ir saltando de cabeza,  
Sin parar tomar cerveza.  
Por poder burlarnos al final  
Y escoger un tonto rey en este festival.  
Topsy Turvy, es locura y revoltura este  
festival.

## 04 – Humillación

Agnus Dei / Cordero de Dios  
 Qui tollis peccata mundi / Que quitas el pecado del mundo  
 Agnus Dei / Cordero de Dios  
 Dona nobis pacem / Danos la paz

## 05 - Dios ayude a los marginados

Creo que no querrás oírme,  
 Por yo gitana ser.  
 Creo que no sabré implorarte,  
 No te puedo ver.  
 Siempre me hallo marginada,  
 No vivo con virtud.  
 Veo tu cara y me pregunto,  
 Lo que fuiste acaso tú.

Dios les ayude,  
 Viven con sed,  
 Clemencia te pidan,  
 Amor quieren ver.  
 Mira mi pueblo, confían en ti,  
 Los marginados ruegan vivir.

Dinero hacer, famoso ser,  
 Brillar con gloria y nombre tener.  
 Quisiera amor yo poseer,  
 Te pido, dios, con fervor bendiciones.

No pido nada, se sobrevivir  
 Pero hay otros muchos, que no son así,  
 Salva a mi pueblo  
 De su suerte atroz.  
 Pienso que todos  
 Son hijos de dios.  
 Son marginados  
 Hijos de dios.

**07 – Luz celestial / 08- Fuego infernal**

*-‘Luz celestial’-*

Amantes por ahí, yo muchas veces vi  
De noche alegres caminar.  
Extraño brillo los rodeaba  
Y parecía luz celestial.

Pensaba entonces yo, que ese hermoso amor  
No habría de conocer jamás.  
Nunca en mi cara tan horrible  
Podría brillar luz celestial.

Más de repente un ángel sonrió hacia mí,  
Besó mi feo rostro sin temblar.  
Me atrevo a decir que está pensando en mí.  
Hoy las campanas al sonar  
La oscura torre harán brillar  
Y debe ser luz celestial.

*-Oración ‘Confiteor’-*

Confiteor Deo omnipotenti / Me confieso a Dios todopoderoso  
Beatae Mariae semper Virgini / A la bienaventurada María, siempre Virgen  
Beato Michaeli Archangelo / Al bienaventurado Miguel Arcángel  
Sanctis apostolis / A los santos Apóstoles  
Ómnibus Sanctis / Y a todos los santos

*-‘Fuego infernal’ / continuación de ‘Confiteor’-*

Beata María, tú sabes que hombre recto soy,  
Que orgulloso lucho contra el mal (Et tibi Pater / y a ti, Padre)  
Beata María, tú sabes que muy puro soy,  
No como el vulgo débil y banal (Quia peccavi nimis / que he pecado)  
Entonces, María,  
Di por qué su danza veo y sus ojos como llamas son (Cogitatione / de pensamiento)  
La veo, la siento.  
Su pelo negro tiene sol,  
Me quema y así pierdo la razón (Verbo et opere/ palabra y obra).

Cual fuego de infierno,  
Me quema el corazón.  
Impuro deseo,  
Maldita tentación.

Mi culpa no es (mea culpa / por mi culpa)  
Si me embrujó (mea culpa / por mi culpa)  
Fue la gitana quien la llama encendió (mea maxima culpa / por mi gran culpa)  
Mi culpa no es (mea culpa / por mi culpa)  
Si he actuado mal (mea culpa/ por mi culpa),  
Pues es más fuerte el demonio que el mortal (mea maxima culpa / por mi gran culpa)

Protégeme, María, de éste, su hechizo cruel,  
Sino su fuego a matarme va.  
Destruye a Esmeralda, que pruebe el fuego de Luzbel  
O deja que sea mía y mía será.

-Diálogo-

Hay fuego de infierno.  
Gitana, escogerás  
O a mí o a la hoguera.  
Sé mía o arderás.

Ten piedad de ella (Kyrie Eleison / ten piedad, Señor)  
Y ten piedad de mí (Kyrie Eleison / ten piedad, Señor)  
Ella mía será  
O a arder va.

09 – Ser como tú

París, arde París, la ciudad del amor  
 esta noche.  
 Sí, porque en llamas está.  
 Pero queda l'amour.  
 Fuera por la oscuridad,  
 Ardiendo también ella está.  
 Conozco quien puede romperle el corazón.

Ser como tú, no es nada fácil,  
 Ser como tú a diario no se puede ver.  
 Tienes un "look" que es sólo tuyo  
 No hay nadie más  
 Que tú, yo sé

A los demás que ella tortura  
 Están igual pero ninguno es como tú.  
 Tú los sorprendes por todos lados,  
 Mon dieu, Señor, ha de entender no hay  
 más que tú.

Ser como tú, les impresiona.  
 Muy cierto, tienes algo que es mucho mejor.  
 Eres un as.  
 Si alguien te ve, jamás te olvida.  
 La novedad, eres tú,  
 No hay más  
 El resbalar por un Adonis,

Es muy normal, más el comer algo mejor.  
 Tú estás a punto, como un "croissant bis"  
 No hay duda que ella quiere alguien como  
 tú.

Llámenme cursi si quieren,  
 Mas Quasi, lo siento.  
 Tanto te quiere  
 Que dueño serás de su amor.

Por... un... tipo ideal.  
 Ser como tú (Ser como tú)  
 Tal como eres (Te digo, Quasi)  
 Es fácil ver a (Nunca hubo aquí y nadie fue  
 así)

Quien va ella (El presidente, cualquier  
 serviente)  
 A preferir (Serán aquí un cero)

No suenas mal  
 Tú, el campanero,  
 Cuando ella oh la la,  
 Te quiere a ti oh la la,  
 Descubrirá al final,  
 Un ser sensacional,  
 Quién no querrá ser como tú.



## 10 – La corte de los milagros

Tal vez sabrán de temible guarida,  
En donde los pillos se suelen reunir.  
Tal vez sabrán que le llaman "La Corte de  
los Milagros"  
¡Pues ya están ahí!

Cojos andarán,  
Ciegos mirarán.  
Pero el muerto no habla;  
Lo que vean aquí revelar no podrán.

Métodos hay para espías, intrusos,  
Útiles son para sobrevivir.  
De esta Corte de los Milagros,

Será un milagro que puedan salir.  
-Diálogo-  
Rápida es la justicia aquí,  
Y tendrán abogados y un juez,  
¡Todo en mí!

Nos gusta que un juicio acabe muy pronto,  
Y después la sentencia nos va a divertir.

-Diálogo-  
Ya vimos las evidencias

-Diálogo-  
Se les ha encontrado inocentes,  
Que es el peor crimen que hay.  
¡A la horca se van!

## 11 – Asilo

Judex crederis esse venturus / Creemos  
que Él vendrá a juzgarnos  
In te, Domine, speravi / Señor, en Ti  
confío  
Non confundar in aeternum / Líbrame del  
fuego eterno  
Salvum fac populum tuum / Salva a Tu  
pueblo, Señor

Judex crederis / Creemos en Él  
Libera me Domine / Líbrame, oh Señor  
Libera me Domine de morte eterna /  
Líbrame, oh Señor, de la muerte eterna  
In die illa tremenda / El día del juicio final  
Quando caeli movendi sunt / Cuando se  
abran los cielos

Caeli et terra / Cielos y tierra  
O, salutaris hostia / Oh Salvador, Víctima  
Redentora  
Quae caeli pandis ostium / Que abre las  
puertas del cielo  
Bella premunt hostilia / Nuestros  
enemigos nos acosan  
Da robur, fer auxilium / Danos fuerza,  
auxilianos  
Sit sempiterna gloriis / Alabado seas  
siempre, Señor

Sit sempiterna gloriis / Alabado seas  
siempre, Señor  
Sit sempiterna gloriis / Alabado seas  
siempre, Señor  
Gloria, gloria Semper / Gloria, gloria  
eterna  
Sanctus, sanctus in excelsis / Santo, santo  
en las alturas

Mors stupebit et natura / La nueva  
creación estará  
Cum resurget creatura / Libre de muerte y  
pecado  
Judicanti responsurra / A la hora del Juicio  
Judex ergo cum sedebit / A la venida del  
Juez  
Nil inultum remanebit / Para juzgar a  
vivos y muertos  
Quem patronum rogaturus / ¿Quién me  
salvará  
Cum vix justus sit securus / Si hasta el  
justo tendrá que rendir cuentas?  
Juste Judex ultrionis / Dios todopoderoso  
Ante diem rationis / Antes del Día del  
Juicio  
Kyrie Eleison / Señor, ten piedad  
Kyrie Eleison / Señor, ten piedad

## 12 – Y el castigará a los malvados

Dies irae, dies irae / Ese día, ese día  
 Dies illa, dies illa / Día de ira, día de ira  
 Solvent saeculum in favilla / El mundo se consumirá en cenizas  
 Quando Judex est venturus / A la venida del Juez  
 Dies irae / Ese día  
 Confutatis maledictis / Cuando caigan los condenados  
 Flammis acribus addictis / A las llamas ardientes  
 Voca me cum benedictis / Llámame con los bienaventurados  
 Confutatis maledictis / Cuando caigan los condenados  
 Gere curam mei finis / Escúchame, Señor, cuando me llegue la hora

## 13 – Campanas de Notre Dame (repetición)

Y... este acertijo  
 No sé si podrán  
 Resolver en Notre Dame.  
 ¿Quién monstruo y quién hombre entre ellos será?

Las campanas  
 Campanas que cantan (Cantan)  
 Con voces que encantan (Cantan)  
 Grandiosas y nobles (Cantan)  
 Se oirán (Cantan)

Resonando en Notre Dame

## 14- Sueña

Sueña con un mañana,  
Un mundo nuevo debe llegar,  
Ten fe, es muy posible si tú estás decidido.

Sueña que no existen fronteras  
Y amor sin barreras, no mires atrás,  
Vive con la emoción de volver a sentir,  
A vivir en paz.

Siembra en tu camino  
Un nuevo destino y sol brillará,  
Donde las almas se unan en luz  
La bondad y el amor renacerán.

Y el día que encontremos  
Ese sueño cambiará  
Y no habrá nadie que destruya  
De tu alma, la verdad.

Sueña que no existen fronteras  
Y amor sin barreras, no mires atrás,  
Ten fe, es muy posible si tú estás decidido.

Sueña con un mundo distinto  
Donde todos los días el sol brillará,  
Donde las almas se unan en luz  
La bondad y el amor renacerán.

Sueña, sueña tú.