



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

CENTRO DE INVESTIGACIONES SOBRE AMÉRICA DEL NORTE

La guerra y la paz en el cine infantil contemporáneo: una lectura desde las relaciones internacionales

T E S I S

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE

DOCTOR

EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

EN EL CAMPO DE LAS RELACIONES INTERNACIONALES

PRESENTA

GERARDO VÉLEZ ARGUETA

TUTOR PRINCIPAL

DR. FRANCISCO MARTÍN PEREDO CASTRO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES, UNAM

MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR

DRA. GRACIELA MARTÍNEZ-ZALCE SÁNCHEZ

CENTRO DE INVESTIGACIONES SOBRE AMÉRICA DEL NORTE, UNAM

DR. ALFONSO SÁNCHEZ MUGICA

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES, UNAM

REVISORES

DRA. EVA SALGADO ANDRADE

CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS SUPERIORES EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL

DR. VÍCTOR MANUEL GRANADOS GARNICA

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS, UNAM

DRA. ISABEL LINCOLN STRANGE RESÉNDIZ

UNIVERSIDAD ANÁHUAC

CD. UNIVERSITARIA, CIUDAD DE MÉXICO, ENERO DE 2020.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos

Me permito este breve espacio para agradecer a todas las personas e instituciones que hicieron posible llevar a término el trabajo de investigación que ahora el lector tiene ante sus ojos.

En primer lugar, me gustaría agradecer al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) sin cuyo financiamiento a lo largo de cuatro años nunca hubiese podido desarrollar esta investigación. Así mismo, deseo también extender mi agradecimiento al Programa de Apoyo a proyectos de investigación e innovación tecnológica (PAPIIT) de la UNAM “Historia sociocultural del cine en México (1896-2018)” registrado con la clave IN307118, así como a la DGAPA por la beca recibida para la conclusión de este trabajo, de acuerdo con las reglas de operación del PAPIIT.

Aunque esta tesis lleve mi nombre, lo cierto es que los resultados han sido parte de un largo trabajo colectivo. Por lo tanto, quiero expresar mi agradecimiento a todos mis compañeros del posgrado, con los cuales logré fortalecer mi investigación a partir de los interesantes debates que se hubieron generado tanto dentro como fuera de las aulas; especialmente en el seminario de “Cine y migración” del CISAN y el seminario de investigación metodológica del doctor Sánchez Mugica.

Gracias, también, a los lectores y revisores de esta tesis: a la doctora Eva Salgado y al doctor Víctor Granados cuya revisión exhaustiva fortaleció por demás esta investigación. Quisiera, además, enviar un especial agradecimiento a la doctora Isabel Linconl Strange, quien me acompañó a lo largo de tres años en este trabajo.

Esta tesis, en su mayoría, ha sido construida gracias a los valiosos aportes de mi Comité Tutor. Me permito, por lo tanto, expresar mi agradecimiento al doctor Alfonso Sánchez por sus certeras críticas metodológicas.

Agradezco a la doctora Graciela Martínez-Zalce, ya que su apoyo fue indispensable para ampliar los horizontes de la investigación, sin sus certeros comentarios esta tesis hubiera sido un aporte simplista y vacío a la academia. Por supuesto, mi más profundo agradecimiento al doctor Francisco Peredo, quien no sólo fungió como el Tutor Principal de dicha investigación, sino que también ha sido una guía académica para mí en todos los aspectos. Sin duda, su apoyo incondicional ha sido fundamental para la conclusión de este trabajo.

Aprovecho el espacio para externar mi más sincera admiración a cada uno de los miembros de mi Comité Tutor, quienes no sólo son investigadores de primer nivel, sino que además son personas con una calidad humana incuestionable.

Gracias a la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, al Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales y, por supuesto, a la UNAM, cuyos muros me han visto desarrollarme como estudiante, como profesor pero, especialmente, como ser humano.

Quiero agradecer a la entidad superior que gobierna este universo, que da orden y sentido al mundo, sea cual fuere su forma, sea cual fuere su naturaleza.

Finalmente, quiero agradecer a mi familia por el apoyo que me han brindado a lo largo de los años.

Si he omitido a alguien en los agradecimientos, quiero ofrecer mis más sinceras disculpas.

Dedico esta tesis a mi familia
(mi madre -Sonia-, mi padre -Gerardo-, mi hermana -Paola- y mi perro -Oliver).

Dedico esta tesis a la memoria de todos aquellos muertos por la locura de la violencia.

Dedico esta tesis a todas las personas que luchan por la paz.

Dedico esta tesis a todos aquellos que no pierden la esperanza de llegar a la paz perpetua.

- Si todos hicieran la guerra por convicción no habría guerra.

- Eso estaría muy bien - repuso Pedro.

El Príncipe sonrió.

- Sí, es posible que estuviera muy bien, pero no ocurrirá nunca.

- Bien, entonces, ¿por qué va usted a la guerra? - preguntó Pedro.

- ¿Por qué? No lo sé. Es necesario. Además, voy porque... - se detuvo -. Voy porque la vida que llevo aquí, esta vida, no me satisface.

(León Tolstói, *La guerra y la paz*).

Mourning in the aerodrome
The weather warmer, he is colder
Four men in uniform
To carry home my little soldier

Tears o'er a tin box
Oh, Jesus Christ, he wasn't to know
Like a chicken with a fox
He couldn't win the war with ego

But he didn't have the money for a guitar
(What could he do)
(Should have been a politician)
But he never had a proper education
(What could he do)
(Should have been a father)
But he never even made it to his twenties
What a waste
Army dreamers
Ooh, what a waste of
Army dreamers
Ooh, what a waste of all that
Army dreamers
Army dreamers
Army dreamers, oh

Our little army boy
Is coming home from B.F.P.O.
I've a bunch of purple flowers
To decorate to mammy's hero

But he didn't have the money for a guitar
(What could he do)
(Should have been a politician)
But he never had a proper education
(What could he do)
(Should have been a father)
But he never even made it to his twenties
What a waste
Army dreamers
Ooh, what a waste of
Army dreamers

Give the kid the pick of pips
And give him all your stripes and ribbons
Now he's sitting in his hole
He might as well have buttons and bows

(Kate Bush, *Army Dreamers*)

La guerra y la paz en el cine infantil contemporáneo: una lectura desde las relaciones internacionales



La reproducción de las imágenes en este trabajo de investigación es con fines educativos e informativos, sin fines de lucro. Los derechos morales y económicos corresponden a sus respectivos autores o propietarios, por lo que en todo momento se ha citado la fuente.

La guerra y la paz en el cine infantil contemporáneo: una lectura desde las relaciones internacionales

Índice

Introducción (9)

1. La cultura dentro de la teoría en relaciones internacionales (13)
 - 1.1. Introducción de la cultura en el marco teórico de las relaciones internacionales (14)
 - 1.2. Más allá del “poder suave”: el constructivismo en relaciones internacionales (21)
 - 1.3. Una perspectiva “internacionalista” de la(s) identidad(es) y alteridad(es) (36)
 - 1.4. El cine en la sociedad internacional: una estrategia política (47)
2. El cine infantil desde las relaciones internacionales (59)
 - 2.1. Definiendo el cine infantil (59)
 - 2.1.1. El cine infantil en el contexto económico (60)
 - 2.1.2. El cine infantil desde la perspectiva de la UNESCO y el nacimiento del cine infantil alternativo (61)
 - 2.1.3. El cine infantil desde la “inteligencia filmica” (64)
 - 2.1.4. El cine infantil como preocupación académica (65)
 - 2.1.5. El cine infantil como resultado de una elección del menor (66)
 - 2.2. Aproximación a una definición de cine infantil para las relaciones internacionales (68)
 - 2.3. Analizando el cine infantil desde las relaciones internacionales (71)
 - 2.3.1. El cine infantil como epistemología y lectura del mundo (71)
 - 2.3.2. Analizando el cine infantil como texto-filmico (73)
 - 2.4. Propuesta de modelo de análisis (75)
 - 2.5. La interpretación como momento de condensación entre el análisis filmico y las relaciones internacionales (85)
3. Guerra y paz: una breve aproximación conceptual (92)
 - 3.1. La guerra como expresión máxima de la violencia (92)
 - 3.2. El Estado hobbesiano y el problema de la guerra permanente en la anarquía internacional (96)
 - 3.3. La nación como base del Estado moderno (102)
 - 3.4. El problema de la política exterior (107)
 - 3.5. La paz desde la perspectiva de Naciones Unidas (109)
 - 3.6. Paz y cultura de paz (111)
 - 3.7. La construcción del enemigo y el amigo (114)
 - 3.8. Las categorías de rastreo (124)
4. Una aproximación interpretativa de la guerra y la paz en el cine infantil: el corpus (126)
 - 4.1. *El Príncipe Vladimir* (126)

- Las condiciones contextuales*
- Los informantes*
- Las citas y diálogos relevantes*
- La interpretación*
- 4.2. *Valiente* (144)
 - Las condiciones contextuales*
 - Los informantes*
 - Las citas y diálogos relevantes*
 - La interpretación*
- 4.3. *Arjun: El Príncipe Guerrero* (161)
 - Las condiciones contextuales*
 - Los informantes*
 - Las citas y diálogos relevantes*
 - La interpretación*
- 4.4. *El Castillo Vagabundo* (181)
 - Las condiciones contextuales*
 - Los informantes*
 - Las citas y diálogos relevantes*
 - La interpretación*
- 4.5. *Imagina una niña con cabellos de Brasil* (201)
 - Las condiciones contextuales*
 - Los informantes*
 - La interpretación*
- 4.6. *El Poeta Danés* (210)
 - Las condiciones contextuales*
 - Los informantes*
 - Las citas y diálogos relevantes*
 - La Interpretación*
- 4.7. *¿Qué Es la Guerra?* (223)
 - Las condiciones contextuales*
 - Los informantes*
 - La interpretación*

Reflexiones Finales (231)

Anexos (239)

Fuentes de Consulta (250)

Introducción

Si vamos a la sección internacional de cualquier portal de noticias podemos encontrarnos encabezados tales como: “Estados Unidos abandonará acuerdo para regular venta de armas”, “Cientos de personas mueren en ataque bomba en Sri Lanka”, “Ataques en Siria causan al menos 25 muertos”, “Estados Unidos califica a la Guardia Revolucionaria de Irán como ‘grupo terrorista’”, “La India acusa a Pakistán de desatar la histeria bélica”, etc. Lamentablemente, la violencia sigue siendo la característica más evidente de la sociedad internacional. Cuando Tolstói escribió en *La Guerra y la Paz* que “si todas las guerras se hicieran por convicción entonces no habría guerras” lo que trataba de decir es que, tras un discurso de libertad y amor a la patria, la guerra esconde un sistema de relaciones de explotación y una profunda naturalización de la violencia en la vida cotidiana. La teoría en relaciones internacionales siempre habla de guerra y de paz, pero pocas veces cuestiona su ontología. Normalmente observa a la primera como un resultado natural de la lucha por el poder entre los Estados, como un fenómeno inevitable que, a lo mucho, sólo se puede retrasar; por el contrario, se mira a la paz como un subproducto de la guerra, un momento que sirve para continuar los preparativos bélicos porque, desde esta perspectiva, donde hay paz antes hubo antes guerra.

Si hacemos el ejercicio anterior pero ahora con la cartelera de cine, nos daremos cuenta de que muchas de las películas más exitosas entre el público infantil son aquellas que se desarrollan en ambientes fantásticos o de ciencia ficción, pero, también, bélicos. Sólo por poner un ejemplo, podemos mencionar el caso de la saga de *Harry Potter*, en la que el famoso mago de lentes y cicatriz en la frente debe enfrentar una guerra civil en el mundo de los magos y las brujas con ayuda de sus inseparables amigos Ron Wasley y Hermione Granger. Lo que pasa en la vida de los adultos también se representa en los productos culturales dirigidos al público infantil y adolescente, porque el cine infantil, más allá del entretenimiento, del placer o del consumo, también es un cine político. Así, a finales de 1999, la Asamblea General de Naciones Unidas recomendaba, en una resolución, que los Estados, con ayuda de los entes privados, debían promover la paz a través de la cultura y la educación,

sobre todo en la infancia, ya que es en esa etapa de la vida cuando los seres humanos aprendemos las maneras de vivir y relacionarnos en el mundo (A/RES/53/243, 1999).

De los hechos anteriores fue que nació la inquietud de esta tesis: en primer lugar, tenemos un mundo violento, en el que se sigue utilizando la guerra como medio de solución de controversias internacionales, en segundo lugar tenemos un aparato teórico en la disciplina de las relaciones internacionales que no cuestiona lo suficiente el uso de la guerra (y en algunos casos incluso la legítima), en tercer lugar tenemos productos culturales consumidos por los niños que representan esa realidad internacional y, finalmente, tenemos un organismo internacional que pide erradicar la violencia desde la infancia para evitar que esa violencia, con el tiempo, escale a conflictos internacionales.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación pone en el centro del debate teórico un objeto poco abordado en la disciplina de las relaciones internacionales: el cine infantil. Así, esta tesis nace de la inquietud de conocer la manera en que los productos culturales se entrelazan con los fenómenos internacionales. Hasta hace poco, la disciplina de las relaciones internacionales había estado dominada por una visión realista, en la cual el Estado y el conflicto eran los tópicos más importantes. Para nuestro estudio hemos tomado algunos de los conceptos tradicionales de las relaciones internacionales (guerra y paz) y los hemos puesto a prueba en el cine infantil.

Nuestra primera intención es, por lo tanto, observar cómo los conceptos que sustentan la disciplina de las relaciones internacionales en realidad son complejos. A diferencia del realismo clásico o del neorrealismo, nosotros no creemos que la guerra y la paz sean el resultado de una lucha por el poder entre estados, ni tampoco que la estructura del sistema internacional sea la causante del perpetuo estado de naturaleza de la sociedad internacional, sino que su raíz es mucho más profunda, se encuentra en lo humano, en la construcción de imaginarios (cultura de paz y cultura de violencia). Para ello, hemos tomado como base una perspectiva constructivista y el cine infantil como nuestro laboratorio de estudio.

Desde la perspectiva de este trabajo, el cine es un fenómeno complejo que puede analizarse desde al menos cuatro formas distintas: el cine como arte, como expresión estética y estilística, el cine como una industria, que entretiene y genera ganancias, el cine como un medio de comunicación, que nos da información acerca de algo y, finalmente, el cine como un documento histórico que nos dice algo sobre la sociedad y su época (Peredo Castro, 2018). Sin menospreciar ninguna de sus aristas, esta investigación abordará el cine desde su valor como documento histórico. En ese sentido, para nosotros, el cine es un medio para llegar a un conocimiento, no un fin en sí mismo, de tal suerte que es posible romper sus límites textuales para llegar a lo político y, por su puesto, también a lo internacional.

Por lo tanto, nuestro trabajo no pretende ser un aporte a la teoría cinematográfica o a la semiótica de la imagen, sino más bien es un aporte disciplinario a las relaciones internacionales para complejizar los conceptos más tradicionales de dicha disciplina (guerra y paz) a través de un corpus de representaciones visuales infantiles. Así, veremos cómo los conceptos de guerra y paz en realidad están sustentados sobre una constelación simbólico-conceptual. En otras palabras, no podemos entender teóricamente la guerra o la paz sin comprender conceptos como identidad, otredad, frontera, amigo, enemigo, Estado, etc.

El texto está dividido en cuatro capítulos. El primero, es una breve revisión teórica cuyo principal objetivo es mostrar cómo es que los fenómenos culturales poco a poco entraron a las teorías de las relaciones internacionales. Así mismo, se establece un vínculo teórico entre el constructivismo, el poder suave y el cine infantil. El segundo capítulo expone brevemente el debate que hay alrededor del cine infantil, establece los parámetros del corpus y el modelo de análisis que se usará. Cabe aclarar que el modelo se hizo pensando exclusivamente en las disciplinas de las relaciones internacionales y la ciencia política, ello no quiere decir que no pueda ser usado por otros campos de estudio, siempre y cuando se esté consciente de que el modelo pretende ir al corazón político del cine, mas no a su experiencia estética o uso comunicativo.

El tercer capítulo es un apartado de carácter conceptual, en el cual se expone de manera más concreta los conceptos clave que, posteriormente, se retomarán en el análisis del

corpus, es decir, se establecen las categorías. Finalmente, el capítulo cuatro es el estudio de caso y es, por lo tanto, el que condensa los tres anteriores, cuyo objetivo principal es observar la construcción de la guerra (la cultura de violencia) y la paz (la cultura de paz) en un determinado número de cintas infantiles.

1. La cultura dentro de la teoría en relaciones internacionales

Dentro del discurso disciplinario de las relaciones internacionales, la cultura siempre ha ocupado un lugar primordial; no obstante, pocas veces ha sido incluida realmente como una variable importante o elemental dentro del cuerpo teórico de la disciplina. Durante los años noventa el teórico Joseph Nye rescata el elemento cultural por medio del concepto de “poder suave”, cuyo objetivo es mediar, hasta cierto punto, entre la ideología totalizadora de Francis Fukuyama y la cultura conflictiva de Samuel Huntington.

En general, la teoría del poder suave de Nye ha sido bien recibida por la academia, ya que ha logrado explicar ciertos procesos de política exterior que ni el realismo hegemónico ni su contraparte liberal habían podido explicar adecuadamente. Sin embargo, no deja de ser una teoría reduccionista, ya que no profundiza en el concepto de cultura, ni siquiera es capaz de dar una definición básica de lo que ésta es o lo que debe entenderse por la misma dentro de las relaciones internacionales.

De esta forma, los estudios culturales en relaciones internacionales han sido limitados. Sin embargo, cabe destacar que la cultura es el todo que rodea al ser humano. En ese sentido, somos seres biológicos, pero también seres culturales. Incluso, desde un punto de vista económico, es posible hablar de industrias culturales (cine, radio, televisión, etc.), las cuales no sólo son generadoras de ganancias globales (economía de la cultura) sino también pueden ser utilizadas como armas ideológicas. Por lo tanto, el elemento de globalidad en su consumo (y transnacionalidad desde el punto de vista de la producción de las mismas) abre paso para que la disciplina de las relaciones internacionales teorice con mayor profundidad este tipo de industrias y fenómenos sociales. No obstante, para comprender la dinámica de las industrias culturales, primero debemos aproximarnos a la naturaleza de la cultura; sin embargo, la teoría de Nye no es suficiente, por lo que deberíamos retomar postulados más profundos y adaptarlos a nuestra disciplina como los propuestos por la antropología de Clifford Geertz o la filosofía fenomenológica de Alfred Schutz.

Por lo anterior, este primer capítulo tiene el objetivo de estudiar las diferentes propuestas teóricas sobre cultura que ha habido dentro de la disciplina de las relaciones internacionales y realizar una propuesta propia a partir de estas perspectivas. Nuestra hipótesis de trabajo para este primer apartado es que, si bien, la disciplina de las relaciones internacionales se ha caracterizado por poner especial relevancia en los fenómenos culturales, esto sólo se ha hecho a nivel discurso, ya que en la práctica la mayor parte de las teorías dejan de lado este elemento. Por ello, nuestra propuesta es que, desde un punto de vista teórico y disciplinario, las mejores teorías con una base cultural son el poder suave y el constructivismo. No obstante, para llevar a cabo un análisis más profundo de la cultura es necesario “pedir prestado”, si se nos permite la expresión, algunas teorías y conceptos a disciplinas de naturaleza “no-internacionalista”.

1.1.Introducción de la cultura en el marco teórico de las relaciones internacionales

De acuerdo con la UNESCO la cultura:

Puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias... la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden (UNESCO, 1982).

Desde el punto de vista de Clifford Geertz, la cultura es una trama de significaciones, una urdimbre simbólica cuyo principal objetivo es dar orden y sentido a un mundo siempre caótico; es aquello que nos permite asirnos en el aquí y ahora (Geertz, 1987; 20). La cultura es, pues, lo humano que va más allá de lo biológico: el lenguaje, la economía, la política, las ideologías, el arte, la ciencia, la religión, etc.

La cultura, siempre contextualizada por el tiempo y la geografía, determina nuestra manera de actuar con los otros, pero también nuestra forma de actuar con nosotros mismos. Establece los límites del diálogo entre lo externo y lo interno que hay en cada uno. De acuerdo con Mircea Eliade, lo humano comienza con la cultura y la religión, no hay producto humano material, o inmaterial, que no sea, antes que todo, cultural (Eliade, 1981: 14). Así, la cultura, en su más amplio espectro, es la que “nos funda”, la que “nos hace”, la que “nos crea”. El ser humano tiene un nacimiento biológico y, también, un nacimiento cultural.

A finales de los años sesenta, después de la revolución conductista, se da un giro cultural en el estudio de las ciencias sociales, principalmente a partir de la obra de Luckmann y Berger, *La construcción social de la realidad*. Sin embargo, no sería sino hasta la década de los años ochenta cuando Philippe Braillard advertiría que, para el estudio de lo internacional, “la diversidad cultural, al igual que la dinámica histórica, debe situarse en el centro de la teoría que proponen las ciencias sociales para estudiar las relaciones internacionales” (Braillard, 1984: 676).

La breve distensión política entre las dos superpotencias mundiales durante la Guerra Fría (Estados Unidos y Unión Soviética)¹ influyó de manera decisiva el quehacer teórico en las ciencias sociales de tal suerte que, de la paranoia bélica, se pasó a un discurso más abierto. Sin embargo, por lo menos dentro de la teoría en relaciones internacionales, no es, sino hasta la década de los años noventa, cuando la cultura comienza a ocupar un lugar importante en el quehacer teórico de la disciplina.

En efecto, tal como afirma Yosef Lapid, “la erupción global de los nacionalismos separatistas, combinados con el abrupto fin de la guerra fría han forzado, de manera directa e inexorable, a la comunidad de expertos en relaciones internacionales a repensar el estatus teórico de la cultura y la identidad en la política mundial” (Lapid, 1997: 4).

¹ La *détente* fue un corto período en la historia de las relaciones políticas entre la Unión Soviética y Estados Unidos, cuya principal característica fue la cordialidad entre ambas superpotencias tras la Crisis de los Mísiles de los años sesenta. Durante este período (que la mayoría de los historiadores sitúan entre 1969 y 1975) se lograron los acuerdos más importantes sobre reducción de armamentos (Cuadra Rojas, 2013).

La disciplina de las relaciones internacionales inició oficialmente en el año de 1919 inmediatamente después de la Gran Guerra. Claro, esto no fue ni una coincidencia ni mucho menos cuestiones del azar, lo cierto es que la destrucción que dejó el espíritu belicista había sido tan espantosa que la humanidad quedó conmovida pero, sobre todo, se volcó a tratar de hallar las causas de la guerra para promover la paz a través de un arduo trabajo intelectual.

Las preguntas claves que surgieron entre los académicos fueron ¿qué provoca la guerra?, y mucho más importante, ¿cómo detenerla? Durante sus primeros años de vida, los estudiosos dedicados a esta nueva disciplina fueron optimistas, ya que, de acuerdo a sus perspectivas, tanto el comercio internacional como el derecho serían capaces de eliminar cualquier rastro de belicosidad. No obstante, la Segunda Guerra Mundial terminaría por romper todas sus expectativas kantianas sobre la viabilidad de una “paz perpetua”.

Así, desde ese momento se han venido desarrollando tres paradigmas principales para estudiar la realidad internacional: a) realista: donde se encuentran todas aquellas teorías que van dirigidas a estudiar el mundo de la política internacional desde una visión clásica, es decir, donde el principal componente es la lucha de los Estados por el poder y todos los demás aspectos quedan supeditados a la guerra y a la seguridad nacional; b) economicista: donde se sitúan aquellas teorías que basan su análisis a partir de elementos pura o casi puramente económicos; c) juricista: en la que, al igual que en el realismo, el Estado es el principal actor, no obstante, difiere de éste en el sentido de que las relaciones interestatales se entienden sólo en función de tratados, acuerdos, protocolos, etc. Es decir, hay una interpretación desde el derecho internacional (Barbé, 1995: 41-71). Si bien, todas estas perspectivas han tenido aportes incalculables y loables para racionalizar teóricamente el agitado medio internacional, lo cierto es que, en algunos aspectos, sus alcances aún son muy limitados, escapando de su esfera de comprensión otros fenómenos como los culturales.

Entonces, y a propósito de este último punto, otra vez la compleja realidad hizo surgir nuevos debates, esta vez acaecidos por el fin de la Guerra Fría. La globalización se convirtió en el nuevo epígrafe de la disciplina, sin embargo, los viejos paradigmas no fueron o no han sido capaces de explicar la nueva realidad internacional. La cultura y las ideologías

comenzaron a ser temas importantes, no obstante, su estudio se vio limitado por los rígidos marcos de las interpretaciones económicas y políticas.

Al respecto, el primer teórico en tener eco dentro de los estudios internacionales a nivel global fue Francis Fukuyama, quien en el año de 1989, dio una conferencia titulada “¿Fin de la Historia?” en la Universidad de Chicago. A finales de ese mismo año ésta se convertiría en un famoso y escandaloso artículo publicado en la revista de política exterior *The National Interest*. Tal fue la polémica que desató el autor que, en el año de 1992, su argumento sería desarrollado con mucho mayor detenimiento en su libro intitulado como *El fin de la Historia y el último hombre*, financiado en su mayor parte por la RAND Corporation.

La tesis principal del filósofo, historiador y politólogo estadounidense fue que la Guerra Fría fue la última gran conflagración de la humanidad, pues los hechos empíricos que llevaron a la derrota de la URSS demostraron que el liberalismo político y económico fueron más fuertes que sus contrapartes “absolutistas” y totalitarias, con ello se llegaba a la finalización del proyecto moderno y libertario iniciado desde la Revolución Francesa y la Independencia de los Estados Unidos. Para su argumentación se valió principalmente de la teoría histórica hegeliana, marxista y weberiana.

Desde su punto de vista, esta tendencia de las sociedades a transformarse en democracias, individualistas y con ciudadanos libres, se debió a la propia naturaleza humana pues, retomando las ideas de Platón, explica que existen tres partes en el alma, “una parte que desea, una parte que razona y una parte a la que llama *thymos*, ‘ánimo’ o ‘coraje’... [Así] el deseo y la razón se bastan juntos para explicar el proceso de industrialización y, de modo más general, una gran parte de la vida económica. Pero no pueden explicar la lucha por la democracia liberal, que en fin de cuentas se deriva del *thymos*, la parte del alma que reclama conocimiento” (Fukuyama, 1992: 17-19).

Según las palabras del propio autor, su libro “consistió de dos distintas partes, la primera una investigación empírica de varios eventos, ambos contemporáneos e históricos, y una segunda ‘normativa’ o teórica que deseaba evaluar la democracia liberal contemporánea”

(Francis Fukuyama, 1995: 28). En síntesis, no se trataba de desvirtuar a un mundo lleno de acontecimientos, sino más bien demostrar la factibilidad y perdurabilidad de la democracia liberal. Sea como fuere, lo cierto es que su tesis significó “adoptar un viraje en las pretensiones universalistas de la geopolítica norteamericana” (Orozco, 1992: 106), pues en su teoría se “ha creado un sistema cerrado, basado en verdades fundamentales [...] ve al mundo irreversiblemente destinado a ser según su modelo” (Sandoval, 2006: 73).

En realidad, ya desde finales del siglo XIX, esta idea metafísica y teleológica de la historia había sido superada por autores como Dilthey en su obra máxima *Introducción a las ciencias del espíritu*. Ante la tesis de Fukuyama, Samuel Huntington afirma que “es pura soberbia pensar que porque el comunismo soviético se ha derrumbado, Occidente ha ganado el mundo para siempre, y que los musulmanes, chinos e indios, entre otros, van a apresurarse a abrazar el liberalismo occidental como la única alternativa” (Huntington, 1998: 77).

Así, Samuel Huntington respondería a los postulados del filósofo hegeliano con una teoría alternativa. En el verano de 1993, publicaría un artículo titulado “The Clash of Civilizations?”, que originalmente también comenzó como una conferencia, en la influyente revista estadounidense de política internacional *Foreign Affairs*. Como en el caso de Fukuyama, las controversias fueron tantas que éste acabaría por realizar una versión más extendida de sus postulados en un libro editado en el año de 1996 con el título de *El choque de civilizaciones y la reconfiguración del nuevo orden mundial*, cuyo financiamiento vendría principalmente de la Fundación John M. Olin y la Fundación Smith Richardson.

Desde su perspectiva, el mundo lejos de seguir una historia lineal hacia la democracia liberal y el sistema capitalista es y será conflictivo, pues hay diferencias culturales tan profundas que es casi imposible un entendimiento. Para su análisis divide al mundo en ocho civilizaciones (china, japonesa, hindú, islámica, ortodoxa, occidental, latinoamericana y africana), siendo la cultura Occidental la que más le preocupa. Sin embargo, el contacto entre las civilizaciones será más agreste según el grado de disonancias culturales, es decir, será más fácil que un país occidental logre un acuerdo amistoso con un país latinoamericano que con uno musulmán.

Para Huntington, el principal problema es que la modernización y la occidentalización no son la misma cosa. Un país puede modernizarse sin occidentalizarse, por ejemplo menciona el caso de Japón y China. En este sentido, los países no occidentales pero modernos pueden representar una grave amenaza a Occidente, pues éstos fácilmente podrían desarrollar una amplia capacidad armamentística, por lo que, según las propias palabras del autor, “esto requerirá que Occidente mantenga un poder económico y militar necesario para proteger sus relaciones frente a estas civilizaciones” (Huntington, 1993: 49). No sólo eso, sino que desde su óptica el mundo debería ser conformado por estados cerrados ya que, al hablar de multiculturalismo, afirma que “la historia demuestra que ningún país así constituido puede pervivir por largo tiempo como una sociedad coherente. Unos Estados Unidos de múltiples civilizaciones no serán los Estados Unidos, serán las Naciones Unidas” (Huntington, 1998: 367).

Así, el análisis de Huntington termina por ser una reflexión poco profunda y bastante mecanicista. Las culturas parecen una realidad dada e inamovible, dejando de lado otros factores como el dinamismo social, la economía o la política, un estudio que pretende ser holístico pero que finalmente cae en un determinismo cultural etnocéntrico (en el cual Occidente –conformado por Estados Unidos y Europa- es la civilización más avanzada que debe de protegerse de la “otredad incivilizada”). Sin embargo, lo interesante de la tesis del politólogo estadounidense fue el hecho de ser uno de los primeros en entender las relaciones internacionales a partir de elementos culturales.

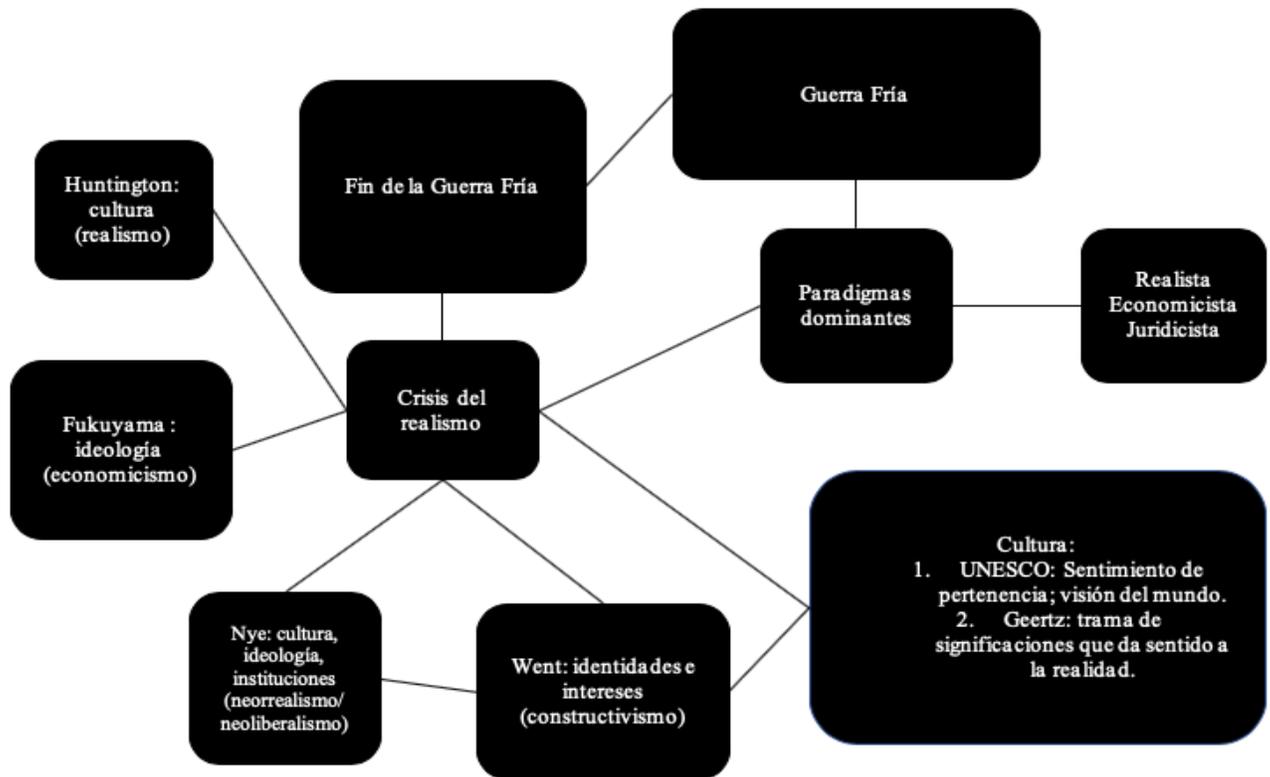
Pero, este “pensar monolítico” de la cultura por parte de Huntington, tiene su razón de ser en el hecho de que su teoría en realidad jamás se desprendió del paradigma realista. Y es que, a pesar de su fortaleza metodológica, esta visión dominante en las relaciones internacionales, ha sido incapaz de integrar adecuadamente a la cultura y a la identidad, o identidades, dentro de su cuerpo teórico (Lapid, 1997: 4), debido, principalmente, a su naturaleza racionalista y positivista. En ese sentido, para Beate Jahn, los problemas de la cultura y la identidad son incompatibles con el realismo en virtud de que éste se sustenta en apriorismos y supuestos ontológicos demasiado rígidos (Jahn, 2003: 30-31).

A pesar de que la cultura no ha tenido tanta relevancia para las teorías tradicionales (realismo, idealismo, neorrealismo y neoliberalismo), lo cierto es que, para algunos autores, en realidad “la cultura está en el corazón mismo de las RI porque es por ésta que descubrimos nuestros intereses y a la vez reconocemos filias y fobias de regiones o países del mundo” (Villanueva, 2013: 243). Desde este punto de vista, los Estados, antes que encuentros políticos o económicos, tienen encuentros culturales. Es así que la cultura, o más concretamente, las prácticas culturales, son las que logran aterrizar el fenómeno abstracto de las relaciones internacionales a la vida cotidiana.

Incluso desde un punto de vista teológico, o religioso, la cultura es un potencial humano innegable a pesar de su no corporeidad. Según el Evangelio de San Mateo, “No sólo de pan vivirá el hombre”... pero, podríamos añadir, tampoco sólo de palabras. Ese “no pan” al cual se refiere Jesús en las Escrituras es la cultura o, en otros términos, son las ideas, la religión, la ciencia, el conocimiento, las artes, lo inmaterial en el plano físico pero plenamente existente en la realidad cotidiana; es, pues, la metafísica que sustenta nuestro ser psíquico más allá de nuestro ser biológico. Sin embargo, debe haber un equilibrio entre lo corpóreo y lo etéreo.

Así mismo, dentro del mundo de la política internacional, la cultura puede ser vista como “una herramienta de entendimiento y creación de significados, con el fin de establecer vínculos, comunicación y cooperación entre los pueblos y sus nacionales” (Villanueva, 2013: 243). No obstante, tampoco pueden descartarse escenarios más negativos, de allí que para algunos autores, la cultura es en sí misma un fenómeno dialéctico, que lo mismo une que separa. Finalmente, dentro de la disciplina de las relaciones internacionales, podemos señalar que existen dos teorías en donde la cultura es relevante: el poder suave y el constructivismo, siendo en esta última donde la reflexión sobre la cultura se complejiza al analizarla a través de conceptos clave como: la identidad, la otredad y la representación.

Cuadro 1: Integración de la cultura al aparato teórico de las relaciones internacionales



Fuente: elaboración propia.

1.2. Más allá del “poder suave”: el constructivismo en relaciones internacionales

El constructivismo social llegó a las Relaciones Internacionales hasta la década de los años noventa, principalmente por medio de Alexander Wendt. Siguiendo como modelo las investigaciones de Wendt, una buena parte de los estudios constructivistas en relaciones internacionales se han ocupado de analizar ontológicamente la anarquía del sistema internacional (¿por qué es anárquico y cómo deben ser diseñadas las instituciones internacionales para disminuir esta anarquía?) pero, también, de algunas cuestiones culturales profundas como las identidades (nacionales, regionales y transnacionales). Así mismo, la teoría del poder suave de Joseph Nye también se ha ocupado de estudiar la cultura, aunque sin complejizar dicho fenómeno.

Para Nye, la consecuencia más importante de la globalización en la política exterior de los estados ha sido el poder suave. Según el autor estadounidense, antiguamente los Estados sólo se preocupaban por hacer la guerra y la paz; no obstante, las problemáticas transnacionales han obligado a estos a dar, cada día, más importancia a la negociación. Sin embargo, no todos los Estados tienen la misma capacidad de negociación porque no todos tienen las mismas armas o elementos. Mientras que otrora las armas de destrucción masiva o la capacidad bélica eran los mejores instrumentos para negociar; en la actualidad son la cultura y la ideología las herramientas más eficaces para promover o firmar acuerdos más exitosos (ver cuadro 2 y cuadro 3).

Cuadro 2: Recursos de poder de las principales potencias de acuerdo a Joseph Nye en el siglo XX

<p>Estados Unidos</p> <p>Fuentes: ciencia, economía, cultura popular</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marcas comerciales • Prestigio de escuelas de negocio • Inmigrantes • Exportación de programas de TV • Alumnos extranjeros e investigadores en Universidades • Libros publicados • Ventas de discos • Páginas <i>web</i> • 1° en premios Nobel científicos; 2° en literarios • Publicación de artículos científicos • Turistas
<p>Japón</p> <p>Fuentes: ciencia, economía</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Patentes • Ciencia y tecnología • Esperanza de vida
<p>Europa</p> <p>Fuentes: cultura (lengua, arte, literatura, música, moda y comida) y valores europeos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gasto público en acción cultural exterior • Gasto público en ayuda al desarrollo • Gasto público en diplomacia pública • Lenguas (francés y español) • Premios Nobel de literatura • Demandas de asilo • Calidad de vida • Fútbol como deporte mundial

Extraído de Joseph Nye, (1991), *La naturaleza cambiante del poder norteamericano*, Buenos Aires: Grupo Editorial Latinoamericano.

Cuadro 3: Recursos de poder desde el siglo XVI al XX de acuerdo con Joseph Nye

<i>Período</i>	<i>Estado líder</i>	<i>Principales recursos</i>
Siglo XVI	España	Lingotes de oro, comercio colonial, ejércitos mercenarios, vínculos dinásticos.
Siglo XVII	Holanda	Comercio, mercado de capital, armada.
Siglo XVIII	Francia	Población, industria rural, administración pública, ejército.
Siglo XIX	Gran Bretaña	Industria, cohesión política, finanzas y créditos, armada, normas liberales, ubicación insular (fácil de defender).
Siglo XX	Estados Unidos	Escala económica, liderazgo científico y técnico, cultura universalista, fuerzas

		armadas y alianzas, regímenes internacionales liberales, centro de las comunicaciones transnacionales.
--	--	--

Extraído de Joseph Nye, (1991), *La naturaleza cambiante del poder norteamericano*, Buenos Aires: Grupo Editorial Latinoamericano.

De esta forma, para los partidarios del poder suave de Nye:

El poder se ejerce cada vez más a través de la persuasión, es decir, la influencia en lugar de la amenaza y la coacción. Lo *suave*, entonces, consiste en la capacidad de un estado para establecer una agenda política influyente en “las preferencias y los intereses” de otros estados. El poder suave se define como cultura en un sentido amplio, es decir, estilo de vida, tecnología, normas y valores como medio para influir en la opinión pública, organizaciones e instituciones (Villanueva, 2013: 252).

Sin embargo, los postulados de Nye no representan en realidad una innovación en el estudio de la política exterior, sino más bien una nueva forma de conceptualizar una estrategia negociadora muy antigua entre los Estados. Desde el punto de vista de los historiadores, la diplomacia cultural (o poder suave en los términos de Nye) se ha vuelto más evidente con la globalización, pero casi siempre ha sido un punto medular en las decisiones del Estado para con el exterior.

Por ejemplo, para Carlos Ortega, la diplomacia cultural sólo puede desarrollarse cuando el Estado entiende que la cultura es el lugar donde la sociedad reflexiona, idealiza y toma acción de sí misma. Sin embargo, la tecnificación, mercantilización y la ultraspecialización han dañado a la cultura. La educación se ha ocupado de cubrir parcialmente las necesidades del mercado en vez de centrarse en las necesidades orgánicas de la sociedad (Ortega, 2015: 79-83).

Si bien, la ciencia y la tecnología son productos culturales, muchas de las veces éstos no han ayudado a un desarrollo profundo de la misma. La ultraspecialización ha generado disciplinas apartadas del tejido social y, por lo tanto, desconectadas de las necesidades de la comunidad.

La diplomacia cultural no debería ser ni neocolonial (imposición explícita o implícita de ideologías y concepciones del mundo), ni limitada (sólo promover el país como un destino turístico); sino más bien un instrumento civilizatorio (unión de pueblos). Retomando a Carlos Ortega, la diplomacia cultural debería ser importante porque “hacer cultura” es potenciar la realización humana; es el camino más idóneo para participar creativamente en la construcción del mundo (Ortega, 2015: 79-83).

Desde esta visión, la cultura no debería entenderse en un sentido numérico, matemático o estadístico, sino desde una perspectiva plenamente humana. La tecnificación de nuestra época ha llevado a la mayoría de los Estados a interpretar la cultura en razón de su practicidad; en otras palabras, la economía y la política han absorbido la cultura, a pesar de que son parte de ésta (la urdimbre de significaciones que rodea el todo del ser humano en términos de Geertz).

Actualmente, dentro de la economía ha nacido una nueva subdisciplina, la economía de la cultura; la cual pretende, en términos muy generales, analizar y mejorar la manera en que los productos culturales (vistos como recursos escasos) se distribuyen en la sociedad. Los estados, con ayuda de la economía de la cultura, deben encontrar la manera de llevar “el no pan bíblico (‘no sólo de pan vive el hombre’)” a la mayor parte de la población. En la actualidad prácticamente todos los bienes culturales han adquirido un valor económico; en ese sentido, los gobiernos tecnócratas han decidido que la cultura no es importante mientras no exista un beneficio económico o político. Los seres humanos somos seres culturales; es pues, la necesidad del “no pan” lo que nos diferencia de otros animales. No se trata de recortar otros rubros en pos de la cultura, pues se estaría cayendo en la misma lógica que se está criticando, sino más bien de darle a ésta, a la cultura, su justa dimensión y, a partir de estudios profundos y complejos, como los propuestos por la economía de la cultura, maximizar el acceso de la población, o poblaciones, a los productos culturales; hacer vivir la cultura y no sólo medirla.

Es cierto que esta “maximización” cae de nueva cuenta dentro de una lógica racionalista; sin embargo, para eliminar por completo esta visión en la administración pública

primero, debería haber, un cambio sistémico general. Por lo tanto, no se trata de negar por completo la lógica racionalista, sino más bien de hacerla más compatible con la esencia de la cultura y la democracia; de eliminar, en la medida de lo posible, su raíz mecanicista y hacerla más humana.

La cultura, como ese todo que rodea la vida del ser humano, ha sido menospreciada por las relaciones internacionales. La tradición realista, imbuida en el paradigma mecanicista de Hobbes, ha preferido estudiar al Estado como un ente racional y, por lo tanto, desconectado artificialmente de la cultura. Cuando Huntington, Fukuyama y Nye tratan de integrar la cultura a sus análisis lo hacen sin desvincularse completamente de esta concepción mecánica. Luego entonces, la cultura se dibuja, por lo menos dentro de sus estudios, como un monumento monolítico, vacío y estático, se olvidan que el Estado es parte de la cultura y la cultura es parte del Estado, que hay una relación mucho más profunda y dialéctica, es un ir y venir, un transformarse continuo.

Por lo tanto, para evitar caer en reduccionismos positivistas, debemos aclarar que cuando hablamos de cultura debemos hacerlo siempre en su sentido plural. No hay una cultura sino una diversidad de culturas. De acuerdo con Lluís Duch, “la cultura en sí no existe, sino que siempre pensamos, actuamos y sentimos a partir de las posibilidades que nos ofrece una cultura específica” (Duch, 2012: 52). Pero, además, agrega, “el hombre es, al mismo tiempo, creatura –sujeto paciente- y creador –sujeto agente- de la cultura-de su cultura... es la obra de su actividad simbólica, que organiza el espacio y el tiempo para que se vuelva susceptibles de ser habitados por ellos” (Duch, 2012: 52). Por lo tanto, el análisis de la cultura se vuelve indispensable para cualquier tipo de ciencia o disciplina que coloque al ser humano como el centro de su reflexión, ya que ésta es el marco en el cual cualquier tipo de actividad humana se lleva a cabo.

Tanto la cultura, como la sociedad, son construcciones sociales. Nada está predeterminado, no existe un destino final en la historia. No obstante, si aceptamos que lo social y lo cultural se construyen, entonces también debemos aceptar que un construir implica, al mismo tiempo, un desconstruir. Así, “se deben de reinterpretar los textos,

mostrando no sólo lo que presuponen, no sólo las diferentes interpretaciones que pueden originar, sino también aquello que no mencionan, y también revelar lo que está oculto” (Allan, 2001: 102). Es decir, se debe leer el texto pero, también, se debe leer el subtexto, o lo visible y no visible como veremos más adelante con Pierre Sorlin cuando habla del análisis filmico como un documento histórico, político y social (y, en nuestro caso, también internacional o de política exterior). Quizá es por ello que el constructivismo recurre a la historia pero, a diferencia del positivismo que trata de encontrar en aquélla leyes invariables y repetibles a lo largo del tiempo, para los constructivistas ésta “se convierte en una esfera de diferencia, de variación, de entendimiento del presente extraído de contrastes y conexiones contingentes... [Finalmente, se vuelve a la exhortación marxista] de que el propósito de la teoría no es sólo entender el mundo, sino cambiarlo [...]” (Reus-Smit, 2012: 66). De esta forma, el estudio de la cultura y lo social desde el constructivismo en relaciones internacionales se coloca entre el positivismo y la posmodernidad.

A partir del argumento anterior, es posible afirmar que la realidad internacional es un texto y, como tal, puede construirse, pero, al mismo tiempo, también puede desconstruirse. La hegemonía teórica del realismo ha marcado el análisis de la realidad internacional desde un punto de vista particular y único, como si dicha realidad fuese unívoca y estática; es una reflexión que se hace desde, para y por la cultura Occidental. Sin embargo, al mismo tiempo, dicha reflexión, en realidad, no se hace desde el Occidente en su totalidad, sino principalmente desde los polos hegemónicos más importantes dentro de la academia (entiéndase Estados Unidos, Inglaterra, Alemania, Francia y España principalmente).

No es que el constructivismo deje de reconocer la importancia del poder en las relaciones sociales, por el contrario, dentro de la teoría del constructivismo social Berger y Luckmann afirman que, en la mayoría de los casos, las problemáticas que surgen entre subuniversos simbólicos alternativos o instituciones alternas se resuelven por medio de relaciones de poder y violencia. Según sus palabras, “El enfrentamiento de universos simbólicos alternativos implica un problema de poder... la cuestión de cuál de las dos prevalecerá dependerá más del poder que de la habilidad teórica de los legitimadores respectivos” (Berger y Luckmann, 1968: 140); no obstante, a diferencia del realismo, el

constructivismo reconoce que la solución del conflicto no se dará siempre de la mismo forma, sino que esta aplicación del poder se dará según el tiempo histórico y una cultura concreta.

La cultura y lo social no son dos universos separados, sino que son la base de una misma realidad compleja y, como tal, esta realidad no sólo es susceptible de interpretarse, sino que debe interpretarse. Por lo tanto, la realidad se interpreta, no existe una realidad única “ahistórica”, “acultural” o “apsicológica”, sino un mundo construido cultural e históricamente por nuestros antecesores, nuestros pares y por nosotros mismos. En otras palabras, “no podemos existir como tales, sino a condición de interpretar el mundo en el que vivimos, interpretar las acciones, gestos y palabras que nos comunican nuestros congéneres e interpretar nuestros propios actos, pensamientos, actitudes y discursos” (Bech, 2015: 11).

El peligro analítico de concebir la cultura tal como el realismo, o el poder suave de Joseph Nye, lo hacen, es su alto grado de reduccionismo. La cultura no es una, no es algo simple, no es algo dado, sino más bien una compleja articulación de significados y símbolos que dotan, al ser humano, de un marco para no sólo comprender la realidad, sino para vivirla. Ahora bien, en 1939, Harold Nicholson escribía que, después de la guerra de 1914-1918, la consciencia de lo internacional se había generalizado en las masas, principalmente porque “por una parte se cayó en la cuenta de que un país puede ser llevado [...] a políticas que implican compromisos definidos con potencias extranjeras, y de que, si surge una crisis de importancia capital, el pueblo puede verse enfrentado, de la noche a la mañana, con la alternativa de tener que repudiar promesas que se formularon en su nombre, o bien de precipitarse en las hostilidades” (Nicholson, 1994: 16-17). No obstante, nada hay aparentemente más alejado de la vida cotidiana que lo internacional.

A diferencia del realismo o de la cultura vista desde el poder suave de Joseph Nye, la teoría del constructivismo es capaz de establecer un vínculo entre la vida cotidiana y lo internacional por medio de una idea compleja de lo que es la cultura y lo social. Desde esta perspectiva, todo tiene su origen en lo cotidiano, desde las cosas más simples como saludar, despedirse, ducharse, comer, hasta las más complejas como la religión o la ciencia. Creamos universos simbólicos para darle sentido a nuestro aquí y ahora. Saludamos estrechando

nuestras manos o haciendo una leve reverencia porque tiene sentido para nosotros, un significado que sólo es posible descifrar cuando reflexionamos acerca de ello. Leemos la biblia porque tiene sentido, vamos a la escuela porque tiene un sentido, usamos tal o cual medicamento porque tiene un sentido. A medida que ese universo simbólico se va haciendo más complejo se va alejando de más en más de lo cotidiano. Entonces, la distancia que existe entre el universo simbólico de la sociedad internacional y la persona que camina diariamente a su trabajo, el recolector de basura que pasa todos los días a las siete de la mañana, la empleada de limpieza de algún restaurante u hotel, el niño que juega “a los carritos”, el ejecutivo de atención a clientes de alguna institución financiera, el cura que da su sermón todos los domingos o cualquier otro, se percibe francamente abismal.

En efecto, en la misma línea reflexiva de Nicholson, podemos afirmar que los conflictos internacionales, aunque aparentemente se encuentran alejados de nuestra vida cotidiana, pueden llegar a afectarnos pues, por el simple hecho de ser parte de una comunidad política y haber cedido, por medio de un contrato social, parte de nuestra soberanía a un ente diferente a nosotros mismos para ser protegidos por éste, al mismo tiempo, nos hace vulnerables a las decisiones que este ente (el Estado) tome con respecto a su forma de actuar en el medio internacional. Una guerra o un tratado siempre cambiarán nuestras vidas aunque no lo parezca. En otras palabras, la política exterior de los estados afecta nuestro aquí y ahora, lo queramos o no.

Ese alejamiento de lo cotidiano hace que las relaciones internacionales sea una disciplina cuyas reflexiones son casi totalmente abstractas. Prueba de ello es el concepto de cultura en la teoría de Huntington y en la teoría de Joseph Nye. En ambos casos, la cultura no logra aterrizar y aparece como algo que está allí pero que no sabemos realmente qué es o cómo puede hacerse palpable. En ese sentido, la cultura puede servirnos para hacer análisis más concretos de la realidad internacional, ya sea desde la diplomacia, ya sea desde la economía de la cultura o desde las industrias culturales.

Es curioso que, en una propuesta teórica que invoca a la cultura como base para entender la política exterior contemporánea de los Estados, Joseph Nye jamás se hubo

preocupado por reflexionar más allá de unas cuantas líneas sobre la misma. Analiza el poder, la hegemonía, la economía, incluso da algunas pinceladas de filosofía de la historia al discutir la teoría del cambio hegemónico de Paul Kennedy, pero jamás trata de dar siquiera una leve aproximación a la concepción de cultura.

Posteriormente, en un ánimo por actualizar sus postulados teóricos, Joseph Nye y Suzanne Nossel desarrollaron la teoría del poder inteligente (*smart power*). Desde esta perspectiva “nueva”, la cultura, las instituciones y la ideología siguen siendo importantísimas herramientas de poder para el Estado pero, ante las nuevas amenazas globales (principalmente el terrorismo y el narcotráfico), la violencia física del Estado continua siendo medular para mantener el orden. Por lo tanto, el poder inteligente es la capacidad que tiene un Estado para combinar en una sola estrategia el poder suave y el poder duro. Sin embargo, como otrora, Nye, y sus partidarios, vuelven a obviar la reflexión sobre la cultura.

Las aproximaciones teóricas de Nye son un intento para flexibilizar los límites del paradigma del realismo político pero sin salirse de éste. Hay que reconocer que, tanto Huntington como Fukuyama, sembraron las bases teóricas dentro de la corriente principal en los estudios internacionales para analizar los problemas tradicionales de la sociedad internacional desde un punto de vista más abierto. Por su lado, Joseph Nye logró unir dos propuestas aparentemente discordantes (la ideología de Fukuyama y la cultura de Huntington) en un cuerpo analítico coherente. En ese sentido, Nye ha ayudado a abrir el debate en el paradigma realista, mas no ha sido un cambio paradigmático, ni mucho menos una innovación teórica. Para un análisis del poder hegemónico y de la política exterior en términos de poder, la teoría de Nye es, hasta cierto punto, acertada. Sin embargo, para un estudio de la cultura, como un todo complejo, dentro de la sociedad internacional y, por lo tanto, desde la disciplina de las relaciones internacionales, el marco teórico que nos ofrece Joseph Nye es insuficiente. Por el contrario, el constructivismo ofrece una mejor vía para comprender el fenómeno de la cultura.

En principio se puede afirmar que, en el marco de la disciplina de las relaciones internacionales, “la principal propuesta teórica del constructivismo es que la conducta del Estado se construye por el pensamiento, la identidad y las normas sociales de las élites” (Mingst, 2006: 139). No obstante, como bien aclara Arturo Santa Cruz, los postulados centrales del constructivismo permiten estudiar al Estado no como un ente unitario, racional y ahistórico, sino como un fenómeno complejo y multidimensional (Santa Cruz, 2013: 36-50). El reconocimiento oficial del constructivismo como parte del marco teórico de las relaciones internacionales tuvo lugar oficialmente “en 1988 cuando en un discurso inaugural de la XXIX Convención Anual de la Asociación de Estudios Internacionales, Robert Keohane a lo que entonces él denominó como enfoque reflexivista –y que después sería conocido como constructivista- como uno de los dos contenidos principales en torno a las instituciones internacionales” (Santa Cruz, 2009: 10).

De acuerdo con Keohane, en el estudio de las relaciones internacionales se han gestado dos grandes perspectivas o visiones. Por un lado, el racionalismo, cuya base metodológica se encuentra en el método científico y deductivo; por el otro, el reflexivismo, que utiliza principalmente el método inductivo, histórico o dialéctico para analizar la realidad. De esta forma, la aproximación reflexivista “se centra en el impacto de la subjetividad humana y la incorporación de las relaciones internacionales contemporáneas y en las prácticas pre-existentes” (Keohane, 1988: 379). Por lo tanto, “para el constructivismo, el sistema internacional es inherentemente intersubjetivo” (Santa Cruz, 2013: 48).

Como tal, el término de “constructivismo” fue acuñado para las relaciones internacionales por Nicholas Onuf en 1989 para “aquellas explicaciones que intentaban dar cuenta del mundo en construcción que se observaba con el fin de la Guerra Fría” (Bravo y Sigala, 2014: 436), en las cuales se englobaron posturas no racionalistas, pero tan diferentes como “los cognoscitivistas, los postestructuralistas, las feministas originarias y las posmodernas, los teóricos del dominio y los estructuracionistas [quienes] comparten la preocupación por la cuestión sociológica básica que los racionalistas ponen entre paréntesis: la cuestión de la formación de la identidad y el interés” (Wendt, 2009: 128) (ver cuadro 4).

Cuadro 4: Diferencias esenciales entre las principales teorías en relaciones internacionales de acuerdo a Karen Mingst

	Liberalismo/ institucionalismo neoliberal	Realismo/ Neorrealismo	Radicalismo/Teoría de la Dependencia	Constructivismo
Actores clave	Estados, grupos no gubernamentales, organizaciones internacionales	Estados, el sistema internacional	Clase sociales, élites transnacionales, corporaciones multinacionales	Individuos, entidades colectivas
Visión del individuo	Básicamente buena; dispuesto a cooperar	Busca el poder; egoísta y antagonista	Acciones definidas por la clase económica	La unidad principal, en especial las élites
Visión del Estado	Persigue obtener poder; actor unitario; tiene un solo interés nacional	Busca poder; actor unitario; busca su interés nacional	Agente de la estructura capitalista internacional y ejecutor al servicio de la burguesía	Conducta del Estado definida por creencia de élites, normas colectivas e identidad social
Visión del sistema internacional	Interdependencia entre los actores; sociedad internacional; anarquía	Anarquía; estabilidad en el sistema de equilibrio de poder	Altamente estratificado; dominado por el sistema capitalista internacional	Nada se explica sólo por las estructuras internacionales
Opiniones sobre el cambio	Probable: el cambio es un proceso deseable	Potencial de cambio bajo; transformaciones estructurales lentas	Busca cambio radical	Se cree en el cambio

Extraído de Karen Mingst, (2006), *Fundamentos de las relaciones internacionales*, México: CIDE.

Por lo anterior, el constructivismo centra sus reflexiones en torno a las estructuras normativas, las identidades, los intereses (estatales) y, por supuesto, la cultura. Esta última no entendida en términos reduccionistas, sino más bien complejos, es decir, la cultura como un proceso simbólico que dota de sentido nuestro quehacer en el mundo. Sin embargo, tal como destacan algunos expertos, existen dos tipos de constructivismos, por una parte el

constructivismo moderado y, por la otra, el constructivismo posmoderno o, a veces también llamado, radical.

Para Wendt, el constructivismo moderado, clásico o tradicional, consiste en tender un puente entre el positivismo y la visión posmoderna (con todas sus variantes) (Wendt, 2009: 128). De esta manera, el constructivismo, al igual que el positivismo, “acepta la existencia de una realidad externa cognoscible (aunque ni objetiva ni subjetiva, sino intersubjetiva); reconoce la distinción sujeto/objeto para fines de investigación y admite que existen ideas y creencias en el mundo que pueden calificar como verdades susceptibles de ser conocidas mediante la ciencia” (Bravo y Sigala, 2014: 437).

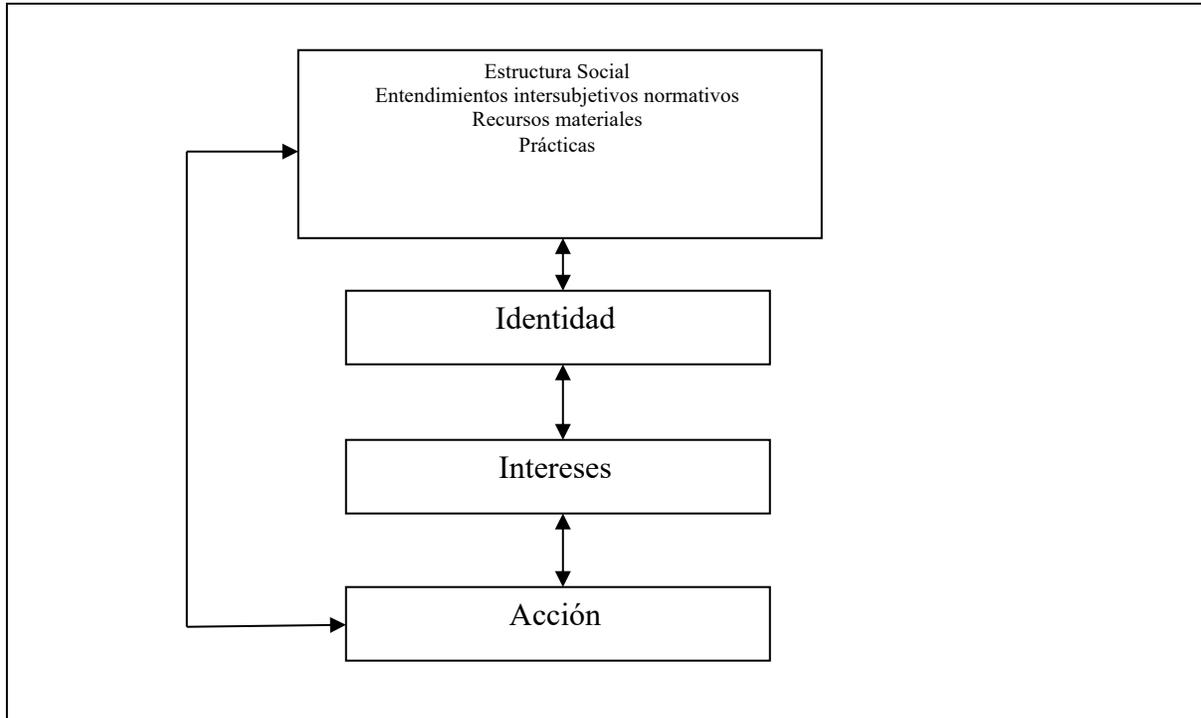
En ese sentido, desde el punto de vista del constructivismo “clásico”, aunque una gran parte de las investigaciones constructivistas se han centrado en el papel que juegan las instituciones internacionales formales en la creación de identidades y la modificación de la conducta de los estados a partir de la construcción de “nuevas reglas del juego”. Lo cierto es que, más allá de su aparente “formalismo”, al romper con el positivismo, en el sentido de que el constructivismo aplica un método inductivo más que deductivo, mientras que a nivel ontológico, “concibe a la realidad social no en términos de una estructura material dada sino como una ‘construcción’” (Arriola, 2013: 377) y, a nivel epistemológico, para conocer esa realidad “apela a la hermenéutica, a la historicidad y al estudio de las ideas y del discurso” (Arriola, 2013: 377), la agenda de investigación del constructivismo en relaciones internacionales es capaz de reflexionar profundamente sobre la cultura y sus implicaciones no solo en el ámbito local, sino también internacional (ver cuadro 5 y cuadro 6).

Cuadro 5: Premisas básicas del constructivismo de acuerdo a José Jesús Bravo y Miguel Ángel Sigala

- Las estructuras relevantes de las relaciones internacionales son intersubjetivas.
- Las estructuras sociales se componen de tres elementos: entendimientos intersubjetivos normativos, recursos materiales y prácticas.
- Las normas son fuente de la identidad de los actores.
- Las identidades generan y moldean los intereses de los actores.
- Los agentes y las estructuras se constituyen mutuamente.

Extraído de José Jesús Bravo y Miguel Ángel Sigala (2014), “Constructivismo” en Jorge Alberto Schiavon, *et al. Teorías de Relaciones Internacionales en el Siglo XXI: Interpretaciones críticas desde México*, México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla/El Colegio de San Luis, A. C.

Cuadro 6: Constructivismo-Mapa conceptual



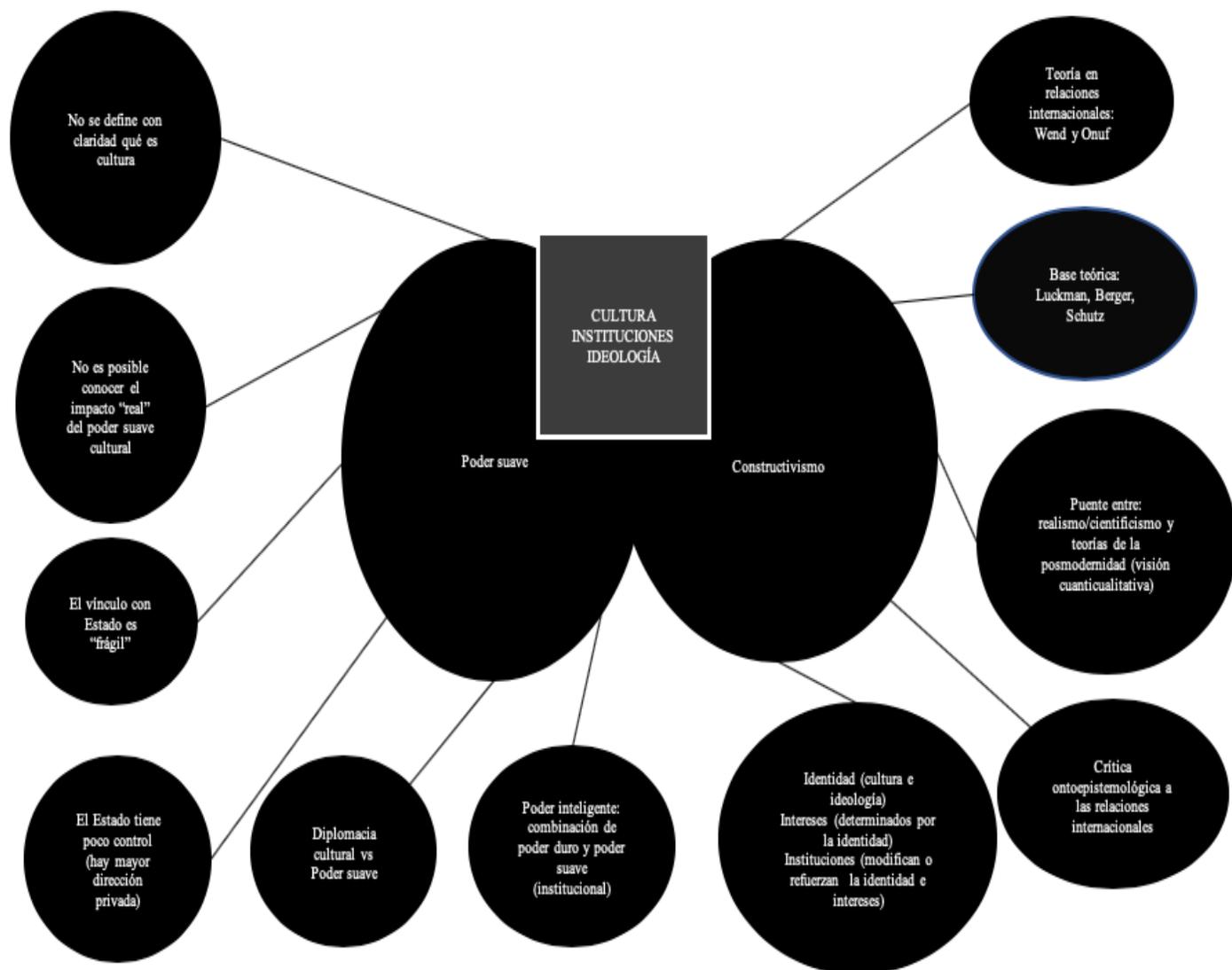
Extraído de: José Jesús Bravo y Miguel Ángel Sigala (2014), “Constructivismo” en Jorge Alberto Schiavon, *et al. Teorías de Relaciones Internacionales en el Siglo XXI: Interpretaciones críticas desde México*, México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla/El Colegio de San Luis, A. C.

Así, los métodos interpretativos en Relaciones Internacionales no sólo son esenciales para explicar el por qué de las Organizaciones Internacionales o la naturaleza de la anarquía internacional, sino también porque por su base reflexiva más que racionalista, pueden ser capaces de analizar otro tipo de fenómenos que, desde los rígidos marcos del realismo o, de las teorías cuantificadoras, son casi imposibles de estudiar, como por ejemplo: los procesos culturales, el poder blando de las naciones, los movimientos sociales internacionales, las identidades (locales o regionales), la religiosidad, etc.

A partir de la entrada teórica del constructivismo a las relaciones internacionales, los límites del positivismo han sido rotos a través de posturas cada vez más “radicales”. Entre ellas podemos destacar la teoría posmoderna, poscolonial y decolonial. Al igual que el

constructivismo, estas perspectivas “radicales” son, esencialmente, subjetivistas, o reflexivas en términos de Keohane. Por lo tanto, durante el siguiente subapartado mostraremos los aportes teóricos de estas visiones a las relaciones internacionales, principalmente centrándonos en la noción de identidad, que se ha convertido en uno de los conceptos teóricos más importantes dentro de las perspectivas teóricas-interpretativas de las relaciones internacionales (lo que incluye al constructivismo).

Cuadro 7: La cultura dentro de la teoría del poder suave y el constructivismo



Fuente: elaboración propia.

1.3.Una perspectiva “internacionalista” de la(s) identidad(es) y alteridad(es)

La llegada del constructivismo a las relaciones internacionales significó no sólo una partición epistémica, sino también una apertura temática y teórica. Como se mostró en el apartado anterior, el propio Alexander Wendt ha intentado que el constructivismo se forje como un enlace teórico (o quizá metodológico) entre las posturas más radicales de las relaciones internacionales (léase la posmodernidad, el poscolonialismo y la decolonialidad) y el positivismo. Sin embargo, la complejidad de la realidad internacional han hecho que, en ciertas temáticas, el constructivismo tradicional deba acercarse más a los “radicalismos” que al positivismo. Este es el caso, por ejemplo, de la identidad, la cual, desde el punto de vista más conservador del constructivismo, es un fenómeno cuasi fijo. Es decir, aunque se reconoce el dinamismo y la historicidad de la sociedad, la identidad se entiende de forma simple como los lazos psico-culturales que se crean y mantienen unidos a un grupo social (lengua, religión, experiencias históricas comunes, etc.).

De acuerdo con Karen Mingst, las relaciones internacionales se han estudiado sólo a partir de tres paradigmas básicos: el tradicional (donde se incluyen las posturas realistas y liberales), el conductista (donde se encuentran los métodos cuantitativos, matemáticos y economicistas) y el alternativo (cuya variación va desde el constructivismo, hasta la decolonialidad). Desde esta clasificación, lo importante de las teorías alternativas (o radicales para otros autores), es la deconstrucción de los conceptos y la reconstrucción crítica de la realidad (Mingst, 2006: 38). Dentro de este paradigma podemos encontrar trabajos tan diversos como los de Alexander Wendt, cuyo objetivo principal es indagar en los mecanismos institucionales que influyen que un Estado se comporte de una u otra manera, hasta posturas más críticas, como la llevada a cabo por Cynthia Weber, quien, de manera reflexiva, trata de “deconstruir” la idea de soberanía a través de una revisión histórica desde los filósofos más tradicionales hasta los más contemporáneos para establecer una nueva perspectiva sobre ésta. A continuación se ofrece un cuadro sintético de la clasificación paradigmática de Karen Mingst.

Cuadro 8: Paradigmas internacionales según con Karen Mingst

<i>Tipo de enfoque</i>	<i>Disciplina de origen</i>	<i>Método</i>	<i>Ejemplos</i>
Tradicional	Historia diplomática, filosofía	Identifica tendencia a través del tiempo	Tucídides, <i>La guerra del Peloponeso</i> ; Platón, <i>La república</i> ; Hobbes, <i>Leviatán</i> ; teóricos contemporáneos: Henry Kissinger y George Kennan
Conductista	Psicología, sociología, ciencia política, economía	Cree que la gente, los grupos y las sociedades actúan de maneras regulares; describe y explica patrones a fin de tener capacidad predictiva	Singer y Small, proyectos de los “Correlatos de Guerra”; bibliografía acerca de la paz democrática
Alternativo	Teoría crítica, posmodernismo	No hay una realidad objetiva; deconstruye conceptos fundamentales; muestra múltiples realidades	Cynthia Weber en sus estudios sobre soberanía; Sylvester con la cooperación empática

Extraído de Karen Mingst, (2006), *Fundamentos de las relaciones internacionales*, México: CIDE.

Para algunos especialistas, tanto el constructivismo, como los enfoques culturales y alternativos, tienen como conceptos clave la identidad (o identidades), los intereses, las estructuras, los símbolos y las representaciones, en grados distintos y con concepciones particulares de acuerdo a su propia perspectiva. En principio se puede afirmar que la identidad tiene varios niveles que pueden ir desde lo más particular (la identidad personal o individual) a lo más general (la identidad global). Sin embargo, en cualquiera de estos niveles

la cultura y la memoria son parte indispensable de la ecuación (Olivé, 2012: 161). Por lo tanto, podemos decir que la identidad cultural es un lazo psico-emocional y cultural que se crea y fortalece a través de la cultura y la memoria y por el cual las personas comparten creencias, normas, tradiciones, costumbres y valores (Olivé, 2012: 163).

Por ello, “la identidad constituye [...] un elemento clave de la realidad subjetiva y en cuanto tal, se halla en una relación dialéctica con la sociedad. La identidad se forma por procesos sociales. Una vez que cristaliza, es mantenida, modificada o aún reformada por las relaciones sociales” (Berger y Luckmann, 1968: 216). Esos procesos sociales a los cuales se refieren Berger y Luckmann, son las relaciones interpersonales, en donde los individuos “encuentran los recursos conceptuales y teóricos para interpretar y comprender el mundo (tanto natural como social), para actuar sobre él, para interactuar con otras personas y para hacer evaluaciones de tipo cognoscitivo, moral y estético” (Olivé, 2012: 167). Sin embargo, la disidencia o la anormalidad siempre son posibilidades, por lo que los sistemas sociales desarrollan mecanismos para evitar una crisis de identidad entre sus miembros a través de terapias psicológicas, normas jurídicas, productos culturales, etc. Cuando estos mecanismos fracasan, se crea una nueva identidad y lo anormal se convierte en regla. Por lo tanto, un cambio de identidad “se produce cuando la identidad aparece como problema, sea por la razón que fuere. El problema puede surgir de la dialéctica de la realidad psicológica y la estructura social” (Berger y Luckmann, 1968: 223).

Con base en los escritos de Berger y Luckmann, Alexander Wendt establece que la estructura de los sistemas internacionales está determinada por los elementos materiales (economía y armamentos), así como por los universos culturales (Wendt, 1992: 50). En ese sentido, la identidad se convierte en la llave que conecta los objetivos materiales de los actores con sus subjetividades culturales. Por lo tanto, en las relaciones internacionales, las identidades determinan el esquema cognoscitivo en el que “el actor reconoce ‘quien soy/quienes somos’ en una situación para establecer sus comprensión y expectativas” (Wendt, 1997: 51). En otras palabras, las identidades son quienes se encargan de guiar las acciones de un actor en contextos y situaciones concretas. Así mismo, Wendt divide la identidad principalmente en tres: las identidades individuales o corporales, “que se refiere a

la propia organización de las cualidades que constituyen al actor de forma particular... en el caso de los humanos se puede referir al cuerpo y las experiencias de la consciencia” (Wendt, 1994: 385); las identidades sociales, “que toman forma cuando un actor combina sus atributos y perspectivas con los otros” (Wendt, 1994: 385) y; la identidad colectiva o estatal, que es el resultado de la interacción constante de las dos primeras, lo que finalmente determina los intereses del Estado y su acciones al exterior (Wendt, 1994: 386).

Por lo anterior, la identidad puede resumirse en “un proceso en el cual los individuos o grupos se definen a sí mismos a través de procesos [sic] de socialización en los que intervienen instituciones como la familia, la escuela, la iglesia y, con más frecuencia, los medio de comunicación” (Villanueva, 2014: 245). Sin embargo, aunque el constructivismo clásico reconoce el dinamismo de la identidad por medio de la anormalidad, parece ser que ésta es un fenómeno endógeno que va de adentro hacia afuera y que minimiza o invisibiliza al otro. Es decir, el “yo pertenezco” se constituye a través de “lo igual”, de “lo que tenemos en común”. Sin embargo, desde diferentes puntos de vista deconstructivistas², la identidad no parte de la igualdad, sino más bien de la diferencia, del otro o de la alteridad. La identidad es un fenómeno complejo, pues parte del sentido de pertenencia, del “nosotros”, pero se reafirma a través del otro, de la “diferencia”. Por ejemplo, es común que, cuando alguien migra fuera de su comunidad, sienta un tipo o grado de nostalgia al recordar su hogar, ya que, entre muchos otros factores, se da cuenta de que en ese nuevo lugar es un “extranjero”, un “diferente”.

En términos muy generales, deconstruir significa “desmantelar todas las afirmaciones fundacionales, y cuestionar todos los determinantes ontológicos” (Jahn, 2003: 34). En ese sentido, es necesario “examinar las bases subyacentes, los cimientos epistemológicos y las raíces ontológicas que la ciencia occidental en general y la disciplina de las relaciones internacionales en particular han tomado como verdad” (Jahn, 2003: 33).

² La deconstrucción ha sido una perspectiva promovida principalmente por el postestructuralismo de Foucault, Deleuze o Derrida, entre otros.

Desde la publicación de *Curso de Lingüística General*, de Ferdinand de Saussure, a principios del siglo XX, y *Antropología Estructural* de Claude Lévi-Strauss a finales de los años cincuenta del mismo siglo, la idea de que las estructuras sociales, cuasi independientes de la voluntad humana, determinaban las acciones y decisiones del individuo fue paulatinamente perdiendo fuerza, de tal suerte que el objetivo de las ciencias sociales era “descubrir” esa estructura “oculta”. De acuerdo con Marie-Claude Smouts, las perspectivas alternativas al estructuralismo (postestructuralismo, posmodernidad, poscolonialismo, etc) surgieron más o menos durante la década de los años ochenta en las universidades angloparlantes, en los departamentos de estudios literarios y culturales que reunieron a un grupo de expertos originarios del Tercer Mundo, entre los que destacan Edward Said, Gayatri Spivak y Stuart Hall, entre otros (Smouts, 2007: 34-35).

Aunque estos autores no rechazan la importancia de las estructuras, intentan ir más allá, pues tratan de “deconstruir” dichas estructuras y demostrar no sólo su ligadura con el poder, sino también con un grupo social determinado que las utiliza para su beneficio. Por ejemplo, podemos mencionar el caso de Edward Said, para quien los estudios orientales que surgieron en Occidente (entendido como Europa y Estados Unidos principalmente) desde el siglo XIX han justificado y legitimado la expansión y explotación colonial en Asia y África principalmente.

Para demostrar su hipótesis, Said analiza varios textos literarios tanto científicos como de ficción, en los que se promueve una imagen exótica y estereotipada de “Oriente”. En palabras de Said, “un oriental vive en el Oriente, lleva una plácida vida oriental, en un estado de despotismo y sensualidad orientales, en el que percibe una sensación de fatalismo oriental. Escritores tan disimiles como Marx, Disraeli, Burton y Nerval, podrían enfrascarse en una larga discusión, empleando sin vacilar todas estas generalizaciones, e incluso de una forma inteligible” (Said, 2003: 583). Es decir, existe un reduccionismo epistémico por parte de las potencias metropolitanas para comprender al otro, de tal suerte que esta comprensión errónea fortalece su empresa colonial o neocolonial.

A diferencia de las perspectivas positivistas, los análisis postestructurales evitan generalizaciones y definiciones esencialistas, pues “ lo universal no puede existir más que como silla vacía (*plance holder*), una y otra vez usurpada por un particular histórico que intenta presentarse como universal” (Mezzadra, 2008: 22). Por ello, al igual que el constructivismo social, se recurre a la historia, pero no a la historiografía científicista que busca acontecimientos abstractos para “revelar” leyes, sino más bien utiliza este conocimiento histórico para encontrar las raíces no esencialistas del ahora.

Siguiendo esta visión crítica, las estructuras jurídicas y políticas internacionales han sido creadas primordialmente por el “Primer Mundo”, es decir un conjunto de países que otrora fueron metrópolis coloniales. De esta forma, en las relaciones internacionales el “poscolonialismo enmarca un grupo de estudios, críticas y teorías que tiene su origen a partir de las distintas independencias que se suscitaron en el siglo XX debido a los cambios geopolíticos al finalizar la Segunda Guerra Mundial” (Marchand y Meza, 2014: 475).

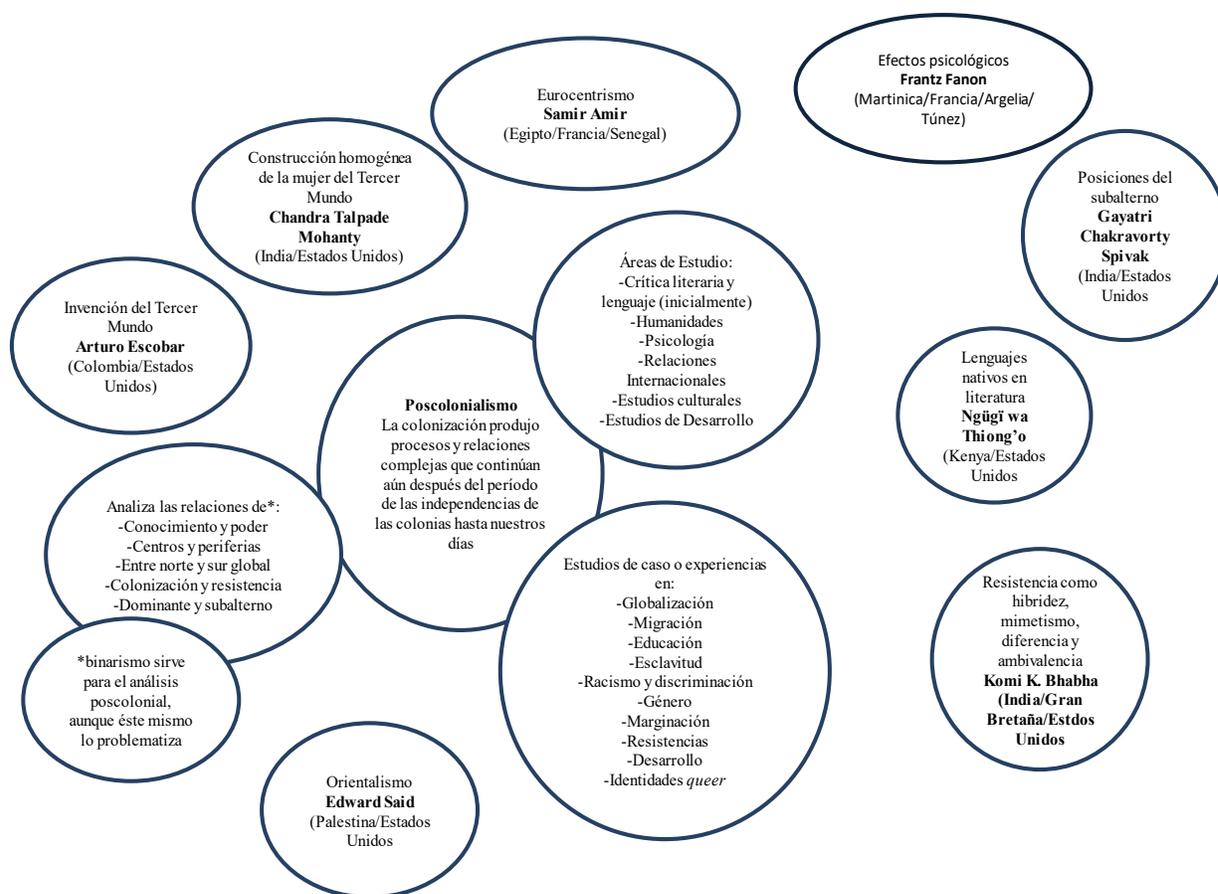
De manera general, lo poscolonial en las relaciones internacionales abarca tres elementos fundamentales (aunque no por ello únicos):

Primero, aquellas posturas que convergen en el estudio del mundo internacional desde una posición crítica no-occidental y/o contra hegemónica; segundo, lo que Geeta Chowdhry y Sheila Nair señalan como una correlación directa y reflexiva entre la experiencia de la colonización y su poder, que da forma a la realidad pasada y actual en el plano local, nacional y global; tercero, la línea teórica heredada de los estudios culturales y estudios postcoloniales gestada por autores provenientes de las ex colonias anglosajonas y francesas —entre los que destacan Edward Said, Hommi Bhabha y Gayatri Spivak—, y que han incidido directa e indirectamente en el estudio crítico de las RRII —particularmente en el ámbito anglosajón— (Galindo, 2013: 86).

Cabe resaltar que en América Latina también ha surgido una manera de entender las relaciones internacionales de poder desde una cosmovisión crítica, en cuyo centro ha surgido el debate de la decolonialidad y las epistemologías desde el sur. Sin ánimo de profundizar en dicho debate, es posible afirmar que tanto para los estudios poscoloniales como para el pensamiento decolonial, el poder y la identidad, vista desde la alteridad o el otro, son parte indispensable de su corpus teórico para comprender y explicar la realidad. Así, “la

colonialidad hace referencia al control de todos aquellos ‘otros’ que no eran blancos ni europeos ni cristianos, de sus territorios, saberes y formas de comprender el mundo. No terminó con la independencia de las colonias americanas en el siglo XIX ni con el proceso de descolonización de la década de 1970, sino que las formas actuales de organizar y pensar el mundo se encuentran profundamente impregnadas por la decolonialidad” (Icaza, 2014: 82). En el siguiente cuadro (cuadro 9) elaborado por Marianne Helena Marchand y Edmundo Meza se muestran algunas de las visiones poscoloniales más importantes.

Cuadro 9: Diferentes posiciones poscoloniales



Extraído de Marianne Helena Marchand y Edmundo Meza, (2014), “ Poscolonialismo/Estudios decoloniales y las relaciones internacionales” en Jorge Alberto Schiavon, *et al. Teorías de Relaciones Internacionales en el Siglo XXI: Interpretaciones críticas desde México*, México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla/El Colegio de San Luis, A. C.

Por lo anterior, la identidad desde el punto de vista crítico, se determina principalmente por medio del “otro”. Por ejemplo, en la mayoría de los países ex colonizados, el colonizador impuso al ser colonizado una identidad artificial. Sin embargo, al mismo tiempo, el colonizado ha resignificado y complejizado esta identidad “impuesta” reducida y simple, de tal suerte que en algunas ocasiones el colonizado acepta, asimila o asume la mirada de la exmetrópoli, pero en otras la desafía como parte del complejo proceso de la construcción cultural.

Se pasa entonces de la identidad a la alteridad. De esta forma, el sujeto consciente o inconscientemente plantea al otro como necesario para reafirmar su propia identidad. Es decir, se establece un proceso de diferenciación (*othering*) en el que el “yo/nosotros” se cierra al “tú/ustedes”. Paradójicamente, el otro nunca puede ser apartado del todo, pues siempre será necesario para mantener el equilibrio psico-social del “yo/nosotros” (Ashcroft, Griffiths y Tiffin, 2007: 9-10). No obstante, la alteridad también puede ser un proceso positivo, en el cual el “yo/nosotros” descubre cosas del otro que no sabía, generándose un proceso de empatía y entendimiento (o interculturalidad).

En la filosofía política y las relaciones internacionales el problema del otro ha sido planteado desde un punto de vista enteramente conflictivo. Entre los autores más destacados podemos citar el caso de Carl Schmitt. Según el filósofo alemán de la teología del poder, las relaciones internacionales se definen en términos del agresor, por lo que la construcción del enemigo se vuelve primordial para que una guerra sea significativa tanto interna, como internacionalmente. De acuerdo con este pensador, la esencia del amigo-enemigo la podemos hallar en su raíz lingüística. Por un lado, originariamente el amigo era un miembro de la familia, era un “otro” que se había hecho parte de nosotros mismos por medio de la consanguinidad, del casamiento o de un juramente. Es a partir del pietismo que el amigo deja de ser un familiar consanguíneo para centrarse específicamente en la parte del juramento, por lo que se dice que un amigo es un “amigo del alma”; con ello, los pietistas le asignan un atributo sagrado y religioso a la amistad (Schmitt, 2001: 148-149).

Por su parte, el término enemigo parece menos claro. Para los filólogos que van a la raíz alemana más antigua, enemigo es “el que odia”. Sin embargo, “en otros idiomas, el enemigo sólo se define de forma negativa en términos lingüísticos, o sea como el no amigo”

(Schmitt, 2001: 149). Por lo tanto, para nuestro autor, el enemigo es todo lo que no somos, es el “no ser”. Desde esta filosofía, para definir lo que somos primero tenemos que definir lo que no somos, entonces el enemigo se transforma en un espejo que refleja y nos reafirma como seres. Como el enemigo es el otro que sirve para definirme o redefinirme, entonces la guerra se vuelve un estado natural de las relaciones internacionales. Así, si el otro es infiel, yo soy fiel; si el otro es perezoso, yo soy diligente; si el otro es impío, yo soy puro; si el otro es maldad, yo soy bondad; si el otro es oscuridad, yo soy luz; etc. Por tanto, generalmente, desde el poder se construye un discurso en el que el autor puede llegar a definir al otro en una relación de “opuestos”.

Por lo anterior, un sujeto representa y define al otro para definirse a sí mismo como en una especie de espejo, en palabras más simples, lo que es el otro es lo que no soy, lo que no soy es lo que soy. Este proceso de significación y resignificación se lleva a cabo principalmente a través de la “estereotipación”.

Por ello, para Stuart Hall, “las identidades se construyen a través de la diferencia, no al margen de ella... sólo puede construirse a través de la relación con el Otro” (Hall, 2003: 18). Pero este “descubrimiento” en las ciencias sociales de la importancia del otro en la identidad no ha sido tarea fácil y, por el contrario, ha generado toda clase de nuevos debates que oscilan “entre su reconocimiento y su negación y esta última ha asumido nuevas formas de exclusión, marginación, rechazo y discriminación que, confrontadas a las dimensiones étnicas y religiosas, se nutren y se ven mediadas por el peso histórico de los prejuicios” (Bokser, 2008: 34).

Así pues, hay una eterna batalla entre la representación del “sí mismo” y el “otro” que posibilita o frena las condiciones de transformación de las sociedades (Ashcroft, 2001: 4). En efecto, como se ha dicho en líneas anteriores, la identidad “se construye sobre la base del reconocimiento de algún origen común o unas características compartidas con otra persona o grupo o con un ideal” (Hall, 2003: 15); sin embargo, al mismo tiempo, las identidades son “una construcción, un proceso nunca terminado: siempre ‘en proceso’ Es, entonces, una articulación, una sutura, una sobredeterminación y no una subsunción. Siempre hay ‘demasiada’ o ‘demasiada poca’: una sobredeterminación o una falta, pero nunca una proporción adecuada, una totalidad” (Hall, 2003: 15). La identidad y la otredad son procesos sociales inacabados, dinámicos, que se adecuan al tiempo y el espacio. Siempre estamos en

contacto con el otro y este contacto con un “no yo” nos cambia, pero también nosotros cambiamos a ese “no yo”, a ese otro que nos es cercano y lejano, propio y ajeno. Las identidades no están dadas de una vez y por sí, sino que se construyen a través de preconcepciones abstractas y experiencias concretas.

No hay una definición unívoca de identidad, o de identidades, pues sus elementos varían según el aquí y ahora. Ni siquiera la UNESCO ha logrado dar una definición abstracta y general del término. En la *Declaración Universal de la UNESCO sobre Diversidad Cultural*, la UNESCO define cultura y establece una sección sobre “identidad, diversidad y pluralismo”, no obstante en ninguna parte del cuerpo del texto jurídico aparece un claro acercamiento a la noción de identidad.

Desde el punto de vista de esta investigación, la identidad o las identidades, son un proceso endógeno y exógeno. Un fenómeno dialéctico que va de adentro hacia afuera y de afuera hacia dentro. Es decir, los grupos sociales o culturales se definen a sí mismos por ciertos rasgos en común, pero estos rasgos en común son definidos, al mismo tiempo, por los “otros”, por los “no miembros”. No obstante, este “nosotros” no es un fenómeno estático, sino que varía en el tiempo y espacio de acuerdo a la actitud que los “otros” tomen para con nosotros.

Finalmente, cabe resaltar que hay una diferencia entre la identidad cultural y la identidad nacional. Tanto la una como la otra dependen de la otredad. Sin embargo, la identidad cultural se establece principalmente a través de prácticas sociales y culturales, pues va más allá del Estado. Por el contrario, en la identidad nacional es el Estado el que dicta quién es miembro legítimo de la comunidad nacional y quién no lo es, principalmente a través de políticas públicas y tratados fronterizos. En otras palabras, “a pesar de la globalización, las identidades persisten y la nación sigue siendo la entidad preeminente alrededor de la cual se construyen las identidades comunitarias” (Martínez-Zalce, 2016). Para comprobar tal afirmación en la realidad política y social, sólo basta con observar los discursos ultranacionalistas del actual presidente estadounidense Donald Trump y la ex candidata presidencial de Francia Marie Le Pen, quienes a través de discursos reduccionistas han

construido al otro como un enemigo. Durante nuestro análisis filmico veremos que esta construcción política del otro también es parte del cine infantil. Por ejemplo, en el filme de *Imagina una niña con cabellos de Brasil* (Brasil, 2010) se puede ver claramente la referencia a la identidad nacional desde el Estado, al identificar cada personaje femenino con un país por medio de sus peinados (es decir, la cabellera de las niñas está dibujada de tal manera que cada una de ellas simula la forma de sus territorios estatales de procedencia).

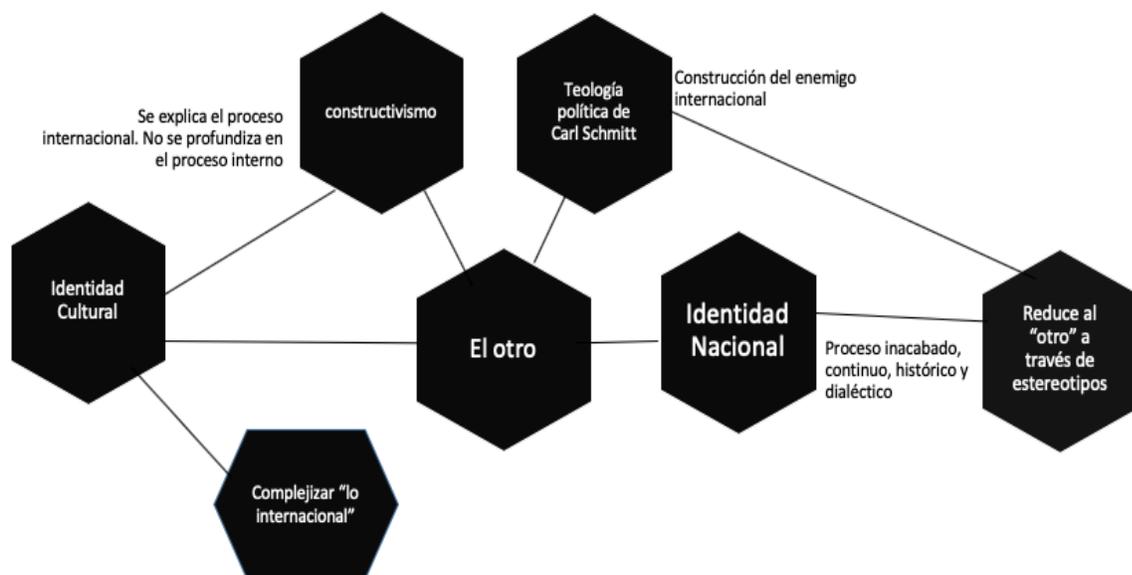
Dentro del cine comercial, el tema de la identidad ha sido abordado recientemente por *Moana* (Estados Unidos, 2016) (Imagen 1), en cuya narrativa se expone la inquietud de una joven princesa polinesia que desea navegar en las profundidades del océano, sin embargo, esto es tabú para su pueblo, el cual desde hace generaciones sólo pesca en las orillas del mar. A lo largo de la historia, Moana descubre que su pueblo originariamente había sido de navegantes y comerciantes, pero debido a un accidente en las profundidades del mar el consejo tribal decidió abandonar definitivamente esta práctica. El momento más importante viene cuando la joven princesa descubre que dentro de “su sangre” lleva la “esencia” de la “aventura y la navegación”. Es decir, la narrativa filmica “naturaliza” y “esencializa” la identidad, la vuelve ahistórica y estática, porque a pesar del “tabú” social ella por “dentro” sabe que su pueblo fue alguna vez navegante, que esa es la “verdadera” esencia. Esta perspectiva identitaria es similar a la llevada a cabo por el Estado, que a través de políticas públicas esencializa y naturaliza las identidades nacionales.

Imagen 1



En *Moana* se plantea el problema de la identidad pero desde un punto de vista esencialista y reductivo (*Moana*, 2016, Estados Unidos).

Cuadro 10: La identidad nacional frente a la identidad estatal



Fuente: Elaboración propia.

1.4.El cine en la sociedad internacional: una estrategia política

El objetivo de este último apartado es vincular el poder suave, el constructivismo y los problemas de la identidad en las relaciones internacionales a través del cine, demostrando que este último está vinculado a la política exterior de los estados al crear imaginarios políticos internacionales que pueden ser usados para legitimar o deslegitimar políticas, decisiones y acciones de política internacional. Es pues, lo que comúnmente se conoce en la diplomacia cultural como marketing político o marca país.

De esta forma, las industrias culturales deben ser primordiales para los estados, ya que, como claramente se estipula en la *Declaración Universal de la UNESCO sobre Diversidad Cultural*, “la cultura se encuentra en el centro de los debates contemporáneos sobre identidad, la cohesión social y el desarrollo de una economía fundada en el saber” (Preámbulo). Así mismo, en dicho texto jurídico se aclara que “las fuerzas del mercado por

sí solas no pueden garantizar la preservación y promoción de la diversidad cultural, condición de un desarrollo humano sostenible. Desde este punto de vista, conviene fortalecer la función primordial de las políticas públicas, en asociación con el sector privado y la sociedad civil” (Artículo 11).

Desde la teoría de las relaciones internacionales, Nye reconoce que la cultura popular estadounidense podría ser uno de los elementos más importantes de su capacidad hegemónica pues, “un país que se mantiene en el centro de los canales de comunicación popular tiene más ocasión de que se atiendan sus mensajes y de afectar las preferencias de los demás” (Nye, 1991: 186). No sólo eso, sino que además se reconoce que, a finales del siglo XX, “si bien, los films norteamericanos representaban sólo el 6 o 7 por ciento de todos los films que se realizaban, ocupaban alrededor del 50 por ciento del tiempo de proyección cinematográfica mundial. De forma general, en 1981, ‘Estados Unidos fue responsable del 80 por ciento de las transmisiones y el procesamiento de datos de todo el mundo’” (Nye, 1991: 186).

En este sentido, de acuerdo con Huntington, “el control estadounidense de las industrias mundiales del cine, la televisión y el vídeo supera incluso su dominio de la industria aeronáutica. De las películas más vistas en todo el mundo en 1993, ochenta y ocho eran norteamericanas [...]” (Samuel Huntington, 1998: 68). Sin embargo, aduce que “hay pocos indicios, por no decir ninguno, que apoyen la suposición de que la aparición de unas comunicaciones planetarias generalizadas esté produciendo una convergencia significativa en actitudes y creencias” (Huntington, 1998: 68).

No obstante, su postura es un tanto acrítica pues, como nos expone Graciela Martínez-Zalce, “los espectadores pueden o no sentirse identificados con las situaciones, los paisajes, los personajes que aparecen ante sus ojos en la pantalla y que, sabemos, han sido previamente seleccionados para configurar el discurso y, por tanto, no son ni gratuitos ni casuales... [Pero], ese conjunto de imágenes y ese hilo narrativo que forma parte de las representaciones de una comunidad, de una región, provocarán una respuesta –ya de identificación, ya de rechazo- que contribuirá a la construcción propia de autorrepresentación” (Martínez-Zalce, 2006: 211).

Históricamente el cine ha estado vinculado al poder y al mercado, de tal suerte que, de acuerdo a algunos autores, “desde su origen el cine ha sido un instrumento de generación de identidades tanto a nivel nacional como transnacional, trasladando los planteamientos de la nación productora de una película o grupo de películas determinadas a un grupo de naciones más amplias que el de la nación original” (Labrador, 2006: 883).

Desde mediados del siglo XX, algunas investigaciones se han ocupado de comprobar el poder económico de la cinematografía. Por ejemplo, “en 1939, ‘Lo que el viento se llevó’ D. Selznick [sic] costó 3. 957, 000 dólares y produjo 35. 000, 000” (Fabregat, 1957: 393). Por lo tanto, el cine no sólo es un medio de expresión o una forma de entretenimiento, sino también, un mercado que desde sus inicios ha sabido diversificarse. En general, para los expertos, el cine comenzó a ser un negocio rentable a partir del nacimiento de los primeros *nickelodeons* o teatros dedicados exclusivamente a la proyección de filmes que, con el tiempo, evolucionarían hasta llegar a las actuales salas de multicinema. Desde ese momento, éste se ha convertido en “una industria determinada por elementos de mercado, sujeta a planteamientos financieros y a la organización de una gestión empresarial” (Benet, 2004: 174).

Como toda industria, el cine tiene dos etapas básicas: la producción y la distribución, además habría que agregar una tercera, es decir, la exhibición. La mayor parte de la inversión se cuela hacia la segunda, ya que es donde los empresarios pueden cosechar más frutos. En ese sentido, “hay una gran cantidad de películas producidas y acabadas que nunca llegan a las salas debido a que los distribuidores o las cadenas de cine no quieren apostar por ellas” (Benet, 2004: 176). Como cualquier industria, el cine ha atravesado momentos de crisis, en los que ha tenido que reconfigurarse, como ha sido, por ejemplo, el caso de la llegada de la televisión. No obstante, es pertinente aclarar que las estrategias que han seguido las grandes compañías han logrado que producir películas siga siendo un negocio rentable³.

³ Actualmente uno de los retos más importantes que enfrenta la industria cinematográfica es por cuanto a las nuevas formas de distribución y exhibición con la avalancha del *streaming*, lo que comenzó como un experimento de cyber-distribución con Netflix, ahora se ha vuelto una manera cada vez más de consumir cine con la multiplicidad de plataformas que día a día se han sumado (Amazon Prime, Hulu, HBO Go, Apple TV, etc.).

Por lo tanto, dentro de la industria cinematográfica gira toda una economía, un tipo de marketing que se conforma ya no sólo por la cinta en sí, sino por todo tipo de industrias como la de la música (las famosas bandas sonoras que se venden como un producto más de la película), la de la televisión (el paso de las cintas a la televisión por cable o la producción de telefilmes exclusivos), la del DVD, la del *merchadising* (camisetas, juguetes de edición limitada, llaveros, muñecos, etc.), la del videojuego o inclusive la industria alimenticia con la ritualización de asistir a las salas de cine con palomitas y refrescos.

Así mismo, “muchos gobiernos o instituciones públicas dedican importantes recursos financieros o fiscales a mantener las cinematografías nacionales como señal de identidad, incluso cuando se trata de productos de escaso rendimiento económico” (Benet, 2004: 174); por lo tanto, el cine, además de ser una institución económica, es una institución social que se caracteriza por ser un “instrumento trasmisor de visiones del mundo, de ideologías y representaciones de realidad relacionadas con formas de dominación cultural y económica, sobre todo del mundo desarrollado (y muy principalmente de Estados Unidos) al resto del planeta” (Benet, 2004: 174).

Pero el cine no es la realidad en sí, sino una representación de la misma en el sentido de que “la pantalla revela al mundo, evidentemente no como es, sino como se le corta, como se le comprende en una época determinada; la cámara busca lo que parece importante para todos, descuida lo que es considerado secundario [...]. Mediante el cine, [...] se difunden los estereotipos propios de una formación social” (Sorlin, 1985; 28).

A través de las imágenes, el cine nos ofrece un discurso histórico, social, político e ideológico. Entonces, este producto cultural “se convierte en una narración que recoge de una forma más o menos consciente aspectos del contexto histórico. Cuando la narración cinematográfica es, de forma consciente, una *construcción histórica*, se dota a sí misma de una doble intencionalidad ante la reconstrucción del pasado, la del tiempo que intenta narrar y la del propio momento histórico en que fue elaborado como producto cinematográfico” (Huguet, 2002: 17).

Como recurso de poder, primero habría que recordar que el poder no sólo se lleva a cabo por medio de la violencia, sino más bien por la creación de todo un sistema de valores, creencias y conocimientos que benefician a un grupo de individuos o a un individuo por sí solo. En otras palabras, se crea un poder simbólico que, como hemos visto en líneas anteriores, ha sido rescatado por los autores postcoloniales al retomar varias ideas de Foucault al respecto.

Dentro de la política exterior, este recurso ha sido poco estudiado ya que, en general, como se ha analizado en apartados anteriores, se piensa que existen estrategias más efectivas como la guerra para que un Estado influya o se proteja, en la medida de lo posible, del medio internacional. La etiqueta de “poder suave”, no es más que una abstracción teórica que nos sirve para analizar con mayor facilidad la realidad internacional. Sin embargo, dentro de los estudios internacionales ha habido investigaciones que demuestran que las industrias culturales no sólo pueden fungir como una herramienta de influencia, sino también un arma de protección pues, por ejemplo, durante los años de la Segunda Guerra Mundial, “el gobierno y el cine mexicanos recurrieron a los filmes como un instrumento privilegiado para conformar un nacionalismo defensivo, un patriotismo que buscó hacer del discurso de la unidad y la conciliación interna, así como con Latinoamérica y con los Aliados, el arma ideológica, de contención y de defensa contra el fascismo europeo que amenazaba y que buscaba afanosamente ganar la región para su causa” (Peredo Castro, 2000: i-ii). A final de cuentas, la industria cinematográfica, a pesar de su orientación comercial, ha sabido articular “los condicionantes políticos y morales para asegurar su lugar preminente como espectáculo de masas” (Benet, 2004: 196).

Por lo anterior, el cine infantil como parte de una estructura social e internacional también funge como un arma ideológica. Es posible citar, por ejemplo, el caso de *La sirenita* (Estados Unidos, 1989) (Imagen 2) estrenada en 1989 pero producida entre 1987 y 1988, en cuya narrativa es posible detectar una fuerte ideología antisoviética. Hay que recordar que, a pesar de que el Muro de Berlín cayó en 1989, el fin de la Guerra Fría fue un hecho inesperado, pues Reagan llegó a la presidencia de los Estados Unidos en la década de los ochenta con un marcado discurso antisoviético y anticomunista, de tal suerte que, entre 1983 y 1987, estableció la “Iniciativa de Defensa Estratégica”, cuyo fin fue la creación del más grande escudo antimisiles de la época. En ese sentido, en la narrativa de *La sirenita* existen dos

mundo, el del príncipe, de los humanos, que es civilizado y que respeta la libertad (aunque hay presión social para el matrimonio, el príncipe es libre de elegir a la doncella que quiera para casarse). Del otro lado está el mundo de las sirenas, el de Ariel, un mundo oscuro, bajo las profundidades, desconocido y sin tecnología. Independientemente de su amor por el príncipe Erik, Ariel desea salir de ese mundo oscuro y cerrado para explorar la civilización y vivir la libertad. Este aspecto de libertad e individualidad es de suma importancia, por ejemplo en la estrofa de una de las tantas canciones del filme somos testigos de cómo Ariel le canta a la libertad al decir que “¿Qué debo dar para vivir fuera del agua?, ¿qué hay que pagar para un día completo estar? Pienso que allá lo entenderá, puesto que no prohíben nada, ¿por qué habrían de impedirme ir a jugar?”.

Imagen 2



En la *Sirenita* la otredad de Ariel es construida como una mujer incivilizada incapaz de comprender los avances “tecnológicos” de la superficie (*La sirenita*, 1989, Estados Unidos).

Como ocurre con una variedad de productos culturales (música, series de televisión, literatura, etc), el cine se consume a través de los géneros. En principio podemos afirmar que como todo producto masificado, el cine va dirigido a un público específico. En este sentido, las narrativas e historias son llevadas a cabo no sólo por el impulso creativo de “un autor”, sino también parte de su elección se debe a la necesidad de satisfacer a un cierto tipo de consumidor, muchas de las veces de acuerdo a un riguroso estudio de mercado previo. Sea como fuere, en el cine existen géneros cuyo principal objetivo es clasificar de manera rápida y sencilla sus temáticas para potenciar su consumo. Es decir, si una persona se siente atraída por las historias de amor, basta con colocar en cualquier buscador “películas románticas” o

“comedia romántica” para que la web desplegué un sinnúmero de opciones. En este sentido, en una primera aproximación, podemos clasificar o entender al cine infantil como un género, el cual va dirigido a un público menor de edad que necesita aprehender a la sociedad para poder vivir en la misma, por lo que dicho producto debería tener como ideal enseñar los valores más importantes y esenciales de la sociedad de manera adecuada para ser comprendidos por un ser que aún no ha desarrollado todas sus capacidades (aunque en la práctica como veremos más adelante pocas veces ocurre así). De esta manera, dentro de este género, podemos encontrar un sinnúmero de tópicos, no obstante habrá algunos que marcarán la manera de ser del individuo, le darán pertenencia a una sociedad o cultura, le harán comprender o no la diferencia (el otro).

De acuerdo con Jaime García Padrino, el cine infantil tiene características específicas que lo dotan de esa etiqueta de “infantil”. En primer lugar, existe “una determinada recreación del mundo infantil, desde los ojos propios de un niño, y no tanto desde una interpretación adulta” (García Padrino, 1995: 56). En segundo lugar, tiene “la posibilidad de autoidentificación, por parte del niño espectador, con los protagonistas, las situaciones o los asuntos planteados en una determinada película” (García Padrino, 1995: 56). Finalmente, la característica más importante es “la intención del propio creador, o creadores, a la hora de dirigirse al niño o al joven como público específico” (García Padrino, 1995:56-57).

En otras palabras, el cine infantil es infantil porque sus creadores así lo han decidido. Sin embargo, no sólo los creadores son los únicos que deciden si su película es o no infantil, sino también los censores gubernamentales. Por ejemplo, durante la época soviética la producción de películas infantiles en Rusia se volvió una política de Estado ampliamente apoyada por las élites del partido central. Tal como afirma George Sadoul, “la diferenciación del cine se producía también según las necesidades o los públicos... El cine infantil fue durante veinte años una especialidad puramente soviética” (Sadoul, 2004: 281).

De acuerdo con Noel Brown, el cine infantil es un género difícil de definir ya que, según el público al cual va dirigido, éste puede ser clasificado también como cine familiar o cine para niños y adolescentes, lo que puede incluir clasificaciones que van desde el G hasta

el PG-13 (AA y B-15 en la clasificación mexicana) (Brown, 2017:2-3). En términos históricos, el cine infantil puede rastrearse desde 1899, cuando el cineasta francés George Méliès realizó una de las primeras adaptaciones al cine del cuento de hadas de *La Cenicienta* (Francia, 1899); posteriormente, en 1902, sería pionero en el cine de ciencia ficción y fantasía al realizar el cortometraje de *Viaje a la luna* (Francia, 1902). Desde ese momento, el cine infantil fue marcado por una tendencia fantástica. Para la década de los años 30 y 40 Disney imprimiría, además, la tendencia de los dibujos animados. Así mismo, Brown destaca que, además de una marcada narrativa fantástica y una constante en el uso de la animación como recurso visual, el cine infantil y familiar fue influido notoriamente por el código Hayes (Brown, 2017: 24-34).

De esta forma, para Brown, en la actualidad, a nivel de públicos, el cine infantil ha seguido tres tendencias. En primer lugar, el cine infantil cuya narrativa está pensada exclusivamente para ser consumida por los niños; en segundo lugar el cine que está pensado para ser consumido por niños y adultos, de tal suerte que en el desarrollo de la narrativa hay varios guiños (principalmente chistes) dirigidos a estos últimos y, finalmente, el cine que no tiene un público específico, es decir, en el cual no se diferencia entre los niños o los adultos, pero que es consumido por ambos (por ejemplo el cine de superhéroes o el cine de fantasía) (Brown, 2017: 21).

Por lo tanto, la creación de los géneros cinematográficos se da a partir de la relación público-mercado, pero también de la relación público-Estado. En otras palabras, desde el punto de vista económico, los géneros cinematográficos crean un mercado para aumentar los beneficios monetarios de los oferentes. Mientras que desde el punto de vista político, el Estado utiliza estos géneros cinematográficos para introducir su ideología a públicos específicos. Sin embargo, es pertinente recordar que la utilización del poder suave estatal en los productos culturales no se da manera automática, ya que los públicos están formados por individuos con experiencias sociales, políticas, culturales y estéticas concretas, diversas y diferentes, de tal suerte que algunos aceptarán sin mayor problema lo que se refleja en la pantallas, mientras que otros serán más críticos. Así mismo, en algunas ocasiones la ideología de los creadores estará cercana al gobierno mientras que en otras podría estar alejada. Muestra

de lo anterior es lo que plantea David L. Robb en *Operación Hollywood*, libro en cuyas páginas el autor demuestra la manera en qué Estados Unidos controla su poder suave a través de la censura indirecta. Es decir, las cintas bélicas que deseen adquirir ayuda del Pentágono deben someter sus guiones a revisión y, en caso de ser necesario, de modificación de los mismos en pos de mostrar una imagen positiva de las fuerzas armadas estadounidenses (Robb, 2006).

Por lo tanto, el cine infantil desde el punto de vista de las relaciones internacionales está atravesado por varias problemáticas:

- 1) El cine infantil como portador de identidades e ideologías.
- 2) El cine infantil como un instrumento del Estado para la construcción de enemigos según coyunturas políticas.
- 3) El cine infantil como un instrumento de política exterior para la generación de una marca país o marca territorio
- 4) El cine infantil como un instrumento de política internacional para la construcción de una cultura de paz global.
- 5) El cine infantil como constructor de la “identidad nacional” desde la socialización primaria.

Todas estas problemáticas vinculadas en mayor o menor medida al mercado.

Como se ha dicho en líneas anteriores, el cine es una construcción narrativa y como tal siempre tiene un objetivo. Por ejemplo, durante la época de la Segunda Guerra Mundial, el gobierno mexicano y estadounidense firmaron un acuerdo de colaboración “para la dotación de maquinaria e implementos a los estudios filmicos mexicanos con el apoyo financiero para la producción de filmes favorables a los Aliados, sobre todo Estados Unidos... con la cooperación personal de expertos de Hollywood...” (Peredo Castro, 2017: 118). También podemos destacar el caso de *Saludos Amigos* (Estados Unidos, 1942) y *Los Tres Caballeros* (Estados Unidos, 1944) (Imagen 3), película producida por Disney por encargo de la Oficina de Asuntos Interamericanos, no sólo para mantener los lazos de América Latina con los Aliados, sino también para fortalecer la presencia estadounidense en la región (Pardo, 2012). Sin embargo, como destaca Catherine Benamou, el retrato que hizo

Disney de América Latina fue desde la estereotipación y la tropicalización en razón de justificar el liderazgo estadounidense sobre la región (Benamou, 2012). Dentro de nuestro corpus analítico podemos mencionar el caso de *Príncipe Vladimir* (Rusia, 2006), en cuya narrativa es posible observar no sólo la construcción de la identidad rusa, sino también de la identidad regional eslava.

Imagen 3



Los tres caballeros fue parte de la política del buen vecino estadounidense para acercarse a América Latina, aunque desde la estereotipación de la otredad para justificar la política exterior paternalista del gobierno estadounidense (*Los tres caballeros*, 1944, Estados Unidos).

Por lo tanto, el cine puede ser utilizado como un instrumento político y social, ya sea para fabricar el consenso ya sea para crear disidencia⁴. Por ejemplo, Lydía García-Merás destaca el papel del cine antifranquista durante la década de los setenta como uno de los factores que ayudaron a debilitar el régimen autoritario de Francisco Franco en España (García-Merás, 2007)⁵. Pero fabricar el consenso o la disidencia en el cine implica al mismo tiempo la construcción de un enemigo, generalmente a través de la estereotipación. En ese sentido, podemos mencionar el caso de los cortometrajes producidos por Disney durante la década de los años cuarenta: *Enseñanza para la muerte: la formación del nazi* (Estados Unidos, 1943)

⁴Walter Lippman, uno de los intelectuales conservadores más importantes de los Estados Unidos, opinaba que los medios de comunicación son indispensables para mantener el orden social, por lo tanto, el gobierno debe hacer todo lo posible por estar cerca de ellos (Walter Lippman, 1922). Para Chomsky, aunque esta idea es criticable, es muy cierta, pues son los medios de comunicación los que “fabrican el consenso” por medio de la manipulación de la información (Noam Chomsky, 2002).

⁵ Aunque el surgimiento del cine antifranquista también puede interpretarse como parte del animus político, es decir, no debilitó al régimen, sino surgió porque el régimen ya estaba debilitado.

o *El rostro del Führer* (Estados Unidos, 1943) –cuyo protagonista es el famoso Pato Donald– los cuales mostraban la brutalidad del régimen nazi en un lenguaje accesible para todo tipo de público, de tal suerte que la población quedará convencida de la necesidad imperiosa de los Estados Unidos de luchar en contra de los alemanes.

Pero el cine puede devenir no sólo en la fabricación de enemigos de acuerdo a las coyunturas políticas, sino que, a nivel internacional, puede fungir como parte fundamental de las estrategias gubernamentales para la construcción de una “marca país”. La “marca país” (*national branding*) es una teoría que mezcla los estudios de mercado, la economía y la política para potenciar el poder económico de los Estados a través de la creación de un imaginario social internacional positivo. Ante el aumento de la competencia internacional gracias a la globalización, los Estados y las empresas deben esforzarse más para mantener o incrementar su mercado. En otras palabras, la “marca país” tiene como objetivo decirle a los consumidores globales que “lo que se produce en este Estado es lo mejor, y por ende lo debes de consumir”. Con ello, los gobiernos pretenden incrementar ya sea su comercio internacional ya sea su turismo internacional en pos de engrandecer su poderío económico. Además de la “marca país” existe la “marca territorio” (*Place Branding*) la cual está más vinculada a la inversión (y también al turismo), pues lo más importante es destacar la las bondades del espacio geográfico (Dinnie, 2008; José Miguel Sánchez Guitián, 2011; Pedro Barriento Felipa, 2014). Dentro de este punto podemos destacar la imagen positiva que la saga de *Toy Story* (Estados Unidos, 1995, 1999, 2010, 2019) brindó no sólo de la empresa productora de juguetes Mattel, sino también de los Estados Unidos, en cuya narrativa se construyó un imaginario social de orden e igualdad económica (todo ocurre en un barrio de clase media, sin conflictos aparentes, con cercas blancas y armonía entre sus habitantes).

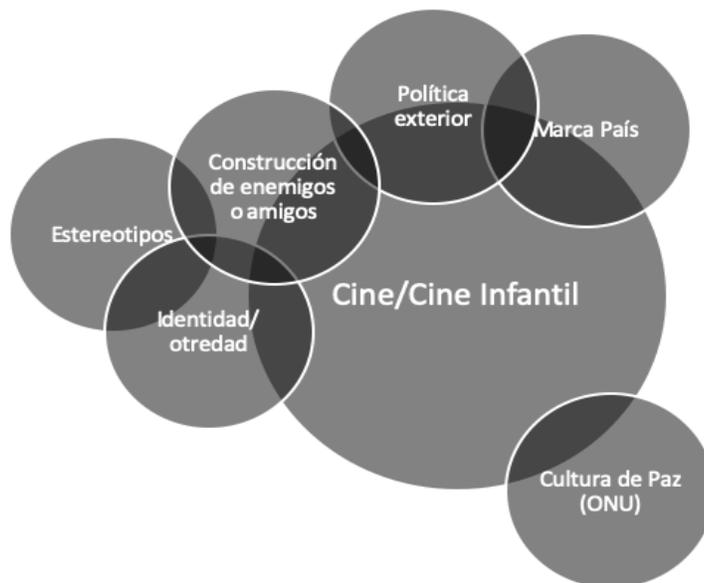
Pero ¿si el cine infantil puede construir enemigos entonces también puede construir amigos?, ¿si puede ser utilizado para crear una marca país que sustenta las ambiciones de posicionamiento internacional de los estados entonces también puede ser un medio para la transmisión de una cultura de paz internacional? Estas son algunas de las preguntas que iremos respondiendo a lo largo de la investigación.

Imagen 4



En las sagas de *Toy Story* se construye una marca país en la cual se retrata a los vecindarios estadounidenses como espacios no sólo con homogeneidad arquitectónica, sino también como lugares donde impera la tranquilidad y el orden (*Toy Story 2*, 1999), Estados Unidos)

Cuadro 11: El cine infantil en las relaciones internacionales



Fuente: elaboración propia.

2. El cine infantil desde las relaciones internacionales

En el capítulo anterior hemos visto la manera en que la cultura es abordada desde la perspectiva teórica de las relaciones internacionales. Así mismo, hemos podido ver cómo el cine puede ser un objeto de estudio válido para dicha disciplina. No obstante, para comprender la conformación de nuestro corpus iremos más allá del primer acercamiento al cine infantil que desarrollamos en el apartado previo, pues es importante conocer, aunque sea de manera general y breve, el debate que existe en torno al cine infantil, para posteriormente establecer un modelo que nos ayude a interpretar adecuadamente los filmes desde las relaciones internacionales. Por lo tanto, durante este apartado expondremos los parámetros que nos ayudaron a crear nuestro corpus y la forma en que procederemos a analizarlo.

2.1. Definiendo el cine infantil

Para comprender el por qué del corpus debemos partir, primero, de una aproximación a la categoría cine infantil. En nuestro primer acercamiento en el apartado anterior hemos visto que, en principio, el cine infantil está vinculado al binomio género/consumo; sin embargo, para María Soto Cano la cuestión es un poco más compleja ya que:

El primer problema que se plantea a la hora de tratar sobre un cine para niños es su propia definición, sin la cual no se puede pensar en la creación de películas de tal índole... éste fue uno de los principales talones de Aquiles del cine infantil, ya que los educadores tenían una visión del mismo, cada director otra, los productores, una más, y los críticos cinematográficos, aún otra. Esta diversidad de criterios hacía que las películas que eran consideradas como especialmente indicadas para niños por unos, no lo fueran para otros, cómo sucedía con el quizá más paradigmático caso de las producciones de Walt Disney, consideradas como nocivas por unos y sacralizadas por otros. (Soto Cano, 2006: 156).

Tal como nos indica Soto Cano, hasta el momento no existe una definición unívoca de cine infantil. Incluso, a nivel académico existe poca claridad al respecto. Por ejemplo, desde la perspectiva de Amelia Cano Calderón hay una falta de interés por parte del gremio científico para abordar las problemáticas del cine infantil. En sus propias palabras: “las películas infantiles, una parcela no muy grande pero sí muy productiva dentro de la industria

cinematográfica... tienen millones de espectadores pero muy pocos críticos y estudiosos; se ven mucho pero se habla escasamente de ellas” (Cano Calderón, 1993: 311).

Es interesante la observación que hace Cano Calderon pues, a pesar de que las cintas dirigidas al público infantil y juvenil son de las más taquilleras y, por ende, unas de las más lucrativas, parece haber pocos estudios al respecto. Para darnos una idea, durante el 2018, tres películas de animación dirigidas al público infantil ocuparon los primeros 20 lugares de las películas más taquilleras de ese año en los Estados Unidos: *Los increíbles 2* (tercer puesto con 608, 581, 744 dólares), *Spider-Man: un nuevouniverso* (décimoquinto puesto con 189, 078, 204 dólares) y *Hotel Transilvania 3* (décimonoveno puesto con 167, 510, 016 dólares) (2018 Domestic Grosses, Box Office Mojo).

2.1.1. El cine infantil en el contexto económico

De acuerdo con la revista de negocios Forbes, con datos del 2015, al menos tres películas infantiles han estado en los primeros veinte puestos de las películas con mayor recaudación en la historia (teniendo en cuenta sólo películas animadas y que claramente tienen como público-objetivo a niños menores de 14 años, ya que si agregamos al público juvenil -niños entre 14 y 16 años y jóvenes menores de 20 años- la lista aumentaría sumándose las sagas de superhéroes o las cintas de *Harry Potter*): *Frozen* (quinto puesto con un presupuesto de 150 millones de dólares y una recaudación de 1274 millones de dólares), *Toy Story 3* (décimotercer puesto con un presupuesto de 200 millones de dólares y una recaudación de 1063 millones de dólares) y *El rey león* (vigésimo puesto con un presupuesto de 45 millones y una recaudación de 987.5 millones de dólares) (Las 20 películas más taquilleras de la Historia del Cine, Forbes, 2015). Con lo anterior podemos darnos cuenta de que los niños son uno de los mercados más lucrativos para la industria cinematográfica pues, como afirma Natalie Robehmed, al tratar de dar respuesta de por qué es tan rentable la producción de cine infantil (particularment en su vertiente animada):

Nos guste o no, *Minions* se convertirá pronto en una de las cintas animadas más taquilleras en la historia, detrás de *Frozen* (1,270 mdd) y *Toy Story 3* (1,000 mdd). El estreno de la precuela tuvo una mejor recaudación dentro de Estados Unidos

que *Despicable Me 2* de 2013 (83 mdd) y *Despicable Me* de 2010 (56.3 mdd), que se enfocaron en el jefe Gru y sus minions. Entonces, ¿cómo puede un trío de tapones para los oídos parlantes hacer tanto dinero?

La respuesta es simple: los niños exigen a sus agotados padres ver las películas animadas más de una vez en el cine mientras esté en cartelera, dando a las cintas animadas mayor permanencia en las salas que al resto de la programación. Dichos padres luego compran con impaciencia las ya amadas películas para verlas (y verlas, y verlas, y verlas, y verlas) en casa. Sumemos a ello las interminables oportunidades para vender mercancía (¡Colchas de Frozen! ¡Una lonchera de Shrek!) y las películas animadas se convierten rápidamente en auténticas minas de oro para los estudios. (Robehmed, 2015).

Al respecto, no hay que olvidar que el poder económico de Disney se construyó a partir del cine infantil y los dibujos animados. Actualmente, la compañía reporta una ganancia bruta de más de 26 mil millones de dólares anuales (The Walt Disney Company, Finanzas Yahoo, 2018) con varias filiales alrededor de todo mundo, no sólo exportando lo que se produce en los Estados Unidos sino, incluso, realizando contenido exclusivo para los públicos locales (como el caso de *Arjun* que veremos más adelante).

2.1.2. El cine infantil desde la perspectiva de la UNESCO y el nacimiento del cine infantil alternativo

Pero el cine infantil no sólo es importante por ser una mercancía con alto grado de rentabilidad, sino que además, como advierten Pablo Demarchi, Alejandra Martínez, *et al*, las películas dirigidas a los niños “tienen el potencial de transmitir modos de ver el mundo en el que priman categorías y valoraciones aplicables luego a la vida cotidiana... el entretenimiento siempre es una fuerza educacional... las películas infantiles operan como novedosas máquinas de enseñar y poseen una gran autoridad cultural y legitimidad para inculcar roles, valores e ideales que otros espacios tradicionales de enseñanza” (Demarchi, Martínez, *et al*, 2014: 2).

Sin embargo, es importante aclarar que el cine infantil es diferente al cine educativo. Mientras que el primero ha tenido su desarrollo dentro de las grandes conglomerados de Hollywood, el segundo se ha creado bajo el amparo de la UNESCO (Soto Cano, 2006: 155). En otras palabras, el cine infantil idealmente debería ser educativo ya que, como hemos podido percatarnos en líneas anteriores, ayuda a moldear la forma de ser y de entender el

mundo de los más pequeños. Sin embargo, en muy pocas ocasiones las películas dirigidas a los niños coinciden con las preocupaciones formativas ya que, en su mayoría, están diseñadas para consumirse masivamente.

Para poder promover un cine infantil educativo, la UNESCO creó, en el año de 1955 en Bruselas, el Centro Internacional de Cine para la Infancia y la Juventud (CIFEJ por sus siglas en francés -*Centre International de Film pour l'enfance et la jeunesse*). De acuerdo a la propia organización, su principal objetivo ha sido:

Promover la creación de películas y productos audiovisuales que son culturalmente diversos, artísticos, educativos, informativos, y al mismo tiempo entretenidos; especialmente diseñados para niños y el público joven.

El CIFEJ apoya a los medios educativos para organizar trabajos prácticos para niños y público joven en los cuales las chicas y los chicos tengan oportunidades equitativas para expresarse a sí mismos por medio de la cámara, para aprender la estética cinematográfica, el vocabulario, la historia y la producción técnica.

A través de las películas y los productos audiovisuales hechos por estos grupos de edad, el CIFEJ los motiva a respetar sus propios derechos y los de los demás, respetar la diversidad cultural, mostrar tolerancia racial, lingüística y las diferencias religiosas. De esta forma, se desarrolla el entendimiento entre las naciones (Historyof CIFEJ, CIFEJ, 2019).

En su labor, el CIFEJ se ha encargado de promover festivales de cine infantil alternativo en todo el mundo, es decir, cine que, como se dijo en líneas anteriores, vaya dirigido al público infantil, sea entretenido pero que, a diferencia del cine producido por las grandes corporaciones, no tiene como objetivo principal el consumo masivo y el *merchandising*, sino más bien lo educativo, informativo y artístico.

En el caso mexicano, uno de los festivales más emblemáticos ha sido el de “La Matatena”, la cual se define como “una asociación de cine para niñas y niños creada con el propósito de acercar a la población infantil a una cinematografía de calidad mediante materiales realizados en México y en otras partes del mundo que se proyectan en el Festival Internacional de Cine para Niños (...y no tan Niños). La Matatena, A.C. promueve el acercamiento a niñas y niños a los diferentes medios audiovisuales de una manera creativa, a través de diversas actividades culturales en el marco del Festival y a lo largo del año” (La Matatena, 2019).

Otros festivales importantes dentro del mundo de habla hispana son “Divercine” de Uruguay y el Festival Internacional de Cine “Nueva Mirada” para la Infancia y la Juventud de Argentina. En el habla francesa destaca el Festival de Cine Infantil Télérama de Francia, el Festival de Cine para Niños de Montréal y el Festival de Cine para la Familia de Québec. Para el público de habla inglesa es importante destacar el Festival Internacional de Cine para Niños de Nueva York, el Festival Internacional de Cine Infantil de Filadelfia, el Festival Internacional de Cine Infantil de Chicago y el Festival de Cine Infantil de Portland.

El caso de la India es uno de los más destacables ya que, prácticamente desde los primeros años de su independencia, la promoción del cine infantil se ha vuelto una política de Estado que sigue vigente hasta la fecha. Aunque para una gran cantidad de países la promoción del cine nacional es un hecho histórico innegable, pocos han sido los casos en los que se pone especial atención a un público específico. Así, “mucho antes de que se acuñara el término de Bollywood, el primer ministro en la historia de la India, Sri Pandit Jawaharlal Nehru, fundó el Children’s Film Society India (CFSI) con el fin de estimular la creatividad y el pensamiento crítico de los niños. Desde 1955, su gobierno estableció esta sociedad fílmica, que además de programar funciones alrededor de su país, produce y distribuye largometrajes infantiles en 10 de sus 22 idiomas” (Moctezuma, 2012). Para promover la producción de cintas para niños, la Sociedad de Cine Infantil de la India creó, en el 1970, el Festival de Cine Infantil de la India que cada dos años aproximadamente premia a lo mejor del cine infantil con el llamado “elefante dorado”. Al igual que otros festivales de cine infantil, en la India este evento intenta “extender un cine infantil de calidad a lo largo de toda la India, y defender el derecho de los niños, de comunidades rurales y urbanas muy pobres, de tener acceso al séptimo arte” (Moctezuma, 2012).

Otro caso destacable ha sido el de Canadá, específicamente el de la provincia de Quebec, que, con auspicio de la UNESCO, desde la década de los años ochenta, ha promovido un cine infantil y juvenil inclusivo y pacista de la mano del director quebequense Rock Demers, quien ha realizado aproximadamente un número de 24 cintas, todas de image real, basadas en los ideales de la cultura de paz bajo el sello de una colección intitulada *Contes*

pour Tous (Cuentos para Todos). Entre las más destacables podemos mencionar *El Perro que Detuvo la Guerra* (1985), *Bach y Brócoli* (1986), *Renacuajo y la Ballena* (1988), *Tommy Tricker y el Timbre Viajero* (1988), *Vicente y Yo* (1990), *Un Cargamento para África* (2009), etc. (Roy, 2014).

2.1.3. El cine infantil desde la “inteligencia filmica”

Una de las principales problemáticas a las cuales se enfrentan tanto los realizadores de festivales de cine infantil, como los censores del gobierno, o la propia Academia, no sólo es la definición en sí del propio cine infantil sino, incluso, la misma definición de infancia. De acuerdo con la Convención de Naciones Unidas sobre los Derechos de los Niños, se considera niño a “todo ser humano menor de dieciocho años de edad, salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad” (Artículo 1º, Convención sobre los Derechos del Niño, 1989). No obstante, en el caso del cine infantil esta definición puede ser problemática ya que las experiencias de un niño en edad maternal (menor de tres años) no serán las mismas que las de un niño en plena pubertad (de 10 a 14 años aproximadamente) o un niño en plena adolescencia (de 14 a 17 años) y ello se verá reflejado en la elección de los productos audiovisuales que decida consumir.

Por lo tanto, para algunos autores, los productores de cine infantil, así como los curadores de los festivales y los censores del Estado, deberían tomar en consideración la “inteligencia filmica”, que a grandes rasgos podemos definir como el impacto emocional y afectivo que los materiales audiovisuales, principalmente los filmes, tienen sobre los niños y la manera en que los niños procesan psicológica y socialmente la información dada por las imágenes en la pantalla, para aplicarla en su vida cotidiana con base en las experiencias de vida de su grupo de edad y su desarrollo psiconeuronal. De acuerdo a De Andrés Triperero, lo más importante de la inteligencia filmica es que “no es una facultad aislada e independiente sino que, por el contrario, su potenciación va a servir para impulsar otros modos de inteligencia: perceptiva, ética, estética, ecológica, medioambiental o cognitivo argumental” (De Andrés Triperero, 2006: 12). Desde esta perspectiva, la infancia debería dividirse en maternal (cero a tres años), escolar (tres a doce años) y adolescencia (doce a dieciseis años).

2.1.4. El cine infantil como preocupación académica

Para Amelia Cano Calderón, la conceptualización académica de cine infantil debería retomar los avances que ha habido en los estudios literarios, principalmente a lo que se refiera a la literatura infantil y juvenil. En sus propias palabras “muchas de las cosas que se han dicho o escrito con relación a la literatura infantil entran de lleno o nos sirven para el mundo del cine infantil: la mirada del niño es distinta a la del adulto, el pensamiento del niño está repleto de artificialismo y de animismo, cualquier lectura o visionado de película va a servirle para desarrollar la imaginación y como evasión eliminando innumerables barreras” (Cano Calderón, 1993: 313).

Otro trabajo importante ha sido el de María Rodríguez Rosell e Irene Melgarejo Moreno, quienes exploran el estado del arte que existe en torno a la teorización de cine infantil para dar una aproximación cualitativa a partir de la revisión de diferentes posturas. De acuerdo a las autoras, “la existencia de un conglomerado de referentes al cine destinado para niños junto a la diversidad de parámetros que giran en torno al cine infantil y a la falta de consenso entre los autores a la hora de hablar de géneros cinematográficos... nos hace plantearnos una revisión del cine para los más pequeños” (Rodríguez Rosell y Melgarejo Moreno, 2009: 167). Desde el punto de vista de su estudio, hay por lo menos tres posturas que han rodeado la reflexión sobre el cine infantil: aquellos que opinan que el cine infantil lo es por quienes lo producen (niños produciendo cine para niños), aquellos que piensan más bien que es por quien lo protagoniza (niños protagonizando películas) y, finalmente, quienes creen que el género lo da el mensaje y la forma en que éste es construido para ser decodificado por los niños. En un trabajo de síntesis, las autoras concluyen que:

Más allá de su duración, caracterizan también a estas producciones desde un punto de vista formal, la presencia de elementos como músicas pegadizas y rítmicas, formas dialogadas simples e historias desarrolladas con una puesta en escena basada en ambientes reconocibles y familiares para el menor.

Un aspecto que no define al cine infantil es la técnica empleada, aunque bien es cierto que la técnica de dibujos animados, de animación por ordenador o 3D aparecen tradicionalmente ligadas al mundo de los más pequeños. Pero los aspectos narrativos del mensaje también forma parte de la propia definición. Así,

las temáticas más comunes serían la comedia, la aventura, la fantasía y las cuestiones sentimentales, además de la adaptación audiovisual de cuentos y leyendas tradicionalmente literarios.

Sumado a la importancia de la temática aparecen también los argumentos como elemento definitorio del cine infantil. Estos deben alejarse de elementos como el miedo y el terror, y en todo caso atender a una estructura líneal clásica y simple - planteamiento, nudo, desenlace- como la de los cuentos tradicionales, ya que son los más adecuados para la comprensión de los niños...

Por último, los personajes se unen a esta lista de elementos que configuran la definición de cine infantil. Los menores gustan de personajes reales que puedan ser niños, animales... o adultos, y entienden el binomio bondad/maldad como cualidades de los mismos siempre y cuando lo malicioso venga acompañado de un castigo final (Rodríguez Rosell y Melgarejo Moreno, 2009: 180).

Más o menos siguiendo la misma lógica, para Alma Delia Zamorano, el cine infantil es aquel que “debe despertar la imaginación, fomentar la fantasía y tener un argumento líneal sin fragmentación ni rupturas, y adaptarse a la forma peculiar de ver las cosas del niño...” (Zamorano Rojas, 2018: 152). No obstante, aunque la autora reconoce que en cierta medida el niño es un sujeto activo ya que “decide” que películas ver, lo cierto es que el adulto sigue siendo determinante en el proceso de elección, ya que “debe ayudar al niño a contextualizar con objetividad las experiencias cotidianas de la vivencia cinematográfica...” (Zamorano Rojas, 2018: 152).

2.1.5. El cine infantil como resultado de una elección del menor

Aunque la perspectiva de Zamorano es completamente válida, algo que complejiza mucho más el problema de la elección es la actual atomización de las relaciones familiares en la vida posmoderna, en la cual hay un número creciente de padres que pasan de más en más mucho menor tiempo con los menores, la pregunta sería ¿realmente el adulto es determinante para la elección de películas que los niños eligen ver?, ¿realmente el adulto ayuda a los niños a digerir psicoemocionalmente la experiencia estética de ir al cine o de lo que se ve en pantalla? Un caso notorio de que no siempre el adulto ayuda a la elección es el cine de superhéroes, en cuya clasificación normalmente se recomienda para mayores de quince años por los diferentes grados de violencia física que puede llegar a contener en su narrativa audiovisual, no obstante, no es una sorpresa que las salas además de estar llenas de jóvenes adultos y adolescentes también lo esté de niños menores de doce años acompañados de toda la familia,

muchas veces parecería ser que los estrenos veraniegos de los filmes de superhéroes han ocupado el lugar de las comedias familiares.

Como ya hemos referido en líneas anteriores, las productoras de juguetes están consciente del potencial de las películas de superhéroes para atraer a los más pequeños (por su colorido, por sus efectos especiales, por su la música, etc.) de tal suerte que dos de las más grandes creadoras y distribuidoras de juguetes a nivel global han firmado contratos para vender figurillas de acción basadas en dichos filmes. Así, mientras Mattel saca al mercado un sinnúmero de juguetes basados en DC Comics -Superman, Aquaman, Wonder Woman, Batman, etc.-, Hasbro hace lo propio con Marvel -Hulk, Capitán América, Spiderman, Thor, etc. Aunque la alianza entre la industria juguetera y la del entretenimiento no es nueva, lo cierto es que ha cobrado mayor fuerza durante los últimos años, ya que los cambios tecnológicos hacen cada vez más difícil que los niños opten por preferir un juguete tradicional antes que un videojuego, una tableta electrónica o un celular; “por ello, apostar por las alianzas con películas y programas de televisión se ha vuelto crucial. El motivo es que los juguetes relacionados con películas son vistos como una forma más segura de aumentar la rentabilidad... Sólo el año pasado, se fabricaron cerca de 30 líneas de juguetes con licencias de películas de Hollywood, una cifra que va en aumento en los últimos años y por lo que ya apostaron empresas como Lego y Hasbro” (BBC Mundo/Animal Político, 2018).

Por lo anterior, desde nuestro punto de vista, nos parece más pertinente la perspectiva de Marcela García, para quien el adulto es determinante en el cine infantil, pero no en es su figura de padre que ayuda al niño a elegir la película o bien a asimilar la información de ésta adecuadamente, sino más bien como un “un discurso metafilmico relaciondo con lo que los adultos perciben como aquello que no pueden mostrar a los niños... lo anterior conlleva a un elemento fundamental... pues no existe una definición externa de ‘filme para la niñez’, sino que esto es determinado en la práctica por una serie de autoridades sociales a quienes no se cuestiona... los credores cinematográficos, los directores de festivales de cine para niños, los productores de este tipo de películas, los censores que autorizan a los distribuidores y exhibidores” (García Núñez, 2018: 61-62).

2.2. Aproximación a una definición de cine infantil para las relaciones internacionales

Sin duda, uno de los autores contemporáneos más prolíficos e importantes que se ha dedicado a estudiar el fenómeno del cine infantil ha sido Noel Brown (*The Hollywood Family Film: A History, from Shirley Temple to Harry Potter; Family Films in Global Cinema: The World Beyond Disney; British Children's Cinema: From The Thief of Bagdad to Wallace and Gromit; The Children's Film: Genre, Nation, and Narrative*) para quien, como hemos visto con anterioridad, el cine infantil es prácticamente imposible de definir. En todo caso, el cine infantil es un género cinematográfico flexible que tiene un complejo proceso de negociación en el cual, de acuerdo a las palabras del propio autor, intervienen:

Los productores, los distribuidores y los mercados (quienes compran el film);

Los tableros de clasificación (quienes establecen su sustentabilidad para las audiencias y promueven la clasificación “para niños” o “para adultos”);

La crítica y las audiencias (quienes imponen o no sus propias etiquetas, de acuerdo a lo que los productores de cine y las distribuidoras les han proveído);

El *merchandising* (la manufactura de juguetes licenciados, los videojuegos y la ropa, así como las cadenas de restaurante o todos aquellos que venden algún tipo de producto relacionado con la película);

Y los exhibidores (que incluye las cadenas de cine, las televisoras y los festivales de cine) (Brown, 2017: 10).

Entonces, habría que preguntarnos ¿cómo es que las relaciones internacionales pueden entrar a la discusión del cine infantil? Para ello hay que recordar que uno de los principales objetivos de la investigación es evaluar en qué grado algunas narrativas fílmicas dirigidas a los niños están influidas por cuestiones de coyuntura política y económica internacionales o, en algunos casos, por un tipo de cultura de paz, de tal suerte que con el corpus lograremos analizar cómo se construyen las identidades culturales a través de la otredad o alteridad en los diferentes tipos de cine infantil que finalmente devienen en una visión general de lo que es la sociedad internacional desde la infancia y de esta forma observar si ese retrato de la otredad contribuye o no a una cultura de paz.

En ese sentido, nuestra hipótesis operativa es que la influencia de la cultura de paz o cultura de violencia en los productos culturales infantiles, léase cinematografías dirigidas principalmente a los niños, depende de: 1) una lógica de públicos, 2) el contexto político nacional e internacional y 3) una lógica de mercado.

Por lo ya visto en líneas anteriores, se puede hablar de la existencia de dos tipos de cine infantil: un cine comercial, ligado más al mercado, las altas ganancias y la distribución masiva y un cine no comercial, distribuido principalmente por medio de festivales.

Siguiendo a Noel Brown podemos determinar algunas de las características generales de estos dos tipos de cine infantil:

1. Cine comercial: distribución masiva (al interior o exterior de sus respectivos países), generán grandes ganancias, financiación generalmente privada o casi completamente privadas (Brown, 2017: 19-34).
2. Cine no comercial: distribución por medios alternativos (generalmente festivales internacionales), pueden generar grandes cantidades de ganancia o no, pero no es su objetivo, su financiación es generalmente por medio de subsidios gubernamentales o la sociedad civil organizada (Brown, 2017: 19-34).

De esta manera, nuestro corpus ha sido conformado por películas realizadas después de 1999 por dos razones importantes: a) es cuando se expide la Resolución de Naciones Unidas sobre cultura de paz, en cuyo texto se sugiere que los productos culturales dirigidos a los menores deben promover valores como: la diversidad, la tolerancia, la solución pacífica de las diferencias, etc., 2) con la llegada de Putin al poder en el año 2000 resurge un antagonismo en las relaciones internacionales parecido al de la guerra fría (aunque con profundas variaciones estructurales, por ejemplo, el nacimiento de China como actor global, el mayor peso económico de los BRICS y el terrorismo como actor-factor de la nueva sociedad internacional).

Así mismo, entre los rasgos mínimos debemos mencionar que son cintas consideradas infantiles, ya sea por la clasificación o porque fueron presentadas en festivales de cine infantil. En su argumento se deben representar tópicos de las relaciones internacionales que dibujan de cierta forma las problemáticas tradicionales de la disciplina. Así mismo, es importante aclarar que dentro de las narrativas del cine infantil una de las maneras más recurrentes de retratar “lo internacional” es a través de la guerra, de tal suerte que es posible hablar de un género o subgénero cinematográfico: el cine bélico infantil. Otra característica es el formato de animación, ya que tradicional e históricamente ésta ha sido la forma más usada de presentar las historias dirigidas a los niños en el cine (sin embargo, es de suma importancia reconocer que no todas las animaciones van dirigidas al público infantil, así como tampoco todas las cintas infantiles son animadas). Además, Finalmente, las películas animadas pueden darnos un mayor margen de interpretación, a través del uso del color o de las formas de los dibujos.

En ese sentido, las cintas analizadas en apartados posteriores tienen los parámetros suficientes para estudiar al otro desde las relaciones internacionales. Es cierto que casi cualquier filme puede tocar el tema del otro de una u otra forma, sin embargo, son poco abundantes los que tienen en el centro de su historia temas clásicos para las relaciones internacionales, especialmente en el cine infantil, tales como la guerra, la paz o el nacionalismo. Por lo tanto, el vínculo entre el cine infantil y las relaciones internacionales es más directo y menos artificial o “forzado”.

El hecho de mezclar cortometrajes y largometrajes puede ser un primer descubrimiento, pues aparentemente en el cine no comercial no hay largometrajes que cumplan con todos nuestros parámetros para considerarlos dentro de nuestra investigación (relevantes en el sentido de las relaciones internacionales). Cabe recalcar que, a pesar de que utilizaremos algunos conceptos gestados en la teoría cinematográfica, el análisis del discurso o las representaciones sociales, nuestro aporte no va dirigida a dichas teorías, sino a la teoría de las relaciones internacionales. Lo que se pretende es que los conocimientos teóricos de las relaciones internacionales sean reforzados o reformulados a partir de los aportes de otras disciplinas.

2.3. Analizando el cine infantil desde las relaciones internacionales

En el apartado anterior hemos visto el marco teórico que rodea a la cultura y al cine dentro de la lógica de las relaciones internacionales. Sin embargo, el cine es un objeto de estudio complejo, de tal suerte que, para hacer una lectura más precisa del corpus, es necesario establecer un modelo de análisis que, en la medida de lo posible, valide la interpretación de los filmes a la luz de las relaciones internacionales. Antes de continuar, es importante aclarar que el modelo propuesto no es universal, ni mucho menos pretende ser un aporte teórico a la teoría cinematográfica o la semiótica. Nuestro modelo ha sido construido de acuerdo con un objetivo muy claro: establecer un vínculo entre los productos audiovisuales expuestos y la teoría en relaciones internacionales.

2.3.1. El cine infantil como epistemología y lectura del mundo

Primero, es necesario establecer las premisas teóricas sobre las cuales se sustentará nuestro análisis. Ante todo, es importante recalcar que, desde nuestra perspectiva, el cine es un espacio epistémico y pedagógico, es decir, un lugar donde no solamente se genera conocimiento, sino también donde se interactúa con él. Lo epistémico hace referencia a la manera en que se está produciendo un cierto tipo de saber y las posibilidades que tiene el sujeto para adquirir ese saber (Gutiérrez Pantoja, 1996: 5). En ese sentido, podemos afirmar que el cine se enfrasca en lo que algunos filósofos de la ciencia, como Hugo Zemelman, han nombrado como el “pensar epistémico”, que consiste “en el uso de instrumentos conceptuales que no tienen un contenido preciso, sino que son herramientas que permiten reconocer diversidades posibles con contenido.” (Zemelman, 2005: 71). Pero el cine también es pedagógico porque es un espacio en el cual se constituye un “encuentro con el otro espectador, pero también con los otros que hacen parte de la pantalla, personajes proyectados, y en donde se hacen visibles y relacionan discursos, diálogos, simbologías” (Osorio y Rodríguez, 2010: 74), por lo tanto, el cine permite una relación dialógica, un encuentro con el otro para “afectar y ser afectado” (Osorio y Rodríguez, 2010: 74). De esta forma, el cine

no sólo es un producto económico o de entretenimiento, sino que pasa a ser también un espacio de conocimiento en el que el espectador debe preguntar al texto o dialogar con él. Nuestra propuesta parte del hecho de que el cine, como espacio epistémico y pedagógico, puede ser leído, analizado y, finalmente, interpretado. Para empezar, es pertinente aclarar que el acto de leer va más allá de la decodificación de ciertos signos lingüísticos. En palabras de Osorio y Rodríguez:

No debemos entender por experiencia de lectura no únicamente a la aproximación a unas páginas escritas, pues la lectura desde esta óptica no corresponde solo a la decodificación de un conjunto de códigos lingüísticos o a un análisis formal de un texto, o a la comparación de un contexto histórico, económico o sociocultural, es decir, el texto no es una cosa que se debe analizar formalmente, sino que se debe *escuchar*; la escucha es, en este caso, una actitud de apertura, de inquietud, que no se limita a una actitud pasiva para la comprensión del sentido, para adquirir conocimientos (Osorio y Rodríguez, 2010: 78).

En pocas palabras, leer nos invita a habitar otros mundos posibles, a dialogar con esos mundos y, por supuesto, a cuestionar esos mundos. Leer y lectura proceden del latín *legere* que significa reunir, recoger, recolectar y escoger (Ramírez, 2009: 166). El acto de leer, por lo tanto, parte de un punto de vista, es una manera de ver, es decir, el texto puede ser el mismo, pero, por más objetiva que sea una lectura, se parte, de hecho, de un “escoger”. No existen lecturas unívocas, sino múltiples lecturas. Así, la experiencia de la lectura:

es un *acontecimiento de pluralidad* que se da cuando confluyen las condiciones de posibilidad para ello, el momento adecuado, la sensibilidad adecuada, el texto –la imagen– adecuada. Como acontecimiento, escapa al orden de las causas y los efectos, y es un acontecimiento de pluralidad porque exige que libere la diferencia sin capturarla. Por lo anterior, el uso del cine en los escenarios de lo educativo y lo pedagógico es una actividad que siempre posibilita una experiencia, la experiencia de la lectura (Osorio y Rodríguez, 2010: 78).

En efecto, leer nos encara con el otro, con lo plural, con lo diverso y, por lo tanto, nos libera. La lectura es capaz de romper nuestra burbuja de comodidad para enfrentarnos a lo desconocido. Leer no es un acto mecánico de decodificación o descripción de un contenido, ni mucho menos la memorización, sino “la percepción crítica, la interpretación, la relectura y la reescritura de lo leído” (Ramírez, 2009: 170). En ese sentido, la lectura es un proceso en el cual “se aprenden y conocen de manera crítica el texto e igualmente el contexto, ámbitos trabados por una relación dialéctica” (Ramírez, 2009: 169). Por lo tanto, el acto de leer se hace desde una posición, por lo que no existen las lecturas “inocentes” u “objetivas”. En palabras de Ramón Carmona, “no hay lecturas origiarias ni en estado puro. Siempre se parte de un objeto que lleva adherido el proceso histórico de sus sucesivas lecturas como parte integrante de su sistema de significación” (Carmona, 1993: 53). En ese sentido, es importante recalacar que nuestra lectura será desde las relaciones internacionales, por lo que nuestra atención se centrará en la manera en la que los filmes analizados hacen uso de categorías propiamente de las relaciones internacionales dentro del mundo audiovisual que se ha construido, más allá de estudiar las estrategias comunicativas, narrativas o los elementos técnicos y estéticos de las películas que, aunque reconocemos que son de suma importancia para otras áreas del conocimiento, en nuestro caso serán elementos secundarios más que principales.

2.3.2. Analizando el cine infantil como texto-filmico

El cine se lee, pero también se analiza. Por análisis vamos a entender como un proceso mental en el cual un fenómeno u objeto (en nuestro caso el corpus filmico seleccionado) es descompuesto y recompuesto, descrito e interpretado para encontrar su sentido a la luz de las relaciones internacionales. Al igual que la lectura, el análisis no es un proceso mecánico en el cuál el texto contega una verdad unívoca. La relación texto filmico-espectador es una relación dinámica y compleja en la que “el espectador no sería un punto de llegada, sino una especie de coautor, es decir, un elemento activo en el proceso de construcción de ese nuevo tipo de significado” (Carmona, 1993: 52). Por lo tanto, analizar es comprender un texto y construir un sentido alrededor del mismo, en pocas palabras es “una especie de vaivén

constante entre la identificación de los elementos concretos y la construcción de un todo” (Casetti y Di Chio, 1991: 22).

La complejidad del análisis radica en, por un lado ser fiel al texto y, por el otro, construir un sentido que vaya más allá de los lugares comunes sin caer en las “ocurrencias”. Para Casetti y Di Chio un análisis adecuado debe contener al menos cinco elementos: la precomprensión del texto, la hipótesis explorativa, la delimitación del campo, la elección del método y la definición de los aspectos que se van a estudiar (Casetti y Di Chio, 1991: 30). No obstante, los autores destacan un elemento que pocas veces se toma en cuenta pero que es indispensable para salirse del lugar común y el cual se encuentra latente a lo largo de toda la investigación, sobre todo en el momento de la interpretación de los datos: la creatividad. En sus propias palabras: “si es cierto que el recorrido está regulado, y estrechamente regulado, también es cierto que se abre a la libertad del analista: si se quiere, a su *creatividad*” (Casetti y Di Chio, 1991: 31).

Para descomponer y recomponer las partes del filme hemos decidido tomar como base la propuesta analítica de Casetti y Di Chio quienes proponen cuatro principales modelos de análisis: el modelo de los elementos cinematográficos (los códigos y los signos), el modelo de la representación cinematográfica, el modelo de la narración fílmica y el modelo de los elementos comunicativos o de la comunicación. Algo importante que se debe destacar es que los propios autores advierten de la problemática que implicaría aplicar los cuatro modelos de análisis al mismo tiempo. En sus propias palabras:

En este libro hemos proporcionado algunas recetas, cada una de ellas, por así decirlo, con sus dificultades y su tiempo de ejecución. Como se ha dicho, nos parece que seguirlas todas a la vez sería inútil y perjudicial (¿cuál podría ser el resultado de llevar a la práctica simultáneamente todo un libro de cocina?): así pues, aconsejamos alternar los platos y los procedimientos de confección, siguiendo las precauciones aquí indicadas. Así resultará más fácil adquirir confianza en los instrumentos y habilidad en su utilización. Lo que importa es no perder la pasión por las cosas: sin un poco de placer, incluso la ejecución más impecable resultaría sosa. Y nadie, excepto el propio cocinero, puede garantizar este último ingrediente (Casetti y Di Chio, 1991: 268).

2.4. Propuesta de modelo de análisis

A partir de los modelos de Casetti y Di Chio hemos elaborado uno propio según las necesidades de nuestra investigación, en particular hemos retomado los elementos de la representación y la narración. Aunque nuestro análisis partirá de los elementos de estos dos modelos hemos decidido presentar un pequeño resumen de los otros modelos propuestos por los autores italianos con el propósito de que el lector tenga un mayor conocimiento de la complejidad que implica analizar un filme, sobre todo cuando se exponen las diferentes aristas desde las cuales se lo puede estudiar.

De acuerdo con Casetti y Di Chio, el cine es un producto cultural que “presenta signos, fórmulas, procedimientos, etc., bastante distintos entre sí, a menudo extraídos de otras áreas expresivas, y que se entrelazan, se alternan y se funden formando un flujo bastante complejo” (Casetti y Di Chio, 1991: 65). En efecto, el cine como espacio de expresión audiovisual está entrelazado por varias áreas: la estética, el estudio del discurso, la economía de la cultura, la narratología, etc. Por lo tanto, es importante que al realizar nuestro análisis tengamos en claro desde qué área, o áreas, haremos nuestro estudio con el objetivo de no perdernos en el mar de información que los filmes nos pueden dar.

La primera perspectiva dada por Casetti y Di Chio es la de la lingüística del film. Es decir, ver a las películas como un conjunto de signos y códigos que se organizan entre sí para decirnos “algo”. Para los autores es importante distinguir los tres tipos de signos que existen en el cine, ya que cada uno de ellos lleva una carga de significado distinta: los índices, los íconos y los símbolos. En palabras de los autores “las imágenes son inmediatamente íconos, mientras que la música y las palabras son símbolos y los ruidos son índices” (Casetti y Di Chio, 1991: 69). No es menester de nuestra investigación entrar en el debate de las diferencias entre estas tres categorías (las cuales han generado acaloradas discusiones entre la semiótica y la hermenéutica). Sin embargo, para fines de nuestra investigación podemos definir, de manera simple, a una “evidencia” como algo dentro del film que nos da una imagen implícita, algo que no está en pantalla pero que sabemos que es parte de la narración (por ejemplo, el ruido de un motor nos da la idea de un coche, aunque éste no salga en

pantalla), los íconos como la reproductibilidad (precisa o no) de una realidad material y, finalmente, un símbolo como un signo arbitrario con un excedente de sentido, es decir, que tiene infinidad de interpretaciones, de tal suerte que la convención social y la cultura juegan un papel indispensable para interpretarlo correctamente (es decir, todas esas ideas abstractas que nos da el cine: ¿qué es el bien y el mal?, ¿qué es la justicia?, ¿qué es Dios?, ¿qué es la muerte?, ¿qué es el amor?, etc.).

Desde esta perspectiva debemos establecer la manera en estos signos se organizan internamente dando como resultado los diferentes códigos: tecnológicos, visuales, icónicos, gráficos, sonoros y de montaje. Para los códigos tecnológicos debemos centrarnos en la forma que ha sido filmada la película, el tipo de cámara, los ángulos de la luz o la luminosidad, el tipo de escenografía (¿es una escenografía o una locación?), etc. En los códigos visuales lo más importante es conocer la organización de la perspectiva de la cámara (los tipos de planos y encuadres), los márgenes del cuadro (qué está adentro del campo visual y qué está afuera), el tipo de fotografía (es a color o a blanco y negro), el tipo de movimiento de la cámara, etc. En cuanto a la iconicidad es de suma relevancia saber cómo se ha construido la imagen, es decir, ¿es fiel a la realidad o la distorsiona?

Para los códigos gráficos es importante reconocer los signos didascálicos (es decir, las pequeñas anotaciones gráficas que nos ayudan a situarnos espaciotemporamente en el mundo del film -hace 20 años, ayer, Ciudad de México, al día siguiente, una noche antes, etc.) y los textos en sí que aparecen adentro del film y que nos ayudan a comprenderlo de mejor manera (los carteles que dicen “hotel”, “se renta”, “oficina de gobierno”, etc., por poner algunos ejemplos). En los códigos sonoros hablaríamos de la distinción entre voces, ruido y música y la manera en que estos elementos alteran nuestra interpretación de la película (por ejemplo, cómo cierta música anuncia la tragedia o la dicha de los personajes). Finalmente, el código del montaje es la manera en que todos los códigos ya mencionados se entrelazan para formar un todo coherente (o no) en la película.

Más allá de un conjunto de códigos, el film hace uso de dicho conjunto para comunicar. Comunicar en el sentido amplio del término es “poner en común algo”. En otras palabras, es “intercambiar, es decir, realizar un gesto en el que se llevan a cabo tanto una transferencia como una participación, tanto una trasmisi-on como una interacción” (Casetti y Di Chio, 1991: 217). De acuerdo a los autores italianos, para analizar una película desde el punto de vista de la comunicación es importante tener en mente que el film, como cualquier texto, “se dedica a inscribir en sí mismo la comunicación en la que se encuentra encerrado, revelando de donde viene y a dónde quiere ir... no sólo es el *objeto* en el sentido estricto de la comunicación, sino también el *terreno*” (Casetti y Di Chio, 1991: 222).

Así, desde la perspectiva de este modelo de análisis, es importante tratar al cine como un proceso comunicativo, un diálogo entre el autor del texto filmico y el espectador, en donde el film no es un simple objeto, sino más bien el espacio donde se desenvuelve ese intercambio de ideas. Por lo tanto, es importante establecer los diferentes puntos de vista que contiene una película que, de acuerdo con Casetti y Di Chio, pueden resumirse en tres: el literal, el figurado y el metafórico. En el primer caso, nos situaríamos dentro de la literalidad del filme, en el segundo caso ya entraríamos en el terreno de la interpretación, aunque aún bajo los marcos que nos ofrece el texto filmico, finalmente, en el tercer caso, la interpretación rompería, en cierta medida, los marcos del filme para entrar en un espacio de diálogo con el espectador.

Pero el cine no sólo comunica, sino que también representa. Para comprender y, por tanto, analizar correctamente un producto cultural es primero necesario aclarar su naturaleza representacional. Es decir, los productos culturales no son un reflejo exacto de la realidad, sino construcciones sociales. Retomando a Umberto Eco, representar significa hacer presente lo que antes era ausente a través de una serie de signos que se interrelacionan entre sí formando un sistema que crea sentido en el receptor. La principal característica de estos signos es que han sido aceptados previamente por una convención social para que “pueda entenderse como una cosa que está en lugar de otra” (Eco, 2000: 34).

Hay diferentes grados de representación. Por un lado, podemos encontrar textos que intentan representar algo de manera meticulosa. Por ejemplo, en el séptimo arte podemos

mencionar el caso del neorrealismo italiano, que “en 1945 abandona la retórica propagandística... y dirige su mirada a un país que debe sobrevivir la catástrofe bélica... algunos cineastas deciden buscar la objetividad en sus historias y, en muchos casos, a modo de documental, nos cuentan la realidad más auténtica” (Vélazquez García, 2012: 161). En otros casos, las representaciones son distorsiones radicales de la realidad. Así, podemos citar al surrealismo que tiene como principal característica “el componente onírico, el no saber diferenciar entre el sueño y la realidad... El surrealismo se entiende como una oda a la imaginación, rechazando el aspecto y la actitud realista, no sólo del arte, sino de la visión del mundo” (Barreiro León, 2014: 447, 4448).

De esta manera, es importante establecer el grado de meticulosidad con el que ha sido construido nuestro objeto de análisis. No obstante, así mismo debemos considerar que, independientemente de su objetividad, tanto los productos culturales imaginativos como los realistas funcionan como huellas sociales que, entre sus capas de significados, nos dicen algo sobre la sociedad. En otras palabras, los productos culturales y, el cine en particular, no dejan de ser documentos de su tiempo, productos de la sociedades en una época y espacio determinados (Casetti y Di Chio, 1991:29).

Siguiendo a Casetti y Di Chio, podemos afirmar que la mayor importancia del proceso de representación en el cine radica en que:

El destinador, ya sea explícitamente, a través de sus declaraciones directas, o implícitamente, a través de sus elecciones lingüísticas, se autorrepresenta como fuente del discurso: lo cual significa que propone una definición de sí mismo como locutor más o menos implicado en sus propios palabras («Yo creo que...»); o bien: «Sencillamente supongo que...»); una definición de su modalidad como hablante («Destramatizando la cuestión...»); o bien: «Tratando de comprender todas las razones...»). Del mismo modo, el destinador representa en su discurso al destinatario, esta vez en cuanto a posible terminal: lo cual quiere decir que además de interlocutor se define su rol, su modalidad y su actitud... El texto no es sólo y lugar de representación, sino también una fuente de normas” (Casetti y Di Chion, 1991: 220-221).

En ese sentido, hemos de tener en claro que el film es un fenómeno dialéctico, que nace de un mundo social específico, pero crea un mundo diferente del que nació. Por lo tanto, el

contexto puede ayudarnos a entender el film, pero el film también puede ayudarnos a entender mejor el mundo que lo antecedió. Al analizar una película desde el punto de vista de la representación es importante tener en cuenta “cómo el film construye un mundo y cómo lo «trata»” (Casetti y Di Chio, 1991: 164). Es importante destacar los “qué” como presencia de algo pero también sus ausencias (¿qué se está representando?, ¿qué no se está representando y por qué?), pero sobre todo es indispensable poner énfasis en el “cómo”. En pocas palabras, las preguntas clave para estudiar un film desde el punto de vista de lo representado han de ser: ¿Qué tipo de mundo se está contruyendo? ¿Cómo se está construyendo ese mundo?

Así mismo, lo representado tiene una conexión con lo imaginario. Es importante primero esclarecer que vamos a entender por imaginario social. De acuerdo con Néstor García Canclini, “lo imaginario remite a un campo de imágenes diferenciadas de lo empíricamente observable. Los imaginarios corresponden a elaboraciones simbólicas de lo que observamos o de lo que nos atemoriza o deseáramos que existiera” (García Canclini, 2007: 90). En otras palabras, estamos hablando de la manera en que construimos el mundo en nuestras mentes, las imágenes que tenemos de él y la forma en que estas imágenes se modifican, se resignifican o permanecen.

Académicamente “lo imaginario” tomó relevancia en las ciencias sociales y humanidades con los estudios mítico-simbólicos de Ernest Cassirer y Gibert Durand, por lo que dar una definición unívoca de “lo imaginario” sería una empresa titánica que está fuera de nuestro alcance; por ello, nuestra teorización sobre lo imaginario no es categórica sino más bien operativa. Como apunta Gacía Canclini, los imaginarios nos dan una forma de entender el mundo, ya sea a través del miedo ya sea a través de un ideal. Por lo tanto, como constructo, lo imaginario no refleja la realidad en sí, sino más bien lo que quisiéramos de ella. Nos da los marcos con los cuales comprendemos lo que nos rodea, nos hace “habitar”. En otras palabras, nos invita a entrar en el mundo de vida de Husserl o *lebenswelt* (Føllesdal, 1990: 49). Desde el punto de vista de la intersubjetivación fenomenológica, la realidad, aunque es independiente de nuestra voluntad, necesita interpretarse. De esta manera, son los

imaginarios sociales los que permiten asirnos en el “aquí y ahora”. Sin ellos, el mundo se desproviste de sentido, luego entonces lo “deshabitamos”.

Lo imaginario nos permite hacer memoria, hacer Historia. Dice Paul Ricoeur que al plantearnos la problemática de la Historia debemos preguntarnos “¿de qué hay recuerdo? ¿de quién es la memoria?” (Ricoeur, 2004:19). Para Pierre Sorlin “todos los conjuntos de seres vivos se constituyen basándose en un recuerdo... La memoria funda la historia” (Sorlin, 1991: 73). En efecto, la memoria es la materia prima para “hacer” Historia. Sin embargo, hay que reconocer que la Historia no es un producto cien por ciento objetivo, ni mucho menos inocente de intereses. Por el contrario, no solo deberíamos preguntarnos “¿qué recuerdo?” o “¿de quién es el recuerdo?”, sino también “¿cómo lo transmitimos?”. Por lo tanto, es lo imaginario lo que construye la realidad, lo que ofrece el sentido, incluyendo el sentido histórico.

La realidad en general, pero especialmente la realidad política, se construye en dos espacios. Por un lado, en los espacios públicos administrados por el Estado y, por el otro, en los imaginarios, principalmente aquellos que corresponden a las industrias culturales y de entretenimiento. Cabe destacar que el espacio de lo imaginario es un espacio privado pero, sobre todo, emocional. Por lo tanto, la literatura, el cine, el arte o el entretenimiento permiten fortalecer, pero también modificar, el espacio político, el espacio de lo público a través de procesos empáticos y de catarsis. Sin embargo, uno de los grandes peligros del uso de lo imaginario como arma política es que así como crean entendimiento, también pueden crear odio.

En un breve texto titulado “¿Para qué poetas?” el famoso filósofo alemán Martin Heidegger expone la importancia de los artistas en la sociedad, sobre todo ante un mundo que de más en más ha devenido en utilitarista. Sin profundizar en su análisis, basta afirmar que para el autor los hacedores de arte son profetas, pero no en el sentido de predecir el futuro, sino más bien en el sentido de alertar a la humanidad sobre sus peligros y enfermedades sociales.

Por lo anterior, un texto fílmico, como constructo, es capaz de ofrecernos información relevante sobre la sociedad. Por eso, al analizar una película las preguntas principales que debemos tener en mente son: ¿Qué está representado?, ¿cómo está representado?, ¿por qué está representado de esa manera?, ¿qué implicaciones políticas y sociales hay que se lo haya representado de esa forma?

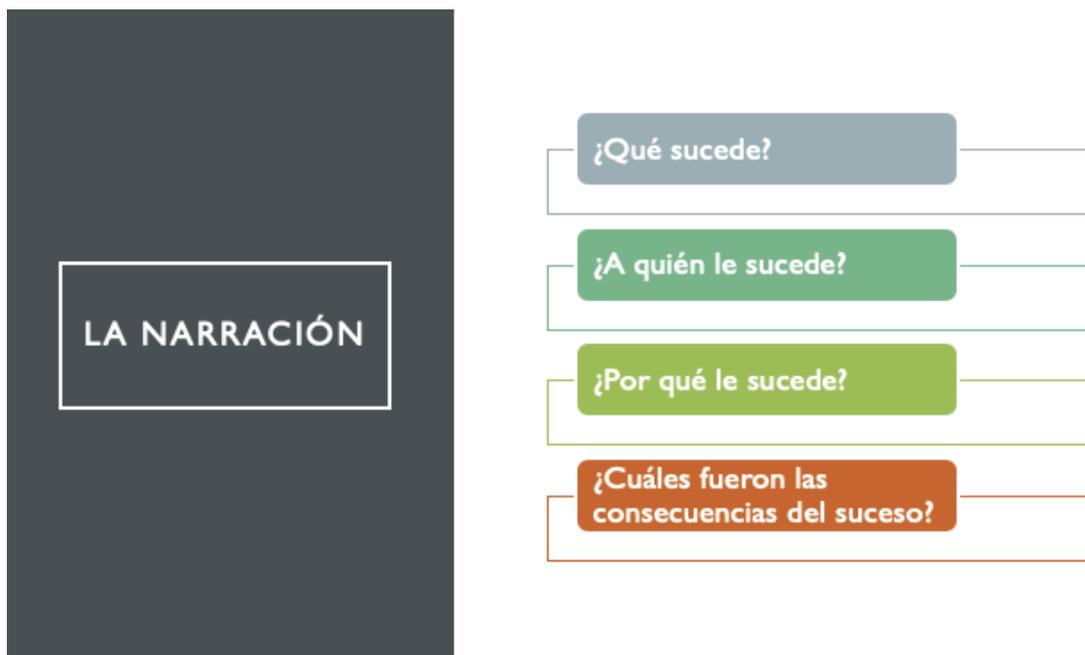
Finalmente, para Casetti y Di Chio, la representación en el cine se organiza en tres grandes ejes: “la dimensión *in* u *off* (espacio *in*, *off* no percibido, *off* imaginable, *off* definido); la dimensión estática o dinámica (espacio estático fijo, estático móvil, dinámico descriptivo, dinámico expresivo); y la dimensión orgánica o inorgánica (espacio plano/profundo, untario/fragmentado, centrado/excéntrico, cerrado/abierto)” (Casetti y Di Chio, 1991: 164). De esta forma, la manera en que algo se presenta en la pantalla no es azaroso, tiene una razón de ser, en otras palabras, lo representado con sus “qué” y sus “cómo” nos brindan un discurso visual (o audiovisual), un “querer decir” que sólo es posible descubrir a través de observar los detalles.

El ángulo de la narración es otra de las perspectivas que Casetti y Di Chio proponen para dilucidar el sentido de un film. Para los autores italianos es preciso definir, en primera instancia, lo que se ha de entender como narración, para lo cual nos advierten que ésta es “una concatenación de situaciones, en la que tiene lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos” (Casetti y Di Chio, 1991: 172). De esta aparente sencilla definición sobresalen tres principales elementos analíticos: 1) En una narración sucede algo: hay acontecimientos; 2) En una narración los acontecimientos le suceden a alguien o a algo, en otras palabras: hay existentes y; 3) El suceso de los acontecimientos cambia la situación, es decir: hay transformaciones.

Sin duda, hay un sinnúmero de elementos que conforman el filme. Sin embargo, para nuestro modelo de análisis sólo utilizaremos algunos aspectos que nos ayudarán a clarificar la relación que éstos guardan con nuestro argumento central. El primer aspecto que es importante tener en consideración es la narración. Aquí lo relevante será aclarar todos los acontecimientos que ocurren dentro del texto fílmico, pero también la manera en que éstos

se interrelacionan entre sí, la forma en que se desenvuelven y los resultados que tienen. En otras palabras, las preguntas claves serán: ¿qué sucede?, ¿a quién le sucede?, ¿por qué le sucede? Y ¿cuáles fueron las consecuencias de los sucesos?

Cuadro 12: Preguntas claves en el análisis de la narración



Elaboración propia.

Por otro lado, los personajes también son de suma importancia para comprender el sentido de la película. En este aspecto, hay que destacar en un primer momento el grado de relevancia del personaje dentro de la historia. Para ello, podemos comenzar por preguntarnos: ¿qué elementos conforman la identidad del personaje?, ¿cuántas historias descansan sobre él o ella?, ¿cuáles son sus atributos físicos y emocionales?, ¿en qué entorno se encuentra, es un entorno hostil o benigno?, ¿cuál es su situación dentro de la historia?, ¿cómo son llevadas a cabo sus acciones?

Dentro de la parte textual, también será relevante el intertexto, ya que, en algunos casos, los guiños a otros textos (fílmicos, literarios, históricos, musicales) nos podrán decir mucho sobre las intenciones del texto que se está analizando. Por ejemplo, dentro de nuestro corpus analítico podemos encontrar el caso de *El castillo vagabundo*, cuyo filme está basado

en una obra literaria homónima. No obstante, mientras que en la obra literaria el mundo bélico es poco relevante, en el texto audiovisual cobra mayor relevancia.

Si bien, lo textual y lo intertextual son indispensables para analizar correctamente el sentido del filme, en el modelo que proponemos la parte contextual será de suma relevancia, pues es finalmente lo que conecta el fenómeno filmico con las relaciones internacionales. En ese sentido, en cada filme deberá establecerse el momento de producción y el momento histórico, lo que conlleva la situación nacional y la situación internacional, así como la política interna y la política exterior.

Por lo tanto, desde el punto de vista de esta investigación el contexto será fundamental, ya que, como veremos más adelante, nuestros productos audiovisuales no pueden ser leídos desde las relaciones internacionales sin comprender la política exterior y la política internacional que rodea a nuestros objetos de estudio. De acuerdo con María Acaso, lo indispensable para relacionar el contexto con lenguajes visuales, cualesquiera que estos sean, es saber quién creó la imagen y para qué, así como cuándo y dónde la creó (Acaso, 2011: 151). Para la autora, “este estudio se puede realizar desde tres esferas: el contexto del emisor del mensaje audiovisual, el lugar y el momento de creación y de consumo” (Acaso, 2011: 151).

Para conocer el contexto desde el emisor del mensaje audiovisual es necesario hacer un estudio de su trayectoria como autor, su psicología, sus emociones, las motivaciones que tuvo para crear tal o cual producto. Para ello las entrevistas o conferencias que da el creador se convierten en fuentes de primera mano. Muchas veces conocer estos detalles nos ayudan a clarificar adecuadamente el sentido de la obra. En nuestro corpus uno de los ejemplos más emblemáticos es Hayao Miyazaki, quien en varias ocasiones ha declarado que la Segunda Guerra Mundial lo ha marcado, pese a sólo haber tenido escasos cuatro años cuando ésta concluyó, dice que, sin embargo, una de las tantas evacuaciones por bombardeos que vivió su familia se enraizó en su memoria, de tal suerte que los temas bélicos se han naturalizado en el “ADN” de sus películas.

La geografía es otro de los factores que nos ayudan a entender el contexto y, como tal, la obra misma. Para María Acaso, esta variable puede dividirse en dos: lugar de creación y lugar de consumo (Acaso, 2011: 152). En sus propias palabras “en el primer caso, analizaríamos las consecuencias que el lugar de creación del producto visual ejerce sobre éste, y en el segundo, cómo el espacio físico de contemplación puede tener valores significativos” (Acaso, 2011: 152). Por ejemplo, no será lo mismo una cinta como *Valiente* (Disney, 2012) producida en Estados Unidos y distribuida de manera global a otra como lo es *Arjun* (Disney, 2012) también producida por Disney, en el mismo año pero en la India y cuyo consumo es prácticamente regional (India, Pakistán, Nepal, Bangladés, Birmania, Sri Lanka e Indonesia).

Finalmente, la comprensión del sentido del film desde el contexto es ocupada por una variable que Acaso llama los “momentos”. Es importante destacar que esta categoría no debe entenderse solamente como un simple elemento cultural, sino más bien se refiere a lo que otros autores han llamado “la cultura”, es decir, “las características culturales que rodean al momento de creación en las que podemos englobar los hechos históricos relevantes o, en el caso de imágenes comerciales, el momento promocional para el que se ha realizado la campaña, ya que todos los productos comerciales están hechos para vivir en uno de esos momentos” (Acaso, 2011: 153). Así mismo, Acaso divide este estudio en dos: el momento de realización y el elemento de consumo; pues la cultura como el “todo” que rodea tanto al producto como al espectador afectará la interpretación y, por ende, el sentido y significado de la obra.

De esta forma, la perspectiva de Acaso nos recuerda de nueva cuenta la importancia de establecer con claridad desde dónde estamos leyendo una obra. En otras palabras, “no debemos olvidar que llegar al mensaje de una representación visual no consiste en adivinar qué quiso decir el autor: se trata de que cada espectador realice su interpretación personal a través de la narrativa del autor, de la misma manera que lo hace cuando lee una novela: el autor propone un recorrido, pero las caras y los paisajes los imagina el lector” (Acaso, 2011: 154).

2.5. La interpretación como momento de condensación entre el análisis filmico y las relaciones internacionales

Es justo la interpretación el último paso que contempla nuestro modelo de análisis. Volviendo a Casetti y Di Chio, interpretar “no significa solamente desplegar una atención obstinada con respecto al objeto, sino también interactuar explícitamente con él; no sólo pasar revista, sino también reactivar, escuchar, dialogar... consiste en captar con exactitud el sentido del texto, aunque yendo más allá de su apariencia, empeñándose en una construcción personal, pero sin dejarle de ser fiel” (Casetti y Di Chio, 1991: 23).

En efecto, para interpretar adecuadamente un filme es necesario conocerlo detalladamente, sin embargo, al mismo tiempo que se lo conoce se está haciendo un trabajo de interpretación. Es decir, “la idea resultante es que debemos enfrentarnos tanto con una operación descriptiva ya orientada hacia la interpretación, como con una actividad interpretativa basada en la descripción” (Casetti y Di Chio, 1991: 24). Aunque en términos de operación mental el reconocimiento del film y la interpretación se llevan a cabo al mismo tiempo, conviene que el analista trate de separarlo en papel, aunque es importante reconocer que esta descomposición es, hasta cierto punto, un proceso artificial pero que ayuda mucho al estudioso del cine, o de cualquier otro producto audiovisual, a transitar de una interpretación de lugar común a una más creativa y, por ende, más compleja.

De acuerdo con la Real Academia de la Lengua Española (RAE), la palabra interpretar viene de *interpretari* en latín (*inter*: entre y *pretari*: conocer, explicar). Por lo tanto, para la RAE interpretar quiere decir “explicar o declarar el sentido de algo, y principalmente el de un texto”, “traducir de una lengua a otra, sobre todo cuando se hace oralmente”, “explicar acciones, dichos o sucesos que pueden ser entendidos de diferentes modos”, “concebir, ordenar o expresar de un modo personal la realidad”, “representar una obra teatral cinematográfica, etc.”, “ejecutar una pieza musical mediante canto e instrumentos”, “ejecutar un baile con propósito artístico y siguiendo pautas coreográficas”, “determinar el significado y alcance de las normas jurídicas” (RAE, 2019).

Como es natural, interpretar nos lleva a la hermenéutica, cuyo origen griego, siguiendo otra vez a la RAE, quiere decir el arte de descifrar (*hermeneu*: descifrar y *tekhné*: arte), “interpretación de los textos, originalmente los sagrados”, “teoría de la interpretación de los textos” (RAE, 2019). Para la hermenéutica los textos, cualesquiera que sean, están llenos de significados ocultos, de símbolos que son necesarios sacar a la luz para conocer el verdadero sentido, no obstante, esto es por demás una empresa compleja y prácticamente inagotable. Para Paul Ricoeur, la interpretación es el instante de lectura en el cual se marca “la intersección del mundo del texto y el mundo del oyente o del lector: intersección, pues, del mundo configurado por el poema y del mundo en el que la acción efectiva se despliega y despliega su temporalidad específica” (Ricoeur, 2004: 119). Es en el acto de leer cuando se recrea la historia narrada, no sólo a partir del texto en sí, sino también a partir de las experiencias particulares de cada lector. En palabras de nuestro autor, “el acto de leer también acompaña al juego de la innovación y de la meditación de los paradigmas que esquematizan la construcción de la trama” (Ricoeur, 2004: 147).

No es el objetivo de este trabajo de investigación entrar en el debate hermenéutico, ya que eso nos desviaría por completo de nuestra discusión principal. Lo importante para nosotros es clarificar la manera cómo llevaremos a cabo el proceso de interpretación en nuestro análisis fílmico. Por lo tanto, es importante notar que, ya sea desde el punto de vista latino ya sea desde el punto de vista griego, la interpretación implica una mediación entre el texto y el lector o, en nuestro caso, entre la película y el espectador. Es un momento que se caracteriza por esclarecer el sentido, conocer hacia donde nos está llevando el texto. Sin embargo, hay dos grandes problemáticas en la idea de buscar el sentido pues, como hemos visto en líneas anteriores, interpretar también significa “explicar de un modo personal”, a esto se suma el hecho de que los textos (cualquier tipo de texto: visual, literario, audiovisual, etc.) son construcciones de “mundos posibles” con diferentes grados de complejidad, sobre todo cuando estos son contruidos a través de un lenguaje simbólico o metafórico. De esta forma, la metáfora se vuelve un pilar de la narración, un “poema en miniatura” que transfigura y reconfigura el mundo en el que vivimos. Es un discurso poético que “aporta al lenguaje aspectos, cualidades y valores de la realidad que no tienen acceso al lenguaje

directamente descriptivo y que sólo pueden decirse gracias al juego complejo del enunciado metafórico y de la transgresión regulada de los significados usuales de nuestras palabras” (Ricouer, 2000:199). Por lo tanto, es labor del intérprete profundizar en la urdimbre metafórica para encontrar los significados que dan sentido al discurso ficción.

En otras palabras, la validación de nuestra interpretación se dará a partir de dos momentos: primero siendo lo más fieles posibles a los elementos “objetivos” del film (ya referidos en líneas anteriores) pero, al mismo tiempo, tratando de descubrir en el texto fílmico el cuerpo metafórico que lo rodea como un todo que construye un “mundo posible”. Al respecto, podemos concluir que toda obra contiene en sí misma una dimensión simbólico-metafórica, la cual “se relaciona con una visión del mundo... es específica y concreta... Ayuda a develar el significado, y es una guía para moverse en las diferentes dimensiones sociales” (Aguilar Campos, 2014: 14). Como bien aclara Citlaly Aguilar Campos, la dimensión simbólico-metafórica de los lenguajes visuales ayudan a esclarecer el significado de una obra, sin embargo, una de las grandes problemáticas que trae consigo es el de la particularidad o concreción cultural. Al respecto, la autora advierte que:

Existe un amplio debate, si es posible hacer una diferencia entre Occidente y Oriente. Sobre todo en el presente siglo (XXI), donde la globalización es un fenómeno que une a las naciones, rompe simbólicamente fronteras. Aproxima a las diferentes poblaciones, a través de elementos como el sistema económico, los medios de comunicación. Respecto a este último, muchos autores coinciden en que la línea entre Occidente y Oriente se diluye bastante. Ejemplo: las nuevas tecnologías como internet, y plataformas como *YouTube*, donde productos mediáticos comparten innumerables elementos culturales; uno de ellos el video de *Gangnam Style*, del músico surcoreano, Park Jae-Sang, mejor conocido como Psy. La postura... es tener presente esa brecha cultural y sociohistórica. (Aguilar Campos, 2014: 14-15).

En efecto, tal como advierte Aguilar Campos, la dimensión metafórico-simbólica está impregnada de una particularidad cultural que, en la mayoría de los casos, afecta notablemente la interpretación de la obra. Por lo tanto, como hemos afirmado en líneas anteriores, es importante que el espectador-analista exponga abiertamente desde dónde está realizando la lectura del texto; del mismo modo, se debe establecer con claridad cuáles son las categorías a las cuales prestará más atención en la dimensión metafórico-simbólica. En el

caso de nuestra investigación, hemos nombrado a este último paso como la interpretación de la dimensión simbólico-metafórica de las relaciones internacionales.

Resumiendo: para analizar nuestro corpus reconocemos que el film es un espacio de conocimiento (epistemológico) que no sólo es un producto estético, sino también cultural que tiene huellas sociales e históricas. Es un fenómeno dialéctico, que nace de un mundo social específico, pero crea un mundo diferente del que nació. Por lo tanto, el contexto puede ayudarnos a entender el film, pero el film también puede ayudarnos a entender mejor el mundo que lo antecedió. En ese sentido, primero hay que establecer las condiciones contextuales de la obra, particularmente en nuestro caso nos recargaremos en la política internacional, la política exterior y la política interna, en la medida en que esta última afecte las dos primeras. Posteriormente hemos de proseguir a establecer los elementos básicos de la obra en sí (personajes, objetos y ambientes).

Cuadro 13: Elementos del análisis contextual



Elaboración propia.

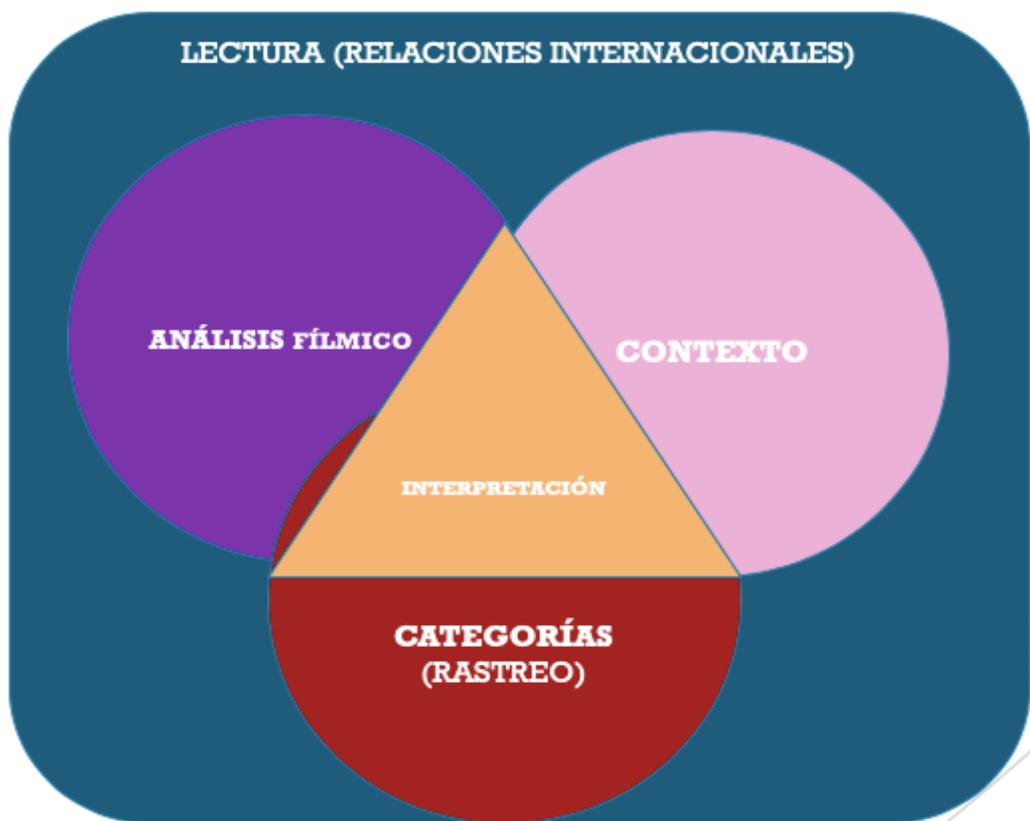
Tanto para los personajes, como para los objetos y ambientes, es importante realizar una descripción física de los mismos: colores, formas, luz, sombras, etc. Posteriormente, en el caso de los personajes, debemos preguntarnos ¿Cómo es el comportamiento del

personaje? ¿Tiene una evolución o cambio en su personalidad? ¿Hay un punto de inicio y uno de final? ¿Cómo se relaciona con los otros personajes? ¿Cuál es el rol del personaje en el texto?; en el caso de los objetos es importante conocer ¿Hay objetos relevantes en la narración? ¿Qué quiere decir que existan esos objetos y no otros? Finalmente, en el caso de la ambientación es indispensable no perder de vista ¿Qué relación existe entre el ambiente y los personajes? ¿Hay variaciones en la ambientación? ¿Qué quiere decir que haya o no haya variaciones en la ambientación?

Después de abordar los existentes (como son nombrados los personajes, objetos y ambientes por Casetti y Di Chio), es de suma importancia prestar atención a la acción y las transformaciones en la narración para lo cual debemos cuestionarnos ¿Cómo ocurren los acontecimientos? ¿Cuál es el trayecto de los personajes en la narración? ¿Qué hecho desata la acción en la narración? ¿Por qué ese hecho desató la acción? ¿Cómo es el inicio y cómo es el fin en la narración? ¿Hay un rompimiento del equilibrio? ¿Hay una vuelta al equilibrio o un nuevo equilibrio? ¿La situación mejora para los protagonistas? ¿Quiénes logran su objetivo? ¿De que manera logran su objetivo?

A partir de las condiciones contextuales de la obra y los elementos propios de ésta (los existentes, la acción y las transformaciones) haremos un trabajo de interpretación. No obstante, es importante recordarle al lector que nuestra interpretación será una interpretación enmarcada, mas no restringida categóricamente, a la dimensión metafórico-simbólica de las relaciones internacionales. Por tanto, para hacer una interpretación adecuada desde esta lectura, es necesario detallar ¿Cómo se representan las principales categorías de las relaciones internacionales? ¿A través de qué elemento cinematográfico se está representando? ¿Hay una ausencia o una presencia de esas categorías? ¿La presencia es explícita o implícita? ¿Qué quiere decir que exista una ausencia de esa categoría? ¿Existe una conexión entre la categoría representadas y el contexto?

Cuadro 14: Modelo de análisis fílmico aplicado a relaciones internacionales



Elaboración propia.

Hay que dejar en claro que estas categorías también son mencionadas en alguna medida por Casetti y Di Chio, las cuales se encuentran dentro de la lógica que ellos llaman la precomprensión del texto y la hipótesis explorativa. En palabras de los autores “en primer lugar, sobre el análisis pesa la *comprensión preliminar* que se tiene del texto... a partir de este conocimiento empieza la indagación... En segundo lugar, sobre el análisis pesa la presencia de la *hipótesis explorativa*... la cual... guía el análisis, pero no debe en modo alguno vincularlo...” (Casetti y Di Chio, 1991: 25). Este último punto es de suma relevancia, ya que uno de nuestros objetivos es observar cómo las relaciones internacionales entienden

ciertas categorías y cómo los filmes construyen esas mismas categorías de formas diversas de tal suerte que las películas son capaces de convertirse en una fuente de conocimiento teórico. En el próximo apartado nos detendremos a definir brevemente las categorías que rastreamos en los filmes para, finalmente, observar cómo es que las películas pueden enriquecer o cambiar la comprensión teórica de dichas categorías en la disciplina de las relaciones internacionales.

3. Guerra y paz: una breve aproximación conceptual

En el capítulo anterior establecimos los criterios teóricos para analizar las películas de nuestro corpus y comprobar los dos principales elementos de nuestra hipótesis: 1) que las películas son espacios epistemológicos donde los niños aprenden formas de ver el mundo, incluyendo la guerra y la paz. De esta manera, las relaciones internacionales, en su aparato teórico, debería también ocuparse de los fenómenos epistemo-pedagógico-culturales como el cine infantil; 2) a pesar de su aparente narrativa “simple” (hay que recordar que en el apartado anterior una de las insistencias más importantes de los estudiosos del cine infantil era su simpleza narrativa para poder ser comprendido con facilidad por los niños) en las películas infantiles no existe una manera única de representar la guerra o la paz. Es decir, en este tipo filmes hay imágenes complejas de dichas categorías, algunas veces, las representaciones de la pantalla pueden corresponder con la teoría en relaciones internacionales, en otras ocasiones desafían la teoría o bien, la enriquecen. Por lo tanto, antes de entrar de lleno a la lectura de nuestro corpus, creemos pertinente que el lector tenga un breve panorama sobre la discusión teórica que existe en relaciones internacionales en torno a la guerra y la paz. Así mismo, cómo en el capítulo anterior, daremos algunos ejemplos filmicos de dichos conceptos, con el objetivo de ir hilvanando la relación entre cine y relaciones internacionales

3.1. La guerra como expresión máxima de la violencia

Etimológicamente, la palabra violencia viene del latín *vis* (fuerza) y *olentus* (exceso o abundancia), en otras palabras, violencia significa “exceso de fuerza”. De acuerdo con Domenach, “lo que llamamos hoy ‘violencia’ se cristaliza progresivamente en tres aspectos principales: el aspecto psicológico... el aspecto moral... y el aspecto político” (Domenach, 1981: 34). Por lo tanto, en términos simples, la violencia es el uso exagerado de la fuerza. De acuerdo con la mayoría de los autores, la violencia es una herramienta del poder. Es decir, “la violencia se ejerce con el objeto de intentar dominar la voluntad de una persona, para hacer que se pliegue al poder, a la autoridad, al modo de ser de otra” (Acevedo, Duro y Grau, 2002: 16).

Desde el punto de vista de las relaciones internacionales, la ciencia política e incluso desde una parte del derecho internacional, la violencia es una estrategia aceptable para incrementar la presencia internacional de los Estados, principalmente desde el realismo político o la *real politik*. Por ejemplo, para Kenneth Waltz, “el poder aporta los medios para el mantenimiento de la propia autonomía de cara al ejercicio de la fuerza de otros... un mayor poder permite mayores rangos de acción...”(Waltz, 1979: 196). De esta forma, la guerra se convierte en una política internacional admisible para proteger al Estado. En un sentido parecido, el jurista Hugo Grocio advierte que “la causa justa de acometer una guerra no puede ser otra que la injuria. La *uniquidad de la parte contraria da lugar a las guerras justas...*” (Grocio, 1925: 258). Con ello, la guerra, como expresión radical de la violencia, se legaliza en las relaciones internacionales. No es sorpresa, entonces, que en una gran parte de las representaciones cinematográficas la guerra ha sido dibujada como el medio más eficaz para “mantener” la paz, sobre todo manteniendo el principio grociano de “guerra justa”.

Por ejemplo, dentro del cine de fantasía se puede mencionar el caso de *Las crónicas de Narnia: el león, la bruja y el armario* (Estados Unidos, 2005) (Imagen 5), cuya historia se centra en una guerra fantástica entre un león, que representa la bondad y la justicia, y una bruja, que simboliza la maldad. La película se basó en la novela homónima del autor británico C. S. Lewis. Los protagonistas de la historia son tres hermanos que se encuentran escondidos en una casa de campo, ya que Londres, la ciudad en donde vivían, está siendo constantemente bombardeada por el ejército nazi. A través de un armario mágico los niños llegan a Narnia y ayudan al león en su batalla en contra de la bruja. Es importante mencionar que, durante el relato filmico, todo el tiempo se plantea la legitimidad de la guerra en contra de la bruja, ya que ésta ha invadido el reino del león y ha establecido un gobierno de terror. La cinta además de ser una metáfora sobre la Segunda Guerra Mundial y el nazismo, ofrece al público una idea sobre el principio grociano de la guerra justa.

Imagen 5



En *Las crónicas de Narnia* los protagonistas son alejados de una guerra “real” para enfrentar una guerra “mágica”. Es una manera de enseñar al público infantil el problema de la guerra (*Las crónicas de Narnia: el león, la bruja y el armario*, 2005, Estados Unidos).

Hay que añadir que la cultura de violencia no solamente se encuentra en la guerra, ya que ésta es el resultado último de una serie de procesos sociales que ocurren en la vida cotidiana. Retomando nuestra definición de cultura, es decir como una trama de significaciones que dan sentido al quehacer del individuo en el mundo; la cultura de la violencia podría definirse como una trama de significaciones donde el exceso de fuerza da sentido al mundo. Por lo tanto, la utilización de la fuerza se legitima en todo el espectro de las relaciones sociales, desde la vida cotidiana hasta la sociedad internacional.

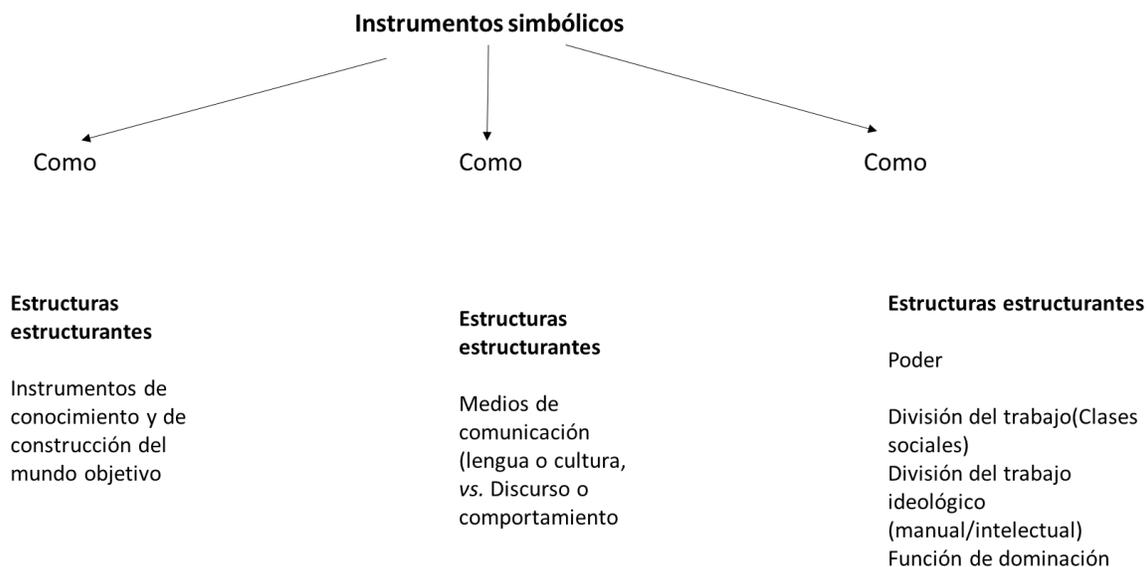
La violencia como fenómeno social no sólo se debe reducir al uso de fuerza física, sino también existe la violencia simbólica. Uno de los principales autores en tratar este tema es Pierre Bourdieu para quien, el concepto de poder simbólico, se define como “ese poder invisible que no puede ejercerse sino con la complicidad de los que no quieren saber que lo sufren o incluso que lo ejercen” (Bourdieu, 2000: 406).

De acuerdo con el teórico francés, la sociedad se conforma de estructuras estructurantes, es decir horizontes imaginarios que por un lado limitan nuestra comprensión del mundo, pero, por el otro, nos ayudan a comprender nuestro mundo inmediato. Para Bourdieu, la estructura estructurante más importante es el lenguaje. Sin embargo, existen otras estructuras que moldean el quehacer del individuo en la sociedad, como el arte y la

religión, a estos tres fenómenos sociales Bourdieu los llama sistemas simbólicos. Estos sistemas cumplen la función política de ser “instrumentos de imposición o de legitimación de la dominación, que contribuyen a asegurar la dominación de una clase sobre otra (violencia simbólica) aportando el refuerzo de su propia fuerza a las relaciones de fuerza que las fundan, contribuyendo así, según la expresión de Weber, a la ‘domesticación de los dominados’” (Bourdieu, 2000: 409).

De esta forma, “el poder simbólico es un poder de construcción de la realidad que tiende a establecer un orden gnoseológico, en el sentido inmediato del mundo”(Bourdieu, 2000: 407). Sólo hasta que reflexionamos nuestras acciones o las acciones de los demás, es que nos damos cuenta que la vida cotidiana está llena de violencia simbólica (ver cuadro 15). Por lo tanto, “no se debe olvidar que hay violencia por acción directa, indirecta e, incluso, por omisión. Este último caso es el de la ausencia de acciones para solucionar problemas de trabajo, discriminación, vivienda, salud, justicia y educación (Acevedo, Duro y Grau, 2002: 16).

Cuadro 15: Poder simbólico de acuerdo con Pierre Bourdieu



Fuente: Pierre Bourdieu, “Sobre el poder simbólico” en *Intelectuales, política y poder*, Buenos Aires, UBA, 2000, p. 73.

3.2. El Estado hobbesiano y el problema de la guerra permanente en la anarquía internacional

Para nadie es un secreto que el Estado westfaliano tiene sus bases filosóficas en Tucídides, Hobbes y Maquiavelo. Como hemos visto en líneas anteriores, la visión del antropopesimismo desde la cual se fundó el Estado moderno ha generado una concepción violenta de las relaciones internacionales. Tampoco es una sorpresa que, desde el fin de la Guerra Fría, la figura del Estado moderno ha sido fuertemente cuestionada y, de hecho, han nacido nuevas maneras de concebir al Estado como, por ejemplo, el Estado intercultural o multicultural. Sin embargo, actualmente la idea del Estado westfaliano se niega a morir o transformarse. De hecho, en la época reciente, fenómenos como el Brexit, la llegada de los populismos de derecha al poder (Estados Unidos y Brasil) o el crecimiento de la extrema derecha antimigrante europea nos hacen darnos cuenta que este tipo de Estado está aún lejos de desaparecer en la teoría y en la práctica de las relaciones internacionales. Para explicar la idea de Estado que se tiene en el paradigma dominante de las relaciones internacionales (el realismo) hemos decidido retomar las ideas hobbesianas, ya que es el autor más importante que sustenta dicha perspectiva (desde Morgenthau hasta Waltz).

Para Hobbes, los humanos temerosos de perder sus vidas y en uso pleno de su razón, deciden unirse para crear un artilugio capaz de controlar sus pasiones, un ser artificial cuyo único fin de existencia es proteger al hombre de sí mismo, salvaguardar su vida y resguardar su propiedad. En palabras del autor, “las pasiones que inclinan a los hombres a buscar la paz son el miedo a la muerte, el deseo de obtener las cosas necesarias para vivir cómodamente, y la esperanza de que, con su trabajo, pueda conseguirlas. Y la razón sugiere convenientes normas de paz, basándose en las cuales los hombres pueden llegar a un acuerdo” (Hobbes, 2009: 117) .

Es pues, el Estado una persona imaginaria o artificial, en este sentido, Hobbes va en contra de la tradición aristotélica, para la cual las sociedades políticas surgían de forma natural, por el contrario, para nuestro filósofo, éstas surgen de la necesidad más que de la

naturaleza. Los seres humanos no son seres políticos, sino más bien apolíticos que deciden crear al Estado sólo a partir de la frustración que les genera el miedo a perder sus vidas, por tanto, desde la perspectiva hobbesiana, este ente superior es simplemente un mal necesario, una maquinaria que nadie desea pero que de alguna forma limitará el egoísmo, la envidia y la maldad natural que el ser humano contiene y que sólo lo llevan a su autodestrucción.

Así, la razón se presenta como un instrumento insuficiente para garantizar la supervivencia del hombre, por lo que éste se ve en la necesidad de invocar una fuerza superior, pero, la potencialidad divina es incierta, por lo que su única salida es crear su propio Leviatán. En otras palabras, “la racionalidad presente en los hombres, de ninguna manera es suficiente para alcanzar la condición pacífica de vida que los hombres desean, siendo así necesario establecer pactos que estén respaldados siempre por la fuerza de la espada” (Ramírez Echeverr, 2010: 56).

Evidentemente el pensamiento de Hobbes se enmarca en la tradicin contractualista, segn la cual el Estado naci a partir de un contrato original en el que todos los hombres cedieron parte de su libertad a cambio de garantizar su seguridad. Para el autor del Leviatn existen:

dos opciones de pactos de coalicin defensiva, que en ltimo trmino se diferencian por la traslacin de la dupla: poder y derechos, que involucran. El primero sera un pacto o convenio de confianza mutua, en el cual no hay traslacin de poder y derechos, sino un compromiso de asistencia defensiva en caso de que alguno de los miembros del pacto se vea amenazado. Y el segundo, sera uno en el que hay traslacin casi total de poder y derechos. Se trata de un pacto en el cual se establece un poder civil, gobernado por un soberano con poderes indivisibles e ilimitados [...] Como se sabe, para Hobbes el nico pacto que garantiza efectivamente la seguridad es el pacto que se funda en el soberano absoluto (Arbelez Herrera, 2009: 109-110).

En este sentido, Hobbes define al Estado como, “una persona de cuyos actos, por mutuo acuerdo entre la multitud, cada componente de ésta se hace responsable, a fin de que dicha persona pueda utilizar los medios y la fuerza particular de cada uno como mejor le parezca, para lograr la paz y la seguridad de todos” (Hobbes, 2009: 157), pero para ello es necesario que exista un poder soberano.

Jean Bodin fue de los primeros autores en estipular el concepto de soberanía, sin embargo, Hobbes lleva esta concepción al extremo, en palabras de Norberto Bobbio, “aunque pueda parecer que un atributo como ‘absoluto’ no permita un superlativo, no es descabellado decir que el poder soberano de Hobbes es más absoluto que el de Bodino” (Bobbio, 2001:95). Tanto para Bodin como para Hobbes, el poder absoluto es único e indivisible, sin embargo mientras que, para el primero, el poder del soberano no está limitado por las leyes positivas, pero sí por las leyes naturales y divinas, para el segundo esta diferencia no existe, pues “si el súbdito no observa las leyes positivas puede ser constreñido por la fuerza del poder soberano; si el soberano no respeta las leyes naturales, nadie puede obligarlo ni castigarlo (por lo menos en este mundo)” (Bobbio, 2001: 96).

Al igual que Maquiavelo, Hobbes desestima la división de los gobernantes en príncipes o tiranos. Desde su perspectiva, no existen elementos objetivos que nos ayuden a esclarecer cuando un monarca es “bueno” y cuando no lo es, pues si su poder es absoluto no tiene sentido, entonces, hablar de abusos de poder, tal como nos advierte Bobbio, en el sistema de pensamiento hobbesiano, “el tirano es un rey que no cuenta con nuestra aprobación: el rey es un tirano que tiene nuestra aprobación” (Bobbio, 2001: 98).

En su teoría, “los conceptos de Estado y soberanía no pueden ser disociados, así como tampoco los de gobierno y soberanía o gobierno y Estado. El soberano es el gobernante y a su vez encarna al Estado. Si se ataca al soberano, que puede ser un hombre o un conjunto de hombres, se ataca a su vez al Estado” (Ramírez Echeverrú, 2010:61). Sin embargo, para Hobbes no habrá mejor forma de gobierno que la monarquía absoluta, siendo el gobierno mixto una fantasía o ilusión, pues desde su razonamiento, si “el poder soberano está dividido, ya no es soberano, si continúa siendo soberano quiere decir que no está dividido, lo cual

significa que la división solamente es aparente” (Bobbio, 2001: 102). Desde esta perspectiva, el principal peligro del gobierno mixto es la inestabilidad y, por tanto, la vuelta a un estado de anarquía.

Hay que recordar que Hobbes vivió en una agitada época de guerra civil, de allí su insistencia en la estabilidad del Estado a partir del poder absoluto del monarca. Para ello, el autor sustenta su argumentación no en la voluntad divina, pues desde su propio razonamiento esta afirmación es débil y poco tendiente a la comprobación, sino, por el contrario, se sostiene bajo un argumento que, aunque de igual manera es hipotético, sí es mucho más sólido, es decir, el deseo de los hombres de salvaguardar sus propias vidas. Por tanto, el Estado debe deshacerse de los elementos religiosos que aún le acompañan y optar por la laicidad. Desde la visión hobbesiana, la religión es, entonces, un elemento que debilita al Estado, de tal suerte que la misma debe desaparecer de la vida pública y quedar constreñida sólo a la vida privada. Sin embargo, “Hobbes va a adentrarse en el continente de la reflexión política intentando siempre articular estos temas con un sistema de pensamiento que, aunque radicalmente marcado por la Modernidad, no logrará alejarse de su anclaje filosófico y, por ello, no conseguirá nunca afirmarse definitivamente como específicamente científico” (Bonilla Saus, 1995: 13).

Es cierto que Hobbes nunca expuso de manera explícita la naturaleza de la sociedad internacional, ni tampoco fue una sus preocupaciones fundamentales, sin embargo, sus ideas políticas no sólo han servido para analizar la naturaleza y funcionamiento del Estado, sino que, además, han logrado romper el marco de las sociedades internas para aventurarse en la tarea de estudiar las interacciones inter-estatales. Así, la mayoría de los autores coinciden en que, tanto Maquiavelo como Hobbes, se dibujan como los padres del paradigma realista en relaciones internacionales, si bien, éste tiene sus orígenes más antiguos en el mundo clásico con autores como Tucídides.

Según Crossman, se debe admitir que en su análisis Hobbes “afirma correctamente que existe un estado de guerra, en el cual no hay seguridad alguna porque no hay poder supremo, y deduce que la política exterior debe de estar acondicionada por las necesidades de la

defensa propia, mientras perdure esa necesidad” (Crossman, 1986: 80). Así, la “principal contribución de Hobbes al estudio de las relaciones internacionales fue la condición de anarquía en el sistema mundial por falta de una autoridad central en donde los estados puedan reclamar su soberanía y su derecho de ser independientes y a gozar de cierta autonomía respecto a otros estados. Como el estado natural del sistema internacional es la anarquía, sin un leviatán (en este caso una potencia o una hegemonía) habría conflicto, desconfianza, sospecha y guerra” (Velázquez, 1997: 417).

En efecto, las ideas que Hobbes establece para las sociedades internas pueden ser fácilmente extrapoladas al ámbito internacional. En este sentido, los individuos son representados por los Estados, los cuales, al igual que los primeros, buscan satisfacer sus deseos, principalmente territoriales, pues el territorio, desde la óptica hobbesiana, es el alimento que les da vida y movimiento, de esta manera, “Hobbes no tuvo ningún recelo en afirmar que el vencedor en una guerra de conquista tiene derecho de dominio sobre el vencido. No es la victoria en la confrontación armada la que le da este derecho, sino el convenio que el propio vencido establece con él” (Gaida, 2011: 76). De nueva cuenta nos encontramos con la figura del contrato que surge por el miedo. Por tanto, “la descripción hobbesiana del anárquico estado de naturaleza como un estado de guerra es una imagen sugerente que puede ser empleada provechosamente en el estudio de las relaciones internacionales contemporáneas, desde el momento que, como hemos visto, la principal guía de los Estados al diseñar sus políticas internacionales es la búsqueda de lo que salvaguarde sus intereses, en vista de los cuales, todos ellos están dispuestos incluso a recurrir a la guerra, olvidando cualquier consideración moral” (Miranda, 1984: 82).

Un ejemplo que puede resultar adecuado para retratar la relación que existe entre el estado hobbesiano y la anarquía internacional es *Capitana Marvel* (Estados Unidos, 2019) (Imagen 6). Al respecto, una de las cosas más interesantes que existe en el cine de súper héroes es que, normalmente, este tipo de cintas recurren mucho a la representación de temas clásicos de la ciencia política y las relaciones internacionales: la guerra, el Estado, la autoridad, el nacionalismo, etc., o incluso de la filosofía ontológica: la muerte, la vida, el amor, las relaciones interpersonales, la identidad, etc., pero, por supuesto, bajo una estética

posmoderna. Además, como ya hemos referido en otros apartados, las películas basadas en súper héroes de historietas cómicas (sobre todo los personajes de Marvel y DC Comics) son altamente consumidas por los niños y las niñas alrededor de todo el mundo.

La reciente película de Marvel Studios nos muestra a una heroína que debe decidir entre mantener la lealtad a su Estado u optar por ayudar al “enemigo”. Vers es una guerrera entrenada bajo el mando de Yon-Rogg, comandante de la Fuerza Estelar, la cual es el brazo armado del Imperio Kree. Dicho imperio está gobernado por la Inteligencia Suprema, una entidad cibernética cuyo objetivo es mantener el control y la armonía de Kree.

El Estado, por tanto, es representado como un poder absoluto que está por encima de los miembros que lo componen y cuyo objetivo primordial es mantener el orden sea cual fuere el precio. Por ejemplo, cuando algún miembro de la Fuerza Estelar duda de las misiones que le son asignadas, debe acudir con la Inteligencia Suprema quien, a través de una serie de manipulaciones psicoemocionales, “arregla” la voluntad del guerrero para que siga siendo funcional al sistema. Se puede ver, por lo tanto, que el Estado de Kree ha sido construido bajo una lógica mecanicista, en la que sus miembros son simples piezas en un engranaje mayor que es, por supuesto, el Estado.

Conforme avanza la narración descubrimos que el principal enemigo de Kree son los Scrulls, un pueblo que se niega a ser vasallo de la Fuerza Estelar. Por lo tanto, la respuesta de la Inteligencia Suprema es la erradicación de los scrulls de todo el sistema interestelar apropiándose de todos los planetas donde éstos se encuentren. En ese sentido, Kree es dibujado como un Estado expansionista que se aprovecha de la anarquía interestelar (internacional) para hacer su voluntad. Como el Estado hobbesiano, Kree naturaliza el uso de la fuerza y la violencia para lograr sus objetivos. Así, en *Capitana Marvel* la ley del más fuerte es la ley de las relaciones interestelares (relaciones internacionales).

Imagen 6



En *Capitana Marvel* se muestra el Estado absoluto hobbesiano y la anarquía Internacional a través del Imperio de Kree y la Inteligencia Suprema (*Capitana Marvel*, Estados Unidos, 2019).

3.3. La nación como base del Estado moderno

A principios de los años noventa del siglo pasado, Benedict Anderson escribía que “el fin de la era del nacionalismo’, anunciado durante tanto tiempo, no se encuentra ni remotamente a la vista. En efecto, la nacionalidad es el valor más universalmente legítimo en la vida política de nuestro tiempo” (Anderson, 1993: 19), con ello, Anderson iba en contra de las tendencias académicas de la época que, con la caída del muro del Berlín, se llenó de optimismo pues, aparentemente, la globalización traería consigo el fin de los nacionalismos y, a la larga, el fin de los Estados (o el fin de la historia como lo veía Fukuyama). Sin embargo, a más de dos décadas de las palabras de Anderson, parece ser que su tesis aún sigue vigente. Como hemos mencionado en líneas anteriores, no es que no haya intentos por cambiar la concepción tradicional del Estado-nación cerrado a un Estado multicultural, intercultural, trasnacional o posmoderno más abierto o flexible, pero, las raíces del nacionalismo conservador se han enterrado tan profundamente en el imaginario social que han sido muy difíciles de transformar.

Tal como apunta César Delgado:

Si los nacionalismos sirven para cohesionar y homogenizar grupos humanos millonarios en territorios delimitados, no se puede soslayar que su fuerza unificadora es a la vez diferenciadora de los conjuntos sociales de la misma naturaleza. Las guerras son en buena medida manifestaciones de las oposiciones nacionales llevadas a su máximo extremo. En el siglo XX, los más graves enfrentamientos bélicos condujeron trágicamente a dos guerras de envergadura mundial. Las estructuras nacionales fueron entonces cimbradas. Y sí dieron lugar a experimentos como la URSS y a instituciones internacionales, como la ONU, las configuraciones nacionales empero no cambiaron sustancialmente (Delgado, 1997: 313).

Con lo anterior no es que queramos menospreciar las teorías de la integración o de los regionalismos, las cuales son de suma importancia para entender fenómenos político-económicos como la integración de América del Norte, la Unión Europea o la integración del Sudeste Asiático. No obstante, la intención es mostrar que, se quiera o no, gran parte de la vida política y social se sigue pensando en términos nacionales, a pesar de que día a día lo internacional, pero sobre todo lo transnacional, cobran mayor peso. Sin embargo, también es verdad que, a diferencia de otrora, muchas veces los discursos nacionales ya no son solamente una serie de palabras rígidas y xenófobas, sino que en muchos casos se ha optado por una forma de pensamiento más suave e incluyente, es decir, un diálogo con la otredad (aunque con diferentes grados de inclusión y, en algunos casos, en pos de la “corrección política”).

Una de las principales fortalezas del nacionalismo es su proceso de mitificación, es decir, la transformación de un hecho histórico cualquiera en un mito, de tal suerte que éste contenga elementos explicativos y teleológicos de toda la realidad en sí, a partir de ciertas premisas universales, en otras palabras, (como mito) pretende explicar cuál es la naturaleza del ser humano, cómo es el mundo, hacia dónde camina la historia, etc., por lo que los mitólogos muchas veces han ligado el nacionalismo al mesianismo. Así, el mito de la nación

pretende simplificar la vida política de sus habitantes, ya que los individuos dejan de cuestionarse la estructura del Estado y pueden aceptar con mayor facilidad que unos estén arriba y otros estén abajo. El gran problema que presenta el mito de la nación es que los individuos que quedan fuera son presa de violencias estructurales. Por ejemplo, los migrantes, las minorías religiosas, las minorías lingüísticas e, incluso, en algún sentido, también las minorías sexuales. Como hemos dicho en líneas anteriores, la nación cohesionada, une, junta pero, también, excluye, divide, aparta, separa, aleja.

En el cine no hay una manera única de retratar el concepto de nación. Por ejemplo, *Coco* (Estados Unidos, 2017) (Imagen 7), que ha sido una de las cintas infantiles más taquilleras de los últimos años, especialmente en México ya que, a pesar de haber sido fabricada en Estados Unidos, representa uno de los elementos filosófico-culturales más importantes que nutren la identidad nacional mexicana: la concepción sobre la muerte. En ese sentido, en dicha cinta podemos observar como la nación se funda a través de lo “común”, de lo que “creemos juntos”, es decir, cohesionada, junta. En ella se reflejan las tradiciones y costumbres de las cuales gran parte de los miembros del Estado mexicano se sienten orgullosos: el altar a los muertos, las flores de cempaxochitl, el mariachi, el surrealismo mexicano (con la figura de Frida Kahlo), el jarabe tapatío, las construcciones prehispánicas, las iglesias churriguerescas novohispanas, etc.

Sin embargo, también hay ejemplos en los cuales se muestra lo común, pero no desde el sentido cultural, sino más bien desde lo histórico. En *El viento se levanta* (Japón, 2013) (Imagen 8) se destaca la sensación de peligro permanente de la población japonesa en la Segunda Guerra Mundial. En esta cinta de Estudios Ghibli, el protagonista es Jiro Horikoshi, quien fuera el ingeniero creador de los aviones de combate Zero, los cuales fueron utilizados para atacar Pearl Harbor. Así, la nación se funda no por una concepción filosófica-cultural como en *Coco*, lo que nos une, más que nuestras tradiciones y costumbres, es, en realidad, el miedo al otro. También de Estudios Ghibli podemos mencionar *La tumba de las luciérnagas* (Japón, 1988) (Imagen 9), cuyo film ha sido elogiado por la crítica por el poético y magistral retrato que hizo de la vida cotidiana de las víctimas de los bombardeos estadounidenses sobre Japón durante la Segunda Guerra Mundial, específicamente en la ciudad de Kobe. La

animación es protagonizada por un adolescente llamado Seita y su hermana menor llamada Setsuko, quienes tratan de sobrevivir en una caótica ciudad sumida en el infierno de la guerra. Por lo tanto, desde el punto de vista de este texto filmico, el elemento que cohesiona a la nación es la tragedia de la guerra, es un “juntos tenemos que sobrevivir”.

En el ya mencionado caso de *Capitana Marvel* (Estados Unidos, 2019) la nación junta pero, sobre todo, separa. Lo anterior lo podemos ver reflejado en los Skrulls, cuyo físico es una de sus características principales: son seres humanoides con marcados rasgos reptilianos (su cuerpo está cubierto de verdosas escamas, tiene ojos saltones, carecen de pelo, sus dientes son pequeños y puntiagudos, etc.). Su peculiar físico los une entre sí pero, sobre todo, los separa del resto de las naciones galácticas porque la diferencia se hace más evidente por medio de su fenotipo.

Imagen 7, 8 y 9



En *Coco* (Estados Unidos, 2017) -primera imagen superior- la nación se funda desde un elemento filosófico-cultural. Mientras que las dos animaciones de Estudios Ghibli: *El viento se levanta* (Japón, 2013) -imagen intermedia- y *La tumba de las luciérnagas* (Japón, 1988) el sentimiento de pertenencia nacional se sustenta en el miedo y la tragedia.

Otro caso en el cual se puede observar el binomio unión-separación de la nación lo tenemos en *Maléfica* (Estados Unidos, 2014) (Imagen 10). En esta relectura del cuento clásico de *La bella durmiente*, el mundo está dividido en dos grandes “naciones”, la de los humanos y la de los seres mágicos. Maléfica es una hermosa hada que vive en el reino fantástico de Las Ciénegas, pero que constantemente se ve amenazado por la sed de conquista del reino humano. Con el paso de los años, el corazón de Maléfica es ensombrecido en pos de proteger a su reino y a sus amigos, aun a costa de su pureza. De esta manera, para la narración filmica, el sentimiento de pertenencia es, al mismo tiempo, un sentimiento de diferencia: somos iguales porque somos seres mágicos, pero también, somos iguales porque somos diferentes a los seres humanos, ellos tienen su reino y nosotros el nuestro y no podemos, o quizá más bien, no debemos mezclarnos.

Imagen 10



En *Maléfica* (Estados Unidos, 2014) se retrata el binomio unión-separación de la nación a través del reino de lo fantástico y el reino de los humanos.

3.4. El problema de la política exterior

Así como el Estado, la política exterior es una de las categorías más fundamentales en los estudios sobre relaciones internacionales, podríamos decir que es el tópico tradicional por antonomasia, no hay teórico en la disciplina que no haya entrado alguna vez en los debates sobre la política exterior.

En términos simples, se puede definir a la política exterior como el conjunto de políticas, decisiones y acciones llevadas a cabo por el Estado para defender sus intereses nacionales en el exterior, teniendo como base principios y doctrinas que han sido el resultado de sus experiencias históricas. Así, podemos afirmar que ésta no es estática, aunque ello no quiere decir que no exista una constante en la misma.

Desde el punto de vista de las relaciones internacionales, el elemento más importante que sustenta la política exterior de los Estados es el interés nacional. Sin embargo, dicho concepto presenta varias dificultades para su definición. En ese sentido, es relevante apuntar que existen tantas definiciones y acercamientos de interés nacional como autores lo han querido definir, cada uno explicando y analizando desde diferentes perspectivas sus implicaciones y, pese a lo cuestionable o no del concepto mismo, lo cierto es que éste ha funcionado como una herramienta para dirigir el análisis político de las acciones de un Estado en relación con el medio internacional, así como una guía para la toma de decisiones de las élites políticas y económicas del Estado.

Para Huntington, el interés nacional es “un bien público del interés de todos o de la mayoría... y que usualmente combina aspectos materiales y de seguridad, por un lado, y morales y de ética, por el otro” (Huntington, 1997: 35). Por su parte, para Paul Seabury, el interés nacional es “un proceso caleidoscópico por el cual fuerzas latentes en la sociedad buscan expresar ciertas políticas y aspiraciones económicas a través de los más altos órganos del Estado” (Seabury, 1963: 87).

De lo dicho en líneas anteriores, podemos concluir, entonces, que el interés nacional es el interés general que tiene la mayor parte de la población de un Estado, ya sea en términos políticos, económicos o incluso morales. No obstante, es importante resaltar la idea de “fuerzas latentes” que maneja Seabury, ya que esto nos dice que el interés nacional no es estático y mucho menos armonioso y, más bien, es el resultado del grupo político interno que tiene la mayor fuerza para influir en los órganos más altos del Estado y transformar sus intereses particulares en un interés nacional. De tal suerte que, en términos muy simples, el interés nacional es el interés general de un pueblo, sin embargo, en términos más prácticos y reales, el interés nacional es el interés de un grupo selecto, que tiene la fuerza e influencia política y económica para proteger sus intereses de grupo desde los órganos estatales.

En la reciente readaptación de *La Cenicienta* (Estados Unidos, 2015) (Imagen 11), Disney nos muestra la importancia de la política exterior y la diplomacia para los Estados. La cinta nos narra la dura vida de Ella (apodada Cenicienta por sus crueles hermanastras ya que las duras labores del hogar y de la granja dejan a la protagonista siempre llena de cenizas); tras la muerte de sus padres queda al cuidado de su desalmada madrastra. Su noble corazón cautiva al príncipe Kit. A pesar de que el apuesto joven está profundamente enamorado de Ella, el rey insiste en que su hijo debe casarse con una princesa, ya que la unión matrimonial es, a su vez, una unión político-monetaria, lo que garantiza la estabilidad del reino.

Imagen 11



En *La Cenicienta* (Estados Unidos, 2015), el príncipe Kit debe casarse con una princesa para mantener la estabilidad del reino. El amor se vuelve una cuestión de Estado y el matrimonio es parte de la política exterior porque se ve como una alianza político-económica.

Mucha más compleja es la concepción de la política exterior en el universo visual de Star Wars, en el que se retratan instituciones internacionales como Naciones Unidas a través de figuras como “La Federación Galáctica de Alianzas Libres” o “La Alianza de la Nueva República”, en donde se nos muestran acaloradas discusiones para la toma de decisiones, principalmente cuando se trata de luchar contra el Imperio o las fuerzas oscuras de la Galaxia. Por su lado, en *Black Panther* (Estados Unidos, 2018) (Imagen 12) también es posible ver como los Estados llevan a cabo su proceso de toma de decisiones de política exterior. Una de las principales cuestiones que se plantea en la película es si el reino africano ficticio de Wakanda debe compartir su alta tecnología a los otros Estados o si, por cuestiones de seguridad, debe mantenerse como un Estado cerrado y de bajo perfil.

Imagen 12



En *Black Panther* (Estados Unidos, 2019) el reino ficticio africano de Wakanda debe decidir si comparte su alta tecnología con el mundo con la posibilidad de poner en riesgo su seguridad.

3.5. La paz desde la perspectiva de Naciones Unidas

El 6 de octubre de 1999, la Asamblea General de Naciones Unidas aprobó la resolución 53/243, que estableció las bases para la creación de una cultura de paz internacional con el fin de mitigar la guerra desde su raíz. De acuerdo al preámbulo de dicho documento, compartido por el texto fundacional de la UNESCO, “puesto que las guerras nacen en la mente de los hombres, es en la mente de los hombres donde deben erigirse los baluartes de

la paz” (A/RES/53/243, 1999). Es decir, desde un punto de vista constructivista, la guerra se origina debido a un ambiente de hostilidad internacional que se aprende desde la infancia. Por lo tanto, es desde la infancia a través de la cultura y la educación que esta perspectiva agresiva del otro debe cambiar.

Sin embargo, la educación no debe entenderse simplemente como la educación formal que da la escuela o los padres de familia, sino también como aquella educación informal que brinda la sociedad a través de los medios de comunicación. En ese mismo sentido, en una declaración reciente, Rigoberta Menchú, premio Nobel de la Paz, ha dicho que “el planeta necesita mentes y mensajes positivos que ayuden a construir la cultura de paz, apoyados en la literatura infantil y el cine” (Menchú, 2016). A pesar de los esfuerzos de la sociedad civil y los gobiernos, la guerra sigue siendo el problema más importante de las relaciones internacionales, sólo basta con mencionar las actuales tensiones políticas alrededor del mundo (Siria, Corea del Norte, China, etc.).

La guerra es parte de la realidad, por lo tanto, el problema de la cultura de paz en el cine infantil no subyace en mostrar o no mostrar el conflicto, sino más bien en construir escenarios en los cuales la violencia se normaliza. La construcción de la paz es algo complejo, no sólo es la ausencia de guerra sino que también implica mostrar las consecuencias negativas de la violencia o aún más, enseñar que la violencia no es el recurso ideal para resolver las diferencias.

En el año de 1998, Disney sacó al mercado *Mulan* (Estados Unidos, 1998) (Imagen 13), una cinta que narraba las aventuras de una joven en el ejército chino para defender a su familia de los hunos. La película fue alabada por romper los estereotipos de género, pues se mostraba a una mujer fuerte y aguerrida. No obstante, en términos de cultura de paz el filme es bastante tradicional, pues el heroísmo se vincula directamente con la violencia y el restablecimiento del orden se logra a través de la guerra. El otro es representado como un ser oscuro y malicioso. La interculturalidad no es posible, pues China es un estado cerrado que no desea entablar un diálogo con los hunos, a los cuales ve como incivilizados y salvajes. Son retratados pues, como seres viles y despreciables cuya naturaleza animalesca los lleva a

toda clase de actos reprobables. Por lo tanto, ante tal panorama, la única solución que se dibuja para el restablecimiento del orden es la violencia.

Imagen 13



En *Mulan* se construye al otro de manera violenta y justifica la existencia de un Estado imperial y autoritario (*Mulan*, 1998, Estados Unidos).

En los últimos años, la UNESCO se ha esforzado por complejizar la construcción de la paz e ir más allá de la simple “ausencia de guerra”, ya que esta perspectiva reduccionista de la paz perpetúa estructuras violentas, en las cuales la guerra es la solución más idónea para volver al orden como se retrata en *Mulan* (Estados Unidos, 1998). De esta forma, es importante analizar con mayor detalle el concepto de cultura de paz y educación para la paz, de tal suerte que nos ayude a evaluar el nivel de construcción de paz (o construcción de guerra) de nuestro corpus.

3.6. Paz y cultura de paz

De acuerdo con Naciones Unidas, la cultura de paz “consiste en una serie de valores, actitudes y comportamientos que rechazan la violencia y previenen los conflictos tratando de atacar sus causas para solucionar los problemas mediante el diálogo y la negociación entre las personas, los grupos y las naciones” (Resolución A/52/13, 1998). Para llevar a cabo dicho objetivo, se creó *El programa de acción sobre Cultura de Paz* en 1999, el cual establece

ocho puntos para lograr la paz a nivel local, regional e internacional (Resolución A/53/243, 1999):

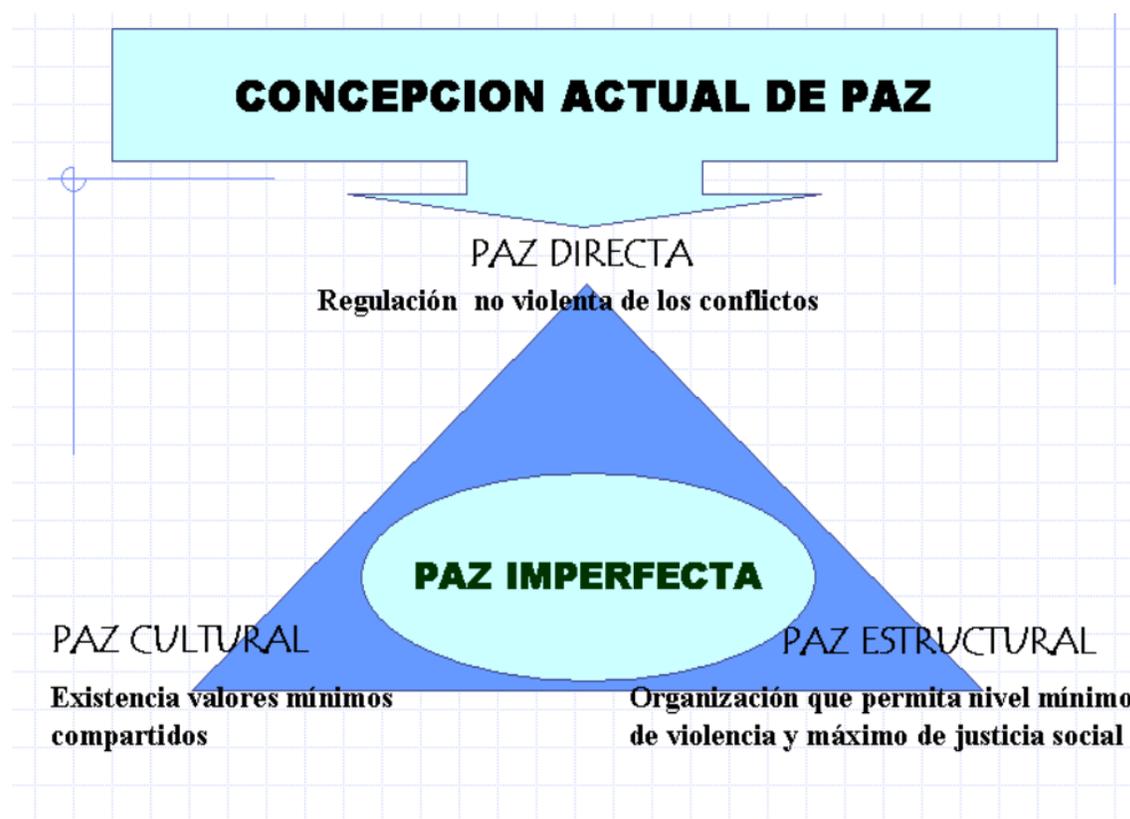
1. Promover una cultura de paz por medio de la educación.
2. Promover el desarrollo económico y social sostenible.
3. Promover el respeto de todos los derechos humanos.
4. Garantizar la igualdad entre mujeres y hombres.
5. Promover la participación democrática.
6. Promover la comprensión, la tolerancia y la solidaridad.
7. Apoyar la comunicación participativa y la libre circulación de la información y el conocimiento.
8. Promover la paz y la seguridad internacionales.

Desde el momento de su nacimiento a mediados del siglo XX, la paz ha sido una de las principales preocupaciones de Naciones Unidas, sólo basta recordar que el artículo primero de la Carta de San Francisco establece el mantenimiento de la paz como uno de los cuatro propósitos principales de dicha organización internacional. Sin embargo, no es sino hasta finales del siglo XX que se han venido tomando cada vez más acciones para cumplir con este propósito, principalmente desde el punto de vista de la construcción de imaginarios para lograrlo.

Así mismo, la paz como objeto de estudio ha devenido en lo que actualmente se conoce como investigaciones de paz o investigaciones para la paz. Desde el punto de vista de estos estudios, la paz es un fenómeno multifactorial, por lo tanto no existe una disciplina en sí que deba estudiarla, sino más bien debe hacerse desde una visión multidisciplinaria. La mayoría de los autores coinciden en que la comprensión de la paz como ausencia de guerra o de conflicto es una manera reduccionista de abordar el tema. Aunque la guerra es la contraparte de la paz, en realidad es la radicalización del conflicto. Por lo tanto, para estudiar la paz se debe primero comprender qué es la cultura de violencia, como ya hemos hecho en líneas anteriores para, de esta forma, transitar de la cultura de violencia a la cultura de paz.

De acuerdo con José Tuvilla, “la paz en su concepción actual es la suma de tres tipos de paces: paz directa (regulación no violenta de los conflictos), paz cultural (existencia de valores mínimos compartidos) y paz estructural (organización diseñada para conseguir un nivel mínimo de violencia y máximo de justicia social)” (Tuvilla Rayo, 2004: 391) (ver cuadro 16). Como observamos en líneas anteriores, la cultura de la violencia está sumamente arraigada en una buena parte de las sociedades del globo, por lo que la transición de una cultura de la violencia a una cultura de paz es un trabajo paulatino y constante.

Cuadro 16: Concepción de la cultura de paz



Fuente: José Tuvilla Rayo, (2004), “Cultura de paz y Educación” en Molina Rueda, Beatriz y Muñoz Muñoz, Francisco (editores), *Manual de Paz y Conflictos*, Granada: Universidad de Granada/ Instituto de la Paz y los Conflictos.

Las sociedades deben poner énfasis en los productos culturales mostrados a los niños y adolescentes, ya que es en la niñez y la adolescencia donde se construyen las estructuras más importantes que sustentarán el quehacer del individuo en el mundo. Retomando a Berger y Luckmann, es en la socialización primaria donde “se construye el primer mundo del individuo. Su peculiaridad calidad de firmeza debe atribuirse, al menos en parte, a la

inevitabilidad de la relación del individuo con sus otros significantes del comienzo. El mundo de la infancia, con su luminosa realidad, conduce, por tanto, a la confianza, no sólo en las personas de los otros significantes, sino también sus definiciones de la situación” (Berger y Luckmann, 1968: 170).

Así mismo, recordando la tesis de Bourdieu de las estructuras estructurantes, hay que destacar que el cine como medio de comunicación masivo es una estructura estructurante, no sólo porque “entretiene”, sino también porque implícita o explícitamente representa y, por lo tanto, construye una imagen de la sociedad. Tal como afirma Borjas, “el relato de ficción (cuentos, novelas; teatro) pueden iluminar a los estudiantes sobre la manera de construir interpretaciones narrativas” (Borjas, 2007: 66). En términos de la investigación para la paz, el cine infantil formaría parte de la paz cultural, al promover valores mínimos para la resolución de conflictos o, por el contrario, al crear un imaginario negativo de la otredad.

3.7. La construcción del enemigo y el amigo

Como se ha explicado en apartados anteriores, la identidad es un concepto clave para comprender las relaciones internacionales contemporáneas. Hay que recordar que la identidad como fenómeno político se construye en dos espacios: el espacio de lo público, lo que está administrado por el Estado, y el espacio de lo privado, que se construye a partir de la vida cotidiana, las relaciones afectivas, las emociones, los sentimientos y, por supuesto, los productos culturales y de entretenimiento que, en algunos casos, pueden potenciar la identidad, pero también pueden transformarla. Como ya hemos expuesto con anterioridad, el espacio de lo privado está permanentemente ligado a lo “imaginario”. De esta forma, la literatura, el cine, el arte o el entretenimiento al comunicar sentimientos y emociones a través de procesos empáticos, son capaces de transtocar nuestro ser y, por tanto, transformar el mundo.

Desde el punto de vista de este trabajo, la realidad es una compleja relación dialéctica entre lo material y lo imaginado. En ese sentido, los productos culturales que analizaremos posteriormente, no necesariamente representan la realidad material, sino más bien el estado

anímico de la sociedad, sus pretensiones e ideales, sus temores, sus filias y sus fobias. De esta manera, la representación de la guerra y la paz en el cine infantil está sustentada en un sistema complejo de significaciones y conceptos, tales como: el otro, la frontera, la nación, la identidad, el territorio, etc. Por lo tanto, el cine infantil va más allá del entretenimiento (cine comercial) o lo pedagógico (cine alternativo) para transformarse en un documento histórico y político.

Uno de los filmes que mejor retratan la construcción del otro como un enemigo para reafirmar la identidad es *Valiente* (EE. UU, 2012.): La historia gira en torno a una princesa rebelde que aprende sobre los límites de la libertad. El centro político de la historia se encuentra en tres lores o señores rebeldes que intentan desmembrar el reino de su padre. El tema político es la unidad nacional y la guerra civil. Parte del orden se restablece a través de la violencia bélica.

Dentro de uno de sus diálogos, la protagonista, Mérida dice “Una vez existió un antiguo reino. Ese reino pereció ante la guerra... y el caos... y la ruina... Ahora entiendo que un acto de egoísmo puede alterar el destino de un reino... Las leyendas son lecciones que contienen verdades. Nuestro reino es joven: Nuestras historias aún no son leyendas, pero en ellas fue que se forjó nuestro lazo: Nuestros clanes antes eran enemigos, pero cuando los invasores nos amenazaron desde el mar, todos nos unimos para defender nuestras tierras...”

Por lo tanto, en este pequeño diálogo, casi al final de la película, podemos notar que, de acuerdo con el filme: 1) Los estados se forman a partir de la mitificación de la historia; 2) Las tradiciones, las costumbres y los mitos son la base que sustenta a la nación y, quizá, lo más importante, 3) La construcción del enemigo externo es el elemento más relevante para la creación del Estado-nación. Es decir, el otro reafirma nuestro sentimiento de pertenencia pero a partir del miedo.

Como hemos visto en el primer capítulo, uno de los teóricos más importantes que abordan el problema de la guerra y el Estado desde la construcción del binomio amigo/enemigo es Carl Schmitt. Como heredero del pensamiento político y militar alemán,

Schmitt simplifica las relaciones políticas internacionales a relaciones de amistad (alianzas) o a relaciones de enemistad (guerra). Desde esta perspectiva, la cultura de la violencia no sólo se normaliza sino que además se exalta. Por ejemplo, para el geopolítico prusiano Karl Von Clausewitz, la guerra “no es más que un duelo a una escala más amplia... constituye, por tanto, un acto de fuerza que se lleva a cabo para obligar al adversario a acatar nuestra voluntad” (Clausewitz, 2002: 7).

Al igual que Clausewitz, Schmitt divide al mundo en amigos y enemigos de tal suerte que “la política queda reducida a la lucha de unos contra otros” (Borón y González, 2003: 145). Por lo tanto, en la política internacional, sólo existen dos estadios radicalmente opuestos: existe paz o existe guerra, no hay espacio para puntos intermedio de conflicto en los cuales los actores lleguen a acuerdos por medio de la negociación. Esta situación orilla a una permanente desconfianza sistemática del otro.

Desde la lógica schmittiana, el otro es radicalizado al punto de volverlo una antítesis completa del sí mismo (o del yo). De acuerdo con Tzvetan Todorov, esta situación ha sido recurrente en la historia, especialmente en momentos cuando un Estado o una Civilización necesitan justificar su empresa colonial y expansionista. Por ejemplo, cuando Colón hace las primeras descripciones de los paisajes del “Nuevo Mundo” deshumaniza a sus habitantes transformándolos en parte de dicho paisaje, en palabras de Todorov “los indios, físicamente desnudos, también son, para los ojos de Colón, seres despojados de toda propiedad cultural: se caracterizan, en cierta forma, por la ausencia de costumbres, ritos, religión... su actitud frente a esta otra cultura es, en el mejor de los casos, la de coleccionista de curiosidades, y nunca le acompaña un intento de comprensión” (Todorov, 1998: 44-45). De esta forma, la transformación del otro en una antítesis radical del “sí mismo” o yo, comienza primero con la invisibilización pero, posteriormente, se escala al nivel de la enemistad, el cual no sólo elimina la posibilidad de establecer un proceso de diálogo y empatía con el otro sino que, además, profundiza la cultura de violencia en las relaciones sociales que pueda llegar a entablar con el otro. Retomando el ejemplo de la conquista de América, “Colón va a pasar del asimilacionismo, que implicaba una igualdad de principios, a la ideología esclavista, y por lo tanto a la afirmación de una inferioridad de los indios” (Todorov, 1998: 54).

Este proceso de invisibilización y radicalización antitética u oposición radical del otro ha sido representado dentro del cine infantil en *Pocahontas* (Estados Unidos, 1995), en donde se muestra el encuentro violento que hubo entre Occidente (representado por los colonos ingleses) y América (representada por los indígenas de América del Norte). El personaje que violenta la relación entre estas dos concepciones del mundo es el gobernador John Ratcliffe, cuyo único objetivo es extraer todo el oro posible del nuevo continente, desde sus ojos, los habitantes del “Nuevo Mundo” son un grupo de salvajes inferiores, por lo que su eliminación es parte, también, de la empresa civilizatoria europea. La parte más álgida de la historia ocurre cuando Ratcliffe decide atacar a los indígenas. La experiencia empática (o proceso de comprensión de la otredad) se anula completamente, ya que tanto los colonos ingleses como los indígenas ven al otro dentro de los parámetros de la oposición radical. Este proceso violento se sintetiza en la letra de una de las canciones que musicaliza la película:

¿Qué puedes esperar de estos animales? Su aspecto y su color son un horror. Diabólica es su piel. Muy pronto han de morir. Jamás he visto algo peor.

Son bárbaros, bárbaros. Indios inhumanos Bárbaros, bárbaros.

Sáquenlos de aquí. No son como tú y yo. Demonios deben ser. El son de guerra hay que tocar.

Por su parte, los indígenas cantan:

Esto yo temí. El blanco es un demonio. No más que ambición puede sentir. Por clara que es su faz. Es un simple disfraz.

¿Podrá su piel dolor sentir? Son bárbaros, bárbaros. Blancos inhumanos. Bárbaros, bárbaros.

No son como tú y yo. No hay que confiar en ellos. Son de guerra hay que tocar.

Como podemos apreciar, la cultura de violencia, a través de la radicalización negativa del otro, lleva, en última instancia, a la guerra. La desconfianza es la piedra angular que sustenta la relación entre ambos bandos, por lo tanto, se carece de mecanismos de diálogo, ya que, de acuerdo a los teóricos de la paz, que revisamos en líneas anteriores, es innegable que el conflicto es parte inminente de la vida social, sin embargo, se deben establecer mecanismos para su solución de manera pacífica, en ese sentido, la confianza es, o debería ser, el valor mínimo sobre el cual se deben construir estos mecanismos de solución.

Contraria a la relación violenta del gobernador Ratcliffe y el jefe de la tribu indígena, Powhatan, tenemos la relación de amor y amistad establecida entre la protagonista de la película, Pocahontas, y el aventurero británico John Smith. La confianza y comprensión que existe entre ellos se da gracias a un proceso de empatía que tiene su punto de inicio en lo sensitivo. A través de una canción, Pocahontas invita a Smith a olvidarse de sus prejuicios y abrazar su humanidad universal:

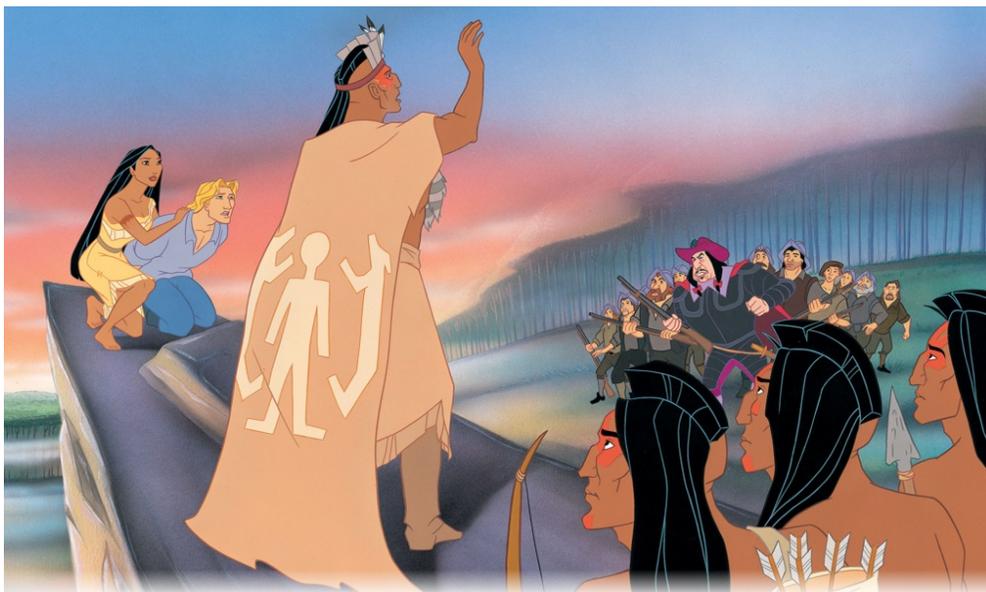
Me crees ignorante y salvaje. Tú has ido por el mundo y viajado por doquier, mas no puedo entender si hay tanto por saber tendrías que aprender a escuchar.

Te crees señor de todo territorio, la tierra solo quieres poseer, mas toda roca, planta o criatura viva está, tiene alma, es un ser.

Tú crees que igual a ti es todo el mundo y hablas como un gran conocedor, mas sigue las pisadas de un extraño y mil sorpresas hallarás alrededor

¿Escuchaste aullar los lobos a la luna azul?, ¿o has visto a un lince sonreír?,
¿o unirte a la voz de las montañas? y colores en el viento descubrir

Imagen 14



En *Pocahontas* se plantea el encuentro de Occidente y las culturas indígenas de América a través de la otredad radicalizada. Al final el problema de la otredad se resuelve con la empatía (*Pocahontas*, 1995, Estados Unidos).

Como podemos notar en la letra, hay una invitación de Pocahontaa a Smith para crear lazos de empatía, es decir, reconocer lo que el otro siente. La otredad deja de ser una oposición radical del “sí mismo” para transformarse en un complemento del yo. Además, se puede entrever una preocupación por los temas ambientales, pues hay que recordar que es a partir de finales del siglo XX que la transnacionalidad de los problemas ecológicos trastoca la idea de progreso económico ilimitado para dar paso al desarrollo sustentable.

Así mismo, la otredad radical ha sido expuesta en el cine de comics que, aunque no es propiamente parte del cine infantil, si atrae una gran cantidad de público familiar, adolescente e incluso niños, pues, como ya hemos referido anteriormente, las compañías de juguetes infantiles como Hasbro y Mattel pelean constantemente las licencias de los personajes de DC Comics y Marvel para alimentar su mercado de figurillas de acción para los menores y adolescentes.

Particularmente podemos mencionar el caso de *Logan* (Estados Unidos, 2017) (Imagen 15), cuyo filme retrata dos fronteras, por un lado la frontera entre Estados Unidos y

Canadá y, por el otro, la frontera de Estados Unidos con México. La historia se desarrolla en un mundo paralelo, donde existen humanos con poderes sobrenaturales llamados mutantes, los cuales están en peligro de extinción debido a la persecución política y social. Además se ha creado una agencia secreta para reproducir y comercializar mutantes como armas.

La agencia utiliza México como su base de operaciones. Mientras tanto, algunos mutantes han logrado escapar de la Agencia, pero necesitan llegar a Canadá para estar plenamente libres. Así, después de varias peripecias, un legendario mutante, exmiembro de los *X-men*, Logan, antes Wolverine, ayuda a cruzar la frontera a este grupo de adolescentes.

Detrás de su halo de ficción, la cinta estadounidense esconde varias situaciones políticas. Por ejemplo, el papel de México como centro de la ilegalidad en la región norteamericana. A pesar de que la agencia es estadounidense, sus dueños han decidido establecer sus laboratorios centrales en la Ciudad de México, ya que es ilegal en los Estados Unidos experimentar con niños, lo que nos recuerda el comercio de drogas, en donde México funciona como productor y Estados Unidos como consumidor.

La frontera está retratada en dos tipos. De un lado la frontera sur con México, que es una frontera delimitada perfectamente a través de enormes muros y vigilancia continua, pero que en realidad es sumamente porosa y llena de violencia. Sin ninguna clase de respeto a la soberanía de México, la agencia estadounidense puede cruzar con tanques y armas sin ningún problema para perseguir a Logan.

Del otro lado, está la frontera norte, con Canadá. Carece de muros y bullicio. No existe una línea clara en términos físicos, solo hay árboles. Sin embargo, los perseguidores de Logan y los niños mutantes tienen muy en claro donde empieza Canadá y donde termina Estados Unidos. Cuando los niños logran cruzar la frontera, las balas se detienen y la Agencia no tiene más remedio que dejarlos libres, como si ese grupo de árboles y pasto fuera suficiente para detener los cañones y tanques de los estadounidenses. Estamos hablando de una relación de respeto e igualdad entre dos Estados soberanos. Por el contrario, en el caso de México, la frontera existe en lo físico, en lo palpable, pero no en la práctica política. Por lo tanto, el

filme refleja dos tipos de fronteras, pero también dos tipos de otredades. Por un lado, la relación Estados Unidos-Canadá existe dentro del marco del estado de derecho, en contraste, la relación Estados Unidos-México parece ser retratada más en términos de un tipo de estado de naturaleza, en donde prima la soberanía estadounidense sobre la soberanía mexicana. En ese sentido, el otro mexicano está construido más en términos del enemigo schmittiano. Tal como afirma Todorov en su obra de la otredad, el otro es invisibilizado e infantilizado para posteriormente transformarlo en una antítesis radical del “yo”.

Imagen 15



En *Logan* se puede apreciar cómo la idea de frontera y soberanía no es algo fijo, sino mutable de acuerdo a las realidades poéticas. Hay dos ideas de frontera y dos ideas de soberanía de acuerdo a la posición de Estados Unidos con sus vecinos. (*Logan*, 2017, Estados Unidos).

Como ya hemos visto en apartados anteriores, de acuerdo con Noel Brown, las películas para niños y adolescentes pueden ser tanto instrumentos pedagógicos como de placer. Cuando el objetivo es económico lo más importante será atraer a una audiencia masiva, por lo que el carácter pedagógico de la cinta se verá disminuido (Brown, 2017:19-20). Sin embargo, lo anterior no quiere decir que las películas comerciales no enseñen o muestren valores o maneras de convivir, lo hacen. La problemática se presenta cuando la representación fílmica legitima maneras de actuar en la sociedad que mantiene o fortalece la cultura de violencia.

La violencia es una constante social, por lo que sería ingenuo pensar que la invisibilización de ésta en el cine podría debilitar la cultura de la violencia. En ese sentido, lo importante no es el qué mostrar sino el cómo mostrarlo. Por ejemplo, para Andrés Zaplana el cine de guerra puede ser un instrumento adecuado para la educación de la paz, en sus propias palabras “en el cine de guerra podemos encontrar grandes obras que han mostrado, desde muy diferentes perspectivas, el horror y el absurdo de toda contienda bélica. Los contundentes alegatos antibelicistas que contienen estos filmes suponen, en realidad, una llamada a la paz y a la concordia entre los hombres. Sus imágenes pueden constituir, si se realiza un uso adecuado de ellas, una sutil y magnífica herramienta en el fomento de una educación para la paz, la tolerancia y la solidaridad” (Zaplana, 2003: 299).

Por lo tanto, es posible mostrar adecuadamente la violencia en el cine, de tal forma que se transite de un estado de la cultura de violencia a la cultura de paz. Por ejemplo, en la cinta animada de *La vida de un calabacín* (Francia-Suiza, 2016) (Imagen 16), se muestra la vida de un niño en situación de orfandad que es molestado por sus compañeros (“bullying”), sin embargo, poco a poco los niños van creando lazos de amistad al ir conociendo cada uno sus historias mutuamente, la empatía se logra a través de la comprensión del otro, de abrazar el dolor ajeno como propio. Como veremos más adelante, dentro de nuestro corpus en *La niña con cabellos de Brasil* (Brasil, 2010) también el bullying escolar (e internacional) se elimina cuando comprendemos que la tragedia del otro es también mía, porque lo humano va más allá de lo nacional y lo estatal. Por lo tanto, a pesar de que el argumento de la *La vida de un calabacín* está construido más en el sentido del duelo, al observar el documento fílmico en su totalidad, podemos notar que lo que comienza siendo el otro, como un enemigo, termina como una parte del “yo” cuando lo comprendo.

Imagen 16



En la vida de un *Calabacín* se el bullying se erradica el *bullying* a través de la empatía, lo que contribuye a la cultura de paz (*La vida de un calabacín*, 2016, Francia-Suiza).

Pero así como el cine puede generar procesos empáticos que nos ayuden a disminuir nuestro miedo por el otro, por la diferencia, también, en la mayoría de las veces, existen casos donde el cine es utilizado para crear mayor aversión a la otredad. De acuerdo con Jean Michael Valantin, a raíz de esta profunda relación con el gobierno, en Hollywood se ha creado una especie de metagénero cinematográfico, el cual llama “cine de seguridad nacional”, cuya principal característica es que en su narrativa se plantea las oportunidades “de supervivencia de los Estados Unidos y la legitimidad de su potencia armada y sus usos, tanto en la actualidad como en el mundo futuro... [constituyendo, a final de cuentas] el pedestal de la legitimación del poder de Estado y de su monopolio de la violencia, además de definir la pesada tendencia de su relación con el mundo” (Valantin, 2008: 10-11).

En pocas palabras, las emociones que genera el cine pueden ser utilizadas como un arma ideológica del Estado o de un grupo en el poder para legitimar o fortalecer su actuación en la sociedad. En ese sentido, podemos afirmar que hay una especie de marketing del miedo al otro, es decir, el público como consumidor compra una idea negativa del otro que a su vez ayuda a legitimar el aparato militar del Estado ante sus ciudadanos. La pregunta clave sería

si ¿el cine infantil, por su naturaleza, está exento de este marketing, o por el contrario, también puede formar parte de un cine de seguridad nacional? Es muy apresurado para responder esta pregunta, sin embargo, a lo largo del corpus podremos notar que la construcción ideológica de algunas cintas legitima y fortalecen al Estado, principalmente a través de la idea de “ellos contra nosotros”.

3.8. Las categorías de rastreo

Después de todo este recorrido teórico, estamos en condiciones para establecer las categorías de relaciones internacionales que rastrearemos en los filmes. Como pudimos observar, la guerra y la paz no son términos teóricos simples, sino más bien para comprenderlos adecuadamente es necesario establecer un entretejido conceptual más complejo. En ese sentido, las aproximaciones al binomio guerra-paz están construidas a partir de una serie de conceptos que se entrelazan entre sí. Por lo tanto, la dimensión simbólico-metafórica de las relaciones internacionales que analizaremos en los filmes se compondrá de las siguientes categorías: guerra, paz, Estado, nación, autoridad, otredad, identidad y frontera. Así mismo, es importante aclarar que, durante este apartado, quisimos ejemplificar los conceptos descritos a través de algunas películas para mantener siempre como presencia visible en esta investigación la relación entre cine y relaciones internacionales. Sin embargo, es importante no confundir ejemplificación con análisis, ya que esto último será lo que se desarrollará en el corpus.

Cuadro 17: Dimensión simbólico-metafórica de las relaciones internacionales



Elaboración propia.

4. Una aproximación interpretativa de la guerra y la paz en el cine infantil: el corpus

A continuación, presentamos el análisis del corpus desde la perspectiva de las relaciones internacionales. Todas las cintas han sido analizadas de acuerdo con el modelo explicado en líneas internacionales. En la primera parte del capítulo hemos colocado los largometrajes, posteriormente hemos puesto los cortometrajes, con el propósito de evidenciar aún más sus diferencias.

4.1. *El Príncipe Vladimir*

Las condiciones contextuales

Príncipe Vladimir es la historia de Vladimir I de Rusia, el rey que logró unir la Rus de Kiev en un solo reino. La historia es una narración abiertamente política sobre la construcción del eslavismo adaptada para niños. Principalmente promueve la identidad cultural eslava, por medio del cristianismo ortodoxo y el paganismo tradicional eslavo.

La película fue producida por Melnitsa Animation Studio y distribuida por Cascade Film. La dirección corrió a cargo del director ruso Yuri Kulakov, quien es un director y animador ruso conocido por participar en la serie animada infantil rusa “Testamento: la Biblia animada” (Yuri Kulakov, IMDB, 2019). Por su parte, el productor fue Andrey Dobrunov, quien es altamente reconocido por ser uno de los productores principales de la serie infantil animada rusa “Masha y el oso” (Andrey, Dobrunov, IMDB, 2019), la cual se ha convertido en un verdadero fenómeno de consumo y mercadotecnia fuera de Rusia. La película compitió en el “Festival de caricaturas y animación de Seúl” en el 2008, así como en el “Festival Internacional de Debut Cinematográfico Spirit of Fire” de Rusia del 2007 (*Príncipe Vladimir*, Kinoglaz: Cine ruso y soviético, 2019). En cuanto a sus números, en su semana de estreno, la película se ubicó en el sexto lugar de recaudación en Rusia (Box Office de Rusia, 2006).

De acuerdo con el sitio ucraniano de noticias culturales “Today”, para la realización de *Príncipe Vladimir*:

El académico Valentin Lavrent'evich Yanin, quien durante muchos años dirigió la expedición arqueológica en Veliky Novgorod, ayudó a los autores a crear la cinta. Yanin estudió muchas cartas de corteza de abedul de los siglos IX y X, que contenían información invaluable sobre la vida de Novgorod en aquellos días. Las consultas de los académicos ayudaron a los artistas a presentar y reproducir con extrema precisión los edificios, los trajes, las armas de esa época e incluso transmitir el estado de ánimo.

Alrededor de 120 especialistas trabajaron en la cinta. Al trabajo en la película asistieron profesionales de la animación rusa moderna como Andrei Ryabovichev (director artístico para personajes) y Grigory Lozinsky (director artístico para fondos). Muchos cineastas rusos que trabajaron en los Estados Unidos y Gran Bretaña regresaron a Rusia específicamente para participar en la creación del *Príncipe Vladimir*.

Actores conocidos participaron en el doblaje de la película: Lev Durov, Sergey e Irina Bezrukov, Vladimir Gostyukhin, Dmitry Nazarov y otros.

Ya en la etapa de creación, la película recibió: la bendición del Patriarcado, el apoyo y la aprobación de prominentes figuras de la ciencia, la cultura y el arte, como D.S. Likhachev, N.V. Karlov, S.O. Schmidt, V.L. Yanin, F.S. Khitruk, V. Lanovoy y otros, así como el estado de una película nacional.

Este es un proyecto familiar real, donde todos, tanto niños como adultos, descubrirán algo nuevo y obtendrán un verdadero placer al verlo. (*Príncipe Vladimir*, Today, 2006).

Para Stephen Norris, *Príncipe Vladimir* tuvo críticas mixtas, sobre todo fuera de Rusia, ya que la película fue recibida como una cinta de propaganda que mezclaba la espiritualidad con el poder del Estado (Norris, 2012: 229). Por su parte, para Michel Bouchard y Tatiana Podyakova, “el nivel de violencia retratada en la cinta *Príncipe Vladimir* claramente rompe con la vieja tradición... las películas soviéticas por largo tiempo carecieron de violencia, e incluso cuando algunos de los cuentos tradicionales rusos presentaban algún tipo de violencia explícita ésta era borrada en su versión animada... A través de Vladimir se presenta un ideal masculino, ciertamente él es uno de los más oscuros y tortuosos héroes” (Norris, 2015: 119).

La animación rusa tiene una larga historia, para los expertos ésta se puede dividir en tres grandes etapas: la animación pre-soviética (principios del siglo XX), la era soviética y la actualidad. De las tres etapas la más importante, ya por su nivel de producción, ya por su nivel estético y artístico, es la época soviética. De acuerdo con la Casa de Rusia:

Nombres como Iván Ivanov-Vano, Fiodor Khitruk o Lev Atamanov representan la edad de oro de la animación soviética de postguerra, a los que en décadas posteriores se irán sumando las nuevas generaciones representadas por Nina Shorina animadora de muñecos y creadora de un mundo propio de corte surrealista; Youri Norstein uno de los creadores más personales del cine de animación mundial, que con su *Cuento de los Cuentos* lleva a la cima el cine poético; Garri Bardine maestro de la animación con plastilina y autor de la divertida *Caperucita Roja y el lobo Gris*; o Edouard Nazarov, nombre fundamental de la animación contemporánea. Pero en la actualidad, el número de animadores/as no ha disminuido, y junto al espléndido y barroco trabajo realizado con pintura sobre cristal de Alexandre Petrov, autor de *El viejo y el mar*, encontramos a autores que se relacionan en los Estudios Pilot (Mikhail Aldashin, Ygor Kovaliov o Alexandre Tatarsky) o como Konstatin Bronzit (*Aubout du monde*), mucho más minimalistas, pero sagaces analizadores del factor humano (Historia de la animación rusa, Casa Rusia, 2019).

Para Tatiana Shvaliova, el valor artístico del cine de animación soviético no sólo subyace en la diversidad de técnicas y estilos estéticos que utilizó, sino también en el desarrollo de una narrativa poética y ontológica que tocaba temas como el tiempo y el ser. De acuerdo a Shvaliova, *El erizo en la niebla* (URSS, 1975) es una de las películas más destacables e importantes de la historia de cine de animación rusa, no sólo porque “fue incluida en la lista de los 50 mejores cortometrajes animados, creados entre 1960-2010 por la Asociación Internacional del Cine Animado” (Shvaliova, 2017), sino porque además ha influido a otros creadores, como el aclamado director de animación japonés Hayao Miyazaki, quien “considera *El erizo en la niebla* una de sus películas favoritas con gran influencia en su filmografía” (Shvaliova, 2017). Irónicamente, de acuerdo con la autora, la animación soviética fue uno de los pocos productos culturales, tal vez el único, que se mantuvieron menos ideologizados en un tiempo en el que la propaganda era la máxima norma. En palabras de Shvaliova, “la animación soviética no fue muy limitada por el régimen, la libertad del creador fue bastante amplia. Tal vez eso se explica por dos razones. La primera, es que la animación siempre se veía como un género para los niños, y por eso la mayoría de los dibujos animados fueron interpretados de manera más simple. Y la segunda viene de la primera: la animación da la oportunidad de envolver más sentidos en medios visuales” (Shvaliova, 2017).

Aunque en los últimos años el cine de animación ruso parece ser importante sólo en términos regionales y no globales (es decir, fuera de Rusia y Ucrania sólo se distribuye a través de festivales de cine y no en salas comerciales como la película que analizaremos), lo cierto es que existen animaciones (no cinematográficas) muy exitosas. El caso más emblemático lo podemos encontrar en la serie animada de “Masha y el oso”, la cual ha sido todo un fenómeno comercial, sobre todo desde que Netflix compró los derechos para distribuirla por todo el mundo, capturando principalmente la atención de niños y niñas menores de cinco años. De acuerdo con el portal de noticias Sputnik News, el sorprendente éxito de dicha serie se debe principalmente a que tiene “historias que entienden los niños de todo el mundo. No hay nada de violencia, crueldad, son muy informativos, bondadosos y realmente tienen una alta calidad de ejecución, animación, guiones: en todo... Son aptos para niños de todo el mundo. Dibujos animados como estos son aprobados por todos los padres” (Descubre el secreto del éxito de los dibujos animados rusos en el extranjero, Sputnik News, 2018).

Para comprender *Príncipe Vladimir* es importante conocer algunos datos históricos, es importante aclarar que no profundizaremos en la historia general de Rusia, sino sólo daremos algunos datos históricos, culturales y de política exterior para tener elementos que nos permitan realizar una lectura más precisa de lo que se muestra en pantalla. La historia de Rusia está marcada por la guerra. Al ser el país más grande del mundo contemporáneo (más de 17 millones de kilómetros cuadrados) Rusia es un crisol de etnias. Pese al imaginario popular, en Rusia no sólo habitan personas de tez clara, ojos azules y cabellos rubios, sino también tártaros, kazajos, tuvanos, etc., que distan mucho del estereotipo ruso, muchos de ellos teniendo un fenotipo más parecido a los pueblos del extremo de Asia que rasgos caucásicos.

Sin embargo, también es cierto que para la historia oficial rusa el origen de la actual Rusia se encuentra en la combinación de los diferentes pueblos paganos eslavos de la región, los pueblos griegos ortodoxos y los cristianos bizantinos. Aproximadamente en el siglo II d. C., varios pueblos vikingos (principalmente germanos) se establecieron en lo que actualmente es Ucrania, Rusia Occidental y Bielorrusia. Con el tiempo, estos pueblos comenzaron a florecer y a expandirse. La *Crónica de Néstor* (cuya datación se calcula entre

el 850 y el 1110 d. C.) es de las pocas crónicas de la época que narran la formación del primer Estado eslavo. De acuerdo con dicho documento, la Rus de Kiev se estableció como una federación de tribus que se unieron para protegerse de los diferentes pueblos de la región, principalmente de los pechenegos (patzinakos) (Russian History, Russiapedia, Proyecto de RT News).

El príncipe Vladimir es uno de los personajes más importantes no sólo de la historia rusa, sino también de Ucrania y Bielorrusia. Al ser considerado santo en varias iglesias cristianas (ortodoxa rusa, ortodoxa ucraniana, ortodoxa griega, iglesia greco-católica ucraniana, iglesia greco-católica bielorrusa), Vladimir I de Kiev es un símbolo paneslavo. Para la historia rusa Vladimir es de suma importancia debido a que logró unir a las diferentes tribus bajo un solo liderazgo, lo que permitió la expansión de los eslavos hacia Asia y el centro de Europa, ya que, en vez de matarse unos a otros en sus pugnas internas, se concentraron en vencer a sus enemigos; claro, dicha unión no fue armoniosa, ni fácil, no se hizo a través de los valores cristianos de la compasión y el amor al prójimo, sino fue por medio del hierro y la sangre, en la cual el monarca ruso llegó a matar, incluso, a sus propios hermanos. Por su parte, pese a lo licenciosa de su vida, Vladimir es un santo sumamente venerado en las Iglesias cristianas de Oriente, ya que no sólo fue el primer monarca ruso abiertamente cristiano, sino que, además, se encargó de cristianizar los territorios bajo su mando y de construir iglesias por donde quiera que pasaba. Con Vladimir, el cristianismo se volvió una religión de Estado (Vladimir I, Russiapedia, Proyecto de RT News)

Otro personaje histórico importante que, aunque no se muestra visualmente si se menciona en los diálogos y hay varios guiños al personaje, es la princesa Olga de Kiev. Al igual que Vladimir, también es una santa de las iglesias cristianas de Oriente. Fue la primera reina abiertamente cristiana aunque, a diferencia de su descendiente, ella no volvió la adoración a Cristo como una política de Estado. Se casó con Igor de Kiev y tras la muerte de este gobernó la Rus de Kiev. Su bautizo fue en Constantinopla. Olga defendió a Kiev de la invasión de los drevilianos (uno de los pueblos eslavos que quería construir un imperio eslavo uniendo a todas las tribus bajo su mando). Su plan para detener la conspiración consistió en matar a los líderes de los ejércitos drevilianos (para ello, los engañó para que se embriagaran);

posteriormente, quemó la ciudad de sus enemigos con la ayuda de palomas y gorriones atando hilos en llamas en las patas de dichas aves para que volaran por toda la ciudad e incendiaran los techos de madera y paja (Princesa Olga de Kiev, Russiapedia, Proyecto de RT News).

En cuanto algunas tradiciones y creencias paganas que se muestran en la película podemos mencionar la fiesta de Máslenitsa, en la cual se celebra la llegada de la primavera (no en términos astrofísicos, sino más bien el fin de las nevadas que en Rusia pueden durar hasta finales de marzo y principios de abril). Los niños juegan con los últimos restos de nieve y los adultos se reúnen alrededor de una enorme fogata -hecha con grandes montículos de paja, algunas veces en forma de demonios o dioses paganos y la cual simboliza el sol que triunfa sobre el hielo- para beber, cantar y bailar. Con la llegada del cristianismo, la Maslenitsa se convirtió en un tipo de cuaresma, prohibiendo el consumo de carne en esa semana y cambiándolo por el consumo de huevo y mantequilla (Máslenitsa, Rusopedia, Proyecto de RT News). Los principales dioses que se mencionan son Rod, el dios creador, y Perun, el dios de los rayos.

Finalmente, desde la llegada de Putin al poder, la política exterior de Rusia ha estado marcada por un enfrentamiento implícito con Estados Unidos, por lo que algunos analistas hablan de la “Nueva Guerra Fría” (Evans, 2018). Al ser un ex imperio y una ex súper potencia, en Rusia hay una larga tradición geopolítica, por lo que salvaguardar su zona de influencia (Europa Central, Europa Oriental y Asia Central) de los poderes occidentales (Estados Unidos y Europa) ha sido para Vladimir Putin el objetivo principal de su política exterior. En palabras de Ivan Timofeev, Andrey Kortunov y Sergei Utkin:

Los enfrentamientos con Occidente en conjunto son una de las características significativas de la actual política exterior rusa. La crisis de Ucrania ha provocado un agravamiento de las diferencias acumuladas en las relaciones de Rusia con Occidente desde la década de 1990. El país ha conseguido superar un intento de aislamiento diplomático, adaptarse al régimen de sanciones, fortalecer sus relaciones con China y otros socios estratégicos y participar activamente en el conflicto sirio. Sin embargo, el enfrentamiento con Occidente perjudicará a Rusia a la larga, ya que aumenta el riesgo de que el país se vea arrastrado a una agotadora carrera de armamento. En Ucrania, cerca de la frontera con Rusia, se mantienen bolsas de inestabilidad que dificultan la coordinación a la hora de abordar problemas y desafíos globales y comunes para la seguridad. El conflicto con

Occidente obliga asimismo a Rusia a elegir entre soberanía y seguridad, por un lado, y la participación en la actividad global, por otro. En el contexto actual, la necesidad de abordar las cuestiones de seguridad afecta de forma negativa la participación de Rusia en los procesos de globalización (Timofeev, Kortunov, Utkin, 2017).

Los informantes

Vladimir I (Imagen 17)

Es el protagonista de la historia. Tiene la tez clara, cabellos rubios y ojos azules. Es el príncipe regente de Nóvgorod. Es bondadoso y carismático. Tiene un desarrollado sentido de la justicia. Por maquinaciones de un brujo pagano de la orden de Perun, termina matando a uno de sus hermanos (Yaropolk). Con la muerte de sus dos hermanos, se convierte en el único gobernante de las tres principales tribus eslavas de la región. Posteriormente, logra unir a las demás tribus bajo su mando. Al final de la película, se vuelve al cristianismo gracias a Aleshka y se casa con la princesa cristiana Ana Porfirogéneta de Costantinopla, hija del emperador bizantino Romano II.

Imagen 17



Aleshka (Imagen 18)

Es un niño que habita en la ciudad de el príncipe Vladimir. Su piel es clara, sus ojos azules y su cabellera es de un tono rubio oscuro. Es muy allegado a su abuelo y tiene una fuerte vocación espiritual. Es el primero en percibir el peligro Krivzha. Es testigo del trato que hace Kurya (Kan de los pechenegos) con Krivzha para derrotar a Vladimir, por lo que los pechenegos matan a su abuelo y lo raptan para convertirlo en esclavo. Es liberado por un

comerciante griego (Anastasiy). Cuando llega a Constantinopla queda maravillado con la belleza de la ciudad. Anastasiy lo bautiza y le enseña el cristianismo. De regreso para Kiev, los pechenegos atacan el barco mercante donde van, por lo que Anastasiy le pide que huya y proteja la Biblia. Con el tiempo, Aleshka se hace un ferviente creyente del Evangelio. Al final logra que Vladimir abrace la doctrina cristiana.

Imagen 18



Krivzha (Pravzha) (Imagen 19, 20, 21)

Es un aprendiz de brujo. Al inicio su maestro le dice que puede escoger entre el camino de Dios (Pravzha) o el camino del diablo (Krivzha). Como es ambicioso y lo que más anhela en la vida es el poder (no acepta la autoridad de los reyes y no soporta que los brujos y monjes a pesar de tener el poder de los dioses no puedan gobernar), decide tomar el camino del diablo. Roba el bastón mágico de su maestro, entonces su piel se torna de clara a oscura. Sin embargo, para poseer el poder absoluto entre las tribus eslavas, primero debe eliminar a todos los príncipes. Para matar a sus adversarios normalmente toma la forma de un gigantesco oso salvaje. Cada vez que aparece la ambientación se torna más oscura. Con sus maquinaciones logra que Vladimir mate a su hermano Yaropolk (rey de Kiev) haciéndole creer que éste ha matado a Oleg (gobernante de Drevlian), cuando en realidad ha sido el mismo Krivzha con ayuda de Kurya quien lo ha matado. Se alía con Kurya (rey de los pechenegos) para matar a Vladimir. Aleshka es su principal obstáculo, ya que es testigo de su trato con Kurya. Al final, Vladimir se da cuenta de su engaño y lo mata.

Imagen 19, 20, 21



Kurya (Imagen 22)

Es líder o rey (Kan) de los pechenegos. Su piel es oscura y sus cabellos negros. Se le dibuja como el principal enemigo de los pueblos eslavos, ya que constantemente ordena saquear y destruir las diferentes villas y ciudades de la región. Al igual que Krivzha, quiere matar a Vladimir y a sus hermanos para apoderarse de toda Rusia. A diferencia de Vladimir, trata de manera despectiva a sus subordinados. Al único que trata con respeto y con amor es a su hijo. Con ayuda de los poderes de Krivzha, se enfrenta a Vladimir al final de la película, aunque al principio parece invencible, Vladimir logra ganar la batalla final. Como sucede con Krivzha, cada vez que aparece la ambientación se torna más oscura.

Imagen 22



Giyar (Imagen 23)

Es el hijo de Kurya. Sus ojos y sus cabellos son oscuros y su piel es morena clara. Tiene una personalidad explosiva. Es salvado por Aleshka de morir ahogado, por lo que desarrolla cierto aprecio por el niño eslavo. Cuando su padre pierde en la batalla final frente a Vladimir, lo convence de retirarse y de dejar en paz a los eslavos, ya que la batalla fue “limpia” y

Vladimir ganó “justamente”. A diferencia de su padre, respeta los códigos de honor y no está de acuerdo con el exceso de violencia.

Imagen 23



Boyan (Imagen 24)

Es un monje pagano que sirve a la orden de Rod. Es un anciano semi calvo, con los cabellos canosos. Siempre está sonriendo y se comunica con la naturaleza. Es la contraparte de Krivzha, ya que el sirve al bien y acepta las leyes de la naturaleza (los reyes deben gobernar y los monjes deben guiar). Tiene dos hijos (Hoten y Kostyanin), quienes se unen al ejército de Vladimir. Se convierte en el protector de Aleshka y trata de entender la fascinación del niño por el cristianismo. Al final de la película, invoca a Rod por medio de un roble para que ayude a Vladimir en su batalla contra Krivzha y Kurya.

Imagen 24



Dobrynya (Imagen 25)

Es el tutor y consejero de Vladimir. Es un hombre corpulento, de tez clara, semi calvo y cabellos castaños. Es la voz de la razón de Vladimir. Estima mucho al príncipe, pero cree que es demasiado impulsivo. Cuando Krivzha intenta convencer a Vladimir de dar como ofrenda a Aleshka a Perun (sacrificarlo) para que el dios los bendiga, Dobrynya se opone vehementemente y logra salvar la vida del pequeño.

Imagen 25



Olaf el guerrero (Imagen 26)

Es uno de los generales del ejército de Vladimir. Es un hombre con barba, cabello rubio oscuro y con una cicatriz en su ojo. Es un hombre altamente sanguinario, disfruta de matar y de saquear países extranjeros (principalmente villas bizantinas). Krivzha lo hechiza y lo usa como instrumento para matar a Yaropolk mientras éste y Vladimir discutían por la muerte de Oleg. Como resultado, Vladimir se siente sumamente culpable de la muerte de su hermano, ya que no hizo nada para impedirlo.

Imagen 26



Hoten y Kostyanin (Imagen 27)

Son dos corpulentos gemelos hijos de Boyan. Sus cabellos son rubios, sus pieles claras y sus ojos verdes. Son bastante torpes y siempre se encuentran hambrientos. Lo que más desean en la vida es la felicidad de su padre y el amor de una chica. Se unen al ejército de Vladimir. Son engañados por Krivzha para llevar a Aleshka a lo profundo del bosque para ser devorado por él en forma de oso. Son tan fuertes que luchan contra una legión de pechenegos y los vencen.

Imagen 27



Olga (Imagen 28)

Es la hija de Dobrynya. Es una niña de tez clara, cabello rubio y ojos verdes. Quiere acompañar a su padre en sus expediciones y ser una guerrera, pero él siempre le dice que no puede porque lo que hace no es trabajo para mujeres. Al igual que Aleshka, percibe la maldad de Krivzha. Se da cuenta de que el brujo ha engañado a los gemelos para llevar a Aleshka a las profundidades del bosque, así que trata de impedirlo.

Imagen 28



Anastasiy (Imagen 29)

Es un mercader griego y representante del emperador bizantino en la región de Rus. Es un hombre de barba canosa, cabellos castaños oscuros y tez clara. Es un ferviente devoto al cristianismo. Salva a Aleshka de los pechenegos cuando estos lo esclavizan comprándolo. Aconseja al emperador que sería bueno aliarse con los eslavos por medio de un matrimonio. Bautiza a Aleshka y lo vuelve a su fe. Cuando su barco es atacado por los pechenegos le pide a Aleshka que huya, que lo deje morir ahí y que proteja la Biblia, ya que es lo más importante para él porque contiene la “verdadera fe”.

Imagen 29



Yaropolk (Imagen 30)

Es el hermano mayor de Vladimir y el heredero del reino más importante que conforma el Rus (Kiev). Es un hombre de barba, tez clara y cabello rubio oscuro. Descubre que Krivzha ha matado a Oleg, así que trata de advertir a Vladimir por medio de una carta, pero el brujo logra interceptarla matando al mensajero en su forma de oso y la cambia para que Vladimir piense que ha sido Yaropolk el que ha matado a Oleg y que muy pronto éste invadirá sus tierras para hacerle lo mismo. Cuando Vladimir invade Kiev, su hermano trata de explicarle la situación, pero es asesinado antes de hacerlo a manos de Olaf.

Imagen 30



Princesa Anna (Imagen 31)

Es la princesa del Imperio Bizantino, hermana menor del emperador. Es una mujer delgada, de tez clara, ojos verdes y con los cabellos siempre cubiertos. Es utilizada por su padre para formar una alianza entre Rus y el Imperio Bizantino. Se siente decepcionada del primer obsequio que le envía Vladimir para cortejarla (una flauta de madera). Sin embargo, cuando Aleshka le toca una melodía tradicional con ella queda fascinada, ya que comprende que Vladimir no le ha regalado la flauta sino la música. Al final de la película se casa con Vladimir.

Imagen 31



El Emperador Bizantino (Imagen 32)

Es el gobernante del Imperio Bizantino. Es un hombre de ojos azules, espesa barba y cabellos castaños. Es muy sabio y tiene un alto conocimiento en política y política exterior. El Rus es su principal enemigo, ya que las tribus eslavas constantemente invaden y saquean sus tierras,

pero ve en Vladimir un posible aliado, por lo que le ofrece en matrimonio la mano de su hermana, la princesa Anna.

Imagen 32



Las citas y diálogos relevantes

Como parte de nuestro modelo de análisis, a continuación, presentamos los diálogos y citas más relevantes de la cinta que, desde el punto de vista de la investigación, pueden ayudarnos a clarificar la interpretación. En primer lugar, llama la atención el uso de un narrador omnipresente, el cual no sólo describe la situación, sino que además funciona como una herramienta narrativa para solemnizar el relato.

Posteriormente, se procede a la conversación entre Krivzha y su maestro, la cual ha sido construido de manera binaria, por lo que podemos sintetizarla en un diálogo entre el bien y el mal, lo puro y lo impuro, la sabiduría y la tozudez, etc.

Por su lado, también se ha decidido anexar la plática que se lleva a cabo entre Aleshka y su abuelo, ya que con ella se establece un hilo narrativo entre la Rusia pagana y el cristianismo ortodoxo, lo que, finalmente, desembocará en el paneslavismo de Vladimir. Por último, para completar la conexión con el cristianismo ortodoxo, se ha agregado la escena en la cual Aleshka lee la Biblia, ya que el versículo que el pequeño ha tomado la decisión de leer no es por demás azaroso, sino que, por el contrario, refuerza la idea de la cinta de la lucha del bien contra el mal, en donde, por supuesto, Vladimir y los eslavos representan el bien y los otros (la otredad) es retratada como el mal.

Narrador (al comienzo de la película): Había una vez un reino. Los pueblos eslavos vivían de acuerdo a la “ley”. Gobernaban tres reyes en Rusia, hijos de Sviatoslav : Yarapolk tenía

Kiev, Oleg era príncipe de las tierras de Drevlian y Vladimir, el más joven, gobernaba Novgorod. Había paz entre los hermanos, y todo estaba bien. Hasta que un aprendiz de Volhv (brujo) pensó en un oscuro y cruel plan. Así es como todo comenzó.

Diálogo entre Krivzha y su maestro:

Maestro: Dios y el diablo caminan por diferentes veredas. Toma el camino de Dios y tu nombre será Pravzha. Toma el camino del diablo y tu nombre será Krivzha.

Aprendiz: Quiero gobernar.

M: Los príncipes son quienes gobiernan.

A: ¿Y quién está por encima de los príncipes?

M: La Ley.

A: Entonces dame la ley maestro.

M: No es tiempo para eso. Debes viajar por la tierra y, por cada buena acción, haz una marca en tu bastón.

A: Pero quiero gobernar ahora. Quiero gobernar con mis reglas.

Conversación entre Aleshka y su abuelo, quien le habla de Constantinopla:

Aleshka: ¿Y cómo es allá?

Abuelo: Es un lugar extraño pero hermoso. Sus palacios son de piedra con techos y capiteles de oro. Nosotros también venimos de allí. Nuestra princesa Olga, la princesa de tu abuela, fue bautizada ahí.

Aleshka leyendo la Biblia a Vladimir: La luz brilla en la oscuridad, y la oscuridad se extingue. Quien ama a su hermano permanece en la luz, pero quien odia a su hermano está en la oscuridad y camina en la oscuridad (Juan 2: 10).

La Interpretación

En el texto filmico podemos encontrar varias transformaciones. La primera se encuentra en la conformación del Rus, de ser un reino dividido en tres grandes principados pasa a ser un Estado unitario liderado por un solo hombre. Esto lo podemos ver en el comienzo del filme, cuando el narrador nos dice cuales eran los reinos que conformaban el Rus. La unificación

del Estado se logra solo por la ambición de Krivzha, por lo tanto, el brujo (el otro) les recuerda a los eslavos que son un solo pueblo.

La siguiente transformación la tenemos con Vladimir, quien pasa de tener el principado más pequeño (por ser el hermano menor) a tener bajo su control los tres principales territorios del Rus. Así mismo, pasa de la fe pagana a la fe cristiana. En ese sentido, Vladimir tiene dos transformaciones: una política y una espiritual. Como cabeza del Estado, Vladimir también representa a la Rusia en su totalidad, por lo que la transformación de Vladimir es, también, la transformación de Rusia, que se convierte en un imperio cristiano, pero sin abandonar del todo su paganismo (muestra de ello es la ayuda de Rod a Vladimir).

La otra gran transformación que ocurre es la de Aleshka, quien pasa de ser un pagano a ser un cristiano. Sin embargo, como pasa con Vladimir, es Krivzha quien lo orilla a esto, ya que, de no haber descubierto la conspiración no habría sido esclavo y, por lo tanto, no habría sido bautizado por Anastasiy.

La mayoría de los hilos de la historia están atados sobre Vladimir, Aleshka y Krivzha. Por un lado, Krivzha representa el paganismo, Aleshka el cristianismo y Vladimir es la condensación de ambos. Por su parte, Boyan actúa como un equilibrador, ya que, a pesar de ser un monje pagano trata de entender a Aleshka e incluso llega a relacionar la idea del dios indivisible del cristianismo con Rod (lo que nos habla también del sincretismo ruso). Por lo tanto, Boyan es el paganismo “bueno”, las tradiciones y costumbres propiamente eslavas. Pero, ¿si hay un paganismo bueno porque al final triunfa el cristianismo, por qué no sólo matar a Krivzha y ya? Porque el filme nos habla de la unificación de Rusia en un solo Estado, del nacimiento de un imperio, de un Estado unitario, luego entonces una de las principales características del paganismo es la “atomización” del culto, es decir, cada uno honra al dios que quiere (Krivzha honra a Perun y Boyan a Rod). El cristianismo une a todos en la figura de un solo dios: un Dios, un Estado. Así, a lo largo del filme veremos cómo hay un intento de establecer una síntesis entre el antiguo paganismo eslavo y el cristianismo ortodoxo.

Ahora bien, aunque el inicio de la película parecería el comienzo de un cuento de hadas (probablemente para atraer la atención del público infantil más pequeño), las imágenes iconográficas que acompañan la narración le dan un aire de sacralidad. En otras palabras, parece ser que la construcción del Estado ruso es un acto no sólo histórico sino también sagrado.

En ese sentido, el texto filmico tiene una visión muy tradicional de Estado-nación. Es decir, en el cual el Estado se funda bajo una homogeneidad racial, lingüística y religiosa, por lo tanto, no hay interculturalidad. Así mismo, la violencia es la forma de resolver los problemas y la guerra se naturaliza como estrategia para tratar con otros pueblos: los bizantinos son atacados por los eslavos y los eslavos por los pechenegos. Aunque parece que el emperador bizantino no utiliza la violencia para detener las invasiones eslavas, en realidad lo hace a través de un recurso realista (realismo político): la alianza por medio de un matrimonio. Por ello, en términos de relaciones internacionales, el filme no sólo no cuestiona el realismo, sino que además lo refuerza. Al respecto, es importante anotar que el papel de las mujeres es pasivo. Incluso, podríamos decir, que el matrimonio arreglado entre la princesa Ana y el príncipe Vladimir refleja un tipo de violencia de género en términos simbólicos, ya que el papel de la princesa Ana se reduce a una simple espectadora de su destino, sin poder de decisión sobre su vínculo matrimonial. En ese sentido, el Estado que se está construyendo en el filme no sólo es violento, sino también abiertamente patriarcal.

Los pechenegos son retratados como violentos, sucios e incivilizados. Tal como vimos con Tzvetan Todorov, hay una radicalización de la imagen negativa del otro con el objetivo de justificar la violencia y la conquista de ese otro. Es importante destacar el retrato visual, ya que, mientras los eslavos son dibujados siempre en ambientes iluminados, principalmente Vladimir, los enemigos, los otros (Kurya y Krivzha) siempre están acompañados de ambientaciones oscuras o lúgubres. En ese sentido, el filme tiene una recargada estereotipación maniquea del bien y el mal. No hay dotes positivos en el pueblo de los pechenegos. En cambio, Vladimir es todo bondad, el asesinato de su hermano ni siquiera es directamente por él, sino por las maquinaciones del brujo. En cierta medida, Krivzha limpia las culpas de Vladimir, es el *Deus ex machina* que ayuda al personaje histórico de

Vladimir a ser un verdadero santo en la ficción. En cierta medida, en el filme se representa al pueblo ruso como un pueblo constantemente atacado por enemigos, que debe defenderse en todo momento. Las personas en general son pacíficas y respetuosas de las tradiciones, pero son los “extranjeros” quienes orillan al pueblo ruso a acudir a la guerra.

Finalmente, es importante destacar las declaraciones de Vladimir Putin con respecto al cine infantil, ya que, de acuerdo con el diario The Moscow Times, el mandatario ruso dijo a algunos animadores en 2011 que “el amaba la animación rusa porque se refleja la bondad, una batalla contra el mal... todo lo que somos está en nuestra animación” (The russian animation rises from ashes, The Moscow Times, 2015). De esta forma, implícitamente Vladimir Putin ha vuelto el cine animado ruso una cuestión de Estado, donde la ideología y la marca país se vuelven un punto relevante de la narrativa. Sin embargo, en esa marca país que se intenta construir no hay cabida para la otredad no eslava, hay que recordar que Rusia es un estado multirracial y multicultural, no obstante, en el filme sólo se nos muestra al ruso ideal (blancos, rubios, ojos claros).

4.2. *Valiente*

Las Condiciones Contextuales

Valiente (Brave) es una cinta producida en Estados Unidos en el año 2012. La producción corrió a cargo de los estudios Walt Disney y Disney Pixar, este último se ha caracterizado por ser uno de los estudios de animación por computadora más importantes del mundo, además de haber creado no sólo éxitos internacionales sino películas ahora consideradas de culto como Toy Story que marcó a toda una generación de ahora jóvenes adultos.

La dirección se llevó a cabo por Mark Andrews y Brenda Chapman. El primero se ha destacado por tener una carrera muy sólida en cuanto a productos audiovisuales para niños y adolescentes. Por su lado, Brenda Chapman ha sido catalogada como la primera mujer en dirigir una película animada en uno de los estudios más grandes del mundo con la cinta *El príncipe de Egipto* de Dream Works Animation en 1998. Es decir, es la primera mujer en dirigir una cinta animada a nivel comercial.

De acuerdo con Brenda Chapman, “Valiente vino de mi relación con mi hija. Ella tenía un carácter muy fuerte e independiente desde que tenía unos 3 o cuatro años. Yo nunca tuve una relación de ese tipo con mi madre... Eso y que amo Escocia y los cuentos de hadas” (Entrevista a Brenda Chapman, Huffpost, 2013). Así mismo la directora, y creadora de la historia ya que también escribió parte del guion, trató de hacer una historia que rompiera los estereotipos de género, ya que, según sus propias palabras, “me rompe el corazón cuando ella piensa [su hija] que es demasiado gorda o fea porque no luce como ciertas estrellas de televisión o como ‘otras chicas’ que son más bonitas en su mente” (Entrevista a Brenda Chapman, Huffpost, 2013).

En términos del público especializado, tuvo críticas mixtas. Para algunos críticos, “la historia trata de una princesa (Mérida) que choca constantemente con los ideales de su madre (Elinor), hasta llegar al punto en que ella comete un acto del cual se arrepentirá. Pero el corazón de la trama se basa en algo mucho más importante y mucho más profundo: la familia... sin duda un filme que los niños (¡y adultos!) disfrutarán” (Cine Premier, 2012). Sin embargo, para otros “el filme no va más allá de una serie de clichés sobre cómo se debe conducir una mujer fuerte e independiente” (Mendelson, 2012). Sea como fuere, es importante hacer notar que *Valiente* es una de las pocas cintas de princesas Disney en cuyo relato principal no se muestra a la protagonista en la búsqueda del “amor” o de su complemento masculino (otro caso similar es el de *Moana* y *Frozen*).

Definitivamente, la historia de la animación en Estados Unidos, y quizá en el mundo occidental, es la historia de Disney. Gracias a esta compañía no sólo se desarrolló el estilo de dibujo animado en el cine sino que, para bien o para mal, se lo ligó al entretenimiento infantil y familiar. En palabras de Patriacia Digón Regueiro “¿qué es lo primero que pensamos cuando escuchamos la palabra Disney? Quizá muchos como yo piensen en infancia, diversión, inocencia. Si es así, estaremos asumiendo y aceptando la imagen que desea vender la compañía... pretende precisamente presentarse ante los consumidores como símbolo de entretenimiento para todos, pero muy especialmente para los niños y niñas, y también pretende ser asociada con una imagen de candidez” (Digón Regueiro, 2006: 63).

La compañía del pequeño ratón tuvo sus inicios en 1923, pero no sería hasta el año de 1937, con la producción de *Blancanieves* (Estados Unidos, 1937), cuando los estudios experimentarían un éxito sin precedentes, no sólo la cinta animada logró ser nombrada al Oscar por mejor banda sonora en 1938, sino que, fue tal el recibimiento positivo por los niños que, a partir de ese momento, Disney se convertiría en la casa productora de cine infantil y cine animado más grande del mundo (The Walt Disney Studios History, Studios Disney, 2019). Desde ese momento comenzaría un largo etcétera de *blockbusters* animados (*Pinocho*, 1940; *Fantasia*, 1940; *Dumbo*, 1941; *Bambi*, 1942; *Saludos amigos*, 1943; *La Cenicienta*, 1950; *Peter Pan*, 1953; *La bella durmiente*, 1959; *101 dálamatas*, 1961; *Los aristogatos*, 1970; *La sirenita*, 1989; *La bella y la bestia*, 1991; *Aladín*, 1992; *El rey león*, 1994; *Pocahontas*, 1995; *Mulán*, 1998; *Tarzón*, 1999; *Las locuras del emperador*, 2000; etc.).

A principios de los años 90, Disney volvió a tomar una decisión fundamental para su expansión: se alió y, posteriormente se fusionó, con la compañía de animación por computadora Pixar. Con ello, Disney no sólo marcó una tendencia que haría eco en la animación estadounidense (por ejemplo la creación del estudio de animación Dreamworks como contrapeso a Disney) sino que además logró colocarse otra vez en la cima del cine infantil y animado con nuevos éxitos taquilleros como: La saga de *Toy Story* (1995, 1999, 2010, 2019), *Bichos* (1998), *Monsters* (2001), *Buscando a Nemo* (2003), *Los Increíbles* (2004), *Cars* (2006), *Ratatouille* (2007), *Up* (2009), *Valiente* (2012), *Intensamente* (2015), *Coco* (2017), etc.

Pero Disney no sólo es una fábrica de sueños, sino también un arma ideológica. Como ya hemos referido con anterioridad, durante la Segunda Guerra Mundial la compañía del adorable ratón firmó un convenio con el gobierno estadounidense para producir material audiovisual anti nazi. En palabras de Raquel Crisóstomo Gálvez:

La propaganda animada destinada a combatir el nazismo fue numerosa desde Estados Unidos. En total se produjeron durante la Segunda Guerra Mundial más de mil cortometrajes de dibujos animados a través de los siete estudios más importantes de la industria: la Corporación de Walt Disney, Warner Bros, la Metro-Goldwyn-Mayer, la Merrie Melodies, la Looney Tunes y la RKO Radio Pictures. Estos cortometrajes parodiaban y criticaban de forma sangrienta el nazismo y otros fascismos, así como sus líderes directos. Igualmente, estaban

destinados a hacer propaganda de guerra entre los civiles. Destacan entre otros *The Ducktators de Looney Tunes* (1942) o *Blitz Wolf* de la Metro Goldwyn Mayer (1942). Hay que recordar que durante aquellos años, antes del largometraje anunciado, se proyectaba un cortometraje de animación que servía como entretenimiento y para promulgar diversas ideas y actitudes sociales, destinado por tanto, a todos los públicos y no únicamente a un público infantil. Pero concretamente, entre los diferentes contratos que se firmaron entre las industrias Disney y el gobierno destaca uno de especial interés, para la realización de varias producciones animadas que no tendrían una orientación educativa, sino de un mensaje principalmente y absolutamente antinazi. En el contrato se llegaba al acuerdo de que Disney crearía una serie de cuatro películas, todas ellas en 1943: *Der Fuehrer's Face*; *Reason and Emotion*, *Chicken Little* y *Education for Death*. Las más representativas por su fuerte y directo ataque contra el nazismo son *Education for Death* y *Der Fuehrer's Face* o *Donald Duck in Nutzi Land*. (Crisóstomo Gálvez, 2011)

Aunque la propaganda de Disney fue un momento coyuntural, para varios autores sigue siendo importante tomar con precaución el contenido que nos brinda el estudio, ya que “debido al imperialismo cultural que ejerce Estados Unidos sobre otros, las producciones Disney también influyen significativamente en la cultura popular y la cultura infantil de otros países. Disney, como mega compañía que abarca un gran número de sectores de la industria cultural, mediática y de la comunicación intenta monopolizar importantes hábitos de nuestras vidas relacionados con el acceso a la información y el ocio” (Digón Regueiro, 2006: 64). Sin embargo, para otros autores, como Silvia Molina Y Vedia, “Disney... representa una oportunidad de salir de las rutinas y soñar, a pesar del desempleo, la inseguridad pública y la contaminación. Ofrece no una alternativa a los problemas de la ciudad o de cada persona, sino la posibilidad momentánea de olvidarlos y de disfrutar simplemente la fantasía” (Molina y Vedia, 1998: 125). Sea como fuere, lo cierto es que, por su capacidad global de distribución, las películas de Disney tienen un alto grado de influencia, independientemente del proceso de negociación de las audiencias⁶, ya que, el contacto constante con este tipo de productos desde la vida temprana, ha de dejar, se quiera o no, algún tipo huella en los imaginarios que tenemos sobre el mundo.

⁶ Por procesos de negociación de las audiencias queremos decir la manera en que los individuos significan, resignifican e interpretan la información que les ha sido dada en la pantalla. Así, el “proceso de ver” no es un fenómeno mecánico en el cual la información “x” que emite “a” llega a “b” de manera pura, sino que ésta se ve afectada por amplio número de variables, en donde el receptor es, sin duda, un agente activo. (Díaz Castro, 2012: 50).

En cuanto a la política exterior y posición de Estados Unidos en el mundo, es importante tener en claro que, desde su ascenso como potencia global, el país norteamericano ha estado navegando entre dos estrategias: el aislacionismo y el intervencionismo o internacionalismo. La primera se utilizó principalmente en los años de entre guerras, cuando Estados Unidos decidió no ingresar a la Sociedad de Naciones y ocuparse de sus problemas internos. La segunda claramente se la puede ver en los años de la Guerra Fría, cuando la potencia mundial no sólo se enfrascó en diversas guerras regionales (Corea y Vietnam principalmente) sino que también impuso gobiernos para proteger sus intereses en diferentes países (principalmente en América Latina). Actualmente, en el discurso trumpista parece haber una vuelta a las ideas del aislacionismo aunque, en la práctica, sigue habiendo una clara estrategia intervencionista.

En realidad, la diferencia entre aislacionismo e intervencionismo sólo es discursiva y en las maneras de intervenir, ya que, desde su nacimiento como gran potencia, Estados Unidos no ha dejado de velar por sus intereses alrededor de todo el mundo. Las acciones de la Unión Americana para con el exterior tienen su sustento filosófico en tres ideas fundamentales: el destino manifiesto, la *frontier* y el *american way of life*. Estos mitos a su vez han sido la base del americanismo (o patriotismo estadounidense) que es “una categoría ideológica referida a las diversas manifestaciones y usos históricos del nacionalismo norteamericano y su proyección mundial. Histórica y empíricamente expresada por diversas organizaciones patrióticas, religiosas, empresariales y laborales o por comités congregacionales y senatoriales” (Orozco, 1997: 15).

En pocas palabras, como potencia global Estados Unidos tiene la necesidad de cuidar sus intereses por todo el mundo; al mismo tiempo, su política exterior se sustenta sobre un sentimiento expansionista donde se recrea el mito de la civilidad (ya descrito por Todorov en su crítica al colonialismo novohispano o Said en su crítica al orientalismo), por lo tanto, a los ojos de los estadounidenses, Estados Unidos interviene porque “el mundo lo necesita”, porque “lleva consigo la civilización, el desarrollo y la voluntad divina”. En términos de la industria cultural, esto ha generado un fenómeno interesante: por un lado, Estados Unidos es de los países que más producen contenido pensado para recrear otras naciones y no sólo

la suya (claro, esto también se explica por el hecho de que el país del norte es un polo global de producción, lo que lo ha llevado a satisfacer no sólo su público local, sino también a las audiencias mundiales). Por ejemplo, en el caso de Disney se han producido una gran cantidad de cintas que retratan naciones como México (*Los tres Caballeros*, 1944; *Coco*, 2017), la cultura nórdica (*Frozen*, 2013), la cultura china (*Mulán*, 1998), la cultura árabe (*Aladino*, 1992), la cultura francesa (*El jorobado de Notre Dame*, 1996) o la cultura polinesia (*Moana*, 2016). Sin embargo, más allá de indagar en el qué se retrata, lo más importante sería analizar el cómo, ya que en algunos casos puede que haya una mirada intercultural, pero en otros también podría ser un retrato colonialista o paternalista del otro que, finalmente, puede devenir ya sea en un estereotipo negativo del otro ya sea en una apropiación cultural indebida.

En el caso de *Valiente*, estamos ante una cinta que representa a Escocia a través de la fantasía. A diferencia de *Príncipe Vladimir*, los personajes de *Valiente* no son personajes históricos, sino completamente ficticios. No obstante, la película se basó en las diferentes guerras civiles acontecidas en Escocia y que, finalmente, devinieron en el establecimiento del Estado-nación escocés. En cuanto a los conocimientos culturales que nos podrían servir para entender mejor el filme, tenemos el fuego fatuo que, de acuerdo a las tradiciones vikingas, son los espíritus mágicos de los bosques que guían a los hombres a su destino (aunque científicamente es la combustión repentina que ocurre en algunos cadáveres por la acumulación de gases y ciertas condiciones climatológicas). También hay referencias implícitas a los Berseker o guerreros osos, que era un tipo de soldado vikingo que luchaba y mataba osos con sus propias manos para probar su fuerza (en las guerras vikingas los ejércitos de berseker eran los más temidos).

Finalmente, hay varias referencias visuales a los monumentos megalíticos, los cuales son construcciones que se encuentran en la mayor parte de Reino Unido y que se caracterizan por grandes monolitos de diferentes formas y tamaños que están alineados normalmente en círculo. Se cree que éstos fueron hechos por los habitantes de la región desde finales del neolítico y hasta mediados de la edad de bronce y que eran utilizados para rituales religiosos, principalmente sacrificios. Entre los más famosos monumentos podemos encontrar a Stonehenge, Callanish Stones, Ring of Brodgar, Avebury y Stanton Drew.

Los informantes

Princesa Mérida (Imagen 33)

Es la protagonista de la historia, es hija del rey Ferguson y una miembro del clan de los Dunbruch. Es una joven de largos y rizados cabellos rojos, piel clara y ojos verdes. Es rebelde y testaruda, pero también posee un corazón noble. Ama los deportes al aire libre y odia estar encerrada en el castillo, sobre todo cuando debe tomar lecciones con su madre. Es experta en tiro con arco. Debido a las tradiciones del reino debe casarse con uno de los hijos de los tres grandes Lores que componen el reino. Aunque su madre le trata de advertir que, de no hacerlo, el reino correría el peligro de desmembrarse ella la desoye y decide darle vuelta a las reglas, así que compete en los juegos para ganar su propia mano. Lo anterior provoca que los Lores desconfíen de la autoridad del rey e intentan organizar una guerra civil. Madre e hija se enojan y en un acto de cólera la primera quema el arco de su hija y la segunda rompe el tapete que su madre tejía representando a la familia real. El fuego falso guía a la princesa con una extraña hechicera escultora de osos de madera, quien le vende un hechizo para “cambiar” la opinión de su madre respecto al matrimonio; pero, en vez de hacerla cambiar de opinión la transforma en oso. La princesa y el oso van al bosque para que la bruja les ayude a revertir el hechizo. En una grabación mágica, la anciana les dice que para deshacer el embrujo deben remendar el vínculo pero, de no lograrlo antes del segundo amanecer, entonces su madre se quedará como oso para siempre y perderá completamente su consciencia humana. Mérida se da cuenta de que su historia es parecida a la leyenda de Mordu y que el vínculo al que se refiere la bruja es el tapete de la familia que tejía su madre y que desgarró con su espada. De nuevo en el castillo, impide que los Lores desaten la guerra civil al darles un discurso en el cual les recuerda porque se unieron en un solo reino. Sin embargo, cuando todo parece marchar bien, el padre de Mérida se da cuenta de que hay un oso e intenta cazarlo, Mérida lo trata de impedir. Finalmente, su madre vuelve a la normalidad cuando los rayos del sol la tocan cubierta del tapete remendado en medio de un monumento megalítico. Mérida logra que su madre vuelva a ser humana, retrasa su boda, cambia las tradiciones (que el matrimonio sea por amor y no por obligación) y mantiene el reino unido.

Imagen 33



Reina Elinor (Imagen 34)

Es la madre de Mérida, reina y esposa de rey Fergus y miembro del clan de los Dunbruch. Su tez es clara, sus cabellos son castaños y sus ojos son cafés. Es una mujer sabia y perfeccionista. Lo que más desea en el vida es que su hija Mérida sea una buena monarca y logre mantener al reino unido. Es una estadista y tiene un alto conocimiento histórico, geográfico y político. Es la contraparte de Mérida, ya que le gusta ser paciente y seguir las tradiciones, pues para ellas éstas dan estabilidad al Estado. Trata de obligar a su hija a casarse con alguno de los hijos de los tres Lores o clanes que componen el reino. Es hechizada por Mérida con ayuda de una bruja para cambiar de opinión, pero el encantamiento no sale como la princesa espera y termina convirtiendo a su madre en un oso. Aunque físicamente es un oso, aún conserva su consciencia humana pero, de acuerdo con la bruja, de no poder remendar el vinculo que se ha roto antes del segundo amanecer después del día del hechizo, se quedará como oso para siempre perdiendo su consciencia humana. A pesar de ser una mujer muy delicada y estar en contra del uso de la violencia, se enfrenta a Mordu (un legendario oso) en dos ocasiones: cuando éste intenta matar a Mérida en el castillo en ruinas donde habita cuando la princesa y su madre van en busca de repuestas para deshacer el hechizo; y cuando el gran oso ataca a su familia en el monumento megalítico. Al final recobra su forma humana y aprende que las tradiciones no son estáticas y que los hijos no deben ser el reflejo de los padres.

Imagen 34



Rey Fergus (Imagen 35)

Es el líder del reino y del clan Dunbroch. Es un hombre alto, corpulento, de piel clara, pelirrojo, con barba y ojos verdiazules. Tiene una personalidad bonachona y dicharachera. Ama profundamente a su familia y, a diferencia de la reina Elinor, no se preocupa mucho por las cuestiones de Estado, prefiere montar a caballo y cazar que gobernar. Durante su juventud logró unir a los cuatro clanes que conformaban la isla (Dingwall, McGuffin, Macintosh y DunBroch) bajó su mando después de ayudar a derrotar a un grupo de invasores que venían del mar. Cuando Mérida era sólo una niña, un oso (Mordu) intentó atacar a su familia en un día de campo, aunque logró derrotarlo, perdió su pierna en el acto, así que desde ese día vive obsesionado con los osos y busca vengarse tratando de asesinar a Mordu. No está de acuerdo con obligar a Mérida a casarse pero, al igual que su esposa, comparte la idea de que el matrimonio es necesario para evitar el desmembramiento del reino. Su fobia a los osos lo orilla a intentar cazar y matar a su esposa en forma de oso (ya que no sabe que es Elinor hechizada), cuando ve como el oso lucha contra Mordu para protegerlo a él y a sus hijos comprende que el oso en verdad es su esposa.

Imagen 35



Los trillizos (Imagen 36)

Son los tres hermanos de Mérida, príncipes del clan Dunbroch (Harris, Hubert y Hamish). Son exactamente iguales y actúan como un solo personaje. Tienen la piel clara, los ojos verdes y cabellos rizados y rojizos. Mérida siempre se queja de que ellos son completamente libres ya que al ser unos niños y no estar en la primera línea de herencia del reino, no deben preocuparse por las cuestiones de Estado como ella. Son juguetones y travieso, glotonos y aman molestar a Maudie (la cocinera). Ayudan a Mérida a sacar a su madre transformada de oso del Castillo. Accidentalmente comen un pedazo del pastel encantado que Mérida le da a su madre y se transforman en oseznos. Cuando su madre recobra su forma humana ellos también lo hacen.

Imagen 36



Los clanes (Imagen 36, 38, 39)

Son los tres clanes que integran el reino, en el se encuentra el clan Dingwall (Lord Dingwall, un hombre de estatura baja, piel clara, cabello y bigote canosos y su hijo Wee Dingwall, un muchacho atolondrado, de piel clara, estatura baja y cabellos rubios); el clan MacGuffin (Lord

MacGuffin, un hombre alto, corpulento, de piel clara y barba y cabellos rubios y MacGuffin Jr. un joven de piel clara, corpulento y cabellera rubia); y el clan Macintosh (Lord Macintosh, un hombre delgado, de piel clara y largos y alborotados cabellos negros y Macintosh Jr. un joven de piel clara, largos cabellos negros y cuerpo delgado). Los clanes lucharon junto a los Dunbroch para sacar a unos invasores de la isla. Después de la guerra, para mantener la estabilidad de la región y dejar de luchar entre ellos, decidieron delegar el poder al clan Dunbroch a cambio de la mano de la hija del rey, quien debería casarse con el primogénito de alguno de los tres clanes que ganara una competencia de habilidades bélicas decidida por la misma princesa. Ante la negativa de Mérida de cumplir con el pacto de Estado, los Lores se molestan y advierten que, si no se decide pronto la situación del matrimonio, entonces comenzarán una guerra civil. Mérida logra convencerlos de que el matrimonio debe ser por amor y no por obligación, así que deciden cambiar el acuerdo y el matrimonio se decidirá cuando los jóvenes se sientan más preparados, realizándose éste no por una competición de fuerza sino por verdadero amor.

Imagen 36, 38, 39



La bruja (Imagen 40)

Es una hechicera que vive en las profundidades del bosque en una cabaña de madera. Es una anciana de estatura baja, cabellos canosos, piel clara y nariz pintuaguda. Es muy alegre y le encanta esculpir osos de madera. Como compañero tiene un cuervo parlante. En el pasado vendió un hechizo a un joven que compartía un reino con tres hermanos y que deseaba todo el poder para si mismo, sin embargo como consecuencia termino convirtiéndose en un oso y el reino pereció. Mérida la convence de dejar que le compré un encantamiento para que su madre no la case. Sin embargo, la anciana le da el mismo hechizo del antiguo reino que pereció. Al final, la bruja ayuda a la princesa y a su madre a comprenderse mutuamente.

Imagen 40



Mordú (Imagen 41, 42)

Es un oso encantado que antes fue el príncipe de un antiguo reino. Como deseaba tener el control absoluto, buscó a la bruja y le pidió tener la fuerza de diez hombres, el resultado fue su transformación en oso, ya que no fue capaz de remendar el vínculo para tener de vuelta su consciencia humana. Intentó matar a la familia del rey Fergus en un día de campo, aunque el rey logró ahuyentarlo, el oso consiguió arrancarle una pierna a su adversario. Al final de la película, se enfrenta a la reina Elinor en forma de oso y ella logra matarlo haciendo que un monolito caiga sobre él. Cuando muere, un fuego fatuo sale de él en forma humana y hace una reverencia en señal de agradecimiento por liberarlo de su maldición.

Imagen 41, 42



El fuego fatuo (Imagen 43)

Son las luces mágicas de color azul pálido que guían a Mérida a la cabaña de la bruja. De acuerdo con la madre de la princesa, el fuego ayuda a las personas a conocer su destino. Al final, cuando Mordú muere, una de las luces sale del cuerpo del oso y hace un gesto de agradecimiento a la familia Dunbroch por haberlo liberado.

Imagen 43



Las citas y diálogos relevantes

A continuación, se presentan los diálogos más importantes dentro del filme para sustentar los argumentos centrales de nuestra interpretación. Destaca, al principio de la película, las palabras que la reina Elinor dice a Mérida acerca de la importancia del fuego fatuo, ya que, este hecho será la manera que los guionistas encontrarán para recrear un ambiente mágico en el que la libertad de los personajes prima antes que el *Deus ex machina*. En otras palabras, en *Valiente* los personajes son dueños de sus acciones (a pesar de estar en un contexto “sobrenatural”) son, pues, personajes activos. A diferencia de lo que ocurre en *Vladimir* donde la magia (el ambiente o las circunstancias) está por encima de las decisiones de los personajes. Para reforzar la idea de libertad de acción de los personajes, se plasma el monólogo de Mérida, tanto el que se encuentra en el inicio como el que está en el final; en cuyos ambos casos la princesa exhorta a los espectadores a “construir su destino”.

Por otro lado, es importante destacar tanto el diálogo que existe entre Mérida y su madre, así como el discurso que da la reina Elinor a los clanes, ya que en dichas escenas se representa el comportamiento que, desde los ojos del filme, ha de tener un estadista (o una mujer de Estado para ser más precisos). Finalmente, uno de los momentos más importantes y emblemáticos de la película es, sin duda, el discurso de Mérida a los clanes, en el que nuestra protagonista construye la figura del Estado westfaliano y el miedo a la otredad como parte fundamental del ideario que sustenta al primero.

La reina Elinor a Mérida cuando de niña la princesa le cuenta que ha visto un fuego fatuo: Hay quienes dicen que esas luces te guían a tu destino.

Mérida al inicio de la película, cuando narra el comienzo de su historia: Algunos dicen que nuestro destino está atado a la tierra, que es parte de nosotros como nosotros de ella. Otros dicen que el destino está entrelazado como una tela, para que el destino de uno se cruce con otros muchos. Es la cosa que buscamos o que peleamos por cambiar. Algunos nunca lo encuentran. Pero a algunos los llevan a él.

Diálogo entre la Reina y Mérida:

Reina: Una vez existió un antiguo reino cuyo nombre fue olvidado hace mucho gobernado por un rey sabio y justo, muy querido por todos. Cuando envejeció dividió el reino entre sus cuatro hijos para que fueran los pilares que sostuvieran la paz sobre esa tierra. Pero, el príncipe mayor quería gobernar la tierra para su beneficio. Siguió su propio camino y el reino cayó en la guerra, el caos y la ruina.

Mérida: Es un lindo cuento.

R: No solo es un cuento Mérida. Las leyendas son lecciones. Contienen verdades.

Discurso de la Reina ante los clanes: Según nuestras leyes, por los derechos de nuestra herencia, sólo el primogénito de cada uno de los grandes clanes puede presentarse como el campeón y así competir por la mano de la princesa de Dunbroch. Para ganarse a la hermosa doncella, deben probar su valentía con hazañas de fuerza o de armas en los juegos. Se acostumbra que la princesa misma determine el reto.

Mérida en la competencia por su mano: Yo soy Mérida, la primogénita del clan Duncroch y voy a defender mi propia mano.

Discurso de Mérida ante los Lores para evitar la guerra civil: Había una vez un reino antiguo. Ese reino cayó en la guerra, y el caos, y la ruina... Yo sé cómo un acto egoísta puede cambiar el destino de un reino. Las leyendas son lecciones. Contienen verdades. Nuestro reino es joven. Nuestras historias aún no son leyendas. Pero en ellas, nuestra alianza fue forjada. Nuestros clanes habían sido enemigos, pero cuando nos amenazaron unos invasores del mar, ustedes se unieron a defender nuestras tierras. Pelearon el uno por el otro. Arriesgaron todo el uno por el otro. Lord MacGuffin, mi papá lo salvó parando una flecha cuando corría a

ayudar a Dingwall. Y lord Macintosh usted salvó a mi papá cuando atacó con su caballería y detuvo el avance. Y todos sabemos cómo Lord Dingwall atravesó las filas enemigas. La historia de este reino es muy poderosa. Mi papá unió sus fuerzas. Y ustedes lo hicieron su rey. Fue una alianza forjada con valentía y amistad pura. Y así continúa. Sólo pensé en mí y creé una división en nuestro reino. Soy la única culpable. Ahora sé que necesito reparar mi error, remendar el vínculo... Mi madre, la reina siente en su corazón que todos seamos libres de escribir nuestra propia historia, seguir a nuestros corazones y encontrar el amor a su debido tiempo.

Discurso final de Mérida para cerrar la narración de su historia: Algunos dicen que no podemos cambiar nuestra suerte, que el destino no nos pertenece. Pero yo sé que no es cierto. Nuestro destino vive dentro de nosotros. Solo hay que ser valiente para verlo.

La interpretación

El texto filmico nos presenta una ruptura del equilibrio, sin embargo, a diferencia de *Príncipe Vladimir*, no es un *Deus Ex Machina* el que irrumpe, tampoco hay como tal un antagonista (lo más cercano sería Mordu, pero su representación no es tan radical como la de Krivzha o Kurya, pues al final la leve reverencia que hace a Mérida lo redime y nos indica que era sólo un alma atormentada). Así en todo momento se nos dice y se nos muestra que los personajes son dueños de sus acciones (por ejemplo, la introducción de Mérida a su historia nos dice que hay gente que piensa que el destino está dado, no obstante, en el discurso de cierre nos dice que la suerte puede cambiarse y nuestro destino es cualquier cosa que deseemos si somos valientes para realizarlo). Esta idea se refuerza al observar quien narra la historia: es Mérida, la protagonista. No hay un narrador omnipresente. Ella es la propietaria de sus palabras, recorreremos la ficción a través de sus recuerdos.

Así mismo, el objetivo de los personajes es mantener el estado de las cosas. Por lo tanto, no hay cambios profundos que alteren la estructura social del mundo construido: Mérida desea seguir soltera, detener la guerra civil para que el Reino siga intacto y volver a su madre a su forma humana. Sin embargo, al mismo tiempo, podemos encontrar transformaciones psicológicas y emocionales de los personajes (incluso en algunos de ellos

a nivel físico, como la Reina y Mordu). De esta forma, la princesa y su madre pasan de la incomprensión al entendimiento. No obstante, al final estos cambios no alteran la estructura de forma drámatica: la tradición del matrimonio no se extingue, sólo cambia ligeramente, de ser obligatorio pasa a ser por amor, pero sea como fuere Mérida debe casarse con alguno de los hijos de los Loes.

Como ya se dijo en líneas anteriores, la historia se centra en la relación de la princesa Mérida con su madre. A diferencia de ésta, Mérida tiene un carácter fuerte e independiente. A pesar de sus diferencias, ambas protagonistas ha sabido llevar una relación más o menos cordial. Sin embargo, el punto de inflexión viene cuando Elinor (la madre) le comunica a Mérida que, de acuerdo a la antigua tradición, debe casarse con el hijo de uno de los tres Loes que conforman el Reino. Ante la negativa de su hija, Elinor le explica a su hija la importancia de la tradición, pero sobre todo la necesidad de este matrimonio para mantener la estabilidad del Estado. Dicha explicación la realiza con un tablero de ajedrez. Es importante notar la simbología visual que se utiliza, pues el juego de ajedrez tradicionalmente ha estado asociado a la estrategia, la política y la guerra. Por lo tanto, el matrimonio de Mérida se vuelve un asunto de relaciones internacionales y una cuestión de Estado, ya que de no llevarse a cabo, se caería en una guerra civil.

La reina explica a Mérida la imprudencia de sus acciones. No obstante, Mérida hace caso omiso de las advertencias de su madre y le da a entender que, de ser el caso, ella con gusto peleará una guerra civil en contra de los Loes. Por su parte, la reina trata de mostrarle a Mérida que las guerras civiles no sólo desmiembran al Estado sino que no son “juego de niños” y traen desolación y tristeza.

Es importante destacar que la figura del oso es muy relevante en la trama, ya que para los antiguos vikingos estos representaban la fuerza más bruta de la naturaleza, por lo que aquel que logrará matar a un oso con sus propias manos se convertía automáticamente en un héroe; así mismo, muchos reyes vikingos se volvían tales al vencer un oso, el mismo padre de Mérida trató de luchar con oso al inicio de la película perdiendo su pierna al tratar de vencerlo.

Mérida se tiene que enfrentar a dos problemática: una latente guerra civil y encontrar la manera de volver a su madre a la normalidad antes de que su padre la encuentre y la mate pensando que es un oso salvaje. Para resolver el primer problema, decide dialogar con los Lores y recordarles su identidad común, pero principalmente su unión como Reino para protegerse de los “extranjeros”. En este sentido, la otredad es invisibilizada, es decir, nunca se sabe quienes son los “otros”, sino sólo se sabe que los que vienen de afuera son enemigos. Al mismo tiempo, esta invisibilización es en un sentido negativo, pues la unión de los tres clanes está determinada principalmente para protegerse de las amenazas externas más que por su sentido de pertenencia. La misma Mérida en un diálogo aclara que están unidos por las amenazas externas y que, las tradiciones y costumbres, son el resultado de esa “unión negativa”. El segundo problema lo resuelve por medio de la empatía. Es importante notar que hay un constante llamado a la paz y la empatía (principalmente por parte de Elinor). Así, aunque las relaciones internacionales siguen enmarcadas en el marco de la cultura de la violencia, pues la identidad que se promueve en el filme es una identidad nacional basada en la amenaza, en el plano psicoemocional y de las relaciones familiares, la identidad que se dibuja es a través de un yo empático, de una comprensión del otro.

Así, en el filme, en relación con el punto anterior, la identidad psicológica y emocional varía y cambia cuando vemos al otro como complemento de nosotros mismos. Ese tipo de identidad es la que Mérida y su madre logran por medio de la empatía, a través de comprenderse mutuamente, la que el hechizo desata, el vínculo que deben “remendar” es un puente entre sus corazones. En ese sentido, Mérida y su madre se complementa, al final podríamos decir que es un solo personaje, dos arquetipos que se unen para formar una unidad: la rebelde y la obediente, la impulsiva y la paciente, la joven y la madura, la insensata y la sabia. No obstante, esta relación de contrarios no se representa de manera negativa; es decir, a lo largo de la narración los opuestos no se repelen, sino más bien se condensan. Mérida aprende a ser más meditabunda y su madre aprende a ser menos aprehensiva y a disfrutar más la vida. Finalmente, es importante notar que las mujeres toman un papel activo, son creadoras de la acción, es en ellas donde se entrelazan todos los hilos de los acontecimientos: Mérida, Elinor y la bruja. Esto contrasta bastante con el *Príncipe Vladimir o Arjun*, las tres

historias nos hablan de un pasado histórico con fuertes estructuras patriarcales, pero en Valiente -en plena Edad Media- los personajes no cuestionan la autoridad de la Reina Elinor (ella es la verdadera gobernante, es la mujer de Estado, ya que su marido odia gobernar), ni menosprecian la fortaleza física de Mérida (su propio padre le regala un arco, contrastando bastante con la situación de Olga en *Príncipe Vladimir* quien no puede aspirar a ser una guerrera porque “es mujer”).

A diferencia de Vladimir (que es la ruptura de un equilibrio para establecer uno nuevo), en Valiente tenemos la ruptura del equilibrio para una vuelta al mismo, pero no del todo gual: la insurrección de los Lores ponen en peligro al Estado, esta insurrección es provocada por Mérida, al final se logra detener la guerra civil y Mérida permanece soltera (como en el principio, aunque con una variación: el matrimonio debe ser por amor y no por obligación).

4.3. *Arjun: El Príncipe Guerrero*

Las condiciones contextuales

Arjun: El príncipe guerra, es la historia del legendario guerrero hindú Arjun, cuya leyenda se encuentra en Mahabharata, uno de los textos míticos más importantes de la India y aceptado por casi todas las étnias y religiones del subcontinente. La historia es abiertamente bélica. Sin embargo, aunque la violencia se relaciona con el heroísmo, en realidad ésta debe ser utilizada de forma controlada, es decir, un buen gobernante debe decidir cuando es válido usarla o no, por lo tanto, la paciencia y la prudencia son los elementos más importantes del heroísmo.

El filme fue producido en su totalidad por Disney India, sin embargo a pesar de tener criterios de producción completamente “hollywoodenses”, la historia refleja en buena medida parte de la idiosincrasia india. La dirección corrió a cargo del director y animador indio Arnab Chaudhuri. A pesar de ser una cinta del gigante del cine infantil y animado

(Disney) el filme tuvo un estreno limitado fuera de India, principalmente en países de habla inglesa donde sólo estuvo un par de semanas.

De acuerdo con el conocido sitio electrónico de opiniones cinematográficas Rotten Tomatoes, la película tuvo críticas mayoritariamente negativas, sobre todo en la India. Por ejemplo, para Rachel Saltz del New York Times, *Arjun* “se toma libertades en la historia, pero no siempre al servicio de la claridad... Los niños probablemente se confundirán, y los adultos familiarizados con la historia se preguntarán donde se fue todo lo bueno” (Saltz, 2012). Por su parte, para el diario indio Business Today la cinta tiene momentos épicos y algunos giros narrativos, pero no lo suficientemente interesantes para “distinguirse por sí misma y sobresalir de la mediocridad de películas infantiles y animadas que se producen en el cine indio” (Arjun: The Warrior Prince, a failed promise, Business Today, 2012). Así, para los críticos, la principal debilidad del filme es la adaptación de su guion, ya que se esperaba que al ser una reinterpretación del Mahabharata para el público infantil y juvenil, la historia fuera más ligera, pero en realidad ocurre lo contrario: no se respeta el texto literario, pero tampoco es una historia comprensible ya que está sobre cargada de personajes que, aunque aparecen en el Mahabharata, no tiene cabida en la narración fílmica, sólo ocupan un espacio sin abonar algo realmente relevante a los acontecimientos de la ficción cinematográfica.

Es importante destacar que la India tiene una de las industrias fílmicas más importantes del mundo por nivel de producción. De acuerdo con la base estadística de la industria cinematográfica de la UNESCO del 2015, Bollywood ocupa el primer lugar con un aproximado de 2 mil filmes, seguido de Nigeria (Nollywood) con 997, China con 686 y Estados Unidos con 663 (Cinema Data Release, UNESCO, 2015). Para Mateo García Prieto:

Dadasaheb Phalke, padre del cine indio, jamás imaginó cuando inauguró, en 1912, la Phalke Film Company de Mumbai, que la industria cinematográfica que entonces comenzaba llegaría al punto en el que se encuentra hoy. Compitiendo en ingresos y en número de títulos al año con la factoría de Hollywood, Bollywood no solo toma prestada la idea del nombre, también el modelo de negocio basado, según Tejaswini Ganti, antropólogo de la Universidad de Nueva York, en la orientación comercial de los guiones, la búsqueda del beneficio absoluto y la circulación global de las principales producciones realizadas. Sin embargo, y para no llevar a engaño, es preciso aclarar que Bollywood es una de las partes que componen la producción fílmica india. Por error se tiende a englobar la industria

cinematográfica india bajo la categoría de Bollywood, siendo esta únicamente uno de los principales núcleos de producción, no el único. Cuando se hace referencia a Bollywood se está hablando concretamente de la ciudad de Mumbai. Existen otras urbes que también generan su propia producción cinematográfica como Madrás, Hyderabad o Bangalore. Dentro de la producción total de India y debido a la diversidad cultural y lingüística, no solo se hacen filmes en hindí, lengua mayoritaria del país también hablada en países vecinos y comunidades en la diáspora (García Prieto, 2012).

Históricamente, el cine de la India se ha alimentado del estadounidense, no sólo ha seguido su modelo de producción, sino también de contenido. No obstante, la reproducción no es pura, sino por el contrario se adapta a los gustos locales dando como resultado un estilo muy particular conocido como masala⁷, en palabras del crítico de cine canadiense Cameron Bailey, “el paladar indio es diferente al occidental en términos de lo que la gente busca para entretenerse. Las películas de Bollywood son conocidas como películas masala en el sentido de mezclar especies, no es un solo gusto sino muchos gustos. Tu tienes un platillo ácido y dulce, salado y amargo, todo en una sola comida, eso es lo que las películas de Bollywood son” (Entrevista a Cameron Bailey de Jessica Wong, 2011).

Este estilo difícilmente se podría entender con la teoría occidental de los géneros cinematográficos, por ejemplo, “por regla general, en cada filme deben incluirse como mínimo media docena de canciones y de danzas... escenas de gran tensión melodramática y, como apogeo, una secuencia en la que el protagonista suele dar buena cuenta del ‘malo’ de la película con los puños o con las pistolas” (Mohamed, 1989: 12). Para varios autores, justo esta particularidad ha sido una de las principales limitaciones de su distribución mundial, ya que las audiencias globales son incapaces de comprender la mezcla de géneros, lo que convierte a Bollywood una potencia regional mas no global. No obstante, lo anterior no mina su potencial económico pues, como expone Noel Brown, “en China y la India, el tamaño del mercado doméstico es tal que hay una menor necesidad de conformar estilos estéticos y narrativas transnacionales” (Brown, 2017: 99).

En cuanto a su historia y política exterior, la India posee al menos tres características que vale la pena mencionar para comprender su contexto: 1) Es el segundo país más poblado

⁷ El masala es una mezcla de diferentes especies muy utilizada en la comida india.

del mundo (sólo superado por China); 2) Es el séptimo país más extenso del mundo y; 3) Es la séptima economía mundial (por el tamaño de su PIB según datos del Fondo Monetario Internacional del 2018) y la segunda más importante de los países emergentes (sólo por detrás de China). La primera y segunda característica hacen del país asiático uno de los más diversos del mundo, no sólo en términos mediambientales, sino también culturales. Sin embargo, al mismo tiempo, dicha diversidad le ha acarreado algunos problemas políticos, entre los que más destacan son el conflicto de Cachemira (que desde hace varias décadas busca su independencia) y el terrorismo musulmán.

Lo anterior ha marcado su política exterior con Pakistán, a quien ve como un latente adversario ya que, desde la perspectiva de la India, éste abona a la desestabilidad interna al apoyar a los grupos musulmanes extremistas del país. Por otro lado, su posición geopolítica privilegiada (es un paso natural que conecta el extremo asiático -China- con el sudeste asiático -Bangladesh, Mianmar, Tailandia, Indonesia- y el Medio Oriente -Irán, Afganistán, Arabia Saudita y Oman- ya sea por costa ya sea por tierra) ha hecho que las principales potencias económicas y políticas del mundo (Estados Unidos, Rusia, Gran Bretaña, Unión Europea) traten de buscar alianzas comerciales y políticas con la nación de las especias. Al respecto, la India ha tomado una estrategia pragmática. Así mismo, en las últimas décadas, el gobierno indio ha sacado provecho de su pasado colonial para mandar a cientos de miles de estudiantes a estudiar a Reino Unido y los Estados Unidos con el objetivo de que, a su regreso, traigan consigo técnicas occidentales de última generación para abonar al desarrollo industrial del país. En palabras de Gustavo de Arístegui, “sin renunciar a su rechazo a las alianzas, su política exterior se ha hecho más pragmática, muchísimo menos dogmática que en los años cincuenta, sesenta o setenta, sin desistir a lo que cualquier partido político o cualquier indio, sea o no participe de idea política alguna, consideran irrenunciable, que es la soberanía, integridad territorial del país, su ‘sagrada unidad’ y la defensa de sus ‘irrenunciables’ intereses” (De Arístegui, 2015).

Finalmente, el texto filmico es una libre adaptación del Mahabhárata, uno de los textos épico-legendarios más importantes de la India y el cual narra la creación de los antiguos reinos y dinastías gobernantes que hoy conforman la mayor parte del territorio indio. La película se centra en la primera mitad del texto, siguiendo la vida de Arjuna. Hay varios cambios importantes que sufren los personajes del texto épico a la proyección cinematográfica, posiblemente en razón de reducir la extensión de la historia y hacerla más comprensible para los más pequeños (por ejemplo, en el Mahabhárata, Arjun se convierte en un eunuco para esconderse de sus enemigos, no obstante, en el filme se disfraza de institutriz). Son muchos los cambios, sin embargo, solo mencionaremos los más importantes en la sección que presenta a los informantes. Además, es importante aclarar que la India es una sociedad con varias denominaciones religiosas (hinduismo, cristianismo, islamismo, sajismo, budismo, zoroastrismo, janismo), siendo la religión hinduista la más importante y numerosa; pero, al mismo tiempo, al ser una concepción espiritual politeísta existen un sinnúmero de variantes, de tal suerte que el Mahabhárata y el Ramayana son considerados los dos textos religiosos que mantiene más o menos unida espiritualmente a la India ya que, en general, dichos escritos son considerados sagrados por una buena parte de las variantes del hinduismo. Así mismo, es importante destacar que la India es una sociedad de castas y, aunque el gobierno ha tratado de eliminar las prácticas discriminatorias, en muchos casos aún la casta en la que se ha nacido determina la posición socioeconómica del individuo

Los Informantes

Arjun (Imagen 44, 45)

Es el tercer hijo de Pandu, Rey de Hastinapur, su esposa Kunti y el dios Indra, Señor del Cielo. Pertenece al clan de los Pandavas. Es el protagonista de la historia, sus ojos son pardos, su cabellera es larga y oscura y su piel es morena. También se desempeña como narradora de la historia en su forma de Brihannala. Es un excelente arquero. Debido a la maldición que pesaba sobre su padre vivió en el bosque como asceta toda su niñez, tras la muerte del patriarca el clan vuelve al reino de Hastinapur. El regreso de los Pandavas desata la envidia y desconfianza de los Kauravas (el clan gobernante), ya que ambas familias tienen el derecho divino de heredar el reino. Junto con sus hermanos y primos, es entrenado por Drona. De todos los príncipes, Arjun es el más dotado de habilidades para la guerra. Su primo

Duryodhan, aconsejado por su tío Shakuni, maquina una serie de intrigas para expulsar a los Pandavas de Hastinapur e imponerse como el único heredero. En una de sus conspiraciones, Duryodhan convence a Karna, hijo de Kunti y por lo tanto medio hermano de Arjun, de retar al príncipe a un duelo a muerte en la competencia anual que organiza Drona, no obstante, el propio Drona los detiene y les dice que la violencia solo debe usarse en la guerra (en el Mahabharata Drona lo impide porque Karna no pertenece a la misma casta, los príncipes deben luchar con príncipes, jamás con una casta inferior). Para evitar más conflictos, el rey Dhritarashtra, hermano de Pandu y patriarca del clan de los Kauravas, envía a los Pandavas a Varnavat (la tierra más lejana del reino). Sin embargo, esto no detiene a Duryodhan, quien está dispuesto a eliminar a su competencia a toda costa, por lo que quema el palacio de los Pandavas en Varnavat con ayuda de su aliado Susharma, rey de los Trigarta. Arjun y su familia sobreviven, pero temen por su vida, así que en vez de volver Hastinapur buscan la manera de conseguir un ejército. Los hermanos escuchan que el rey de Panchala, Drupada, dará a su hija Draupadi en matrimonio a quien logre atravesar con una sola flecha a un diminuto pez dorado que se encuentra en su estanque. Arjun vence la prueba y desposa a Draupadi.

El clan regresa a Hastinapur para que el rey Dhritarashtra bendiga la unión. Para evitar una guerra con el reino Panchala (que tiene fama de ser un pueblo guerrero muy fuerte), Dhritarashtra regala a Yudhishtira, el primogénito de Pandu, un alejado y antiguo territorio para que lo convierta en su propio reino y vuelve a Duryodhan, su hijo, el heredero de Hastinapur. Al llegar a sus nuevas tierras Arjun y su clan se dan cuenta de que es un lugar azotado por la pobreza y el bandolerismo. Ahí mismo son atacados de nueva cuenta por Susharma, pero son ayudados por el dios Krishna en su forma humana. Tras un tiempo de esfuerzo, nace el reino de Indraprastha, el pequeño reino es tan próspero que supera en riqueza al propio Hastinapur y desata la envidia de Duryodhan. Para la ceremonia de la unción se invita a todos los reinos vecinos; de acuerdo a la tradición el día del rito el nuevo rey no debe rechazar ninguna apuesta, por lo que esto es aprovechado por Duryodhan y Shakuni así que, con unos dados arreglados, orillan a Yudhishtira a apostar el reino entero. Al perderlo todo, el rey apuesta a sus hermanos y a su cuñada. Dhritarashtra interviene y le dice a los Pandavas que se les regresará su reino siempre y cuando cumplan 12 años de exilio

como ascetas en el bosque en total silencio y un año de incógnito, si en el año de incógnito son descubiertos antes del último atardecer entonces deberán pasar otros 12 años en exilio y uno más en incógnito. Antes de comenzar su exilio, Drupadi hace prometer a Arjun que se vengará de Duryodhan.

Para su exilio Arjun decide ir a Uttarkuru, la ciudad de los Dioses. Allí se enfrenta al dios Shiva, después de vencerlo éste le obsequia su arco mágico. Para su año de incógnito Arjun se refugia en Virata y se hace pasar por la institutriz del hijo del rey, Uttara, bajo el nombre de Brihannala. La institutriz utiliza su historia como cuento de dormir para entretener al príncipe. Uttara le pide que le cuente el final pero ésta le dice que pronto se descubrirá el desenlace. Duryodhan se entera del escondite de Arjun y decide Atacar el reino de Vitara el último día antes de que se cumpla el año. Brihannala pide a Uttara que entretenga al ejército. Duryodhan se burla de Uttara, ya que sólo es un niño pero, justo a la hora del ocaso, aparece Arjun con el arco de Shiva y logra vencer a Duryodhan y a todo su ejército el solo. El cambio más importante entre la narración fílmica y la narración épica es por cuanto a su papel como institutriz, ya que en el Mahabhárata, en su año de incógnito, Arjun se vuelve un eunuco de Virata y se le asigna la tarea de cuidar de la princesa Uttara (aún una niña en el texto literario). El rey de Virata queda tan agradecido con Arjun por defender su reino de la invasión de los Kauravas que le da en matrimonio a Uttara, pero Arjun rechaza la petición y prefiere que uno de sus hijos despose a la pequeña niña.

Imagen 44, 45



Pandu

No se muestra visualmente en la narración filmica pero se menciona su historia al inicio. Es el rey de Hastinapur. Después de volverse asceta deja encargado su reino a su hermano Dhritarashtra y se va a vivir al bosque. Tiene cinco hijos. Tras su muerte su familia vuelve a Hastinapur. De acuerdo con el Mahabharata, es estéril, pero su esposa Kunti lo convence de que invoque a los dioses para que ella le pueda dar herederos por medio de la concepción divina. El primer año, de Kunti y el dios Dharma, Señor de la Muerte, nace Yudhishtira; el segundo año, de la unión de Kunti y Vayu, dios del Viento, nace Bheem. Arjun nace de Kunti e Indra, dios del Cielo. Finalmente, los gemelos Nakula y Sahadeva nacen de la unión de Madri, concubina de Pandu, y los dioses gemelos Ashvin Nashatia y Ashvin Dasra, dioses de la medicina, del amanecer y el atardecer.

Uttara (Imagen 46)

Es el príncipe de Virata. Está al cuidado de Brihannala. Es un niño de cabellos oscuros, piel morena clara y ojos cafés. Es muy inquieto y desea convertirse en un guerrero. Siempre le exige a su institutriz que le cuente historia de guerra y héroes valientes. Queda intrigado con la historia de Arjun y se siente profundamente triste por su destierro, aunque Brihannala le dice que no se preocupe, que no es el fin de la historia. Al atacar a Virata, Duryodhan engaña a los ejércitos del reino y los hace creer que atacará por el este pero en realidad llega por el oeste, por lo que el palacio queda completamente desprotegido. Aunque sabe que es una misión suicida, Uttara se presenta como el único soldado ante Duryodhan; durante el ocaso, cuando los ejércitos de los invasores están a punto de avanzar y eliminar al niño, el príncipe descubre la verdadera identidad de Brihannala, quien en realidad es Arjun. El cambio más importante del texto épico al filme es por cuanto al género, ya que en el Mahabharata, Uttara es en realidad la princesa de Virata y Brihannala no se encarga de enseñarle las artes del combate, sino más bien las artes del canto y la danza.

Imagen 46



Duryodhan/Duryodhan (Imagen 47)

Es el antagonista de la historia. Es el primogénito de Dhritarashtra, rey de Hastinapur, y la reina Gandhari. Es miembro del clan de los Kauravas. Es un hombre musculoso, de tez morena, ojos cafés, cabellos oscuros y bigote. Es sumamente ambicioso y siente envidia del clan de los Pandavas, ya que sus cinco primos no sólo tienen derecho al trono, sino que además todos poseen alguna virtud destacable. Al principio intenta matar a Bheem, el segundo Pandava, en una carrera a caballo, pero sus planes se frustran cuando es rescatado por Arjun; en un primer momento nadie sospecha de sus maquiavélicas intenciones salvo Drona. Es muy cercano a su tío Shakuni, quien le aconseja que, si de verdad quiere el trono, debe concentrarse en eliminar a Arjun, ya que éste es el obstáculo más grande al poseer la fuerza de Bheem y la sabiduría de Yudhishtira. Por lo tanto, convence al medio hermano de los Pandavas, Karna, de retar a un duelo a muerte a Arjun en la competencia anual que organiza Drona, sin embargo, el maestro impide el duelo. Cuando el clan de Pandu es enviado a Varnavat, Duryodhan se alía con Susharma, rey de los Trigartas, para que este mate a la familia incendiando su palacio, pero nuevamente falla. Para evitar más conflictos, el rey Dhritarashtra vuelve a Duryodhan su heredero al trono y regala a los Pandavas unas tierras para que contruyan ahí su propio reino. Posteriormente, vuelve a utilizar su amistad con Susharma para matar a sus primos en dicho reino, no obstante, gracias a la ayuda del dios Krishna vencen el ataque. En la ceremonia de unción de Yudhishtira, para convertirse oficialmente en el rey de la próspera tierra de Indraprastha, Duryodhana y su tío Shakuni, aprovechan una antigua costumbre, que dicta que el día de la coronación el nuevo rey no puede negarse a ninguna apuesta o reto, para quedarse con el nuevo reino y humillar a los Pandavas con un juego de dados arreglado. Después de perderlo todo, el rey Dhritarashtra

hace un trato con los príncipes, en el cual deberán pasar 12 años de exilio en silencio y un año de incógnito, si logran cumplirlo se les devolverá el reino y sus riquezas. Duryodhan contrata espías por todo el reino y los reinos vecinos para encontrar a Arjun y matarlo. Finalmente, a un día de cumplirse el pacto a favor de los Pandavas, conoce la ubicación de Arjun e intenta invadir el reino de Virata, pero es vencido por éste y su arco mágico.

Imagen 47



Shakuni (Imagen 48)

Es el segundo antagonista de la historia en grado de importancia. Es un hombre de talla pequeña, obeso, de piel morena, ojos oscuros, cabellos negros y barba recortada. Es un hombre ambicioso y se desempeña como el principal consejero político de su sobrino Duryodhan, príncipe de Hastinapur. Ayuda a su sobrino en todos sus planes para apoderarse de la corona. Cree que Arjun es el obstáculo más importante. Gracias a que es experto en hacer trampa en los juegos, logra que su sobrino se apodere del recién creado reino de Indraprastha.

Imagen 48



Susharma (Imagen 49)

Es el tercer antagonista en grado de importancia. Es rey de los Trigartas (un pueblo semi nómada). Es un hombre moreno, de cabellos oscuros, de baja estatura y barba. Es aliado incondicional de Duryodhan. Se le muestra como un hombre sucio y salvaje y que no puede parar de gritar o de hablar con voz fuerte. Por órdenes de Duryodhan intenta matar a los Pandavas incendiando su palacio y, posteriormente, los ataca en sus nuevas tierras pero es vencido gracias a que el dios Krishna ayuda a los príncipes.

Imagen 49



Karna (Imagen 50)

Es el hijo mayor de Kunti, anterior a su matrimonio con el rey Pandu, por lo que no se le considera dentro del linaje legítimo para heredar la corona de Hastinapur aunque es medio hermano de los Pandavas. Es un hombre atlético, de tez morena, ojos y cabellos oscuros y bigote. Es convencido por Duryodhan para que rete a un duelo a muerte a Arjun en los juegos anuales organizados por Drona, pero no lo logra. Se une a los ejércitos de Duryodhan para invadir Virata.

Imagen 50



Drona (Imagen 51)

Es el maestro y guía de los Pandavas y Kauravas. Es el encargado de enseñarles las artes de la guerra pero también de la espiritualidad. Es un hombre calvo, de ojos café claro y tez morena. Es un guerrero impecable. Queda sorprendido con las habilidades de Arjun cuando éste logra atravesar el ojo de un ave desde una larga distancia con su arco. Aunque estima mucho a los Pandavas, sobre todo a Arjun, su fidelidad está con la corona (posea quien la posea). Hace jurar al príncipe guerrero que, si algún día se enfrentan en el campo de batalla, éste no se dejará llevar por sus sentimientos y la estima mutua y peleará con todas sus fuerzas sin importar las consecuencias porque él hará lo mismo. Es uno de los generales que encabezan la invasión a Virata.

Imagen 51



Bishma Pitama (Imagen 52)

Es el tío de Pandu y Dhritarashtra y, por lo tanto, tío abuelo de los Pandavas y Kauravas. Es un anciano de piel morena, barbas y cabellos canos y ojos grises. Se desempeña como consejero del rey y es quien le advierte del peligro de la guerra civil. Junto con Drona, lidera los ejércitos que invaden Virata. En el Mahabharata siente afecto y cercanía por los Pandavas, pero debe luchar a lado de los Kauravas por fidelidad a la corona. Así mismo, en el texto épico se enfrenta cuerpo a cuerpo con Arjun pero, al darse cuenta que es eunuco se detiene ya que, de acuerdo con la tradición, los hombres deben luchar sólo contra hombres, nunca contra mujeres y los eunucos, al ser hombres castrados, se los considera mitad mujeres.

Imagen 52



Rey Dhritarashtra (Imagen 53)

Es el hermano de Pandu y actual rey de Hastinapur. Es el patriarca del clan de los Kauravas. Es un anciano de baja estatura, tez morena, semi calvo, cabellos canos y está ciego. Cuando su hermano Pandu se volvió asceta le encargó su reino. Aunque sabe que legítimamente el reino pertenece a los Pandavas, trata de imponer a su hijo Duryodhan como el heredero. Lo que más teme en la vida es una guerra civil contra los Pandavas, ya que los cinco son sumamente virtuosos y teme perderlo todo. Para evitar una confrontación entre ambos clanes e imponer a Duryodhan en el trono de Hastinapur, regala a Yudhishtira un territorio para que funde allí su reino. Cuando su hijo Duryodhan arrebató con engaños Indraprastha a los Pandavas, hace un pacto con éstos para retrasar la guerra: si logran permanecer 12 años en exilio en el bosque y un año de incognito antes del atardecer del décimo tercer año, entonces se les devolverían sus riquezas y su reino.

Imagen 53



Reina Gandhari (Imagen 54)

Es la esposa del rey Dhritarashtra y madre Duryodhan. Es una mujer de piel morena y de cabellos oscuros. Siempre utiliza una venda y camina atrás de su esposo. Aparece visualmente en la narración filmica, aunque no se menciona su historia, tiene una papel relevante en el Mahabharata. Es la contraparte de su hermano Shakuni, pues, mientras él representa la codicia ella es símbolo de la virtud. Como esposa devota decide usar una venda para cubrir sus ojos por el resto de su vida para honrar a su esposo ciego.

Imagen 54



Yudhishtira (Imagen 55)

Es el primogénito del clan de los Pandavas. Es hijo de Pandu, Kunti y Dharma (dios de la Muerte). Es un hombre delgado, de tez morena, ojos cafés y cabello castaño. Es el más sabio y piadoso de los Pandavas. Por derecho divino le corresponde gobernar Hastinapur pero su tío Dhritarashtra logra imponer a su hijo Duryodhan en el trono. A cambio, Dhritarashtra le regala unas lejanas tierras para hacer ahí su reino (Indraprastha). El día de la coronación oficial, Yudhishtira pierde todo debido a los engaños de Duryodhan, para recuperar sus riquezas debe permanecer doce años exiliado en el bosque y un año de incógnito.

Imagen 55



Bheem (Imagen 56)

Es el segundo hijo de Panda y Kunti y Vayu (dios del Viento). Es un hombre corpulento, de tez morena, ojos y cabellos oscuros. Es sumamente fuerte e impulsivo. Al principio de la historia, en una carrera a caballos, sufre un atentado por parte de Duryodhan donde casi pierde la vida ahogado, pero es rescatado por Arjuna. Junto con Arjuna, se esconde en el reino de Virata para pasar su año de incógnito.

Imagen 56



Krishna (Imagen 57)

Es la forma humana del dios Brahma (el dios creador, la deidad más importante del hinduismo). Es un hombre de ojos verdes, largo cabello oscuro y piel morena. Es aliado de los Pandavas y su principal consejero. Les ayuda a ganar la batalla contra Susharma en el bosque.

Imagen 57



Shiva (Imagen 58, 59)

Es la forma guerrera del dios Brahma. Es un anciano semi calvo, de piel morena, estatura baja, cabellos canos, un tercer ojo en medio de la frente y cuatro brazos. Se le aparece a Arjun en su exilio en Uttarkuru y lo reta a un combate. Mientras pelea, se transfigura en cientos de monstruos diferentes. Como Arjun logra vencerlo, éste, en recompensa, le da su arco mágico.

Imagen 58, 59



Kunti (Imagen 60)

Es la esposa de Pandu y la madre de los tres principales Pandavas (Yudhishtira, Bheem y Arjun). Es una mujer de piel morena y ojos y cabellos oscuros. Tiene un hijo ilegítimo llamado Karna. Tiene el don de poder engendrar hijos de los dioses, lo que hace que sus hijos posean habilidades extraordinarias. Consuela a Arjun cuando éste se siente impotente después del incendio del palacio.

Imagen 60



Draupadi (Imagen 61)

Es la princesa de Pachala, hija del rey Drupada. Es una mujer de piel morena clara, ojos verdes y cabello castaño. Se casa con Arjun después de que éste vence el reto de su padre (atravesar con una sola flecha un diminuto pez dorado que se encuentra en el fondo de un enorme estanque). Después del despojo de Indraprastha y la humillación pública que sufren los Pandavas, la princesa hace prometer a Arjun que, después del exilio, buscara venganza cueste lo que cueste. En el Mahabhárata se aclara que el padre hizo ese reto a sabiendas de que sólo Arjun podría lograrlo ya que sentía aprecio por los Pandavas.

Imagen 61



Las citas y diálogos relevantes

Siguiendo con la lógica de nuestro modelo, presentamos los diálogos y las citas más importantes de *Arjun*. Para comenzar, es importante notar la manera en que inicia la cinta, pues ésta abre con una leyenda que recrea un ambiente de solemnidad y sacralidad en el espectador. Así mismo, el filme no sólo abre la narración con dicha cita, sino que también cierra con esas mismas palabras, de tal suerte que se refuerza esta idea de que, más allá de ser una película de ficción, *Arjun* es un relato sagrado.

Se han introducido, además, los diálogos que tiene Brihannala con Uttara, ya que es este personaje quien se encarga no sólo de explicarnos las diferentes situaciones que se dan en la película, sino que además nos da los contextos culturales que el espectador necesita para entender las decisiones de los personajes, especialmente en cuanto a los principales valores bajo los cuales está construido el relato: el honor y la tradición.

Finalmente, también se ha decidido exponer la conversación entre Brishma Pitama y el rey, ya que en ella se logra captar perfectamente la esencia del paradigma realista de las relaciones internacionales y la ciencia política, en el que el poder, el miedo y la apropiación juegan un papel fundamental en las relaciones políticas entre los diferentes actores sociales y, por supuesto, en la construcción del Estado westfaliano.

Cita al inicio de la película: Donde hay verdad, hay victoria.

Brihannala a Uttara para introducir la historia de Arjun: Había un vasto reino al norte de la India: Hastinapur, gobernado por un gran rey: Pandu. Un día, él cedió su trono a su hermano más joven Dhritarashtra para irse a vivir a un bosque como ermitaño. Allí, fue bendito por cinco hijos. Ellos vivían en paz, pero un día Pandu murió y tuvieron que volver al reino.

Drona a Arjun y Karna: Las armas son para la guerra, no para el juego y la diversión.

Bishma Pitama al rey: Yudhishtira y Duryodhana tienen ambos derecho a reinar pero solo existe un trono ¿Qué va a hacer para detener la guerra? No hay lugar alejado para la llama de los celos.

Brihannala a Uttara para explicarle porque Arjun permitió su exilio: Las cosas no son tan simples. Yudhishtira era su rey, así que el debía obedecerlo.

Epílogo de la película: Unos meses más tarde los ejércitos de los Pandavas y los Kauravas se enfrentan en el campo de Kurukshetra. Arjun encabezó el ataque en la batalla. Donde está la verdad, está la victoria.

La interpretación

Con la cita inicial la película intenta crear una atmósfera de sabiduría para con el relato. Al mismo tiempo, su repetición nos indica que es una narración circular: termina e inicia de la misma manera, pero con una variación. Así, desde el inicio el filme divide a los personajes en buenos y malos y, en consecuencia, sabemos que la verdad está de lado de los buenos y, por lo tanto, serán los victoriosos.

En la escena entre Brihannala y Uttara en la que ésta inicia a relatar la historia de Arjun, es importante notar el uso de la genealogía, pues con ello se remarca la importancia de los ancestros y del linaje, reflejando, indirectamente, la importancia de las castas en la sociedad. Después de esta introducción, la doncella describe brevemente el espacio geográfico donde ocurren los hechos, de tal suerte que el territorio se vuelve parte indispensable de la narrativa. Así, el espacio territorial también se vuelve un personaje, esto es importante ya que nos habla de la conformación imaginaria del espacio físico que ocupa el Estado. Por otro lado, el que Uttara pida insistentemente a su institutriz un cuento de héroes y batallas nos habla mucho de la cultura de violencia, pues se naturaliza la guerra como formas de entretenimiento infantil.

El antagonismo en la historia reposa en Duryodhana quien crea un plan para desterrar a los Pandavas y alimentar su sed de poder, ya que desea ser el heredero universal del reino. En ese sentido, la película representa los conceptos de la *real politik* así como el de las guerras civiles. Por ejemplo, cuando el rey envía al clan de los Pandavas a gobernar un pequeño reino alejado y pobre estamos ante la política del Estado tapón (Varnavat). Así mismo, cuando Bishma Pitama le dice a Dhritarashtra que “no hay lugar lo suficientemente lejos para las flamas de la envidia”, se está retratando una perspectiva realista y pesimista del ser humano, en la cual “el hombre es el lobo del hombre” y los conflictos violentos no pueden detenerse, sino únicamente posponerse o retrasarse.

El rey es ciego, lo que puede interpretarse de dos maneras: por un lado que representa la justicia o bien que es un gobernante débil que no puede tomar decisiones ya que le falta claridad. Al respecto habríamos que agregar que su esposa está con los ojos vendados, es decir, hay una concepción patriarcal de la mujer, en la cual ésta es “a imagen y semejanza” del hombre (que difiere del retrato femenino que se hace en *Valiente* pero que es muy cercano a lo que ocurre en *Príncipe Vladimir*).

Aunque aparentemente el rey tiene una perspectiva idealista de los conflictos internacionales (trata de detener la guerra civil dando una “tajada” del reino a los Pandavas para que construyan Indraprastha), en realidad resuelve el problema con una estrategia de equilibrio de poder (aunque reparte el territorio da la peor parte al linaje de Arjun) que, al fin y al cabo, sigue siendo parte del paradigma realista de las relaciones internacionales.

Cuando Duryodhan se opone vehementemente a la partición del reino, la narración fílmica vuelve a reafirmar su perspectiva realista y geopolítica de las relaciones internacionales, pues para los partidarios de esta visión, la seguridad del Estado comienza por la protección de sus fronteras y su unidad territorial. Incluso, hay que recordar que entre los principios de política exterior de la India encontramos justamente “la soberanía, integridad territorial del país, su ‘sagrada unidad’” (De Arístegui, 2015). De esta forma, se construye el imaginario de la espacialidad física del Estado: el Estado tiene un territorio y éste debe ser inviolable.

Siguiendo el mismo orden de ideas, cuando, al llegar a sus nuevas tierras, los habitantes hacen saber a los Pandavas que viven atemorizados porque no hay ejército que los proteja, la película construye al Estado desde una visión hobbesiana, en donde éste debe asegurar la protección de sus súbditos a través de una corporación policiaca o militar fuerte.

La representación del paisaje también es importante, ya que nos recuerda la inmensidad del territorio indio y la diversidad de climas que tiene (y por lo tanto también las culturas que hay). Así mismo, recurrentemente, la imagen está centrada en los ríos, ya que estos no sólo son sagrados para la mayoría de los indios, sino que además unen y atraviesan

el espacio físico indio de norte a sur, de este a oeste, es decir, se nos trata de mostrar a la India como un Estado diverso pero cohesionado.

Cuando los Pandavas son exiliados por la apuesta que hace Yudhishtira, Brihannala le dice a Uttara que "es muy simple. Yudhishtira era el rey de Arjun y Arjun debía mantener su lealtad", lo que quiere decir que el Estado se convierte en una figura omnipresente que nos recuerda al contractualismo hobbesiano en el cual el Leviatán es un monstruo al cual se lo debe servir en sus necesidades.

Casi al final de la narración fílmica, nos damos cuenta que la doncella que había estado contando la historia es en realidad Arjun en su año de incógnito. Al enterarse de la posible vuelta de Arjun por medio de sus espías, Duryodhana decide atacar el castillo donde se encuentran escondidos los Pandavas. No obstante, uno de sus asesores le dice que sería una guerra injusta ya que es un castillo sin ejército, lo que nos recuerda a la tesis de la guerra justa de Hugo Grocio mencionada en apartados anteriores.

Más allá de su exceso de violencia, lo importante del filme de Arjun es que construye un arquetipo tradicional del Estado, en el cual la identidad nacional o estatal está por encima de la identidad individual. Así mismo, la lealtad y el honor están por encima de la libertad. Las relaciones internacionales se determinan por medio de la violencia, es decir la construcción de la vida política de los reinos que se muestran en el filme puede ser clasificada desde el espectro del paradigma realista

4.4.El Castillo Vagabundo

Las condiciones contextuales

El castillo vagabundo es la historia de un mago condenado y una doncella hechizada. El mundo mágico en el que se encuentran está en una guerra total. Es la adaptación de la novela fantástica homónima de la autora británica Diana Wynne Jones. Del texto literario al texto fílmico hubo varios cambios (principalmente reducción de personajes), sin embargo, la autora ha declarado que se sintió completamente satisfecha con la película pues, aunque hay

muchas variaciones, logra transmitir la esencia del libro. En sus palabras “es fantástica. No tengo nada que decir. Yo escribo libros, no hago películas. Ciertamente es un poco distinta del libro, de hecho es muy diferente, pero así es como debe ser. Será una fantástica película” (Diana Wynne Jones citada por Robles, 2013: 70).

La película fue producida por Estudios Ghibli y dirigida por el legendario Hayao Miyazaki. El filme fue nominado a un premio Oscar en la categoría de mejor película de animación y ganó varios premios alrededor del mundo, entre los más importantes estuvieron el de mejor película de animación en el Círculo de Críticos de Nueva York y mención especial del jurado en el Festival Internacional de Cine de Venecia.

Así mismo, Miyazaki se ha caracterizado por ser uno de los cineastas de animación más importantes de la época contemporánea. Ha sido ganador de dos premios Óscar (uno por mejor película animada con *El viaje de Chihiro* y otro honorífico) y nominado en varias ocasiones a los premios César, Bafta y Annie (Premios la Asociación Internacional de Películas Animadas). Se ha convertido en un director de culto, lo cual ha llevado a Disney a establecer una asociación estratégica con la casa productora japonesa desde 1999.

Cabe destacar que los Estudios Ghibli se han caracterizado por llevar a la gran pantalla animaciones de carácter bélico en varias ocasiones. De esta temática podemos mencionar títulos como: *Porco Rosso* (1992), *La princesa Mononoke* (1997) y *El viento se levanta* (2013). Es interesante notar que en esta última retrata la vida del ingeniero japonés (Jiro Horikoshi) que creó los bombarderos que atacaron Pearl Harbor.

Para Manuel Robles una de las grandes virtudes de *El castillo vagabundo* es haber dado el protagonismo a una anciana, pues “no es frecuente que casi todo el peso de una película dirigida -en teoría- a los más pequeños, recaiga en una persona con la que el espectador tenga muchos menos puntos de conexión” (Robles, 2013: 67). Sin embargo, así mismo el filme presenta varias lagunas e hilos argumentales que no se cierran adecuadamente, entre ellos “el por qué de la guerra, presente en toda la película, no se aclara en ningún momento, dejándose en un segundo plano” (Robles, 2013: 65). Probablemente,

esto se deba a que la guerra es un añadido completamente de Miyazaki, pues en la novela se carece del contexto bélico.

Sin duda, actualmente no hay sociedad contemporánea donde la animación sea tan importante como en Japón. El manga (cómicos o historietas estilo japonés) y el anime (animación japonesa) se ha convertido en un sello nacional, una marca país que se ha construido a través de un estilo visual y estético. De acuerdo con “la empresa de investigación de mercados Teikoku Databank... en 2017 los ingresos totales de las 255 productoras de anime del país superaron los 200.000 millones de yenes por primera vez” (La industria del anime hizo en 2017 más de 200.000 millones de yenes, Nippon.com, 2018). Por lo tanto, la animación en Japón no sólo es parte de una idiosincrasia (por ejemplo, a diferencia de la mayoría de los países occidentales, la animación no está dirigida casi exclusivamente a los niños, sino a un sinnúmero de públicos -principalmente adolescentes y adultos jóvenes- creando, incluso, una variedad de géneros) sino, sobre todo, de un muy lucrativo negocio. La difusión y poderío del anime y manga han sido tales que otros países han comenzado a aplicar en su industria cultural un estilo de animación parecido al japonés pero con contenido propio (el manhwa surcoreano, el manhua chino y el amerimanga en Estados Unidos).

Aunque históricamente el uso del dibujo y las viñetas para comunicar (es decir, no sólo como vehículo expresivo y artístico sino también como terreno de comunicación) data en Japón desde el siglo XII, se considera que el nacimiento del anime y el manga es después de la Segunda Guerra Mundial, cuando Osamu Tezuka -creador de *Astroboy*- publica sus primeros trabajos inspirado en Disney (especialmente *Bambi*), dotando, de esta forma, a sus personajes de los grandes ojos expresivos que hasta hoy en día caracterizan el estilo japonés de dibujo.

En palabras de Tania Lucía Cobos:

Vale la pena destacar que si bien es cierto, el manga es una creación japonesa con influencia de occidente, su desarrollo ha sido muy diferente al cómic estadounidense y a cualquier otra expresión gráfica. Las historias poseen una trama argumental profunda y compleja (dualidad comedia/tragedia, desfilan diferentes aspectos de la vida, anécdotas de la rutina diaria, sentimientos íntimos de las personas comunes y corrientes, son fantasiosos e imaginativos al extremo,

violentos y con finales no siempre felices), referencias culturales (influencia del budismo, sintoísmo, bushido y de occidente, el cristianismo) y diferentes espacios narrativos (historias desarrolladas en Japón, China, Estados Unidos y otros países europeos) (Cobos, 2010).

Con el tiempo, la industria de la animación japonesa ha logrado romper las fronteras estatales para consumirse a nivel global, no es una sorpresa que editoriales y distribuidoras de contenidos audiovisuales de todo el mundo compitan arduamente para comprar los derechos del manga o anime de moda en Japón con el objetivo de llenar sus bolsillos. Vale la pena mencionar que lo que más llama la atención de este fenómeno es que, a pesar de no ser una super potencia como los Estados Unidos, ni tampoco ser poseedora de una lengua multiestatal -por ejemplo, a diferencia del español, el francés o el árabe que se habla en una gran cantidad de Estados-, el consumo del anime y manga es global. Con sus claras diferencias y particularidades, esto es un tanto parecido a lo que ocurre con Hollywood. En otras palabras, estamos ante un verdadero poder suave y una marca país. Csilla Davalovszky destaca que:

A pesar de la desaceleración de la economía nipona desde la década de los 90 y la pérdida de una parte importante de su peso económico, Japón emerge en el nuevo milenio como una verdadera superpotencia cultural gracias a su capacidad de posicionarse como país posmoderno y a la vez tradicional, así como a la toma de conciencia por los dirigentes políticos japoneses de utilizar la cultura popular (el anime, el manga, la música y la moda, etc.) como herramienta clave de la política exterior para difundir una imagen positiva de Japón en el mundo (Davalovszky, 2009).

Finalmente, es importante mencionar las diferencias entre la novela de la autora británica y la película del cineasta japonés que desde el punto de vista de esta investigación son las más relevantes. En primer lugar, destaca la reducción de personajes, mientras que en la novela conocemos a los familiares de Sophie y Howl, en la película se borra por completo la constelación familiar de Howl y en el caso de Sophie sólo se conserva a su hermana Lettie y a su madrastra (en papeles mucho más secundarios de lo que en el texto literario). Por lo tanto, en la novela queda mucho más clara la psique de Sophie y Howl, ya que gran parte de su forma de ser está determinada por la posición que ocupan en sus respectivas familias. Por otro lado, mientras que en la novela hay una frontera más o menos bien delimitada entre buenos y malos, en la representación de Miyazaki no existe como tal esta división, en palabras de Manuel Robles “en la adaptación -como suele ser habitual en el cine de Miyazaki- no hay personajes malos porque sí, sino que tienen sus razones con las que uno puede llegar

a empatizar, al margen de que las entiendan. También clásico en el director, habrá personajes que pasarán de un bando a otro, algo que en la novela no ocurre en ningún momento” (Robles, 2013: 71).

La diferencia más destacable para la investigación es por cuanto a la construcción del contexto bélico. Mientras que en el texto filmico se recalca en todo momento que están en guerra (en la primera secuencia se pueden ver aviones de guerra atravesando los cielos, hay bombardeos, el rey quiere que Howl lo ayude en la guerra que está librando, hay buques de guerra en los puertos, etc.), en el texto literario no hay tal, en toda la novela sólo hay una brevísima mención a la posibilidad de una guerra futura, pero no hay indicios de que los personajes se estén desarrollando en una ambientación bélica, como si ocurre en la adaptación de Miyazaki. Así, en la novela, cuando el Rey habla con Sophie, quien se está haciendo pasar por la madre de Howl le dice lo siguiente: “El hecho es que mi hermano Justin es un general brillante y, estando High Norland y Strangia a punto de declararnos la guerra, no puedo estar sin él” (Jones, 2013: 201), después de eso no existe manifestación alguna ni implícita ni explícitamente de belicosidad en la narrativa. Para Christopher Bolton el contexto de realización de la película afectó mucho la adaptación, pues su realización se hizo en la época de las invasiones a Iraq y Afganistán y es por ello que la ambientación bélica cobra relevancia (Bolton, 2018). Para algunos críticos, es evidente que “a través de la magia, Miyazaki transmite su descontento con la visión bélica de buscar la paz con el uso de la fuerza, además de hacer que sus personajes tengan sus respectivos arcos dramáticos en el que van de inseguros e inmaduros a tener control sobre ellos mismos” (Tinajero García, 2013). En palabras de poropio Miyazaki, en una entrevista realizada por Newsweek en el 2005 cuando el entrevistador le pregunta sobre qué sintió al ganar el Oscar por *El viaje de Chihiro*, el director dijo que: “Tu país había comenzado la invasión a Irak y yo sólo sentía mucha rabia por ello. Entonces sentí algo de dudas sobre recibir el premio. De hecho, yo había comenzado el proyecto del *Castillo Vagabundo*, por lo que la película se vio profundamente afectada por la guerra en Irak” (Miyazaki, Entrevista del Newsweek, 2005).

Los informantes

Sophie Hatter (Imagen 62, 63, 64)

Es la protagonista y la hija mayor de su familia. Es una mujer de piel clara, cabello castaño y ojos cafés, debido a una maldición se trasnfigura en una anciana de ochenta años. Está destinada a heredar la sombrería de su familia, no se siente muy bonita y ha perdido las ganas de vivir, por lo que todo lo hace desganada. Una mañana, cuando el pueblo se encuentra celebrando la victoria de una batalla, ella sale a ver a su hermana Lettie, en el trayecto dos soldados la interceptan y la molestan, pero es rescatada por un misterioso mago (que resulta ser el temible Howl). Al mismo tiempo, el mago está siendo perseguido por unas criaturas mágicas así que hace flotar a Sophie por los aires y la deja en la pastelería donde trabaja su hermana. Cuando Sophie le cuenta lo sucedido a Lettie, ésta le dice que debe tener cuidado porque los magos son peligrosos, principalmente Howl, quien come los corazones de las hermosas jóvenes. A su regreso a la tienda de sombreros, la Bruja del Páramo se le aparece para preguntarle sobre el paradero de Howl, como Sophie la echa, la Bruja la maldice haciendo que su cuerpo luzca como el de una anciana de ochenta años y siendo incapaz de poder hablar de su maldición. Al día siguiente, Sophie sale de la ciudad hacia las montañas - donde según la sabiduría popular habitan los magos y las brujas- con el objetivo de encontrar a la Bruja del Páramo y exigirle que deshaga su embrujo.

En su camino se topa con un espantapájaros encantado con cabeza de Nabo, por lo que lo bautiza como “Nabo”, como Sophie desatora su cabeza de la tierra -pensando que es un simple bastón- éste le consigue un bastón y la guía al Castillo Ambulante. Sophie se las ingenia para entrar en la mágica morada que no deja de moverse. Adentro conoce a Calcifer, el demonio de fuego que da vida al Castillo, quien le dice que sabe como eliminar su hechizo pero sólo si hacen un pacto: debe averiguar el contrato que Howl hizo con él para poder deshacerlo y romper el vínculo con el mago, después de quedar en libertad éste le ayudara a cobrar su forma original. Sophie acepta y se queda dormida. A la mañana siguiente es despertada por Mark (un niño que se desempeña como el asistente de Howl y quien usa una capa mágica para parecer mayor ante los clientes de la tienda de hechizos). Mark atiende a dos mensajeros del rey de dos distintas ciudades que le piden que le diga al mago que el Rey

solicita sus servicios mágicos para la guerra. Entonces, Sophie se da cuenta que el Castillo tiene una puerta mágica con una perilla dividida en cuatro colores, en una se encuentra en las montañas, en otra en la capital del reino, en otra en una ciudad costera, pero cuando Sophie quiere ver hacia donde va el color negro es detenida por Mark, ya que le dice que a ese lugar sólo puede acceder Howl. Mark se sorprende al ver que Sophie es capaz de controlar a Calcifer, ya que es un demonio muy orgulloso y sólo se deja manejar por Howl. Cuando se despierta Howl, Sophie se presenta como la nueva señora del aseo, a lo que él no hace muchas preguntas y la deja vivir en el Castillo. Howl no quiere combatir en la guerra, por lo que le pide a Sophie que vaya a entrevistarse con el rey y manche su nombre. Para cuidarla en su encargo le da un anillo mágico.

En el camino, Sophie se topa con un pequeño perro, pensando que es Howl cuidándola lo lleva consigo, así mismo se encuentra con la Bruja del Páramo que también tiene cita con el Rey. En el Castillo es entrevistada por Sulliman, la antigua maestra de Howl, y le pide que exija al mago que participe en la guerra y que deje de vivir con tanta libertad, ya que podría terminar como la Bruja del Páramo (a quien Sulliman previamente ha quitado sus poderes y dejado en su verdadera forma, una ancina de más de noventa años). Sophie se niega y defiende a Howl. Para sacar a Sophie del Palacio, Howl se disfraza del rey, pero Sulliman se da cuenta y los persigue. Finalmente, Sophie, Howl, la Bruja del Páramo y el perro logran escapar y refugiarse en el Castillo. Sophie descubre que Howl aborrece la guerra y que se ha estado transformando en un demonio ave para sabotear a ambos bandos, pero de continuar así pronto perderá su humanidad.

Como el Castillo queda medio destrozado por la persecución, Howl lo reconstruye y cambia los destinos de la perilla mágica de la puerta, ahora dan a la antigua tienda de somberos de Sophie, que en adelante será una florería, y a un valle lleno de flores para esa nueva florería. El valle es atacado por unos bombarderos. La madre de Sophie es obligada a meter un encantamiento de Sulliman a la florería cuando visita a su hija; si lo anterior no fuera suficiente, el enemigo comienza a bombardear la ciudad, por lo que Howl sale a pelear. Sophie convence a Calcifer de hacer un pacto con ella para lograr mover el Castillo y que Howl ya no tenga que esforzarse tanto para protegerlos, el demonio le pide sus ojos pero ella

le da su largo cabello. El Castillo logra moverse pero la Bruja del Páramo se da cuenta que, lo que hace arder al fuego, es el corazón de Howl, así que lo toma, como el corazón del mago es muy poderoso la Bruja comienza a arder, así que, para recuperar el corazón de Howl, sin pensarlo, Sophie verte agua sobre él, lo que provoca que Calcifer y Howl queden moribundos y el Castillo pierda el control.

Sophie cae al fondo de un risco, allí el anillo mágico de Howl la guía a la puerta rota del Castillo que la lleva al pasado donde Sophie descubre el contrato: Calcifer era una estrella fugaz y para no morir, le pidió su corazón a Howl a cambio de grandes poderes, pero ahora Howl está muriendo porque Calcifer está consumiendo toda su energía. De regreso al presente, Sophie ve al mago moribundo en su forma de demonio ave, así que le pide que haga un último esfuerzo y que la lleve con los demás ya que sabe como deshacer el contrato. Sophie le pide a la Bruja del Páramo que le de el corazón de Howl, no muy convencida ella acepta devolvérselo. Sophie le regresa el corazón al mago y éste revive, así mismo Calcifer es liberado. Sophie le da un beso de agradecimiento a Nabo por ayudarla y éste se transforma en el príncipe Justin. El príncipe le dice a Sophie que irá con su padre para pedirle que detenga la guerra, Sulliman presencia todo desde su bola de cristal ya que el pequeño perro resulta ser su espía y le dice a sus sirvientes que le dirá al rey que ya es suficiente de guerras. Sophie se transforma otra vez en una joven pero de cabello cano y se queda con Howl, Mark, la Bruja y el Perro viajando por los aires en el Castillo.

Uno de los detalles más importantes sobre Sophie y que no se explica en la película es que ésta tiene un don natural para la magia. Mientras que a casi todos los hechiceros les cuesta años hacer que sus encantamientos funcionen a Sophie sólo le basta con decir las palabras adecuadas con fe. Sin embargo, ella siempre está dudando de sí misma, por lo que desaprovecha su potencial. Casi al cierre del texto literario, cuando Sophie le devuelve el corazón a Howl, le susurra a Calcifer que no muera (sin el corazón del mago que es su fuente de energía el demonio estaba destinado a perecer), pero lo dice con tanta confianza que su don natural para la magia hace que el hechizo funcione y Calcifer deja de ser un demonio parásito para convertirse en un ser independiente.

Imagen 62, 63, 64



Howl (Imagen 65, 66, 67, 68)

Es un poderoso mago que viaja por las montañas a través de un Castillo Mágico. Se tiñe el cabello de rubio (su verdadero color es oscuro), tiene los ojos azules y la tez clara. Es extremadamente vanidoso y lo que más odia en la vida es la guerra. Según el mito que el mismo esparció para no ser molestado en su Castillo, le gusta enamorar a hermosas jóvenes para después devorar su corazón. Cuando era más joven, encontró una estrella fugaz que estaba a punto de morir, la estrella le propuso un pacto: si le daba su corazón para seguir con vida entonces ella le daría grandes poderes mágicos. De este pacto nació Calcifer, sin embargo, cada vez que Howl utiliza sus poderes su cuerpo se debilita aún más por lo que puede morir en cualquier momento. Fue el último aprendiz de la reina de las brujas, Sulliman, y enamoró a la Bruja del Parámo para aprender sus secretos para posteriormente abandonarla. Debido al miedo que sufre por ser encontrado por la Bruja del Parámo, Sulliman y el Rey (quien desea que se una a su ejército de hechiceros para ganar la guerra) vive atemorizado en su habitación lleno de amuletos para protegerse. Así mismo, para evitar enfrentar sus problemas y enemigos, tiene al menos tres identidades falsas: Howl el devorador de corazones (que utiliza en las montañas), el mago Pendragón (que utiliza en la capital) y el mago Jenkins (que utiliza en el puerto). Además de Calcifer, su otro compañero de magia, es un pequeño aprendiz llamado Mark o Marcus.

Después de conocer a Sophie por azar y permitirle quedarse en el castillo, la obliga a que se haga pasar por su madre y que vaya a hablar con Sulliman y con el Rey para manchar su nombre y evitar participar en la guerra, pero no lo logra y sólo hace enfurecer más a Sulliman. Odia tanto la guerra que se transforma en un demonio ave para sabotear los

bombardeos de ambos bandos, sin embargo, como Calcifer y el Castillo usan mucha de su energía, corre el peligro de morir o bien un día no tener el poder suficiente para volver a su forma humana. Mueve el Castillo a la tienda de sombreros y al valle de su infancia lleno de flores para hacer feliz a Sophie. Se termina enamorando profundamente de ella, por lo que lucha con todas sus fuerzas para detener la guerra y que Sophie y a quienes considera su nueva familia (Mark, Nabo, la Bruja del Páramo y el perro) vivan en paz. Al final, Sophie logra romper el vínculo entre él y el demonio de fuego sin que Calcifer muera, le devuelve su corazón y viajan juntos por los aires sobre el Castillo Vagabundo.

La diferencia más importante entre el texto filmico y la novela es por cuanto al antibelicismo de Howl. Debido a que en el libro no transcurre en un ambiente bélico entonces el mago no tiene la necesidad de transformarse en un demonio ave para detener bombardeos. La multiplicidad de identidades de Howl es porque es un hombre extremadamente vanidoso y coqueto, por lo que se la pasa conquistando nuevas chicas (su máximo error fue la Bruja del Páramo), como odia el compromiso a largo plazo, cuando se aburre las abandona y cobra una nueva identidad para que no lo encuentren. Así, el mito que se forma a su alrededor es una metáfora, ya que no devora los corazones de las chicas hermosas físicamente, sino figurativamente, pues cuando las deja les “rompe el corazón”.

Imagen 65, 66, 67, 68



Calcifer (Imagen 69)

Es un demonio de fuego. Es una flama animada con boca humana y un par de ojos oscuros. Es el encargado de dar vida al Castillo Vagabundo. Era una estrella fugaz que estaba a punto de morir, así que hizo un pacto con Howl, a cambio de su corazón para mantenerse con vida

éste le daría poderes asombrosos. Quiere romper el trato con Howl porque éste está muriendo y cada vez le es más difícil pasar de su forma de ave demonio a humano, así que éste aprovecha la necesidad de Sophie para que busque la manera de romper el trato a cambio de quitarle el hechizo de la Bruja del Páramo. Al final logra vivir pese a que se ha roto el vínculo con Howl. En el libro se explica porque solo con decretarlo Sophie logra que Calcifer renazca como un demonio independiente y deje de ser un parásito mágico.

Imagen 69



La Bruja del Páramo (Imagen 70, 71)

Es una temible bruja, la némesis por excelencia de Howl. Es una mujer corpulenta, de piel clara y ojos verdes. Años atrás Howl la enamoró para conocer sus secretos y la abandonó. Está obsesionada con el mago, así que desde ese momento lo persigue para apoderarse de su corazón. Es llevada con engaños al Palacio para que Sulliman la castigue por usar egoístamente su magia. Al igual que Howl, vendió su corazón a un demonio a cambio de juventud; así que cuando Sulliman le quita sus poderes sale a relucir su verdadera forma: una anciana de más de noventa años. Indefensa, se une a Sophie y a Howl. Mark se encariña con ella y la ve como una abuela. Al final de la película descubre que el corazón de Howl está en las entrañas de Calcifer así que intenta poseerlo, después del desastre que provoca, Sophie la convence de que lo devuelva. Termina formando una familia con Howl, Sophie, Mark y el perro.

En la novela la Bruja del Páramo es completamente mala. Nunca cambia de bando y siempre permanece odiando a Howl y a Sophie. En ningún momento tiene el más mínimo asomo de traspasar su frontera como personaje malo para aliarse con Howl o Sophie como si ocurre en la película, donde la Bruja es dibujada de una manera menos maniquea.

Imagen 70, 71



Sulliman (Imagen 72)

Es la reina de las brujas y principal consejera del rey. Es una mujer madura, de piel clara, cabellera cana y ojos cafés. Es sabia y sumamente poderosa. Fue la maestra de Howl, pero se siente traicionada por él, ya que en vez de unirse al Consejo de Magos del rey y servir a la nación, Howl decidió huir. Sabe del pacto de Howl con Calcifer. Castiga a la Bruja del Páramo por usar sus poderes de manera egoista quitándole su magia y dejando al descubierto su verdadera edad. Utiliza a Sophie para encontrar a Howl, ya que detecta que es su debilidad. Así mismo, introduce en la familia a un perro espía. Al final al ver la felicidad de Howl y Sophie decide pedirle al rey que detenga la guerra. El cambio más importante de la tinta a la pantalla es por cuanto al género. En la novela Sulliman es un mago. Así mismo es hechizado y desaparecido por la Bruja del Parámo.

Imagn 72



Mark/Marcus (Imagen 73, 74)

Es un aprendiz de mago que vive con Howl. Es un niño de cabellos castaños claros y piel clara. Utiliza una capa mágica que lo transforma en un anciano para atender a los clientes de Howl, Jekins o Pendragon. Al principio no recibe a Sophie con buena cara, pero termina encariñándose con ella y viéndola como una madre. Así mismo, cuando la Bruja del Páramo se une a ellos la comienza a considerar como su abuela. En el libro no es un niño, sino un joven, es la voz de a razón de Howl y está enamorado de una de las hermanas de Sophie.

Imagen 73, 74



Nabo/Príncipe Justin (Imagen 75, 76)

Es un espantapájaros con cabeza de Nabo, aunque su verdadera forma es el príncipe Justin, un joven de cabellera rubia y piel clara. Se enamora de Sophie debido a que ésta es la única que le ayuda cuando está atorado en la tierra. Al final de la película Sophie le da un beso ya que impide que caigan al risco, lo que rompe su hechizo pues tenía un encantamiento de amor, en el cual al ser besado por la persona que amas el hechizo se rompería. Después de recuperar su verdadera forma, decide ir a hablar con su padre para detener la guerra. En el libro es hechizado por la Bruja del Parámo.

Imagen 75, 76



El perro Heen (Imagen 77)

Es un pequeño perro, peludo y con largas orejas. Es un personaje que añade comicidad. Así mismo, es un espía de la Sulliman. En el libro es un hombre hechizado por la Bruja del Páramo.

Imagen 77



La madre (Fanny Hatter) y hermana (Lettie Hatter) de Sophie (Imagen 78, 79)

Ambas son dos mujeres de piel clara y cabellos rubios. En la película sus papeles son casi inexistentes, la primera es obligada por Sulliman a meter un paquete con un hechizo a la florería, mientras que la segunda aparece al principio advirtiéndole a Sophie de Howl, el devorador de corazones. En el texto literario sus papeles son más relevantes. Fanny es en realidad la madrastra de Sophie y Lettie y Martha sus medias hermanas. A la muerte de su esposo (y padre de las tres niñas), Fanny quiere determinar el destino de las Hatter. Tanto Martha como Lettie se revelan y buscan la manera desobedecer a su madre, pero Sophie es la única que acepta la decisión sin chistar, a pesar de que tanto Lettie como Marha la alientan para que busque su propio destino. Es hasta que conoce a Howl que Sophie comienza a ser dueña de sí misma.

Imagen 78, 79



Las citas y diálogos relevantes

Las citas y diálogos que han sido reunidos a continuación tratan de reflejar la manera en que el filme construye la idea del Estado westfaliano, principalmente a través de la imagen de un Estado-nación fetichizado que, como ha argumentado Anderson ha décadas atrás, necesita tanto de objetos físicos como simbólicos para existir en los imaginarios: himnos, banderas, desfiles, etc. Sin embargo, al mismo tiempo, se presentan algunas escenas en las que el filme critica y desafía esta concepción estatalista y realista. En ese sentido, tanto Sophie como Howl e, incluso, en algún momento, Calcifer son exponentes de tales reflexiones y cuestionamientos.

El Alcalde llevando una mensaje del rey a Marcus: Es una invitación de su majestad el rey, pronto se vendrán tiempos de guerra y el Rey necesita la ayuda de todo mago, bruja o hechicero en el reino, así que el hechicero Jenkins debe presentarse en el palacio de inmediato.

Sophie musitando: ¿Cómo pudimos llegar a la guerra?

Diálogo entre Howl y Calcifer cuando el mago llega desde la perilla negra (que da al campo de batalla):

Calcifer: Hueles a acero y carne quemada, si sigues así no podrás volver a ser humano.

Howl: Esta guerra es terrible... hoy me atacó mi especie... hechiceros convertidos en monstruos para el ejército del rey.

C: ¡Qué tontos, si siguen así jamás volverán a ser humanos!

H: Después de la guerra nadie puede ser humano.

Alguien en la calle mientras el muelle es bombardeado: ¡Olviden los panfletos, son propaganda enemiga!

Howl a Sulliman disfrazado del rey para sacar a Sophie del palacio: El palacio está resguardado por la magia de Sulliman y ahora los civiles son el blanco. Es el problema con la magia, ¿no es así Sulliman?

Sophie a Howl cuando le devuelve su corazón: Un corazón es siempre una pesada carga.

Sulliman a sus sirvientes después de ver la felicidad de Howl y Sophie: Es hora de acabar de una vez con esta insensata guerra

La interpretación

Como en las cintas anteriores, estamos frente a un equilibrio que se rompe debido a la magia. Al igual que en *Valiente*, la protagonista busca volver a la situación anterior en un primer momento (Sophie quiere dejar de ser una anciana), pero encuentra un nuevo equilibrio que, incluso, se puede apreciar físicamente (se convierte en una joven con cabellera cana). A nivel psicoemocional, Sophie recupera sus ganas de vivir y logra establecer lazos de amor con Howl, Calcifer, Mark, Nabo y la Bruja del Páramo. Con Howl sucede lo mismo, pasa de ser un hombre vanidoso e inmaduro a encarar sus problemas. La Bruja del Páramo aprende a aceptar su edad y encuentra una familia. A diferencia de *Príncipe Vladimir* y *Arjun* no hay antagonismos claros y la frontera entre personajes buenos y malos es difusa, prácticamente inexistente. No obstante, los resultados de la transformación del ambiente o estructura política no son del todo claros: se detiene la guerra, pero no sabes con claridad su origen (por ejemplo en *Arjun* sabíamos que ésta se debía a la ambición de Kauravas), tampoco se nos muestran los mecanismos con los cuales se llegó a la paz, podemos intuir que fue el amor (después de ver la felicidad de Sophie y Howl, Sulliman pide detener la guerra), pero no es suficiente para complejizar el concepto de paz.

Al inicio de la película podemos ver como un enorme tren pasa por en medio de la ciudad añadiendo, a su paso, una enorme estela de humo negro. Dicha enormidad se puede percibir gracias al estruendoso ruido que genera, así como a las múltiples vibraciones que deja en las edificaciones aledañas. Esta representación del tren puede ser interpretada como una crítica del realizador a la visión de desarrollo y modernidad. Es decir, el tren no sólo irrumpe violentamente la vida de las personas, sino que además “envenena” el ambiente con una oscura y densa capa de humo.

Es importante notar que esta preocupación medioambiental ha sido una constante en la filmografía del realizador. Por ejemplo, el argumento central de *La princesa Mononoke* (Japón, 1997) es justamente la capacidad de la sociedad para sobreexplotar la Tierra. Aunque el cuidado del medio ambiente no es un punto central de *El castillo vagabundo* si se dibujan ciertas líneas críticas que, de cierta forma, están dentro del marco de la cultura de paz, pues hay que recordar que tanto para la UNESCO, como para los investigadores de la paz, como un todo complejo, también incluye la relación del ser humano con el medio ambiente que, en todo caso, debe ser de respeto.

Esta primera impresión de la figura de Sophie es primordial, pues a lo largo del filme veremos como su paciencia es un factor clave para profundizar su vínculo con “los otros”. Es decir, Sophie sabe escuchar. A partir de esa cualidad ella crea puentes. A diferencia de Mérida en *Valiente*, Sophie no se apresura en sus acciones, sino que antes las medita. La figura de Sophie es un contraste con el bullicio que está fuera de su habitación. En ese sentido, la guerra y la violencia existen porque no nos escuchamos los unos con los otros. Por ejemplo, para Karl Deutsch “el modo como un político o estadista difunde un mensaje a través de un mar de confusiones, emociones, interrupciones y malentendidos... implican el problema de transmitir una señal a través del ruido” (Deutsch, cit pos, Del Rey, 1996: 180-181), lo que genera malos entendidos que pueden desestabilizar al Estado.

Por medio de la leyenda de Howl como el devorador de corazones, se deja claro que él es una otredad. Nadie realmente le conoce, sin embargo es demoninizado. Así, la comprensión del otro no se realiza desde un acercamiento directo, sino a partir de una mitificación negativa. Como argumenta Peredo Castro al estudiar la otredad en el cine estadounidense de principios del siglo XX, en muchas ocasiones el otro se construye desde una visión negativa para justificar la violencia que se pueda, o se pudiera, ejercer sobre él (Peredo Castro, Entrevista, 2015).

Conforme avanza la narrativa filmica, nos damos cuenta de que la ciudad de Sophie se encuentra celebrando el triunfo de alguna batalla con el enemigo. No sólo porque el cielo comienza a llenarse de más en más de aviones con banderas, sino también porque la gente ve

desfilan alegremente a su ejército. Es en este punto cuando Miyazaki conecta la guerra con el nacionalismo, ya que la representación que vemos en pantalla es muy similar a las fotografías en los momentos triunfales de las guerras mundiales. Mientras que todos celebran Sophie se aleja de la muchedumbre.

La incapacidad de Sophie para poder comunicar su maldición forma parte del canon de los cuentos clásicos, en los cuales el héroe o príncipe debe darse cuenta del peligro en el que se encuentra su doncella a través de “el corazón”, de ver con el “alma”. Pero el personaje de Sophie no está construida de forma tradicional, sino, por el contrario, Sophie emprende un viaje para buscar a la Bruja del Páramo y obligarla a deshacer su maleficio.

Dentro de esta narrativa filmica, podemos ver dos tipos de identidad. Por un lado, la identidad estatal o nacional representada por el bullicio de la muchedumbre que celebra la victoria de alguna batalla en la guerra mientras ondea banderillas y admira los estruendosos aviones que rompen las nubes en el cielo. Es pues, una identidad fetichizada, que necesita símbolos físicos –fetiches- para hacerse palpable, para ser real (banderas, aviones, ejércitos con trajes militares, etc.). Por el otro, está la identidad individual de Sophie, que va más allá de lo material. Su cuerpo ha cambiado y, aunque en un principio Sophie no acepta esta transformación, a lo largo de la historia podemos notar como este cambio físico reafirma su “yo”, se vuelve más fuerte. Miyazaki insiste en la flexibilidad de la identidad, las transfiguraciones que sufren Sophie y Howl nos hablan de una identidad posmoderna, que no es en absoluto fija.

El personaje de Nabo es también una otredad, ya que su maleficio le impide comunicarse con el resto de sus pares. Un aspecto interesante es que, casi al final de la narración, se nos revela que en realidad era un príncipe encantado. Al ser transformado en un espantapájaros Nabo pasó del privilegio social al destierro. En pocas palabras, todos podemos llegar a ser “la otredad indeseable” en cualquier momento de nuestras vidas.

El Castillo representa el corazón de Howl, pero también la situación de la sociedad que sufre la destrucción bélica. La guerra es vista como una enfermedad social, ya que posteriormente descubrimos que tanto el cuerpo de Howl como su alma están enfermos y es por eso que el Castillo se encuentra tan descuidado. Sophie será la encargada de limpiar el Castillo, pero también de “componer” el alma de Howl, la cual se nos muestra posteriormente, cada vez es más consumida por la guerra. Ella será la encargada de recordarle a Howl su humanidad a través del afecto.

Dentro del universo de la película, los magos y las brujas son considerados sabios, es decir, intelectuales, ya que son los encargados de asesorar a los reyes en cuestiones bélicas. Ellos son “la ciencia” (o magia) al servicio del poder. Es de destacar el papel de la bruja Sulliman, quien podríamos decir que es una especie de intelectual orgánica al estilo gramsciano. Esto queda más claro cuando Mark recibe el mensaje del rey, en el que especifica que los magos Jekins y Pendragón son solicitados en el Palacio para colaborar en la guerra. Esta situación es muy similar a lo que se vivió en las guerras mundiales, cuando varios científicos fueron reclutados por distintos gobierno para mejorar su tecnología bélica, el propio Miyazaki ya ha tratado directamente este tema en *El viento se levanta*.

Cuando Calcifer le dice a Howl que es peligroso que los magos se conviertan en demonios para luchar en la guerra ya que en algún momento no podrán volver a ser humanos, el mago le dice que “ellos están bien, ya han olvidado como sentir”, con ello Howl nos conscientiza de los peligros psicológicos y emocionales de la guerra y la cultura de violencia. La guerra consume nuestra humanidad, nos vuelve marionetas, homúnculos al servicio de las élites gobernantes.

En la escena entre Sulliman y Sophie, en la que la primera le exige a la segunda que obligue a Howl a prestar sus servicios al rey para la guerra, se puede notar que mientras que la gran bruja tiene una visión paternalista del Estado, en la que el ciudadano es considerado prácticamente un menor de edad todo el tiempo, Sophie tiene una visión libertaria del Estado, en el cual el individuo tiene la capacidad de tomar sus propias decisiones y aceptar las consecuencias de sus actos, ya que para ella Howl tiene el derecho a gobernarse a sí mismo.

Es importante notar que casi al final del filme hay una formación de lazos emocionales entre: Sophie, Howl, Calcifer, Mark, la Bruja del Páramo y el perro (todos habitan el Castillo, todos están habitando el mismo espacio). Con ello se representa la otredad no como rechazo social, sino más bien como diversidad, cada uno es diferente entre sí y, sin embargo, han logrado formar una “familia”, han creado lazos emocionales. Por lo tanto, desde el punto de vista de la película, la otredad no es un impedimento para la cohesión social, sino, por el contrario, en la diversidad también se pueden crear espacios pacíficos a través de la empatía. Esta idea deshace la tesis de Huntington del choque de civilizaciones, en la cual la diversidad termina por anular la posibilidad de la existencia del Estado. La diversidad como eje de la familia y del Estado se reafirma cuando Mark le pregunta a Sophie si cree que son una familia, a lo que nuestra protagonista le responde que “por supuesto”. Así mismo, también se habla del perdón, ya que, a pesar de haber sido encantada por la Bruja del Páramo, Sophie la trata como una madre o abuela.

En la escena del Valle, cuando Howl le muestra las flores a Sophie y ve a lo lejos unos bombarderos, ocurre uno de los diálogos más importantes para nuestra investigación en la película, pues Howl le dice a Sophie que “¿cómo se atreve a profanar este lugar? -Sophie: ¿a dónde se dirige? -Haru: a las ciudades a matar gente. -Sophie: ¿amigos o enemigos? -Haru: es lo mismo”. Así, la guerra es un fenómeno binario que divide a los seres humanos en amigos o enemigos, pero olvida que más allá de esa división reduccionista existe lo humano, la guerra es una tragedia que no diferencia entre buenos y malos, porque el dolor es el mismo en ambos bandos. No obstante, como ya hemos referido en líneas anteriores, pese a ser un filme claramente crítico a la guerra, sigue viendo la paz como una ausencia de guerra, ya que no nos muestra los mecanismos para complejizar el concepto de paz.

4.5. *Imagina una niña con cabellos de Brasil*

Las condiciones contextuales

Imagina una niña con cabellos de Brasil narra visualmente la historia de un salón de clases donde cada niña luce una cabellera con la forma de diferentes países (Brasil, EE. UU., Italia, Inglaterra, etc). El cortometraje se centra en la niña que tiene la cabellera en forma de Brasil y muestra abiertamente la política exterior de los estados por medio de un trabajo de comparación entre el “bullying” que sufren las niñas de Estados subdesarrollados y la historia de las relaciones interestatales y la política internacional. Es importante destacar que la cinta carece de diálogos, por lo que el mensaje se transmite enteramente de manera visual.

El filme fue realizado por el ilustrador y director brasileño Alexandre Bersot. Entre los premios más importantes que ganó el cortometraje se encuentran el premio al mejor trabajo sobre la diversidad cultural del Festival Internacional de Cine para Niños y Jóvenes, Divercine 2011 y el mejor vídeo con valor educativo del Festival de Cine Latinoamericano del Rosario, también en el 2011. La Fundación para el Nuevo Cine Latinoamericano describe la animación como “el pelo, la última frontera. Entre las caras y los pinceles, los viajes en busca de aceptación” (*Imagina una niña con cabellos de Brasil*, FNCL, 2019).

Para Marcela García Núñez, “desde la presentación del filme, se observa al personaje principal en su conflicto por tener los cabellos de Brasil. A través de tomas subjetivas que muestra su interioridad, se observa en el espejo lo que ella misma mira y la problematiza. Es desde ese momento que la pertenencia comienza a construirse en ella, en tanto niña Brasil. Posteriormente, con las tomas que muestran al corro de niñas de países no latinoamericanos, quienes segregan a la protagonista, se plantea la otredad de ese grupo” (García Núñez, 2018: 112). Por su parte, para Natasha Ferdandes Mendes, la animación es un documento visual que crítica y cuestiona el racismo. En sus propias palabras, “a pesar de que todas las niñas presentan colores de cabellos diferentes, el prejuicio sería debido al cabello crespo de la protagonista, que refuerza el racismo presente asociando las características físicas y el acto de comer una banana como algo propio de un macaco. Hay, todavía, una presencia de algunos estereotipos vinculados al continente africano, cuando Brasil e India encuentran a una niña con cabellos enmarañados acostada en la tierra” (Ferdandes Mendes, 2016).

La industria de la animación brasileña ha tenido una historia larga, no obstante, para los historiadores del cine, es difícil acceder a los materiales más antiguos, debido principalmente al poco cuidado que se tuvo de ellos y que sólo se conocen por medio de la prensa de la época. Es el caso, por ejemplo, de *O Kiaser* (1917), cinta que hacía alusión al expansionismo alemán de principios del siglo XX y la cual mostraba a Guillermo II colocando su casco sobre un globo terraqueo, lo que claramente se puede interpretar como una crítica al belicismo alemán de la época. Sin embargo, dicho documento histórico “fue perdido por una falta de preocupación en su preservación, y hoy no existe una copia de esa obra. El único registro conocido es una imagen en referencia a la película, que fue publicada por los periódicos de la época y recuperada tiempo después” (Haurelhuk, 2015). Actualmente, la animación brasileña se ha hecho visible al mundo gracias a *El niño y el mundo* (Brasil, 2014), que fue nominada al Oscar por mejor película animada en la ceremonia del 2016.

A nivel cinematográfico, la industria fílmica goza de buena salud, pese a la crisis económica que ha azorado al país en los últimos años. De acuerdo a los datos más recientes, “el sector audiovisual registró un crecimiento durante 2016 con una expansión de más del 10%. Cerca de 140 películas brasileñas fueron estrenadas, superando las 129 de 2015. Los brasileños también fueron más al cine: 176 millones de entradas vendidas por las 173 millones en 2015 y las 90 millones de 2002... Las cifras no son casualidad. La industria celebra las políticas públicas de los últimos 15 años, que ha empleado a 200.000 personas y que en 2014 aportó a la economía el 0,43% del PIB nacional” (El cine y las producciones brasileñas dan la espalda a la crisis, El País, 2017). Lo anterior ha permitido que la ciudad de Santos (Brasil) sea, hasta el momento, la única ciudad de América Latina en la red de Ciudades Creativas de la UNESCO⁸ en la categoría de ciudad fílmica. No obstante, al igual que la India, el cine brasileño tiene una distribución global limitada, por lo que sus ganancias están mayormente determinadas por el mercado doméstico.

⁸ Las Red de Ciudades Creativas de la UNESCO es un programa que “se creó en 2004 para promover la cooperación hacia y entre las ciudades que identifiquen la creatividad como factor estratégico de desarrollo urbano sostenible” (Creative Cities Network, 2019).

A nivel de política internacional, Brasil es un Estado que ha cobrado relevancia a partir del giro que hubo en la economía internacional cuando un grupo de naciones subdesarrolladas aprovecharon las políticas neoliberales, la globalización, la desterritorialización de los capitales y la división internacional del trabajo para recapitalizarse y fortalecer su aparato productivo. Lo anterior hizo que Brasil, China, India, Rusia, Sudáfrica y varias naciones del Sudeste Asiático no sólo poseyeran altísimas tasas de crecimiento de hasta dos dígitos, sino que además aumentarían su potencial de negociación con los países desarrollados al crearse una red de economías altamente interdependientes.

Sin embargo, al mismo tiempo, durante la época de mayor crecimiento de Brasil (hay que recordar que actualmente el gobierno de Jair Bolsonaro enfrenta una crisis económica que inició desde 2014 y la cual desencadenó una fuerte crisis política que hizo dimitir a la presidenta Dilma Rousseff), llegó al poder Lula da Silva, un líder de izquierda, por lo que en contubernio con la ideología política que lo llevó al poder, el presidente de la nación sudamericana desarrolló una política exterior más cercana al Tercer Mundo. Así, en 2004 Brasil lideró el grupo de G-4 (Brasil, Alemania, India y Japón) para presentar en 2005 una propuesta de resolución a la Asamblea General de Naciones Unidas para modificar el Consejo de Seguridad, cuya premisa básica fue “la expansión del CSNU en las categorías de miembros permanentes y no permanentes con mayor participación de países en desarrollo en ambas para mejor reflejo de la actual realidad geopolítica” (Brasil y la Reforma, Ministerio de Relaciones Exteriores de Brasil, 2019). A su vez, lo anterior originó una lectura teórica alternativa de las relaciones internacionales, en la que la geopolítica tradicional (ver a Estados Unidos o Euroasia como el centro del poder) debe trascender a una geopolítica meridional, es decir en la que las naciones emergentes tengan más peso en las decisiones internacionales (Mihailovic, 2008).

Los informantes

Brasil (Imagen 80, 81)

Es la protagonista del cortometraje. Es una niña de piel clara con cabellera en forma de Brasil. Se encuentra disgustada con sus cabellos crespos, así que trata de alaciarlos de diferentes formas. Debido a su físico (específicamente su cabellera) es molestada por sus compañeras de clase, especialmente Estados Unidos, quienes creen que es un macaco porque come bananas. Como es imposible cambiar la forma de su pelo, decide cubrirlos. Se siente avergonzada de sí misma y es apartada del grupo. Sin embargo, la llegada de India la hace sentirse menos solitaria pues inmediatamente se hacen amigas. Mientras pasean por el patio escolar, se dan cuenta de la existencia de unos sollozos fuera de los límites del colegio, cuando van a explorar se encuentran con una niña de tez morena en estado maltrecho. Después de los cuidados de Brasil la pequeña niña se convierte en África. Brasil cobra más confianza en sí misma y deja de ocultar sus cabellos. Las tres niñas se vuelven amigas, celosa de su amistad, Estados Unidos las molesta y provoca un enfrentamiento en el patio escolar, todas las niñas forman juntas el cuadro del Guernica y terminan despeñadas. Cuando se miran entre sí se ríen, dejan de pelear y Brasil lanza su peine al espacio.

Imagen 80, 81



India (Imagen 82)

Es una niña de tez morena, sus cabellos forman el mapa de la India. Inmediatamente que es presentada por la profesora de clases se acerca a Brasil y se vuelven amigas. Encuentra, junto con Brasil, a África.

Imagen 82



África (Imagen 83, 84)

Es una niña de tez morena y cabellos crespos. Su cabellera forma el continente africano. Se encuentra maltrecha afuera de los límites del colegio pero es ayudada por Brasil y África. Es discriminada por sus compañeras de países desarrollados. Gracias a los cuidados de Brasil adquiere confianza.

Imagen 83, 84



Estados Unidos (Imagen 85)

Es la principal antagonista y líder de los países desarrollados. Es una niña blanca, con sobrepeso y con cabellos en forma de Estados Unidos. Se la pasa molestando a Brasil, India y África, principalmente comparándolas con macacos. Es la que inicia la pelea escolar al final del cortometraje.

Imagen 85



Rusia (Imagen 86)

Es una niña con piel clara y cabellera en forma del mapa de Rusia. Al principio tiene la intención de hablarle a Brasil pero es presionada por Estados Unidos para que la deje sola y se junte con el grupo de países desarrollados.

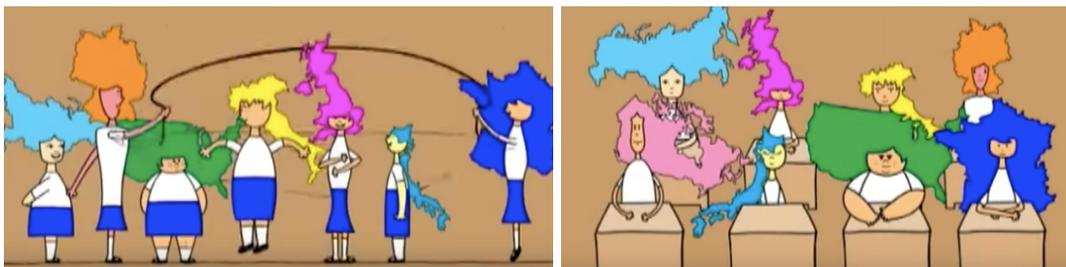
Imagen 86



Países desarrollados (Imagen 87, 88)

Son niñas con tez clara y con la forma de Italia, Reino Unido, Francia, Japón, Canada, Alemani. Su líder es Estados Unidos. Se pasan molestando a Brasil y a sus amigas (India y África) por su aspecto.

Imagen 87, 88



La profesora (Imagen 89)

Sale brevemente para introducir a la India a la clase. No interviene en ningún momento para corregir a la niñas que hacen bullying. No se logra ver su rostro con claridad. Es más bien un personaje anónimo.

Imagen 89



La interpretación

El cortometraje tiene dos transformaciones, así mismo se puede leer desde dos niveles. En el primer caso, Brasil tiene un recorrido para aceptarse así misma, va de tratar de modificar su cabello a portarlo con orgullo. La segunda transformación es por cuanto a las relaciones interpersonales, es decir, la estructura social. Mientras que en un principio encontramos una marcada diferencia entre las niñas de países subdesarrollados y las niñas de países desarrollados, al final ambos grupos dejan de pelear al darse cuenta de que con los cabellos despeinados son todas iguales.

Al mismo tiempo, el cortometraje está construido de tal forma que nos muestra dos realidades que se unen y entrelazan: una realidad microsocial y una realidad macrosocial. En el primer caso se nos muestra el problema del bullying escolar, hay una falta de comunicación interpersonal, de discriminación, de fobia al otro que comienza en la vida cotidiana. Sin embargo, el hecho de que las niñas posean cabellos con la forma de países nos habla también del “bullying internacional”, de una realidad macrosocial, de las relaciones internacionales y la sociedad internacional en su conjunto. Es decir, la hipótesis que maneja el texto fílmico es clara: los conflictos internacionales comienzan en el espacio microsocial, si desde la niñez no aprendemos a respetarnos entre nosotros entonces seguiremos en un mundo bélico y las guerras se seguirán repitiendo. Estamos ante un corto que representa casi íntegramente la hipótesis que sostienen tanto la UNICEF y como la UNESCO con respecto al problema de la guerra: los conflictos bélicos tienen su raíz más profunda en la infancia y es, por tanto, en la infancia donde se debe empezar la solución, la guerra es sólo la punta del iceberg de la cultura de la violencia; si disminuimos la cultura de la violencia, entonces lograremos un mundo más pacífico. Estamos frente a una cultura de la prevención de la guerra.

Es su intertextualidad el filme tiene un guiño a *Imagine* de John Lennon. Durante el comienzo del filme podemos escuchar de fondo la tonada de la famosa canción del cantante británico, incluso el propio título del cortometraje es una referencia al estribillo de la canción. El texto de Lennon se ha convertido en una de las canciones de protesta más importantes de la época contemporánea, sobre todo por su mensaje pacifista (hay que recordar que fue hecha durante la Guerra Fría en el período en el que Estados Unidos fracasó en Vietnam). Por lo tanto, la paz se está construyendo desde el texto musical. Si vemos el contenido de la canción, ésta habla de un mundo sin fronteras y sin religión (Imagine there's no countries, it isn't hard to do, nothing to kill or die for, and no religion too, imagine all the people living life in peace), por lo tanto, hay una crítica implícita a la idea tradicional de nación. Aunque en el texto visual todo el tiempo se nos están mostrando las fronteras estatales, al final, cuando las niñas están despeinadas y dejan de “pertenecer” a un Estado es cuando dejan de pelear, es cuando se logra la paz. Para el cortometraje la paz se logra eliminando la noción de nación y volviendo a lo humano, a lo transnacional. No obstante, de manera visual, o explícita, se sigue retratando a la paz como la ausencia de guerra: hay paz porque las niñas dejaron de pelear

pero, al igual que el *Castillo Vagabundo*, no se muestra cómo es la paz o que sigue después de la guerra, ¿cómo es ese mundo pacífico?

Al final del corto, suena la fanfarria inicial de la sinfonia de *Así habló Zaratustra* de Richard Strauss, misma que es famosa por haber sido incluida en la película de Stanley Kubrick *2001: Odisea en el espacio* en la escena en donde se muestra la tierra desde el espacio. Otra vez el texto nos invita a ver el mundo como un todo, pero hay una variación importante, pues en la recreación que hace el corto de la escena de la película, el mundo se muestra alrevés, es decir, con el norte hacia abajo y la Patagonía hacia arriba, ello nos lleva a pensar inmediatamente en el decolonialismo y las epistemologías desde el sur que abogan por erradicar el eurocentrismo y entablar lazos de amistad más fuertes entre los países ex colonizados.

Al respecto del punto anterior, es importante notar que la relación entre Brasil, India y África es una referencia clara a los BRICS; es pues, un reflejo de la política exterior que mantuvo el país sudamericano en los años de los gobiernos de izquierda (que actualmente se encuentra en transformación debido a la llegada de la ultra derecha al poder). La relación que se muestra entre Rusia y Brasil al principio es importante, ya que Rusia quiere establecer lazos con Brasil pero se muestra dubitativa, al final es convencida por Estados Unidos para alejarse de Brasil. De esta forma, para el texto fílmico, Rusia podrá ser cercana al Tercer Mundo, pero no deja de ser un país europeo, ni mucho menos deja de ser parte del club de países imperialistas.

Caso especial merece África, ya que es la única niña que lleva sobre su cabeza no un país, sino un continente entero. Esto nos habla de dos cosas: por un lado, la artificialidad de las fronteras de los estados africanos (hay que recordar que las fronteras africanas se definieron durante el Congreso de Berlín de 1884 por las potencias de la época), pero al mismo tiempo, refleja un estereotipo muy extendido sobre el continente: cómo todos son de piel oscura, entonces todos son iguales, cuando en realidad es uno de los espacios sobre la tierra con mayor diversidad cultural y lingüística.

Finalmente, en el nivel macrosocial, la profesora representaría Naciones Unidas, ya que es la autoridad que se encarga de introducir a India a la clase. Sin embargo, aunque es una autoridad en ningún momento la vemos tratando de detener el bullying que sufren Brasil, India y África. Hay que recordar que, a nivel de las relaciones internacionales, los Estados siempre buscan el reconocimiento de Naciones Unidas, ya que como máximo órgano de la sociedad internacional éste es capaz de legitimar la existencia de los Estados y sus acciones a nivel internacional. Pero, al mismo tiempo, una de las críticas más fuertes que ha sufrido el organismo es que hace poco por evitar las guerras mundiales, ya que sus resoluciones no son vinculantes y la única autoridad competente para detener las guerras es el Consejo de Seguridad que, a su vez, está dominado por las cinco principales potencias (que normalmente están inmiscuidas implícita o explícitamente en dichas guerras), por lo que al final de cuentas la ONU se vuelve inoperante en su objetivo de preservar la paz y la seguridad internacionales. Esta representación de la profesora como una autoridad pasiva e inoperante está en el tono de la constante crítica que ha hecho Brasil al Consejo de Seguridad y su propuesta de reforma.

4.6. El Poeta Danés

Las condiciones contextuales

El poeta danés es un cortometraje noruego-canadiense. La historia se centra en un poeta que ha perdido la inspiración por escribir y viaja a Noruega, por consejo de su psicoanalista, para recuperar sus ganas de crear. El tema político principal son las fronteras, la falsa identidad nacional y el arte como vía para el entendimiento humano. La película fue producida por el National Film Board of Canada. Ha sido ampliamente alabada por la crítica, ya que en 2007 ganó un Oscar por mejor cortometraje animado. En el mismo año, el corto fue seleccionado para mostrarse en el décimo segundo Festival Internacional de Cine para Niños y no tan Niños, La Matatena. La dirección corrió a cargo de la animadora e ilustradora noruego-canadiense Torill Kove.

Para Luis Pescetti, en el *Poeta Danés* “el narrador usa el tono de los viejos cuentos populares, avanza con pasos grandes o pequeños, según lo necesite... La narración avanza dulce, ajena e impasible, firme en el el propósito, que puede ser contar una historia o dar una

enseñanza... Aquí hay un bellissimo ejemplo de esa combinación entre narrador de cuento popular y rasgos modernos (contemporáneo). El campesino que sabe que existe el mundo, o bien el urbano que sabe que los ciclos se repiten” (Pescetti, 2014).

Es importante destacar el papel que ha tenido Canadá en el mundo de la animación, especialmente gracias a la National Film Board, cuyas puertas se abrieron en 1939 gracias a la propuesta del documentalista británico John Grierson. Cuatro años después, en 1943, la productora estatal inauguraría su departamento de animación de la mano de Evelyn Lambert, Grant Munro y George Dunning. Para Luis Vázquez:

Este consejo de orden público se convirtió en uno de los semilleros más importantes del siglo en materia de animación, y tuvo un papel fundamental en colocar a Canadá como una de las mayores potencias mundiales en producción animada industrial pero, sobre todo, de autor. Además ha fomentando el flujo de constantes propuestas innovadoras tanto técnica, narrativa y plásticamente. Sus aportaciones han permitido que el mundo de la animación se diversifique, crezca, mejore y no se estanque en el nicho seguro de producciones comerciales estandarizadas (Vázquez, 2013).

Al igual que México, Canadá comparte una enorme frontera con la potencia global más importante de la época contemporánea (Estados Unidos), sin embargo, aunque gran parte de su política exterior está determinada por las relaciones con su vecino del sur, Canadá se ha esforzado por mantener una política exterior multilateral. Para Jeremy Kinsman “el multilateralismo ha sido una protección teórica frente a una dependencia excesiva de su socio más grande... Desde que la crisis de Suez de 1956 enfrentó a unos aliados de la OTAN con otros, la vocación canadiense por las misiones de paz se convirtió en una cuestión principal de la política de seguridad internacional de Canadá” (Kinsman, 2007). Así mismo, domésticamente, desde finales de la década de los años setenta y principio de los ochenta, Canadá ha adoptado una política multicultural, en la que el Estado promueve el respeto y la tolerancia étnica, racial y religiosa.

No obstante, para algunos estudiosos, aunque el multiculturalismo canadiense representó una legislación avanzada y progresista para la época, hoy en día “el multiculturalismo, al privilegiar indebidamente la dimensión cultural de las relaciones

étnicas, enmascara el juego de poder en las sociedades pluriétnicas, así como las desigualdades socioeconómicas producidas por la discriminación... una de las limitaciones del modelo canadiense es la permanencia de la discriminación étnica y racial y su efecto en relación con la inserción de los inmigrantes, pero hay otras limitaciones” (Helly, 2007). Sea como fuere, Canadá ha construido una marca país a través de sus productos culturales que la legitima como un Estado respetuoso de los derechos humanos, la diversidad étnica, racial, lingüística y, por supuesto, religiosa.

Al igual que Canadá, Noruega se ha encargado de construir una imagen internacional positiva, en la que destaca su respeto por los derechos humanos, el medio ambiente y estabilidad política y social. De acuerdo al propio ministerio del interior noruego, el país “tiene una sólida reputación en cuanto a su belleza natural y su gobierno, pero hay un bajo conocimiento de su herencia cultural y su historia” (Norway’s international image, Ministerio del Interior de Noruega). Al respecto, cabe resaltar que los tres países que conforman la región escandinava de Europa (Dinamarca, Suecia y Noruega) tienen un origen en común (por ejemplo, a nivel lingüístico son capaces de entenderse perfectamente en lo escrito, mientras que a nivel oral existen diferentes grados de comprensión dependiendo del acento). Las actuales fronteras son más el resultado de un proceso político, más que de diferencias culturales fuertes, en palabras de Ricardo Moreno “existió siempre el nexo de una común identidad histórica que, a principios del siglo pasado, se expresó en movimientos escandinavistas... la cooperación entre los países escandinavos ha sido cada vez mayor en los aspectos económicos, políticos y culturales. De ello dan prueba diversos tratados y organismos, entre otros, el Consejo Nórdico, que, desde 1952, han institucionalizado esa integración” (Moreno, 1981). En cierta medida, el debate de la identidad escandinava o nórdica como una sola se encuentra retratada en el *Poeta Danés*.

Los Informantes

La narradora

Es la que se encarga de narrar la historia y tejer la trama. En última instancia resulta ser la protagonista del texto, ya que al finalizar nos indica que la historia se trata de su nacimiento a través de una suma de casualidades.

Kasper Jorgensen (Imagen 90)

Es un poeta danés. Visualmente es el protagonista de la historia. Es un hombre de piel blanca y largo cabello rubio. Cuando pierde las ganas de escribir acude con el doctor Murk, quien le aconseja vacacionar en Noruega para recuperar su creatividad. Kasper está dudoso de visitar Noruega, así que acude a la biblioteca para aprender más sobre el país, ahí se topa con un libro titulado *Confusiones Escandinavas* y descubre a una autora noruega (originalmente danesa) llamada Sigrud Undset. Después de leer su novela *Kristin Lavransdatter*, Kasper queda maravillado y decide ir a visitar. A su llegada a Noruega, debido al mal tiempo, el poeta se refugia en una granja, cuyo dueño es pariente lejano de la escritora. Allí termina enamorándose de Enigberg, la hija del granjero. Aunque ambos se aman, Enigberg rechaza la propuesta de matrimonio de Kasper porque su padre la ha comprometido con el hijo de un amigo de la familia, pero le da un mechón de su cabello y le promete no cortárselo nunca hasta volverse a ver. Con el corazón deshecho Kasper regresa a Dinamarca. Como Sigrud muere, el poeta va a su funeral en Noruega y se reencuentra con Enigberg, quien ahora es viuda, por lo que se casan y se van a vivir juntos a Dinamarca. Debido a que su corazón está lleno de tanta dicha, el poeta recupera su creatividad y escribe un exitoso poemario titulado *Alegría y felicidad*. Como Enigberg tiene el cabello tan largo, un día Kasper se tropieza con éste, entonces Enigberg manda traer a Veslamei, una niña que antes se hacía cargo de su cabellera, pero que ahora es una mujer, para que se encargue de su nuevo corte.

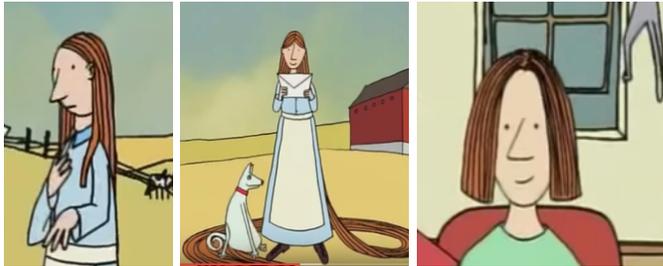
Imagen 90



Enigberg (Imagen 91, 92, 93)

Es una mujer de tez clara y largo cabello castaño claro. Está enamorada de Kasper pero rechaza su propuesta de matrimonio porque su padre ya la ha comprometida con el hijo de un amigo granjero. Para tomar su decisión recurre a la novela de Sigrid, en la que la protagonista se casa con el hombre a quien ama pero vive toda su vida arrepentida por haber desafiado a la autoridad paterna. Como símbolo de su amor, Enigberg decide no cortarse más el cabello hasta ver de nuevo a Kasper. Con el tiempo, Ella descubre que también ha tomado la decisión equivocada, ya que vive infeliz. Cuando muere su marido le escribe a Kasper para decirle que se pueden casar, pero la carta es tirada accidentalmente por el cartero y devorada por una cabra. Fiel a su promesa, Enigberg deja crecer su cabello hasta que le es imposible cuidarlo por ella misma, así que contrata a los niños del pueblo para que la ayuden, de entre todos destaca una niña de nombre Veslamei, a quien Enigberg le cobra afecto. Cuando muere Sigrid, Enigberg duda en ir al funeral pero es convencida por la pequeña niña. Allí se reencuentra con Kasper y se casan. Kasper piensa que se ve bien con el cabello tan largo, así que lo mantiene así. En Dinamarca Kasper tropieza con los largos cabellos de Enigberg, lo que es aprovechado por ella para mandar traer a Veslamei y por fin cortarse la larga cabellera.

Imagen 91, 92, 93



Sigrid Undset (Imagen 94)

Es una escritora noruega, originalmente danesa, ganadora del premio Nobel de Literatura. Es una mujer de tez clara y cabellos canos. Es el punto de conexión entre Kasper y Enigberg, ya que es la escritora favorita del primero y una pariente lejana de la segunda.

Imagen 94



Confusiones Escandinavas (Imagen 95, 96, 97, 98)

Es el libro que consulta Kasper antes de viajar a Noruega. Allí conoce a su escritora favorita Sigrid Undset. Se muestran algunos de los personajes históricos más importantes que han definido la identidad escandinava: Liv Ullmann (actriz, escritora y cineasta noruega, musa de Ingmar Bergman), Ingmar Bergman (guinista y director sueco), Sonja Henie (patinadora olímpica noruega), Rey Haakon (Rey noruego, nacido y criado en Dinamarca), Alfred Nobel (inventor de la dinamita de origen sueco y quien creó una fundación para promover las artes y la paz en el mundo).

Imagen 95, 96



Imagen 96, 98



Kristin Lavransdatter (Imagen 99, 100)

Es el libro que escribe Sigrid Undset y que le hace ganar un Nobel. Es la novela favorita de Kasper y de Enigberg. La historia trata de Kristin, quien se encuentra enamorada de Erlend, pero por designio de su padre debe casarse con Simon. Kristin huye con Erlend pero sufre y vive arrepentida toda su vida por haber desafiado a su padre.

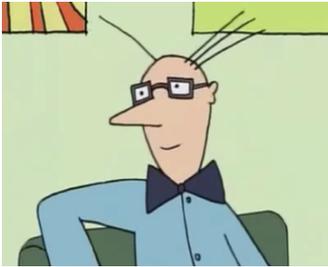
Imagen 99, 100



Doctor Murk (Imagen 101)

Es el psicoanalista de Kasper. Es un hombre de tez clara, usa lentes y es calvo. Trata de ayudar a Kasper a recuperar su creatividad e inspiración. Es quien le aconseja viajar a Noruega e ir al funeral de Sigrid.

Imagen 101



Señor Lunderberg (Imagen 102)

Es un granjero que Kasper conoce en su primer viaje a Noruega. Es un hombre de tez clara y barba. Kasper se queda en su granja cuando va a visitar a Sigrid porque hace mal tiempo y descubre que él y la escritora son parientes lejanos. Compromete a su hija con el hijo de un granjero amigo.

Imagen 102



El hijo del amigo granjero

Es el prometido de Enigberg. Es un hombre de tez clara y dientes salidos. No ama a su esposa y odia a los animales. Muere aplastado por una vaca poco tiempo después de casarse con Enigberg.

Imagen 103



El cartero (Imagen 104)

Es el encargado de llevar el correo de Dinamarca a Noruega y viceversa. Es un hombre de tez clara que siempre va montado en una bicicleta. Es muy descuidado. Accidentalmente dejó caer la carta de Enigberg donde informaba a Kasper que era viuda y ya se podían casar. Como fue devorada por una cabra, entonces nunca llegó a las manos de Kasper.

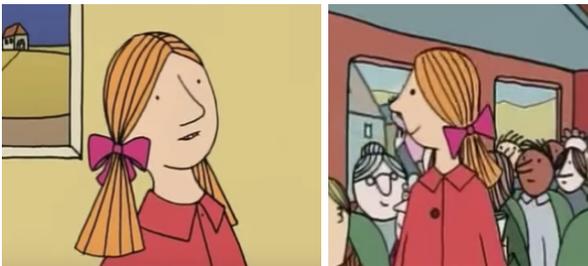
Imagen 104



Veslamei (Imagen 105, 106)

Es la niña que se encarga de peinar a Enigberg. Es una niña de piel clara y cabello rubio. Es quien le aconseja ir al funeral de Sigrid. Cuando ya es mayor de edad, va a cortar el cabello a Enigberg a Dinamarca y conoce a un hombre noruego que también va a Copenhague a ver a su escritor favorito, quien resulta ser Kasper, en el trayecto del tren a la casa de Kasper se enamoran para, posteriormente, casarse y convertirse en los padres de la narradora.

Imagen 105, 106



El hombre del tren (Imagen 107)

Es un hombre de tez clara, cabellos castaños y lentes. Va a Dinamarca a visitar a su escritor favorito (Kasper), en el camino conoce a Veslamei y se enamora de ella. Gracias a ese encuentro nace la narradora de la historia.

Imagen 107



Las citas y diálogos relevantes

Las citas y diálogos que se presentan en este apartado tienen el objetivo de reflejar la manera en que el cortometraje representa la concepción del Estado. Es importante notar el hecho que, desde los primeros minutos del filme, éste toma una postura crítica al Estado tradicional (o westfaliano), cuestionando los conceptos que históricamente lo han fundado, tales como: la nación, la frontera, la soberanía, etc. Lo anterior, por lo tanto, ha de tener consecuencias en la forma en la que la narración construye la idea de paz, la cual, no es la ausencia de guerra, sino más bien el contacto con lo humano, con lo profundo que existe en lo cotidiano. En ese sentido, la paz, es también, una reflexión sobre la vida, la muerte y el amor.

Narradora: Solía pensar que todos éramos adoptados del espacio exterior. Que antes de nacer éramos sólo pequeñas semillas flotando por el cielo, esperando a que alguien venga y nos recoja, que el proceso de elección es azaroso y que no había ninguna lógica en quienes podrían ser nuestros padres. En cierta forma yo tenía razón, porque nuestro nacimiento depende del encuentro de nuestros padres. Mis padres se conocieron por mera casualidad, debido a una cadena de eventos puestos en movimiento muchos años atrás en un pequeño departamento en Copenhague.

Diálogo entre Kasper y el Dr. Murk:

Kasper: ¿A dónde podría ir de vacaciones si no tengo dinero ni hablo francés?

Dr. Murk: ¿Qué tal Noruega? Es barato y prácticamente son daneses.

Narradora cuando habla del contenido de la novela de Sigrid Undset: La historia es de Kristin, quien estaba comprometida con Simon, pero Kristin se enamoró de Erlend, por lo que rompió con Simon y se casó con Erlend contra el deseo de su padre. Ella se arrepintió de esta decisión el resto de su vida y nunca se lo perdonó, sin importar cuantas veces camino descalza y embarazada de Pilgram a la Catedral de Nidadro.

El señor Lunderberg cuando Kasper le pregunta si es de Dinamarca: Bueno, quizá todos somos originalmente de Dinamarca.

Veslamei a Enigberg cuando le dice que vaya al funeral de Sigrid: Cuando un pariente se muere vas a su funeral, sea o no danés.

Narradora para concluir la historia: Un tiempo después se convirtieron en mis padres. Si no hubiera sido por el poeta danés y Singrid Undset, el verano lluvioso en Noruega, el escurridizo granero, el cartero descuidado, la cabra hambrienta, el pulgar roto y el tren atestado, mis padres nunca se hubieran conocido, ¿y qué sería de mí? Yo podría ser todavía una pequeña semilla flotando por el cielo, esperando a que alguien venga y me recoja.

La interpretación

Estamos ante un texto que complejiza el tejido de la trama. A diferencia de los textos anteriores, no hay equilibrio que romper o al cual regresar (aunque sí hay transformaciones). Desde el principio la narradora nos deja claro que es un cúmulo de causalidades las que originan su historia, que somos producto del azar. Kasper pasa de un poeta triste e improductivo a un poeta feliz y exitoso, Enigberg pasa de una mujer resignada a vivir según las expectativas de su padre a una mujer que decide por sí misma. Todo gracias a la causalidad. Así mismo, es importante notar cómo la historia de Sigrid se transforma: tanto Kristin como Enigberg desafían la autoridad paterna, la una en el texto literario, la otra en el texto visual, no obstante, mientras que la primera encuentra infelicidad, la otra encuentra dicha, sin embargo, paradójicamente, esa dicha es por obra del azar, de un evento inesperado (la muerte de su marido), de no haberse convertido en viuda su destino habría sido el mismo que Kristin (a pesar de haber tomado la decisión contraria). De esta manera, el texto fílmico nos da una imagen del mundo como un tejido complejo de decisiones, causalidades, efectos y azares. Un poco somos dueños de nosotros mismos, un poco el mundo es dueño de nosotros.

De todo el corpus, *El poeta danés* es la única cinta que no muestra las relaciones interestatales a partir de la guerra. Tampoco explica el nacimiento del Estado como resultado de un conflicto interno violento, por el contrario, en el cortometraje se representa la paz en su totalidad. Sin embargo, implícitamente el texto nos recuerda que los países escandinavos

no dejan de ser, también, producto de las guerras, pues en el libro *Confusiones Escandinavas* aparece el Rey Haakon, quien fue el monarca que resistió el embate nazi y defendió la soberanía de Noruega (a pesar de ser de origen danés). En el mismo tenor, la paz internacional se muestra por medio de Alfred Nobel. En ese sentido, los países nórdicos son mostrados como lugares no sólo pacíficos, sino además promotores de la paz mundial.

Llama la atención la forma en la que se representa la violencia, ya que no es de manera física sino simbólica. Por un lado, la violencia de género que sufre tanto Kristin como Enigberg al ser comprometidas en contra de su voluntad por sus respectivos padres con hombres que no amaban. La narración nos deja claro que este tipo de violencia, aunque no deja marcas físicas, deja profundas cicatrices emocionales, pues las mujeres son llevadas a la tragedia. Por otro lado, también hay una representación de la violencia hacia los animales, ya que el hijo del granjero se la pasa pateando al pequeño perro de la familia, sin embargo, en una especie de justicia anti-poética, éste muere aplastado por una vaca.

La idea del Estado, la identidad y la otredad es un entretejido complejo. Es cierto que se menciona constantemente a Dinamarca y Noruega como territorios diferentes. No obstante, la figura del Estado es flexible, no hay una soberanía clara y la frontera es porosa, ejemplo de ello es el cartero, que puede ir y venir entre uno y otro Estado sin mayor problema, como si no existieran fronteras. Así mismo, la otredad se representa a través del libro de *Confusiones Escandinavas* y el viaje que hace Kasper para conocer a Sigrid Undset en una tierra “diferente”. Es por medio de estos dos hechos que tanto Kasper como Enigberg se dan cuenta que no son tan diferentes como ellos creían y que el otro en realidad es un complemento. De esta manera, mientras que en un principio ambos piensan que la nacionalidad es un determinante natural, al final descubren que la identidad puede ser flexible. Así, el matrimonio entre Kasper y Enigberg es una metáfora de la identidad escandinava que va más allá de la identidad estatal (y que se puede ver claramente en su política exterior con el Consejo Nórdico). El texto visual en su conjunto, representa visual y poéticamente la hipótesis básica de Benedict Anderson en *Comunidades imaginadas*, en la que afirma que el Estado-nación es un fenómeno por demás simbólico, que necesita de

fetiches y prácticas culturales que le recuerden a las poblaciones que son parte de una u otra nación ya que, en el fondo, la identidad nacional no es natural sino fabricada.

En el filme no hay ni buenos, ni malos, es decir, no hay una visión maniquea de la realidad, ni mucho menos del otro. El hecho de que Kasper no quiera a los noruegos o que Enigberg no se sienta a gusto con los daneses no es porque los unos sean malos y los otros buenos, sino simplemente porque no se conocen. Finalmente, el arte se dibuja como el puente que conecta lo humano. El matrimonio de Kasper y Enigberg se logra gracias a la novela de Sigrid, en ese sentido, la paz es también producto del arte.

4.7. ¿Qué es la guerra?

Las condiciones contextuales

¿Qué es la guerra?, ópera prima del director mexicano Luís Beltrán, es una historia que muestra la devastación de la guerra a través de los ojos de una niña. El cortometraje retrata abiertamente las consecuencias negativas de los conflictos armados. Al igual que *Imagina una niña con cabellos de Brasil* este filme carece de diálogos, sin embargo, hay un fuerte lenguaje visual, dentro del cual se muestra la devastación, aparentemente carente de sentido, pues no tiene un principio, ni una razón de ser específica. La protagonista es una pequeña que parece haber perdido todo ánimo, pues se mueve lenta y sigilosamente por una casa destruida.

El cortometraje fue bien recibido en el mundo del cine, de tal suerte que logró ser parte de la selección oficial de cortometrajes del Festival Internacional de Cine de Cannes en 2013, de la selección oficial del Festival Internacional de Cine de Guadalajara del 2013 y de la selección oficial del Tour de Cine Francés dentro de la categoría de cortometraje mexicano en el mismo año, por lo que pudo ser exhibido en algunas salas comerciales.

Para Cécilia Navarro Herrera

El argumento se narra sin diálogos, con una mezcla en su diseño sonoro que logra construir un ambiente a través de una sutil melodía que nos remite al sonido generado por una cajita de cuerda musical, que en esta propuesta funciona de forma diégetica. En medio de la destrucción ocasionada por las bombas de los ataques aéreos, el argumento logra destacar el sentido lúdico de la vida característico de la infancia, el guión cuenta que a pesar de la guerra el personaje rompe con su aislamiento a través del juego, se acompaña de un osito de peluche lleno de polvo que abraza, alimenta y cuida así como también del encanto de la bailarina que contiene la cajita musical, que aunque quebrada gira y gira y gira al compás de la melodía que impregna de calidez el entorno del personaje de la niña sobreviviente. El drama de la guerra se narra aquí desde la mirada ingenua de la infancia, mostrando las consecuencias de la violencia bélica en esta propuesta formal estilística... Es interesante observar como a través del cine animado se logra un contacto desde otra perspectiva sobre la violencia y la muerte. en solo diez minutos y con dos escenarios se logra contar el impacto de la violencia recibida durante la guerra a través de la dicotomía planteada en el manejo del espacio: interior, habitación destruida –exterior, ciudad devastada. (Navarro Herrera, 2014)

La industria cinematográfica mexicana es una de las más importantes y más grandes de América Latina (pese al enorme reto que representa competir directamente con Hollywood). De acuerdo con datos aportados por la UNESCO, en 2015, México ocupaba el segundo lugar en producción de largometrajes en América Latina y el tercer lugar en toda América con una producción anual aproximada de 140 películas anuales (Estados Unidos 663; Argentina 182; México 140; Brasil 129; Canadá 103; Colombia 56; Chile 38; Perú 30; Venezuela 29; Ecuador 23) (Cinema Data Release, UNESCO, 2015). No obstante, la situación de la animación es mucho menos saludable, pues, en palabras de Alma Delia Zamorano, “la historia del cine animado en México es escasa e irregular y está compuesta por apenas 21 títulos (producidos íntegramente o en régimen de coproducción con otros países), de los cuales cinco fueron realizados de los años setenta a mediados de los ochenta y el grueso de las producciones en la última década” (Zamorano Rojas, 2018: 153). No obstante, a nivel de cortometraje, la situación es mucho menos catastrófica, probablemente se debe a que éste requiere presupuestos menores, convirtiéndose en un medio mucho más accesible para los creadores. Así mismo, en los últimos años se ha tratado de impulsar la animación en México, por ejemplo, en marzo del 2019, en el marco del Festival Internacional de Cine de Guadalajara, el reconocido director Guillermo del Toro anunció la creación de un Centro

Internacional de Stop Motion con sede en la capital del estado de Jalisco para promover la animación en el país (Guillermo del Toro anuncia centro de animación en Guadalajara, El Sol de México, 2019).

Al ser un país ex colonizado, el siglo XIX mexicano se caracterizó por una lucha constante por su independencia (ante España, Estados Unidos, Francia e Inglaterra) y funestas guerras fratricidas entre liberales y conservadores. La última intervención de una potencia extranjera sufrida por México ocurrió a principios del siglo XX de manos de su vecino del norte (la ocupación del Puerto de Veracruz en 1914 y la Expedición Punitiva en 1916). Lo anterior, hizo que la nación latinoamericana desarrollara una fuerte doctrina pacifista y anti intervencionista, prueba de ello fue la promoción de la desnuclearización de América Latina por medio del Tratado de Tlatelolco, lo que le valió el Premio Nobel del la Paz al diplomático mexicano Alfonso García Robles. Sin embargo, desde finales de la década de los 70, los cárteles de la droga y el tráfico de armas se han hecho patentes en México cobrando miles de vidas. En la actualidad, destaca la guerra contra el narcotráfico (estrategia de combate al narcotráfico iniciada por Felipe Calderón y continuada por Enrique Peña Nieto), que ha sumido al país en un espiral de violencia y sangre, de tal suerte que la visión que tiene México sobre la guerra no es internacional, sino que está dentro de las propias fronteras. Para Max Fisher y Amanda Taub “desde entonces, se han presentado una serie de rachas de mala suerte, equivocaciones y crisis autoimpuestas que han resultado en el estallido de la violencia. El año pasado hubo 20.000 asesinatos. Este año pinta aún peor, pues se espera que supere el récord de 2011, que se había considerado el pináculo de la llamada guerra contra el narcotráfico” (Fisher y Taub, 2017), por lo que de cierta forma el cortometraje refleja esta preocupación.

Los Informantes

Marina (Imagen 108)

Es la protagonista de la historia. Es una niña con pelo castaño y cuerpo de madera. Deambula por la casa destrozada tratando de salir de la misma. En el transcurso se topa con un oso de peluche sucio y maltratado, a quien ve como su hijo. Posteriormente, se encuentra con una cajita musical, adentro, hay una pequeña bailarina con el brazo roto. Cuando pone a funcionar la cajita musical entra en un estado de ensimismamiento y la música la absorbe. Finalmente, uno de los bombardeos logra hacer un gran hueco en la pared, así que la niña se acerca y ve el atardecer sobre la ciudad destrozada, entonces decide permanecer adentro.

Imagen 108



La casa (Imagen 109)

Es una casa completamente destrozada por los constantes bombardeos de la guerra. Tiene una tubería descompuesta que no deja de gotear. Aunque está completamente destruida, mantiene atrapada a la niña, ya que sus agujeros al exterior son pequeños. Al final, uno de los bombardeos logra hacerle un gran orificio. Pero la niña decide permanecer adentro.

Imagen 109



El oso de peluche (Imagen 110)

Es el principal compañero de la niña. Es un oso de peluche maltrecho y maltratado. Marina trata de protegerlo de los bombardeos y juega a alimentarlo.

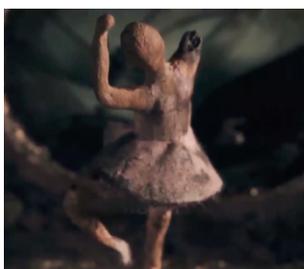
Imagen 110



La cajita musical/La bailarina (Imagen 111)

Es una pequeña cajita musical polvorienta, adentro hay una bailarina de ballet con un brazo roto y sin rostro. Cuando la niña la pone a funcionar, es el único momento en el cual los ruidos de los bombardeos y la gotera de la cañería se dejan de escuchar.

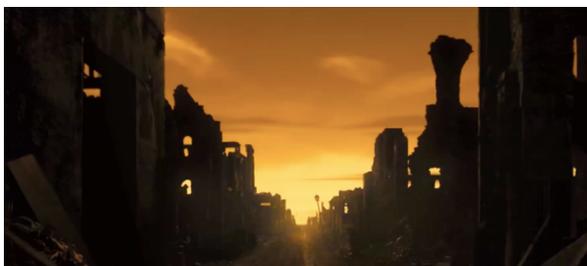
Imagen 111



La ciudad (Imagen 112)

Se muestra al final del cortometraje. Es un espacio completamente destrozado, iluminado por el sol del atardecer. Ningún edificio está completamente en pie.

Imagen 112



La interpretación

Nos enfrentamos ante un texto completamente visual, que carece de diálogos y que se construye, por lo tanto, sólo desde los indicios (en términos de Caseti y Di Chio), es decir, a partir de símbolos o metáforas; su lenguaje es implícito más que explícito. La narración es circular, ya que empieza como termina: la niña quiere salir de la casa, pero al final cuando puede lograrlo decide desistir y permanecer adentro. Así, para ella, la destrucción que hay en sus muros es más tolerable que lo que está afuera.

Al igual que *El Castillo Vagabundo*, sabemos que hay una guerra, pero no sabemos el por qué. Se nos niega esa información porque el texto nos invita a reflexionar sobre ésta, no importa cuál es la razón particular de la misma, sino que todas son iguales, todas son

sinónimo de destrucción, de desastre, no importa si es justa o injusta, si es civil o internacional, su resultado siempre es el mismo. El propio título (*¿Qué es la guerra?*) invita al espectador a meditar, pues no es una afirmación, sino una pregunta, la cual se resolverá a partir de la experiencia de Marina. En ese sentido, el cortometraje tiene una perspectiva ontológica, se pregunta por el ser de las cosas en toda su complejidad material, social y emocional.

La ambientación es por demás oscura, fúnebre, llena de sombras, si pudiésemos asignar un color a la guerra según el filme, éste sería el negro, porque la guerra es la violencia en su expresión máxima, es el lado oscuro del ser humano, es la falta de voluntad de entender al otro y reducir al otro a cenizas. Todo el tiempo suenan los bombardeos y, cuando no los hay, la cañería descompuesta se encarga de recordarnos que vivimos en un mundo descompuesto. Sin embargo, el único momento en el que los sonidos bélicos callan es cuando Marina es absorta por la música que sale de la cajita musical y la hipnótica danza de la bailarina. Es entonces, cuando el texto nos indica que el arte nos reconecta con nuestro interior, nos permite escaparnos, aunque sea un momento, de los horrores de la violencia de la guerra, de su destrucción.

El oso de peluche y la bailarina son la otredad, no son iguales que Marina, pero están unidos por el dolor. La niña se identifica con ellos porque son objetos sucios, maltrechos y tristes como ella. El dolor de la guerra borra las fronteras con el otro porque compartimos un sufrimiento. Dice la cantautora británica Kate Bush en una de sus piezas musicales (*All the Love*) que “Solo la tragedia permite la liberación del amor y la pena que normalmente no se ven” (*only tragedy allows the release of love and grief never normally seen*), en cierto sentido, el texto filmico lo reafirma, porque Marina sabe que, al igual que ella, el oso de peluche y la bailarina sufren, por lo tanto, trata de apaciguar su sufrimiento (juega a darle de comer al oso y lo protege de los bombardeos), pues al calmar la pena del otro, de alguna forma, también tranquiliza la suya.

Pero Marina no es un ser encarnado, sino de madera. La guerra, por lo tanto, no distingue entre objetos y sujetos, lo destruye todo, tampoco distingue entre adultos y niños,

la violencia es la misma. Para la guerra no hay seres vivos, no hay seres encarnados, sino simplemente objetivos que hay que volver cenizas. Así mismo, la pequeña trata desesperada de salir de la casa, entonces la casa se vuelve una metáfora de la guerra y del Estado. Por un lado, es el intento de la niña de escapar de la violencia, de huir del caos, pero por el otro, es una representación metafórica del Estado como el hogar que habitamos y del cual debemos huir cuando la violencia escala a grados insostenibles (desplazados y refugiados).

Al final, cuando la niña mira la ciudad, lo que observamos es un lugar desolado, destrozado, no hay vida, no hay gente. Entonces entendemos por qué la niña no está encarnada, comprendemos que en realidad es una muñeca de madera, que es una proyección de lo que antes fue una niña de carne y hueso, pero que en esa ciudad ya no hay vida alguna, porque la guerra mata todo, porque la guerra puede acabarnos como humanidad.

Sin lugar a duda, el cortometraje es una propuesta antibelicista que pretende hacernos conscientes del caos de la guerra, que intenta desacralizarla, no hay guerras necesarias, todas las guerras que se pelean son guerras injustas: injustas para los niños, injustas para la población, injustas para el mundo, injustas para la humanidad. Así mismo, el mensaje del texto visual va en tono al estado anímico de gran parte de la sociedad mexicana que se siente cansada de la violencia originada por la guerra contra el narcotráfico, que no ve justicia sino sólo una estrategia fallida que ha dejado dolor, destrucción, poblaciones enteras abandonadas y miles de desplazados internos.

Reflexiones Finales

En 1795 Immanuel Kant escribía *La paz perpetua* inspirado en la homónima inscripción de una posada holandesa que presentaba la pintura de un cementerio. Probablemente para la gente de la época, y quizá aún ahora, la paz perpetúa solo existe cuando todos los hombres han muerto. Al respecto Kant afirmaba que “si este satírico rótulo de una posada holandesa, en donde figura un cementerio, interpela al ser humano en general o en particular a los dirigentes políticos que nunca se sacian de la guerra, o más bien solo vale para los filósofos que acarician ese dulce sueño, es una cuestión que puede quedar abierta” (Kant, 2018: 69). Unos cuantos años más tarde, Europa se enfrentaría a las guerras napoleónicas. Más o menos por la misma época Friedrich Hegel, en *Filosofía del derecho*, escribiría que “el contenido del valor militar, como disposición de ánimo, se encuentra en el verdadero y absoluto fin último, en la soberanía del Estado; la realidad de este fin último, en cuanto obra de valor militar, tiene como particular mediación la entrega voluntaria de la realidad personal” (Hegel, 1968: 272). Más adelante, durante la segunda mitad del siglo XIX, el escritor ruso, León Tolstói, condensaría estas dos perspectivas, la pacifista y la belicista, en su novela cumbre *La Guerra y la Paz*. En efecto, desde que existen las comunidades humanas diferenciadas ha existido la guerra, pero también el deseo por la paz. Así, la guerra y la paz son, ante todo, un binomio misterioso para el ser humano, que le obliga a reflexionar el mundo, pero, también, que lo lleva a reflexionarse a sí mismo.

Los traumas de la guerra y el ansia por la paz han sido temas recurrentes en el arte, el entretenimiento y la cultura popular. Hay infinidad de ejemplos, desde los escritos políticos de Tucídides en *La Guerra del Peloponeso*, hasta la literatura de Miguel de Unamuno con *Paz en la Guerra*, desde el “Guernica” de Picasso, hasta “The Beat of Black Wings” de Joni Mitchell o “Army Dreamers” de Kate Bush, desde *La Guerra de las Galaxias* de George Lucas hasta series televisivas como “Spartacus”. Hoy, a más de setenta años de la creación de Naciones Unidas, la guerra sigue azotando al mundo. De acuerdo con datos del propio organismo internacional, sólo el conflicto sirio ha provocado el desplazamiento de más o

menos 5.6 millones de personas y más de 400 mil muertes; se calcula que en el mundo hay más de 68 millones de personas que han debido abandonar su hogar por conflictos armados (Refugiados, Naciones Unidas, 2019). Como en el siglo de Kant o de Tolstói, la paz sigue siendo un tema urgente. Ante los datos duros, parece ser que la civilidad de la que se ufana nuestra época sólo está en los discursos de los gobernantes.

Para el imaginario político, la paz no puede existir sin la guerra. Reza el viejo adagio romano que “si quieres paz prepárate para la guerra” (*si vis pacem, para bellum*) (Vegecio). Con varios siglos de diferencia, el presidente de los Estados Unidos, Woodrow Wilson, afirmaba a los votantes, con respecto a la participación de la nación del norte en la Primera Guerra Mundial, que “esta va a ser la última guerra, la guerra que acabará con todas las guerras” (Wilson). En el 2003, el también mandatario estadounidense, George W. Bush, después de la invasión de Irak, informaba a la nación que “tenemos un compromiso con la libertad, con Afganistán, con Irak y una Palestina en paz... defenderemos la paz y la libertad” (Bush). Desde la realidad política, la paz se construye sobre el dolor de la guerra. Pero, ¿de verdad para que haya paz debe existir primero una guerra?, ¿la guerra y la paz son un binomio inseparable?, ¿no puede surgir la paz sin guerra?

La guerra es la máxima expresión de la violencia. Sin entrar en debates ontológicos, moralistas o biólogos, podemos aceptar que la violencia sea parte de la naturaleza humana, parte de una estrategia evolutiva para la sobrevivencia, pero así como hay violencia en el ser humano, también hay razón, hay inteligencia, hay empatía, hay afectos, hay comprensión. Entonces, el problema de la violencia no es si es natural o no, sino más bien cómo la aprendemos y la naturalizamos todas nuestras relaciones; el problema es la falta de mecanismos para una convivencia pacífica. La raíz de la guerra está en la violencia que normalizamos desde los primeros años de nuestra vida. En ese sentido, compartimos la inquietud de la UNESCO y la UNICEF cuando afirman que es en la infancia cuando se debe comenzar a construir la paz.

A pesar de la popularización de la televisión, el cine sigue siendo una herramienta poderosa de comunicación, continúa atrayendo a millones de personas alrededor del mundo, sus mensajes llegan a las masas e, independientemente del proceso de negociación espectador-producto, éstas se ven afectadas, en mayor o menor grado, de manera positiva o negativa. Simplemente por citar un ejemplo reciente, la película de *Avengers: Endgame* (Estados Unidos, 2019) agotó todas sus entradas para su primera exhibición a una semana de su estreno en México (Reportan boletos agotados para estreno de ‘Avengers: Endgame’, Forbes, 2019). El cine es pues, un documento histórico, que nos dice algo de la sociedad de la época, pero también es un texto onto-epistemológico, que nos ayuda a interpretar el mundo, a comprenderlo y a comprendernos a nosotros mismos. El cine, no sólo entretiene, sino que también es capaz de ir a nuestras fibras profundas y cambiarnos.

Nuestra vida está llena de antes y después, siempre habrá (o hubo) un antes y un después de un texto (literario, visual, musical, etc.) pero es, sin duda, en la infancia cuando somos más sensibles a ello. De allí la importancia de observar los contenidos dirigidos a los niños. Así, para nuestra investigación fue de suma importancia analizar la manera en que algunos productos visuales infantiles (largometrajes y cortometrajes) retrataban la guerra y la paz. Claro, es importante destacar que nuestro corpus no es categórico, la selección se hizo pensando en la relevancia de los filmes, ya sea por su alcance global, ya sea por su alcance regional o por el buen recibimiento de la crítica (su exhibición en festivales de cine). Por lo tanto, nuestras conclusiones están construidas sobre una muestra, mas no sobre un universo. Ello no quiere decir que no sean validas, sino más bien que son el abono para investigaciones más profundas, sobre todo en relaciones internacionales.

Estudiar la representación de la guerra y la paz en el cine infantil nos permitió hilvanar tres tópicos aparentemente diferentes en un todo: el cine, los estudios sobre cultura de violencia y cultura de paz y la teoría en relaciones internacionales. En ese sentido, nuestra investigación es innovadora para la disciplina; no es que no haya habido estudios anteriores que de alguna manera mezclaran los temas (por ejemplo, *The Children’s film. Genre, Nation and Narrative* de Noel Brown), pero son escasos los que abordan el problema del cine infantil desde la disciplina de las relaciones internacionales y lo ponen en el centro del debate teórico.

Así mismo, para interpretar adecuadamente nuestro corpus, optamos por crear un modelo de análisis propio (basado principalmente en Casseti y Di Chio, pero también echando mano de otros autores). Desde nuestro punto de vista, este modelo es fue pensado para las relaciones internacionales y la ciencia política, aunque no por ello su aplicación es exclusiva de dichas disciplinas, bien podría aplicarse en cualquier otra siempre y cuando se esté consciente de que el modelo ve al cine como un medio (y no con un fin en sí) para llegar al corazón de lo político (y lo internacional).

Antes de pasar a responder la pregunta sobre cómo se está representando la guerra y la paz en el cine infantil, debemos destacar un primer descubrimiento que se dio a partir de la conformación del corpus. Por un lado, éste se compuso por largometrajes, todos ellos comerciales, es decir, cuya exhibición logró llegar a las salas de cine para obtener ganancias, algunos de ellos con un público global (como *Valiente* o *El Castillo Vagabundo*) otros con espectadores más reducidos (como *Príncipe Vladimir* o *Arjun*), pero todos con un nivel de taquilla adecuada. Del otro lado estuvieron los cortometrajes, cuya exhibición fue gracias casi exclusivamente a los festivales de cine, por lo que claramente su motivación no vino de un objetivo económico, sino expresivo y artístico. Estas dos maneras de hacer cine, uno comercial y otro alternativo, no sólo se traduce en diferencias monetarias, sino también en cuestiones de contenidos.

Mientras que el cine comercial representa la guerra y la paz de una manera tradicional (la paz como ausencia de guerra), el cine alternativo complejiza la representación. En términos de relaciones internacionales, podríamos decir que los largometrajes ilustran la perspectiva realista, en la que la guerra se naturaliza, el Estado es el actor más importante y la identidad se basa en la nación. Por su lado, los cortometrajes cuestionan la guerra como vía para solucionar los conflictos, la otredad se dibuja como un complemento de la identidad y la paz no sólo es la ausencia de guerra. Un caso interesante es el de *El Castillo Vagabundo* pues se encuentra entre el cine comercial y el cine alternativo: cuestiona la guerra, pero sus críticas no logran romper del todo el paradigma realista.

En los largometrajes el Estado se representa como un ente unitario y totalizador, a quien debemos entregarnos como seres humanos, una ficción jurídica que hay que proteger. De todos los casos, el más estatalista es el de *Príncipe Vladimir*, ya que, para la narrativa cinematográfica, el Estado no sólo es una omnipresencia humana sino también sagrada, en la ficción se pone al hombre de Estado no como un humano que puede errar, sino como un santo que falla por obra del mal. Tanto en *Valiente* como en *Príncipe Vladimir* la identidad se entiende desde una concepción tradicionalmente nacionalista, que se funda a través de rasgos físicos en común (el color del cabello, el color de piel, el color de los ojos, etc.), de algunos elementos objetivos (la lengua) y de algunos elementos simbólicos (la religión o las leyendas); sin embargo, la otredad es despreciada y representada ya sea el no ser schmittiano en una relación negativa de contrarios (bondad vs maldad), ya sea invisibilizada. La pregunta sería ¿qué tan válida es la representación de una identidad que se reduce a elementos básicos en común y anula al otro cuando cada vez más estamos viviendo en espacios más diversos?: diversos en lenguas, diversos en religión, diversos en tonos de piel, diversos en sexualidad, diversos en identidad de género, etcétera. ¿No es acaso esta forma de entender la identidad la que ha causado, en parte, brotes de xenofobia y el desprecio a los migrantes pobres en diferentes partes del mundo? ¿Los textos visuales dirigidos a los niños no deberían promover la interculturalidad y la comprensión del otro?

Caso aparte merecen los cortometrajes y, en cierta medida también *El Castillo Vagabundo*, donde la identidad es por demás compleja, pues no se funda sólo en lo común que tenemos como miembros de un Estado-nación, sino en lo común que tenemos como humanos. Por lo tanto, la frontera entre el yo y el tú, entre la identidad y la otredad está difuminada, es porosa. Antes que la lengua, la religión o el color de piel están los lazos de amor, los afectos, el dolor, la tristeza, la empatía. Marina establecen un vínculo con un oso maltrecho en *¿Qué es la guerra?*, Brasil crea un lazo de amistad con África y la India en *Imagina una niña con cabellos de Brasil*, Kasper (un danés) se casa con Enigberg (una noruega) en *El Poeta Danés* y Soffie forma una familia con un mago vanidoso, un pequeño niño huérfano y una ex bruja malvada en *El Castillo Vagabundo*, en todos estos casos los personajes logran romper las barreras de la otredad para entregarse a la empatía.

La marca país es otro elemento que se puede notar en los largometrajes, es decir, en ellos se puede observar la construcción de una imagen positiva del país y del Estado, principalmente en filmes como *Arjun* y *Príncipe Vladimir*. En ambos los héroes recorren los paisajes que conforman el territorio de sus respectivos países para darnos una idea de unidad y tranquilidad, pese a que ambos existen fuertes localismos y algunos movimientos separatistas. Es de destacar el caso ruso, ya que la cinta promueve un estereotipo físico (fenotipo) de la población, en la que todos son rubios, blancos y de ojos claros, un imaginario que deja fuera a todos los miembros del Estado que no cumplen con dichas características. Rusia, por supuesto, no tiene una población homogénea, aunque desde el punto de vista del filme sí lo sea.

También es de llamar la atención la situación de las mujeres. En los cortometrajes las mujeres no sólo tienen un papel protagónico, sino que además son dibujadas positivamente. Sin embargo, en *El príncipe Vladimir* y *Arjun* las mujeres son retratadas de manera pasiva y expensas de la voluntad masculina. En *El Castillo Vagabundo* y *Valiente* las mujeres también son protagónicas, por lo tanto este punto va más allá de cine comercial o cine alternativo. En *Príncipe Vladimir* y *Arjun* se podría argüir que ambas cintas están basadas en pasajes históricos que retratan el papel de la mujer de la época; no obstante, ambas cintas hacen uso de una excesiva libertad creativa, son ficciones que por supuesto no son fieles a la realidad; por lo tanto, ¿en esa libertad creativa no pudieron hacer una representación más equitativa de la mujer? Por ejemplo, *Valiente* es una ficción que se sitúa en la Edad Media, época que es bien sabida carecía de la idea de equidad de género, sin embargo, el retrato de Mérida como heroína y Elinor como mujer de Estado no desentona en la narrativa histórica. El mismo caso ocurre en *El Castillo Vagabundo*, en donde Miyazaki, haciendo uso de su libertad creativa para la adaptación de la novela, no sólo añade el elemento bélico a la historia, sino que además da mayor peso a los personajes femeninos y elimina esa tajante división que existe entre brujas malas y magos buenos en el texto literario.

Los filmes, como documentos históricos y sociales, reflejan, en cierta medida, la política exterior y la coyuntura histórica y social de los Estados. ¿Por qué *Príncipe Vladimir* y *Arjun* necesitan tanto mostrar la vastedad de su territorio y su unidad étnico-cultural?

Porque son estados con problemas territoriales e identitarios, de choques culturales y religiosos; ¿Por qué en *Imagina una niña con cabellos de Brasil* se insiste tanto en la amistad entre países del Tercer Mundo y el papel agresivo de Estados Unidos? Porque es un país emergente que siente que sus legítimas aspiraciones por un orden global más justo son asfixiadas por los potencias tradicionales; ¿Por qué en un país con una tradición pacifista en su política exterior haría una película sobre la destrucción bélica (*¿Qué es la Guerra?*)? Porque la guerra contra el narcotráfico, vinculada al consumo de drogas en los Estados Unidos, ha marcado a toda una generación con muerte y violencia; ¿Por qué el autor de un país de Primer Mundo insistiría en cambiar la ambientación de una novela fantástica (*El Castillo Vagabundo*) a un mundo destruido por la guerra? Porque proviene de una nación traumatizada por el militarismo y la bomba atómica; ¿Por qué en *Valiente* se retrata al enemigo como un ser invisible y anónimo? Porque es parte de la manera en la que los Estados Unidos ven a sus enemigos.

Merece atención especial el caso de *El Poeta Danés* ya que es único filme que muestra de manera explícita la paz (si bien, en *Imagina una Niña con Cabellos de Brasil* se nos presenta la paz a través de la intertextualidad -la canción de *Imagine* de John Lennon-, es el corto noruego-canadiense donde podemos verla visualmente). La paz es un mundo sin fronteras rígidas, en donde la nación es un imaginario flexible, donde somos conscientes que nuestros ancestros y nuestro ADN no determinan lo que somos. En *El Poeta Danés* la paz no es producto de la guerra, la paz existe per se, porque hay cosas más importantes que la nación (el amor y la muerte).

¿Pero estas cinematografías no son también acaso un reflejo del sistema relaciones internacionales? Que haya cintas que reflejan un mundo pacífico también implica que hay otra que reflejan un mundo violento porque el actual sistema internacional está basado en relaciones desiguales en el que el bienestar de unos se construye sobre la explotación de otros. Así, en Canadá o Noruega se pueden hacer cintas que reflejan una paz sin guerra porque es lo que existe, es lo que viven. El cine infantil también es político.

Finalmente, es importante mencionar el uso del arte como medio para llegar a la paz. El Guernica en *Imagina una Niña con Cabellos de Brasil*, la música y la danza en *¿Qué es la Guerra?* y la literatura en *El Poeta Danés*, en los tres cortometrajes podemos observar cómo el arte juega un papel fundamental para comprender al otro, para borrar la frontera entre el tú y el yo, para establecer un lazo mutuo y vincularnos, volvernos uno. Después de formar el Guernica, las niñas de *Imagina una Niña con Cabellos de Brasil* dejaron de pelear; después de escuchar la cajita musical, Marina se olvidó por un momento de su encierro en la casa destruida por la guerra; la novela de Sigrid Undset fue la unión entre Kasper y Enigberg en *El Poeta Danés*. El arte toca nuestras fibras humanas, nos hace conscientes de nuestra humanidad, con su poder simbólico deshace nuestros prejuicios, nos hace trascender nuestro ser para tocar el ser del otro.

Con esta tesis no pretendemos cambiar las lógicas del cine infantil comercial o de entretenimiento, pero si deseamos que el lector y el espectador sean conscientes de que existen ciertos productos audiovisuales que promueven una cultura de violencia, que naturalizan la guerra, pero también, existen otros que complejizan la idea de guerra y de paz, que el cine infantil va más allá que el mero placer y consumo, que el cine infantil también es político, que puede ser analizado por las relaciones internacionales, que es un documento social, histórico y político y que también puede reflejar las relaciones de explotación que existen en el sistema internacional. Seguramente en este momento millones de niños están disfrutando de alguna película infantil, pero también otros cientos de miles están siendo desplazados por la violencia. Si ponemos más atención a los productos que consumimos quizá, algún día, alcanzaremos la anhelada paz perpetua kantiana.

Anexos

Fichas técnicas

Título: *Príncipe Vladimir*.

Título Original: *Knyaz Vladimir*.

Año: 2006.

País: Rusia.

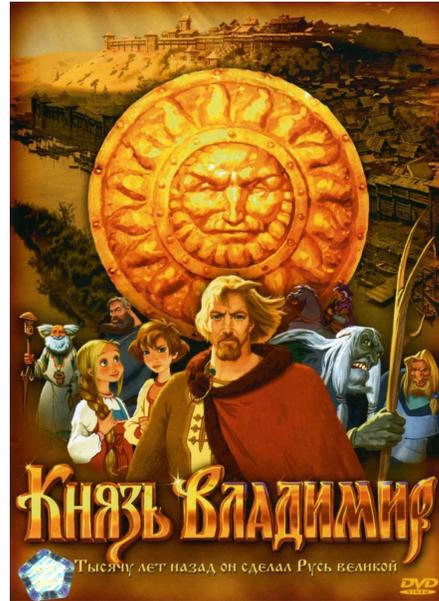
Idioma: Ruso.

Duración: 78 min.

Dirección: Yuri Kulakov

Fuente:

<https://www.filmaffinity.com/mx/film107841.html>



Título: *Valiente*

Título Original: *Brave*.

Año: 2012.

País: Estados Unidos.

Idioma: Inglés.

Duración: 90 min.

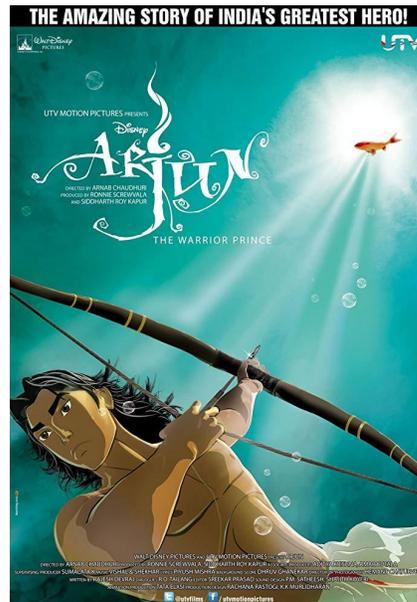
Dirección: Mark Andrews, Brenda Chapman, Steve Purcell

Fuente:

<https://www.filmaffinity.com/mx/film249160.html>



Título: Arjun: *El Príncipe Guerrero*.
Título Original: *Arjun: The Warrior Prince*.
Año: 2012.
País: India.
Idioma: Hindi.
Duración: 96 min.
Dirección: Arnab Chaudhuri.
Fuente:
<https://www.filmaffinity.com/mx/film656865.html>



Título: *El Increíble Castillo Vagabundo*.
Título Original: *Hauru no Ugoku Shiro*.
Año: 2004.
País: Japón.
Idioma: Japonés.
Duración: 119 min.
Dirección: Hayao Miyazaki
Fuente:
<https://www.filmaffinity.com/mx/film191978.html>



Título: *Imagina Una Niña con Cabellos de Brasil.*

Título Original: *Imagine Uma Menina Com Cabelos De Brasil.*

Año: 2010.

País: Brasil.

Idioma: Portugués.

Duración: 10 min.

Dirección: Alexandre Bersot

Fuente:

http://portacurtas.org.br/filme/?name=imagine_uma_menina_com_cabelos_de_brasil



Título: *Imagina El Poeta Danés.*

Título Original: *Den Danske Dikteren/The Danish Poet.*

Año: 2006.

País: Canadá/Noruega.

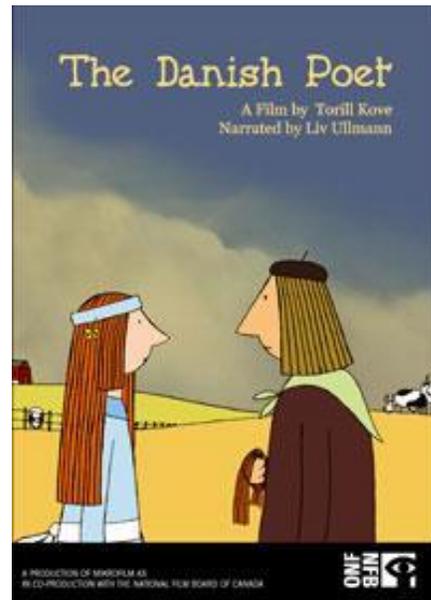
Idioma: Noruego/Inglés.

Duración: 15 min.

Dirección: Torill Kove.

Fuente:

<https://www.filmaffinity.com/mx/film390720.html>



Título: *¿Qué es la Guerra?*

Año: 2013.

País: México.

Idioma: Español.

Duración: 10 min.

Dirección: Luis Beltrán.

Fuente:

<https://www.filminlatino.mx/corto/que-es-la-guerra>



Cuadros de Análisis

Príncipe Vladimir

Personaje	Historia y trama	Representación física y psicoemocional	Ambiente donde se mueve	Subtexto sociopolítico e imaginario
Narrador	Es una voz en off omnipresente que sacraliza la historia	Voz en off Omnipresente Una especie de Dios	Representación auditiva inmaterial	Sacralización o mitificación de la creación del Estado ruso
Vladimir	Es el rey de Novgorod. Debido a las intrigas de un volkhv malvado mata a sus hermanos. Logra la unificación de Rusia y abraza al cristianismo.	Un hombre rubio, ojos azules. Cabellera y barba rubias. De cuerpo atlético. Es compasivo, emocionalmente estable pero con arranques de ira y violencia en las batallas.	Se le relaciona con la luz y el sol. Inmediatamente después de mostrar el sol, Vladimir surge o aparece.	Sacralización del hombre de Estado. Se le relaciona con el rey filósofo platónico. También se le relaciona con el absolutismo hobbesiano, pero de una forma benévola.
Krivzha	Es el principal antagonista de la película. Es un aprendiz de volkhv (hechicero o sacerdote pagano) que desea gobernar Rusia. Logra engañar a Vladimir para que éste mate a sus hermanos. Al final es vencido por Vladimir. Lo que marca el inicio del cristianismo en Rusia.	Es un hombre anciano. Sus facciones son duras. Sus cabellos son largos y blancos. Tiene los dientes chuecos en forma de colmillos. Su piel tiende a ser oscura, a veces azulada, a veces verdosa. Es arrogante, soberbio, violento, adicto al poder, engañoso.	Se relaciona con la oscuridad. Cuando aparece en un lugar el ambiente se ensombrece. A veces puede salir neblina oscura o pueden posarse nubes grises sobre el lugar donde está. La música de ambientación se toma lúgubre.	Representa una otredad negativa. Quiere establecer un estado totalitario. No respeta la ley ni las tradiciones.
Aleksha	Es un niño habitante de Novgorod. En uno de los ataques de los pechenegos al reino es capturado y vendido como esclavo. Llega a Constantinopla, donde conoce el cristianismo. Logra que Vladimir conozca y abrace el cristianismo.	Es un niño pequeño, rubio, de ojos claros. Es tímido. Resguarda la Biblia que le da la princesa de Constantinopla como si fuera su vida.	Normalmente está acompañado de adultos. Principalmente sus aventuras son en Constantinopla y en los alrededores de los bosques donde Vladimir tiene sus batallas.	Representa la pureza del cristianismo. La inocencia de la infancia rusa. Es el ideal de la niñez rusa.
Kurya	Es el principal enemigo de Vladimir y de los eslavos. Es el líder del pueblo de los pechenegos, quienes constantemente atacan y esclavizan a las poblaciones Rusas. Es vencido por Vladimir.	Es un hombre de mediana edad. De pie morena, cabellera negra con un mechos blanco. Su carácter es violento. Es adicto al poder. Desea destruir a toda costa a Vladimir y al pueblo ruso.	Se oculta en bosques oscuros en carpas nómadas. Está rodeado de pechenegos que comen con las manos. Es un ambiente siempre ruidoso.	Representa la otredad radicalizada. Es el enemigo del pueblo ruso. Está construido como una antítesis de Vladimir.

Valiente

Personaje	Historia y trama	Representación física y psicoemocional	Ambiente donde se mueve	Subtexto sociopolítico e imaginario
Mérida	Es la protagonista de historia. Debido a las tradiciones del Reino está destinada a casarse con alguno de los hijos de los tres grandes Lores que conforman el reino. Su madre es quien más la presiona para cumplir con la tradición. Acude con una bruja en el bosque para impedir su matrimonio, pero las cosas no salen como desea y acaba por encantar a su madre transformándola en un oso. Al final logra romper el hechizo de su madre y comprende la importancia de las tradiciones.	Es una joven de cabellos rizados rojos. Es muy atlética. Su mejor habilidad es el dominio del arco. Es impulsiva y tozuda pero con el tiempo aprende a anteponer sus intereses individuales por sobre el interés nacional.	El castillo y el bosque. Siempre está en movimiento. No da tiempo a la contemplación del paisaje o la ambientación.	Es la encargada de explicar la importancia de la identidad nacional y la mitificación del Estado. Así mismo construye una imagen invisibilizada de la otredad en uno de sus diálogos. Para Mérida el nosotros nace para defendernos del enemigo.
Elinor	Es la reina. En la historia trata de que su hija comprenda la importancia de las tradiciones, la ley y la política. Impide que estalle la guerra civil entre los lores a cambio de que Mérida se decida lo antes posible sobre su futuro esposo. Se convierte en oso al tomar una pócima que le da su hija para evitar cumplir con la tradición. Al final logra transformarse en humana de nuevo y comprende que no sólo cumplir la ley es importante, sino también los sentimientos de su hija.	Es una mujer madura de cabellos rojos. Es una mujer de Estado. Logra equilibrios políticos. Está interesada en el cumplimiento cabal de la ley y las tradiciones.	El castillo cuando es humana, generalmente se encuentra tejiendo o bordando. Cuando se transforma en oso huye al bosque y abraza su parte salvaje.	Representa el estado de derecho y la identidad desde el “nosotros”. A diferencia de Mérida que cree que el nosotros nace del miedo al enemigo, para Elinor el nosotros se fundamenta en las tradiciones, en lo que hay en común. Es el complemento de Mérida políticamente hablando.
Fergus	Es el monarca del reino. Es quien mantiene y promueve la unión de los clanes. Al principio de la historia pierde su pierna peleando con un oso que intenta atacarlo a él y a su familia, por lo que les tiene una profunda fobia. Al final, cuando se entera de que su esposa es un oso logra enfrentar su peor temor.	Es hombre regordete, alto y de cabellos y barba rojiza. Es risueño y bonachón. A diferencia de su esposa, él no está muy interesado en las tradiciones ni en la estabilidad del Estado. Casi todo el trabajo de gobernar se lo deja a su esposa. Ama profundamente a su familia.	En el castillo, normalmente siempre está comiendo o bebiendo.	Representa la libertad y el placer. Es un complemento de Elinor. Ambos hacen un justo medio: es decir, un estado de derecho donde se respeta la libertad individual.
La bruja	Es quien crea el clímax de la historia al darle una pócima a Mérida sin advertirle las consecuencias. Aunque su aparición es breve es fundamental, ya que es quien guía a Mérida a su destino y a comprender su papel cómo futura mujer de Estado.	Es una anciana de baja estatura. Es olvidadiza. A pesar de ser una bruja no es atemorizante, sino más bien tiene una personalidad cálida. Está obsesionada con los osos.	En una choza escondida en el bosque. Físicamente sólo tiene contacto una sola vez con Mérida pero posteriormente aparece en proyecciones.	Representa la sabiduría pero también el destino y la madurez emocional. Gracias a sus enredos Mérida comprende la importancia que tiene al ser una mujer de Estado.

Arjun

Personaje	Historia y trama	Representación física y psicoemocional	Ambiente donde se mueve	Subtexto sociopolítico e imaginario
Arjun	Es el protagonista. Perteneció al clan de los Pandavas. Debido a la sed de poder de su primo Duryodhan es desterrado y condenado a 13 años de silencio. Para esconderse de su primo se disfraza de una doncella. Al final logra derrotar a su primo con la ayuda del arco sagrado de Shiva.	Es un hombre joven y atlético. Posteriormente se disfraza de una doncella. Al principio tiene una personalidad arrebatada e impulsiva pero con el tiempo aprende a obedecer la ley y la autoridad.	Principalmente en el campo de entrenamiento. El lugar más memorable dentro de la narrativa filmica fue Uttarkun, la tierra sagrada de los dioses, donde obtiene su arco sagrado. Para llegar allí recorre toda la India.	Representa la unidad de la India bajo un mito común. Principalmente esto puede notarse cuando, en su viaje de héroe, recorre cada punto de la India para conseguir la ayuda de Shiva.
Duryodhan	Es el principal antagonista. Es el primo de Arjun. Y miembro del linaje de los Kaurvas. Su sed de poder lo lleva a hacerle imposible la vida a los Pandavas, incluso llega a quemar sus palacios. Al final es vencido por Arjun.	Es un hombre alto y corpulento. La expresión de su rostro es casi todo el tiempo de enojo. Tiene una profunda sed de poder y envidia las habilidades de Arjun.	Generalmente se la pasa rodeado de bandidos, quienes le ayudan a sabotear a los Pandavas.	Defiende la tesis del estado unitario y la protección de las fronteras. Su estilo de gobierno es el absolutismo hobbesiano.
Dhritrashtra	Es el actual rey, en sustitución de su hermano. Es tío de Arjun y padre de Duryodhan. Trata de evitar una guerra civil entre los dos linajes, pero al final no lo logra.	Es un hombre anciano que padece de ceguera. Aparentemente es partidario de la paz entre las dos familias pero en vez de utilizar el diálogo utiliza la <i>real politik</i> .	El trono del palacio principal donde toma la mayoría de las decisiones. Siempre lo acompaña su esposa con los ojos vendados para representar que ambos son uno mismo.	Representa la <i>real politik</i> que es una de las bases fundamentales del paradigma realista de las relaciones internacionales.
Drona	Es el maestro de artes marciales de los linajes gobernantes. Siente un aprecio muy grande por Arjun aunque le advierte que en un futuro deberán enfrentarse.	Es un anciano de cuerpo aparentemente frágil pero con mucha agilidad. Es sabio y partidario de cumplir la ley. Es leal a la corona.	En el campo de entrenamiento.	Representa la sabiduría ancestral y la lealtad al Estado.
Draupadi	Es la esposa de Arjun, princesa de un reino vecino. Aunque no se sabe si está enamorada de Arj, lo admira mucho por su habilidad con el arco. Hace jurar a Arjun que vengará las humillaciones que Duryodhan le ha hecho.	Es una mujer de piel canela de grandes ojos verdes. Es leal a su esposo y odia profundamente a Duryodhan.	Siempre se encuentra a lado de Arjun desde el momento en que contrajeron matrimonio.	Representa la sed de justicia de Arjun.

El Castillo Vagabundo

Personaje	Historia y trama	Representación física y psicoemocional	Ambiente donde se mueve	Subtexto sociopolítico e imaginario
Sophie	Es la protagonista. Es una mujer que se dedica a la creación e sombreros artesanales. Al ser acosada por unos policías el día de un desfile militar termina conociendo al legendario y temido mago Haru. Debido a su encuentro con él, la bruja Arechi (que está obsesionada con Haru) la transforma en una anciana. Para deshacer su maleficio se embarca en una aventura mágica. Al final no sólo gana el corazón de Haru, sino que además ayuda a terminar la guerra que golpea su mundo.	Es una mujer de piel clara y cabellos negros. De acuerdo con los diálogos del filme, tiene cara de “ratoncita”. Después de su maldición se convierte en una mujer regordeta de avanzada edad. Es amable y paciente. Tiene un mundo interior muy fuerte, lo queda la apariencia muchas veces de ser taciturna. Prefiere estar sola que celebrar la violencia de los desfiles militares.	La mayor parte del tiempo está en el castillo vagabundo. Sin embargo, recorre todos los escenarios de la película. Su lugar favorito es el jardín de flores que le enseña Haru. Gracias a su personalidad contemplativa el espectador puede ver detalladamente los paisajes antes de que ocurra algún tipo de acción.	Es partidaria de aceptar la diversidad. Cree en el estado multicultural y de bienestar. Gracias a su alto nivel de empatía logra reunir todas las “otredades” alrededor suyo.
Haru	Es un legendario mago a quien todos temen pues vendió su corazón a un demonio (Calcifer) para aumentar sus poderes. En la guerra juega para ambos lados del conflicto. Es perseguido por Arechi y Sulimann. Gracias a su encuentro con Sophie se plantea el objetivo de acabar con la guerra.	Es un hombre joven que constantemente cambia el color de sus cabellos (rubios, oscuros, rojizos). Tiene un espíritu inquieto y aborrece la guerra.	Generalmente está en el castillo vagabundo o surcando los cielos transformado en un ave humanoide tratando de impedir que las armas bélicas dañen a las personas.	Es una otredad mitologizada. Quienes no lo conocen lo describen como un demonio adicto a los corazones de jovencitas jóvenes y bellas.
Calcifer	Es el demonio que hizo un pacto con Haru para aumentar sus poderes a cambio de su corazón humano. Es el encargado de hacer que el castillo vagabundo se mueva. Al final logra separarse de Haru sin morir.	Es una flama con algunas características humanas como el habla y los ojos. Es quejumbroso y odia que Haru se transforme en ave ya que corre el peligro de quedarse en ese estado físico. A pesar de sus quejas, aprecia mucho a Haru y a Sophie.	Está atado al castillo vagabundo, por lo que no puede salir de él.	Representa la voz de la consciencia y la razón de Haru.
Arechi	Es una antigua bruja. Su obsesión por Haru la lleva a ser castigada por Sulimann, quien le arrebató sus poderes y la devuelve a su edad original. Al final aprende a desapegarse de Haru y que el físico no es siempre lo importante.	Es una mujer obesa de piel clara. Cuando Sulimann le arrebató sus poderes se convierte en una anciana de más de noventa años, pequeña y regordeta pero con grandes ojos expresivos. Su rostro se vuelve más afable (todo el tiempo está sonriendo). Al principio es cruel y superficial, pero después se toma más amable y comprensiva.	Al principio es resguardada por sombras humanoides producto de sus poderes. Posteriormente, cuando se une a Haru y Sophie, se dedica a cuidar a Mark.	Representa egoísmo y la superficialidad, sin embargo, estos antivalores pueden ser superados con empatía.
Mark	Es un huérfano aprendiz de hechicero que ayuda a Haru en las tareas del castillo vagabundo. No se sabe mucho de su vida antes de Haru pero es tratado por él y por Sophie como un hijo.	Es un pequeño niño que disfruta de viejo para atender los clientes de Haru. Al principio es uraño pero poco a poco se encariña más con los miembros del castillo vagabundo.	Normalmente acompaña a Sophie en sus tareas y cuando Arechi llega al castillo se encarga de cuidarla como una abuela.	Representa la niñez que es afectada por la guerra. Es el encargado de unir a los miembros del castillo vagabundo como una familia.
Sulimann	Es la bruja más poderosa del reino y asesora del rey. Trata de hacer que Haru se una a su equipo y castiga a Arechi por sus excesos. Al final ayuda a terminar la guerra.	Es una mujer mayor de pelo cano que se encuentra en una silla de ruedas. Es una mujer sabia pero autoritaria.	Se encuentra en una silla de ruedas en un jardín en el castillo del rey.	Es partidaria del estado paternalista. Utiliza su magia para resguardar a la élite de los bombardeos.
Nabo	Es un espantapájaros encantado con cabeza de nabo. Al final resulta ser el príncipe Justin del reino vecino, cuya desaparición provocó la guerra. Su hechizo es roto por Sophie.	Al principio tiene la forma de un espantapájaros con cabeza de nabo, posteriormente, cuando se rompe su encantamiento, se convierte en un príncipe de cabellera rubia. Es amable, principalmente con Sophie.	Aunque no logra entrar al castillo vagabundo se la pasa en sus alrededores para ayudar a Sophie.	Promueve la paz a través de la ayuda (cooperación).

Imagina una niña con cabellos de Brasil

Personaje/objeto	Descripción física o visual	Comportamiento general	Medio ambiente	Situación en la narración	Transformaciones en la narración	Relación con otros personajes u objetos
Brasil	Una niña cuya cabellera tiene la forma de Brasil.	No se acepta a sí misma. Principalmente está molesta con la forma de su cabello.	Se desarrolla principalmente en un salón de clases. Su habitación y una pequeña cabaña	Brasil intenta cambiar la forma de su cabello, ya que no se siente aceptada por sus compañeras y piensa que su apariencia es el problema.	Hay un momento de incertidumbre que sigue a un momento de ira, posteriormente llega un momento de aceptación, principalmente a partir de su encuentro con India y África	Relación de antagonismo con Estados Unidos Relación de cercanía con Rusia, pero no de amistad plena Relación de amistad con India y África.
Estados Unidos	Una niña regordeta cuyos cabellos tienen la forma de Estados Unidos	Se comporta como la líder del grupo. No acepta a Brasil, India y África, por lo que se las pasa molestando todo el tiempo	Se desarrolla en el salón de clase	Estados Unidos molesta constantemente a Brasil, principalmente utilizando la burla como arma, no obstante también llega a utilizar la violencia física	Estados Unidos pasa de molestar a sus compañeras de clase a aceptarlas sólo después de un momento de violencia	Relación de antagonismo con Brasil Relación de amistad con Europa occidental y Japón Relación de cercanía con Rusia
India	Una niña de tez oscura con cabellera en forma de la India.	Parece aceptar desde un principio su situación física.	Se desarrolla en el salón de clases	Inmediatamente al ingresar al salón de clases se siente atraída por Brasil y entabla una amistad	Tiene pocas variaciones. Practicamente todo el tiempo se presenta como el soporte de Brasil	Relación de amistad con Brasil y África Relación de antagonismo con Estados Unidos
África	Una niña de tez oscura con la cabellera desaliada. Posteriormente su cabellera se torna con al forma de África	Se le presenta como una niña triste y con sufrimiento.	En jardín, la cabaña y salón de clases.	África parece una niña abandonada que sufre mucho, pero gracias a la ayuda de Brasil se repone e ingresa a la escuela con ella.	África pasa de tener un cabello caótico a una cabellera con forma. De ser triste y desganada a ser más fuerte y respaldar a Brasil en su conflicto con Estados Unidos.	Relación de amistad con Brasil e India. Relación de antagonismo con Estados Unidos.

Categoría	Ausencia/Presencia	Cómo se representa/Qué indica la ausencia
Guerra	Sí	Como una pelea en el patio escolar. Las niñas pelean entre ellas. La pelea es comenzada por Estados Unidos. Al final las niñas terminan todas despeinadas.
Paz	Sí	Poco antes de terminar la pelea las niñas forman el Garnica. Al terminar la pelea se dan cuenta de que todas están despeinadas y, en vez de seguir pelando, ríen.
Violencia	Sí	Se representa por medio de la burla constante que hace Estados Unidos a Brasil.
Estado	Sí	Cómo niñas que no pueden cambiar la forma de sus cabelleras.
Autoridad	Sí	Como la profesora de clase. Aunque su papel se limita a introducir a India a la clase.
Otredad	Sí	Se representa a través del rechazo de Estados Unidos a Brasil.
Identidad	Sí	Se representa a través de la cercanía que siente Estados Unidos con los potencia mundiales. Pero también la aceptación de India a sí misma y el rechazo que siente Brasil por sí misma al principio
Frontera	Sí	A través de la forma de los cabellos de las niñas. La frontera es algo delimitado geográficamente y que no se puede cambiar

El poeta danés

Personaje/objeto	Descripción física o visual	Comportamiento general	Medio ambiente	Situación en la narración	Transformaciones en la narración	Relación con otros personajes u objetos
Kasper Jorgensen	Es un poeta danés con cabellera rubia	Es un hombre que pasa por un momento de depresión, lo que afecta su desempeño como escritor	Su departamento en Copenhague un consultorio médico, una granja	Debido a que su depresión afecta su desempeño como poeta decide ir al psicólogo, éste le recomienda irse de vacaciones, por lo que va a Noruega con el pretexto de conocer a su escritora favorita	Pasa de un estado de depresión a un estado de felicidad al enamorarse de Ingeborg. Sin embargo, vuelve a su estado de tristeza al no poder casarse con ella. Después de una serie de sucesos logra casarse con el amor de su vida y recupera sus ganas por escribir	Relación de amor con Ingeborg Relación de camaradería con el doctor Mork Relación de admiración con Sigrid Undset
Ingeborg	Es una pariente lejana de Sigrid Undset, quien posee una larga cabellera	Es una mujer con fuerte compromiso por los valores familiares	La granja, el funeral, Copenhague	Se enamora de Kasper, sin embargo no se casa con él debido a que su familia ha cedido su mano a una familia amiga. Pese a sus deseos, decide continuar con la tradición ya que toma como base la experiencia de la protagonista de la novela de Sigrid Undset	Pasa de un estado de enamoramiento a un estado de tristeza al cumplir su "deber" familiar de casarse con un amigo de la familia. Deja crecer su cabello como símbolo de su amor por Kasper. Cuando se reencuentra con Kasper recobra la felicidad	Relación de amor Kasper Relación de respeto con su padre Relación de obligación con su prometido Relación de admiración con Sigrid Undset
Sigrid Undset	Es una escritora. Es una mujer madura. La conocemos a través de su libro	A través de su sensibilidad creo uno de las novelas más importantes de la literatura escandinava	Libro	Por medio de su novela conecta a la pareja principal	La historia que escribe sufre dos transformaciones. La protagonista de su texto sufre por deshonrar a la familia, pero Ingeborg también sufre a pesar de hacer lo opuesto en la novela, esta vez por no seguir a su corazón	Relación de parentesco y de mentora de Ingeborg Relación de mentora de Kasper
Narradora	Físicamente no se conoce. Sólo se conoce su voz	Es omnipresente en la narración	Se encuentra en toda la ambientación narrando los hechos	Es la encargada de contar la historia y sus distintas variaciones y transformaciones	Al final se descubre que la historia es acerca de su nacimiento a través de todas las causalidades que tuvieron que pasar para que ella naciera	

Categoría	Ausencia/Presencia	Cómo se representa/Qué indica la ausencia
Guerra	No	Aunque no hay explícitamente representaciones a la Guerra, en el libro de "Confusiones escandinavas" aparece el Rey Haakon, quien fue el monarca que resistió el embate nazi y defendió la soberanía de Noruega (a pesar de ser de origen danés)
Paz	No	Aunque explícitamente no hay explícitamente representaciones a la paz, en el libro de "Confusiones escandinavas" aparece Alfred Nobel, quien es conocido por haber creado un premio específicamente dedicado a los luchadores por la paz como reconocimiento por los desastres que causó su invento bélico
Violencia	Sí	Se representa la violencia de género a través de forzar a las hijas a casarse con alguien que no aman.
Estado	Sí	Se menciona constantemente Dinamarca y Noruega como territorios diferentes. Aunque la figura del Estado es flexible, no hay una soberanía clara
Autoridad	Sí	Principalmente a través de la autoridad patriarcal, pues en ambas historias la autoridad del padre es quien orilla a sus hijas al "sufrimiento"
Otredad	Sí	Se representa a través del libro de "Confusiones escandinavas" y el viaje que hace Kasper para conocer a Sigrid Undset en una tierra "diferente". Al final descubre que el otro en realidad es un complemento
Identidad	Sí	Tanto Kasper como Ingeborg piensan en un principio que la nacionalidad es un determinante natural, por lo que se deben mezclar sólo con gente parecida a ellos. Al final descubren que la identidad puede ser flexible
Frontera	Sí	El viaje a Noruega hace a Kasper cruzar la frontera a través de un barco. La frontera es flexible

¿Qué es la guerra?

Personaje/objeto	Descripción física o visual	Comportamiento general	Medio ambiente	Situación en la narración	Transformaciones en la narración	Relación con otros personajes u objetos
Niña	Una niña con apariencia de marioneta y cuerpo de madera	Desde el primer momento parece triste y con un sufrimiento constante	Una casa destruida	Está cutiva en una casa destruida. Deambula por ella encontrando diferentes objetos	Al encontrar a un oso de peluche sesiente acompañada e imita con él los cuidados de una madre. Al encontrar la cajita musical parece hipnotizada por la música y el baile de la muñeca. Al lograr salir de la cas queda absorta al ver la destrucción que hay	Relación de cautiverio con la casa Relación de cuidado con el oso de peluche Relación ensimismamiento con la cajita musical
Casa	Una casa completamente destrozada con diferentes objetos		Un lugar destrozado por la guerra	Es el lugar que hábita la niña	La casa es destrozada constantemente por bombardeos. A pesar de eso, la niña no logra salir de ella sino hasta el final	
Oso de peluche	Un oso de peluche sucio y en mal estado		En una casa destrozada	Es el acompañante de la niña	Se vuelve el acompañante de la niña, pasa de ser visto como un juguete a ser visto como un "hijo" o "Amigo" a quien la niña debe mantener vivo	
Cajita musical/bailarina	Es una casijita musical en mal estado que en su interior tiene una mueca que baila sin un brazo		En una casa destrozada	Es encontrada por la niña y despierta la curiosidad de esta última	La cajita musical y la bailarina hacen entrar a la niña en un estado de ensimismamiento, en el que sólo se escucha la música	

CATEGORÍA	AUSENCIA/PRESENCIA	CÓMO SE REPRESENTA/QUÉ INDICA LA AUSENCIA
Guerra	Sí	Por medio de la casa destrozada y la ciudad hecha añicos. Además, todo el tiempo se escuchan sonidos de sirenas y bombardeos.
Paz	Sí	Al final se percibe un ambiente pacífico con la puesta del sol cuando la niña logra escapar de la casa, aunque toda la ciudad parece hecha añicos
Violencia	Sí	A través de los sonidos de bombardeos y el mal estado de la niña y los objetos que son cercanos a ella
Estado	No	No hay una representación clara del Estado, pero se puede intuir que es una guerra entre Estados o por el Estado por el grado de destrucción
Autoridad	Sí	Los sonidos de sirenas para avisar de los bobardeos establecen la idea de que hay una autoridad competente para dirigir los desalojos
Otredad	No	La niña tiene encuentros con "otros" (oso y muñeca) pero casi inmediatamente pasa a una identificación con ellos
Identidad	Sí	La niña se identifica con algunos objetos de la casa (oso de peluche y bailarina) debido a que, al igual que ella, está dañados
Frontera	No	Sin embargo, la frontera puede establecerse entre estar adentro de la casa y fuera

Fuentes de Consulta

Libros

Acaso, María (2011), *El lenguaje visual*, Ciudad de México, Paidós.

Acevedo, Ana María, Duro Elena y Grau, Inés María (2002), *UNICEF va a la escuela para construir una cultura de paz y solidaridad*, Buenos Aires, UNICEF.

Amador Bech, Julio (2015), *Comunicación y cultura. Conceptos básicos para una teoría antropológica de la comunicación*, México, UNAM.

Ashcroft, Bill (2001), *Post-Colonial Transformation*, Nueva York, Routledge.

Aschcroft, Bill, Griffiths, Gareth y Tiffin, Helen (2007), *Post-colonial Studies. The Key Concepts*, Nueva York, Routledge, segunda edición.

Barbé, Esther (1995), *Relaciones Internacionales*, Madrid, Tecnos.

Benamou, Catherine L. (2012), “Dual-Engied Diplomacy: Walt Disney, Orson Welles and Pan-American Film Policy during World War II” en Gisela Cramer y Ursula Prutsch, *¡Americas Unidas!*, Madrid.

Berger, Peter L. y Luckmann, Thomas (1968), *La construcción social de la realidad*, traduc. Silvia Zuleta, Buenos Aires, Amorrortur Editores.

Bokser Liwerant, Judit (2008), “Identidad, diversidad, pluralismo(s). Dinámicas cambiantes en los tiempos de globalización” en Bokser Liwerant, Judit y Velasco Cruz, Saúl (coordinadores), *Identidad, sociedad y política*, México, UNAM.

Bolton, Christopher (2018), *Interpreting Anime*, Minneapolis, Universidad de Minnessota.

Borjas, Beatriz (2007), *Lenguaje y pensamiento*, Caracas, UNESCO.

Bouchard, Michel y Podyakova, Tatiana (2015), “Russian animated films and nationalism of the New Millenium: The Phoenix rising from the ashes” en Beeler, Karin y Beeler Stan (editors), *Children`s Film in the Digital Age. Essays on audience, adaptation and consumer culture*, Jefferson, McFarland and Company, Inc. Publishers.

Bourdieu, Pierre (2000), “Sobre el poder simbólico” en *Intelectuales, política y poder*, Buenos Aires, UBA.

Bravo Vergara, José Jesús y Sigala Gómez, Miguel Ángel (2014), “Constructivismo” en Schiavon Uriegas, Jorge Alberto, *et. al. Teorías de las Relaciones Internacionales en el siglo XXI: Interpretaciones críticas desde México*, México, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla/El Colegio de San Luis A. C./Universidad Autónoma de Nuevo León.

Brown, Noel (2017), *The children's film. Genre, nation and narrative*, Nueva York, Columbia University Press.

Carmona, Ramón (1993), *Cómo se comenta un texto fílmico*, México, Red Editorial Iberoamericana México.

Casetti, Francesco y Di Chio, Federico (1991), *Como analizar un film*, Barcelona, Ediciones Paidós.

Crossman, R. H. S. (1986), *Biografía del Estado moderno*, México, Fondo de Cultura Económica.

Grocio, Hugo (1925), *Del derecho de la guerra y de la paz*, Madrid, Editorial Reus.

Delgado, César (1997), “Nacionalismo” en Orozco, José Luis y Dávila, Consuelo (compiladores), *Breviario político de la globalización*, México, Fontamara/UNAM.

Del rey Morató, Javier (1996), *Democracia y posmodernidad. Teoría general de la información y comunicación política*, Madrid, Editorial Complutense.

Díaz Castro, Lorena Eiliana (2012), *Teorías de la comunicación*, México, Red Tercer Milenio.

Dinnie, Keith (2008), *Nation Branding. Concepts, Issues, Practice*, Oxford, Elsevier-BH.

Domenech, Jean-Marie (1981), “La violencia” en Domenech, Jean-Marie, *et. al., La violencia y sus causas*, Paris, UNESCO.

Duch, Lluís (2012), *Religión y comunicación*, Madrid, Fragmenta Editorial.

Edgar-Hunt, Robert, Marland, John, Rawle, Steven (2010), *The language of film*, Londres, AVA Academia.

Fukuyam, Francis (1992), *El fin de la Historia y el último hombre*, traduc. P. Elías, Buenos Aires, Editorial Planeta.

Hegel, Friedrich (1968), *Filosofía del Derecho*, Buenos Aires, Editorial Claridad, Buenos Aires.

Huntington, Samuel (1998), *El choque de civilizaciones y la reconfiguración del orden mundial*, traduc. José Pedro Tosaus, México, Editorial Paidós.

Jones, Diana Wynne (2013), *El castillo ambulante*, Querétaro, Berenice.

García-Merás, Lydia (2007), “Colectivos de cine y cine militante (1967-1981)” en *Desacuerdos. Sobre arte, política y esfera pública en el Estado Español*, Andalucía, Universidad Internacional de Andalucía.

Geertz, Clifford (1987), *La interpretación de las culturas*, traduc. Alberto L Baxio, Barcelona. Gedisa.

Gutiérrez Pantoja (1997), Gabriel, *Metodología de las ciencias sociales I*, México, segunda edición, Oxford University Press.

Hall, Stuart (2003), “Introducción: ¿quién necesita identidad?” en Hall, Stuart y Du Gay, Paul (compiladores), *Cuestiones de identidad*, Buenos Aires, Amorrortu Editores.

Icaza, Rosalba (2013), “Acercamientos radicales a las relaciones internacionales” en Legler, Thomas, Santa Cruz, Arturo y Zamudio González, Laura, *Introducción a las relaciones internacionales: América Latina y la Política Global*, México, Oxford University Press.

Jahn, Beate (2003), “The power of cultura in International Relations” en Gienow-Hecht, Jessica y Schumacher, Frank, *Cultur and international history*, Nueva York, Berghahn Books.

Kant, Immanuel (2018), *Hacia la paz perpetua*, Madrid, Ediciones Alamanda.

Lapid, Yosef (1997), “Culture’s Ship: Returns and departures in International Relations Theory” en Lapid, Yosef y Kratochwil, Friedrich (editores), *The return of cultura and identity in IR Theory*, Colorado, Lynne Rienner Publishers.

Marchand, Marianne Helena y Meza Rodríguez, Edmundo (2014), “Postcolonialismo/Estudios decoloniales y las Relaciones Internacionales” en Schiavon Uriegas, Jorge Alberto, *et. al. Teorías de las Relaciones Internacionales en el siglo XXI: Interpretaciones críticas desde México*, México, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla/El Colegio de San Luis A. C./Universidad Autónoma de Nuevo León.

Martínez-Zalce, Graciela (2016), *Instrucciones para salir del limbo. Arbitrario de representaciones audiovisuales de la frontera en América del Norte*, México, CISAN-UNAM.

Mezzadra, Sandro (2008), “Introducción” en Mezzadra, Sandro (compilador), *Estudios postcoloniales. Ensayos Fundamentales*, Madrid, Traficantes de Sueños.

Mingst, Karen (2006), *Fundamentos de las relaciones internacionales*, México, CIDE.
Nicolson, Harold (1994), *La diplomacia*, trauc. Adolfo Álvarez, México, tercera edición, Fondo de Cultura Económica.

Norris, Stephen M. (2012), *Blochbuster History in the New Russia. Movies, memories and patriotism*, Bloomington, Indiana University Press.

Nye, Joseph S. (1991), *La naturaleza cambiante del poder norteamericano*, traduc. Cristina Piña, Buenos Aires, Grupo Editorial Latinoamericano.

Olivé, León (2012), *Multiculturalismo y pluralismo*, México, UNAM.

Orozco, José Luis (1992), “El liberalismo en los tiempos del fin de la historia” en Rosa Cusminsky (ed.), *Mito y realidad de la declinación de Estados Unidos*, México, CISAN-UNAM.

Orozco, José Luis (1997), “Americanismo” en Orozco, José Luis y Dávila, Consuelo (compiladores), *Breviario político de la globalización*, México, Fontamara/UNAM.

Ortega, Carlos (2015), “Diplomacia cultural, ¿para qué?” en César Villanueva (coord.), *Una nueva diplomacia cultural para México*, México, Universidad Iberoamericana.

Pardo, Emmanuel A. (2012), “No retratos de Latinoamérica: Disney y su trabajo para la Oficina de Asuntos Interamericanos (1941-1964)” en *Huellas de Estados Unidos. Estudios, perspectivas y debates desde América Latina*, Buenos Aires.

Peredo Castro, Francisco (2011), *Cine y propaganda para América Latina. México y Estados Unidos en la encrucijada de los años cuarenta*, México, CISA-CIALC-UNAM.

Pulecio Mariño, Enrique (2010), *El cine: análisis y estética*, Bogotá, Ministerio de Cultura del de la República de Colombia.

Ricoeur, Paul (2004), *Tiempo y Narración I. Configuración del Tiempo en el relato histórico*, traduc. Agustín Neira, México, Siglo XXI.

Robles, Manuel (2013), *Antología de estudios Ghibli: de los Yamada a Kokuriko (1999-2011). Volumen 2*, Canarias, Asociación Cultural del Cómic.

Rosenstone, Robert A. (2008), “Inventando la verdad histórica en la gran pantalla” en Gloria Camarero, et al (eds), *Una ventana indiscreta. La historia desde el cine*, Madrid, Ediciones JC.

Sadoul, Georges (2004), *Historia del cine mundial*, México, Siglo XXI.

Said, Edward (2003), “Crisis [en el orientalismo]”, en Araújo, Nara y Delgado, Teresa, *Textos de teorías y crítica literarias. Del formalismo a los estudios postcoloniales*, México, UAM.

Sánchez Guitián, José Miguel (2012), *Marca país: España una marca líquida*, Madrid, ESIC Editorial.

Santa Cruz, Arturo (2009), “Introducción” en Santa Cruz, Arturo, *El constructivismo y las relaciones internacionales*, México, CIDE, 2009.

Santa Cruz, Arturo (2013), “Constructivismo” en Legler, Thomas, Santa Cruz, Arturo y Zamudio González, Laura, *Introducción a las relaciones internacionales: América Latina y la Política Global*, México, Oxford University Press.

Schmitt, Carl (2001), “La relación entre los conceptos de ‘guerra’ y ‘enemigo’” en Aguilar, Héctor Orestes (compilador), *Carl Schmitt, teólogo de la política*, México, Fondo de Cultura Económica.

Seabury, Paul (1963), *Power, Freedom and diplomacy*, Nueva York, Random House.

Smouts, Marie-Claude (2007), “Le Postcolonial pour quoi faire” en Smouts, Marie-Claude y Balandier, Georges (directores), *La situation postcoloniale. Les postcolonial studies dans le débat français*, Paris, Sciences Po Le Presses.

Sorlin, Pirre (1985), *Sociología del cine. La apertura para la historia del mañana*, traduc. Juan José Utrilla, México, Fondo de Cultura Económica.

Sorlin (2008), “Cine e historia, una relación que hace falta repensar” en Gloria Camarero, et al (eds), *Una ventana indiscreta. La historia desde el cine*, Madrid, Ediciones JC.

Todorov, Tzentan (1998), *La conquista de América. El problema del otro*, México, Siglo XXI.

Tuvilla Rayo, José, (2004), “Cultura de paz y Educación” en Molina Rueda, Beatriz y Muñoz Muñoz, Francisco (editores), *Manual de Paz y Conflictos*, Granada, Universidad de Granada/ Instituto de la Paz y los Conflictos.

Valantin, Jean Michel (2008), *Hollywood, el Pentágono y Washington. Los tres autores de una estrategia global*, Barcelona, Laertes.

Villanueva Rivas, César (2013), “Relaciones internacionales y cultura: entre el conflicto y convergencia globales” en Legler, Thomas, Santa Cruz, Arturo y Zamudio González, Laura, *Introducción a las relaciones internacionales: América Latina y la Política Global*, México, Oxford University Press.

Waltz, Kenneth (1997), *Theory of international politics*, Berkeley, University of California.

Wendt, Alexander (1997), “Identity and structural change in International Politics” en Lapid, Yosef y Kratochwil, Friedrich (editores), *The return of cultura and identity in IR Theory*, Colorado, Lynne Rienner Publishers.

Wendt, Alexander (2009), “La anarquía es lo que los estado hacen de ella: La construcción social de la política de poder” en Santa Cruz, Arturo, *El constructivismo y las relaciones internacionales*, México, CIDE.

Zamorano Rojas, Alma Delia (2018), “Breve panorama del cine de animación mexiacano” en Zamorano Rojas, Alam Delia y Ortega Mantecón, Alfonso (coordinadores), *La niñez en el cine mexicano*, México, UP/Editorial Notas Universitarias.

Zaplana, Andrés (2003), “Educar para la paz a través del cine de guerra” en *Pedagogía social. Revista interuniversitaria*, Barcelona, Sociedad Iberoamericana de Pedagogía Social.

Zemelman, Hugo (2005), *Voluntad de Conocer. El sujeto y su pensamiento en el paradigma crítico*, Madrid, Antropos.

Revistas y publicaciones

Allan, Pierre (2001), “Ontologías y explicaciones en la Teoría de las Relaciones Internacionales” en *Revista Ciencia Política*, Santiago, Pontificia Universidad Católica de Chile.

Arriola, Jonathan (2013), “El constructivismo: su revolución onto-epistemológica en Relaciones Internacionales” en *Revista Opinião Filosófica*, Brasil, Sociedade Hegel Brasileira.

Barrientos Felipa, Pedro (2014), “El desarrollo de la marca país: bases para posicionarse a través de exportaciones no tradicionales” en *Revista de Finanzas y Política Económica*, Bogotá, Universidad Católica de Colombia.

Boron Atilio y González, Sabrina (2003), “¿Al rescate del enemigo? Carl Schmitt y los debates contemporáneos de la teoría del estado y la democracia” en Borón, Atilio, *Filosofía política contemporánea. Controversias sobre civilización, imperio y ciudadanía*, Buenos Aires, CLACSO.

Briallard, Philippe (1984), “Las ciencias sociales y el estudio de las relaciones internacionales” en *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, París, UNESCO.

Cano Calderón (1993), Amelia, “Enseñar el lenguaje del cine. Cine infantil”, *Repositorio*, Coruña, Universidad de Coruña.

Demarchi, Pablo, Martínez, Alejandra, Domínguez, Lucía, Formigoni, Darío, Peralta Heliana (2014), “Representaciones sociales en el cine infantil. Nacionalidad, raza, cultura y clase en ‘El Rey León’”, en *Aposta Revista de Ciencias Sociales*, Madrid.

Digón Regueiro, Patricia (2006), “El caduco mundo de Disney: propuesta de análisis crítico en la escuela” en *Revista Científica de Comunicación y Educación*, Madrid, Grupo Comunicar Ediciones.

García Canclini, Néstor (2007), “Qué son los imaginarios y cómo actúan en la ciudad?” en *Revista Eure*, número 99, Santiago.

Fukuyama, Francis (1995), "Reflections on the End of History. Five Years Later" en *History and Theory*, Middletown, Universidad Wesleyana.

Huntington, Samuel (1993), "The clash of Civilizations?" en *Foreign Affairs*, Nueva York, Council of Foreign Relations.

Huntongton, Samuel (1997), "The erosion of american national interest" en *Foreign Affairs*, Nueva York, Council of Foreign Relations.

Martínez-Zalce, Graciela (2006), "El enemigo en la frontera: *Canada Bacon* y *South Park: Bigger, Longer and Uncut*, dos productos filmicos de los noventa", México, UAM-Azacapotzalco.

Miranda, Carlos E. (1984), "Hobbes y la anarquía internacional" en *Revista de Ciencia Política*, Santiago, Pontificia Universidad Católica de Chile.

Mohamed, Jalid (1989), "La India es el país que más filmes produce", en *El correo: La india. Una milenaria nación en marcha*, Paris, UNESCO.

Molina y Vedia, Silvia (1998), "Disney en México: observaciones sobre la integración de objetos de la cultura global en la vida cotidiana" en *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM.

Nye, Joseph S. (2009), "Get Smart: Combining hard and soft power" en *Foreign Affairs*, Nueva York, Council on Foreign Relations.

Osorio, Angélica del Pilar y Rodríguez (2010), Victor Manuel, "Cine y pedagogía: reflexiones a propósito de la formación de maestros" en *Praxis y Saber, Revista de Investigación y pedagogía*, Colombia, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

Peredo Castro, Francisco (2017), "Entre competencia y cooperación. La guerra no declarada entre las cinematografías iberoamericanas (1910-1980)" en *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo*, Santiago de Compostela, Universidad de Santiago de Compostela.

Ramírez Leyva, Elsa M. (2009), "¿Qué es leer? ¿Qué es la lectura?" en *Investigación Bibliotecológica*, México, Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, UNAM.

Reus-Smit, Chirstian (2012), "Leyendo la historia con una mirada constructivista" en *Relaciones Internacionales*, Madrid, Universidad Autónoma de Madrid.

Sandoval Santana, Roberto (2006), "Fukuyama-Huntington" en *Revismar*, Santiago, Armada de Chile.

Ricoeur, Paul (2000), "Narratividad, fenomenología y hermenéutica" en *Anàlisi. Quadens de Comunicació i Cultura*, Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña.

Rodríguez Rosell, María del Mar y Melgarejo Moreno, Irene (2009), “Cine infantil: aproximación a una definición”, *Doxa Comunicación*, Madrid, Universidad CEU San Pablo.

Sorlin, Pierre (2005), “El cine, reto para el historiador”, en *Istor*, México, CIDE.

Soto Cano, María (2006), “El nacimiento y desarrollo del cine infantil en España y el Certamen Internacional de cine para niños de Gijón (1963-1968)” en *Liño. Revista de Historia de Arte*, Universidad de Oviedo.

Zaplan, Andrés (2003), “Educar para la paz a través del cine de guerra” en *Pedagogía social. Revista interuniversitaria*, Barcelona, Sociedad Iberoamericana de Pedagogía Social.

Fuentes Electrónicas

Arjun: The Warrior Prince, a failed promise (2012), Business Today <https://www.businesstoday.in/lifestyle/off-track/arjun-the-warrior-prince-review/story/184863.html>

Brasil y la Reforma (2019), Ministerio de Relaciones Exteriores de Brasil, <http://csnu.itamaraty.gov.br/es/brasil-y-la-reforma>

Brave, la última de las películas de Pixar, es lo mejor del 2012 en animación. Conoce la historia de Mérida (2012), la princesa rebelde, en Cine Premier <https://www.cinepremiere.com.mx/21581-review-cine-valiente.html>

Cinema Data Release (2015), UNESCO <http://uis.unesco.org/en/news/cinema-data-release>

Cobos, Tania Lucía (2010), “Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina” en Razón y Palabra. Revista Electrónica de Comunicación, Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046>

Creative Cities Network (2019) <https://es.unesco.org/creative-cities/creative-cities-map>

Cuadra Rojas, Álvaro (2013), “La guerra fría y la détente”, en Revista Electrónica Cooperativa Chile <http://blogs.cooperativa.cl/opinion/politica/20130102091854/la-guerra-fria-y-la-detente/>

Crisóstomo Gálvez, Raquel (2011), “Walt Disney en el frente: propaganda bélica y animación” https://www.academia.edu/1778128/Walt_Disney_en_el_frente_propaganda_b%C3%A9lica_y_animaci%C3%B3n?auto=download

Davalovszky, Csilla (2009), “La diplomacia pop: una mirada a la diplomacia cultural japonesa”, Real Instituto el Cano

http://www.realinstitutoelcano.org/wps/portal/rielcano_es/contenido?WCM_GLOBAL_CONTENT=/elcano/elcano_es/zonas_es/lengua+y+cultura/ari86-2009

De Arístegui, Gustavo (2015), “La india del siglo XXI”, en Estudios de Política Exterior <https://www.politicaexterior.com/articulos/economia-exterior/la-india-del-siglo-xxi/>

Descubre el secreto del éxito de los dibujos animados rusos en el extranjero (2018), Sputnik News <https://mundo.sputniknews.com/sociedad/201809171082040794-porque-son-populares-dibujos-animados-rusos/>

Domestic Grosses (2018), Box Office Mojo, <https://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?p=.htm&yr=2018>

El cine y las producciones brasileñas dan la espalda a la crisis (2017), en *El País* https://elpais.com/cultura/2017/01/05/actualidad/1483654660_439512.html

Evans, Gareth (2018), “¿Qué fue la Guerra Fría y por qué algunos dicen que puede resurgir con el enfrentamiento entre Occidente y Rusia tras el caso Sergei Skripal?” en BBC Mundo <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-43555075>

Fernandes Mendes, Natasha (2016), “Imagine uma menina com cabelos de Brasil: a construção da identidade numa perspectiva multicultural” en *Tramas para reencantar o mundo*, Colegio Pedro II <http://cp2.g12.br/ojs/index.php/tramas/article/view/1100>

Fisher, Max y Taub, Amanda (2017), “Análisis: El récord de la violencia en México es una crisis que comenzó hace 20 años” en *The New York Times* https://www.nytimes.com/es/2017/10/28/violencia-mexico-interpreter-homicidios-record/?rref=collection%2Fsectioncollection%2Fnyt-es&action=click&contentCollection=guerra-contra-el-narco®ion=stream&module=stream_unit&version=latest&contentPlacement=2&pgtype=collection

García Prieto, Mateo (2012), “No todo es Bollywood en el cine indio”, en Estudios de Política Exterior <https://www.politicaexterior.com/articulos/economia-exterior/no-todo-es-bollywood-en-el-cine-indio/>

Guillermo del Toro anuncia centro de animación en Guadalajara (2019), *El Sol de México*, <https://www.elsoldemexico.com.mx/cultura/cine/guillermo-del-toro-anuncia-centro-de-animacion-en-guadalajara-3166689.html>

Entrevista a Brenda Chapman (2013), en *Huffpost* https://www.huffingtonpost.com/brenda-chapman/staying-true-to-merida_b_3322472.htm

Haurelhuk, Felipe (2015), “Animación en Brasil”, en *Solomonos Magazine* <https://solomonos.com/home/animacion-en-brasil/>

Helly, Denise (2007), “Logros y limitaciones del multiculturalismo canadiense” en *Estudios de Política Exterior* <https://www.politicaexterior.com/articulos/politica-exterior/logros-y-limitaciones-del-multiculturalismo-canadiense/>

Historia de la animación rusa (2019), Casa Rusia, 2019 <http://casarusia.com/2008/09/historia-de-la-animacion-rusa.html>

History of CIFEJ (2019), CIFEJ <http://www.cifej.com/page/24/History-of-CIFEJ>

Kinsman, Jeremy (2007), “Intereses y valores en la política exterior de Canadá”, en *Estudios de Política Exterior* <https://www.politicaexterior.com/articulos/politica-exterior/intereses-y-valores-en-la-politica-exterior-de-canada/>

La industria del anime hizo en 2017 más de 200.000 millones de yenes (2018), en Nippon.com <https://www.nippon.com/es/features/h00279/>

La Matatena (2019) <https://www.lamatatena.org/inicio.html#c15575>

Las 20 películas más taquilleras de la Historia del Cine (2015), *Forbes* <http://forbes.es/listas/6677/las-20-peliculas-mas-taquilleras-de-la-historia-del-cine/>

Menchú, Rigoberta (2016), “El mundo requiere mentes y mensajes positivos”, en *El Sol de México* <https://www.elsoldemexico.com.mx/mexico/El-mundo-requiere-mentes-y-mensajes-positivos-Rigoberta-M%C3%A9nchu-172507.html>

Mendelson, Scott, “Review: Brave (2012) Is Pixar’s Most Impersonal and Least Consequential Film and a More Troubling Failure Than Cars 2” en HuffPost https://www.huffpost.com/entry/review-brave-2012_b_1620964

Mihailovic, Dejan (2008), “Geopolítica y orden global: posibilidades para un nuevo meridionalismo” en *Razón y Palabra. Revista Electrónica de Comunicación*, Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520738002>

Miyazaki (2005), Entrevista del Newsweek <https://www.newsweek.com/positive-pessimist-119801>

Moctezuma, Tania (2012), Children’s Film Society, <https://enfilme.com/cine-y-clubes/blog/childrens-film-society-india>.

Moreno, Ricardo (1981), “Los países escandinavos, entre el neutralismo y la integración en Occidente” en *El País* https://elpais.com/diario/1981/09/24/internacional/370130409_850215.html

Navarro Herrera, Cecilia Mónica (2014), “Cine antibélico animado: ¿Qué es la guerra?” en *El ojo que piensa. Revista de cine iberoamericano*, Universidad de Guadalajara <http://www.elojoquepiensa.cucsh.udg.mx/index.php/elajoquepiensa/article/view/200F>

Norway's international image (2014) , Ministerio del Interior de Noruega https://www.regjeringen.no/en/aktuelt/norway_reputation/id2340387/

Pescetti, Luis (2014), "El poeta danés: el secreto de un narrador folk y moderno" en Luis Pescetti <https://www.luispescetti.com/el-poeta-danes/>

Robehmed, Natalie (2015), "Las 10 películas animadas más taquilleras... y 'Minions'", Forbes, 2015 <https://www.forbes.com.mx/las-10-peliculas-animadas-mas-taquilleras-y-minions/>

Príncipe Vladimir (2006), Today http://today.od.ua/Knyaz_Vladimir/

Qué hay detrás de la caída en las ventas de Mattel, y porque México es el país más afectado (2018), BBC Mundo/Animal Político <https://www.animalpolitico.com/2018/07/caida-de-ventas-mattel-mexico-pais-mas-afectado/>

Refugiados, Naciones Unidas (2019) <https://www.un.org/es/sections/issues-depth/refugees/index.html>

Reportan boletos agotados para estreno de 'Avengers: Endgame' (2019), Forbes <https://www.forbes.com.mx/reportan-boletos-agotados-para-estreno-de-avengers-endgame/>

Roy, Marie-Josée (2014), "Quand Rock Demers raconte les Contes pour tous" en HuffPost Québec https://quebec.huffingtonpost.ca/2014/11/22/quand-rock-demers-raconte-les-contes-pour-tous_n_6203878.html

Russian History (2019), Russianpedia, RT News <https://russiapedia.rt.com/russian-history/>
Saltz, Rachel (2012), "An animated Mahabharata Story" en *The New York Times* <http://www.nytimes.com/2012/05/25/movies/arjun-the-warrior-prince-by-arnab-chaudhuri.html>

Sorlin, Pierre (2017), "Historia del cine e historia de las sociedades", Universidad de Barcelona <http://www.publicacions.ub.edu/bibliotecadigital/cinema/filmhistoria/Art.P.Sorlin.pdf>

Shvaliova, Tatiana (2019), "La animación soviética: no ideológica pero si enigmática" en Revista Digital Desocupado <http://revistadesocupado.com/noticias/ensayo?n=58b8da735451f92fc4c2dac3ad18f20c>

The Walt Disney Company (2019), Finanzas Yahoo <https://es-us.finanzas.yahoo.com/quote/DIS/financials?ltr=1>

Timofeev, Ivan, Kortunov, Andrey y Utkin, Sergei (2017), "El lugar de Rusia en el mundo", <https://www.politicaexterior.com/articulos/politica-exterior/el-lugar-de-rusia-en-el-mundo/>

Tinajero Gaecía, Itzel (2013), “El increíble castillo vagabundo. En busca de la paz y la madurez” <http://www.cinent.com/columnas/columna-itzel/1790-el-increible-castillo-vagabundo-en-busca-de-la-paz-y-la-madurez>

The russian animation rises from ashes, en *The Moscow Times* (2015) <https://themoscowtimes.com/articles/russian-animation-rises-from-ashes-of-1990s-46842>

The Walt Disney Studios History, Studios Disney (2019) <https://studioservices.go.com/disneystudios/history.html>

UNESCO <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/>

Vázquez, Luis (2013), “La National Film Board y su división de animación” en ENFILME <https://enfilme.com/ciniciados/animacion/del-frame-al-byte/la-national-film-board-de-canada-y-su-division-de-animacion>

Von Clausewitz, Karl, *De la guerra*, en línea: <http://lahaine.org/amauta/b2-img/Clausewitz%20Karl%20von%20-%20De%20la%20guerra.pdf>

Wong, Jessica (2011), “Entrevista a Cameron Bailey: Masala Movies”, CBC News <https://www.cbc.ca/news/entertainment/masala-movies-1.1126273>

<http://www.nuevimirada.com/>

<https://www.sortiraparis.com/loisirs/cinema/articles/135484-festival-cinema-telerama-2019-pour-les-enfants>

<https://fifem.com/>

<https://www.fceq.ca/>

<http://audnews.com/best-childrens-film-festivals-in-the-states/>

Tesis

Aguilar Campos, Citlaly (2014), *De la reproducción a la representación: el papel testimonial y comunicativo de la obra de arte erótica contemporánea (Balthus, Freud y Yuskavage)*, Tesis de doctorado en Ciencias Políticas y Sociales, México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM.

García Núñez, Marcela Itzel (2018), *Películas contemporáneas de ficción para la niñez en Latinoamérica (identidad a través de la diversidad fímica)*, Tesis de doctorado en Ciencias Políticas y Sociales, México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM.

Filmografía

Saludos amigos (1942), Ferguson, Norman, *et al.* (directores), Walt Disney Pictures.

Los tres caballeros (1944), Ferguson, Norman (director), Walt Disney Pictures.

La tumba de las luciérnagas (1988), Takahata, Isao (director), Studio Ghibli.

La sirenita (1989), Clements, Ron y Musker, John (directores), Walt Disney Pictures.

El rey león (1994), Allers, Rogers y Minkoff, Rob (directores), Walt Disney Pictures.

Pocahontas (1995), Gabriel, Mike y Goldberg, Eric (directores), Walt Disney Pictures.

Toy Story (1995), Lasseter, John (director), Pixar Animation Studios.

Mulan (1998), Cook, Barry y Bancroft, Tony (directores), Walt Disney Pictures

Toy Story 2 (1999), Lasseter, John (director), Pixar Animation Studios.

Harry Potter y la piedra filosofal (2001), Columbus, Chris (director), Warner Bros.

Las crónicas de Narnia: el león, la bruja y el ropero (2005), Adamson, Andrew (director), Walt Disney Pictures.

El poeta danés (2006), Kove, Torill (directora), National Film Board of Canada.

Príncipe Vladimir (2006), Kulakov, Yuri (director), Cascade-film.

Imagina una niña con cabellos de Brasil (2010), Bersot, Alexandre (director), Alexandre Bersot.

Toy Story 3 (2010), Unkrich, Lee (director), Pixar Animation Studios.

Valiente (2012), Andrews, Mark, Chapman, Brenda y Purcell, Steve (directores), Pixar Animation Studios.

Arjun: el príncipe guerrero (2012), Chaudhuri, Amab (director), Walt Disney Pictures India.

¿Qué es la guerra? (2013), Beltrán, Luis (director), IMCINE.

Frozen (2013), Buck, Chris y Lee, Jennifer (directores), Walt Disney Animation Studios.

El viento se levanta (2013), Miyazaki, Hayao (director), Studio Ghibli.

Maléfica (2014), Stromberg, Robert (director), Walt Disney Pictures.

La cenicienta (2015), Branagh, Kenneth (director), Walt Disney Pictures.

Los minios (2015), Coffin, Pierre y Balda, Kyle (directores), Universal Studios

La vida de un calabacín (2016), Barras, Claude (director), Gebeka Films

Moana (2016), Clements, Ron y Musker, John (directores), Walt Disney Animation Studios.

Logan (2017), Mangold, James (director), 20th Century Fox.

Coco (2017), Unkrich, Lee (director), Pixar Animation Studios.

Pantera Negra (2018), Coogler, Ryan (director), Marvel Studios.

Capitana Marvel (2019), Boden, Anna y Fleck, Ryan (directores), Marvel Studios.

Toy Story 4 (2019), Cooley, Josh (director), Pixar Animation Studios.

Avengers: Endgame (2019), Russo, Anthony y Russo, Joe, Marvel Studios.