



UNIVERSIDAD LASALLISTA BENAVENTE
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
CLAVE 8793-24

ANÁLISIS SOCIOSEMIÓTICO
DE LA PELÍCULA MONSTERS, INC.

TESINA

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:
CHRISTIAN ALBERTO CHÁVEZ GARCÍA

ASESOR:
L.C.C. GUILLERMO GARCÍA RODRÍGUEZ

CELAYA, GTO.

MARZO, 2014



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.

Con todo mi afecto para todas aquellas personas que hicieron cualquier cosa en la vida para que yo pudiera llevar a la realidad mis fantasías, por motivarme y darme la mano cuando más lo necesitaba, por enseñarme que somos nuestro propio monstruo y que día a día escribimos nuestro propio cuento.

A ustedes por siempre mi corazón y mi profundo agradecimiento.

ÍNDICE

Introducción

Capítulo I Monsters Inc. Estudios Pixar.

1.1 Los dibujos animados y sus técnicas	1
1.2 Cine animado por un Ordenador	2
1.3 Radiografía de Pixar	4
1.3.1 Jhon Lasseter, precursor de la animación	4
1.4 Alianza Walt Disney-Pixar	5
1.5 Largometrajes Animados	6
1.5.1 Toy Story 1	6
1.5.2 Bichos	7
1.5.3 Toy Story 2	8
1.6 Monsters Inc	8
1.6.1 Sinopsis	8
1.6.2 Idea y Equipo Técnico	10
1.6.3 Innovación Tecnológica	11
1.6.4 Música	12

Capítulo II Planteamiento del Modelo Sociosemiótico.

2.1 Concepto de Semiótico	13
2.1.1 Ramas de la Semiótica	15
2.2 Principales Escuelas de la Semiótica	16
2.2.1 Ferdinand De Saussure	17
2.2.2 Charles Sanders Pierce	18
2.2.3 Vladimir Propp	21
2.3 Códigos Culturales	25

Capítulo III Principios para la Construcción del Modelo de Análisis.

3.1 Relación mensaje-espectador	27
3.1.2 Interpretación de los Mensajes	29
3.2 El Relato	31
3.2.1 Niveles del Relato	32
3.3 Concepción de Monstruos	34
3.3.1 Visión de lo Grotesco y Monstruoso	35

Capítulo IV Modelo de Análisis de los elementos Argumentativos.

4.1 Análisis de los personajes principales	38
4.1.1 Sulley	38
4.1.2 Mike	40
4.1.3 Boo	41
4.1.4 Randal	43
4.1.5 Waternoose	44
4.1.6 Celia	46
4.1.7Roz	47
4.2 Análisis de las locaciones de Monsters Inc	49
4.3 Método de Estudio de Vladimir Propp	52
4.4 Monstruos ¿Buenos o Malos?	57

Conclusión

Bibliografía

INTRODUCCIÓN

A lo largo de mi niñez era común encontrar películas de cuentos de hadas, las clásicas historias en donde la princesa tenía la mala suerte de tener una vida desdichada y lo único que esperaba era que el príncipe la salvara de su desgracia para juntos vivir felices por siempre.

Por otro lado también podíamos ver a animales que adoptaban características y sentimientos humanos y sobre todo nos enseñaban a través de sus aventuras y siempre con el valor de la amistad.

Pero un personaje que nunca podía faltar era el villano clásico, ser que siempre podía contar con características particulares, que con tan solo verlo sabíamos que no se traía nada bueno.

Una risa malvada, el ceño fruncido o algún defecto físico hacían que este ser particular rondara por la ciudad viendo la forma de acabar con la tranquilidad de ella.

Cambian de formas, apariencia y género; pueden ser animales, personas, seres sobrenaturales pero siempre la trama que brindan al espectador han sido durante años coincidentes, todas hasta hace poco se nutrieron de las narraciones propias de los cuentos de autores clásicos como Esopo, Collodi o los hermanos Grimm.

Pero eso sí por más malo que fuera el villano siempre el bien lograba vencerlo.

Pero con el paso del tiempo y en una sociedad globalizada, por cuánto tiempo la niñez aceptaría este tipo de historias, en donde la trama se tenía que adaptar a un modo demasiado simple para que no costara trabajo absorber la moraleja de la película.

De ahí surge la idea de querer hacer un análisis sobre una cinta animada para niños, que innovó con la mayoría de los significados que teníamos en esa

época sobre estas películas, rompiendo esquemas sobre los Monstruos y su forma de verlos y sobre todo llegando a su fin último, volver a cautivar a su público y reforzando el status que la empresa ya tenía.

Hay que tener en cuenta que el receptor está condicionado por valores determinados, experiencias emocionales o conceptos aprendidos en los que se basaran para juzgar y ubicarse en el mundo.

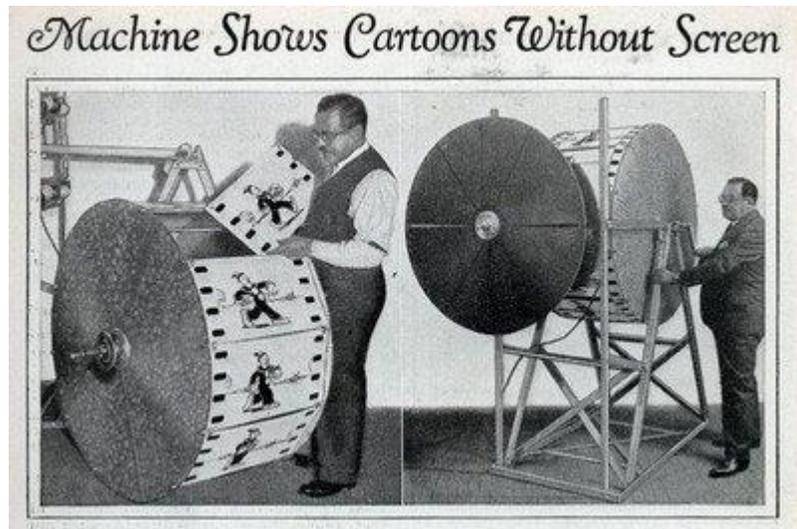
Así que una ciencia que nos va a ayudar a conocer más la forma de pensar del receptor y a encontrar el significado para poder analizar las significaciones, es la Semiótica, de ahí que me decidiera a basarme principalmente en ella para poder indagar cada personaje y la trama de la película y para poder hacer un análisis adecuado de ella.

CAPÍTULO I

MONSTERS INC, ESTUDIOS PIXAR.

1.1 Los dibujos animados y sus técnicas

De acuerdo con Halas J. desde los inicios del cine, los dibujantes descubrieron que tenían la posibilidad de recrear movimiento por medio de la realización de una serie de dibujos que, proyectados en la pantalla, generaban la ilusión óptica de un movimiento natural y continuo.



A través de la historia del cine, es posible observar los resultados obtenidos por un buen número de dibujantes y caricaturistas, en torno a la puesta en práctica de la técnica de animación.

“Las películas animadas corresponden a una serie de fotografías de cada uno de los dibujos sobre celuloide que representan las distintas fases del movimiento, cada fase de movimiento ocupa una veinticuatroava parte de segundo.”¹

¹ HALAS, J. “Técnicas de dibujos animados”. Ed. Omega S.A. Barcelona. 1980, p.13

El creador de los dibujos animados debe de ver todo movimiento desde una perspectiva de continuidad y plasmar en papel las distintas fases de la acción, cuadro por cuadro.

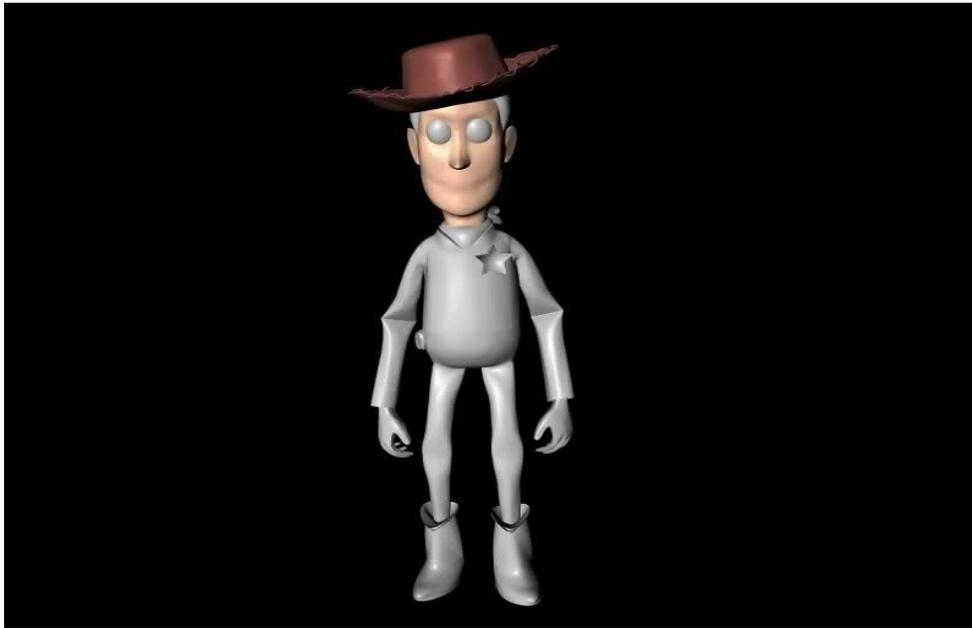
Los elementos más resaltantes de los dibujos animados son precisamente los movimientos y la animación, al igual que la narración visual, duración de escenas, secuencia, montaje, diálogos, ritmo, etc. Los efectos cinematográficos corresponden un reflejo de la magia del cine.

Según Halas los dibujos animados requieren el uso de técnicas cinematográficas, combinadas con las propias del movimiento dentro de la naturaleza, es decir de todo lo que rodea al animador para transformar algo estático en algo totalmente vivo.

Una de las funciones de las caricaturas es la expresividad. A través de esta se manifiestan las personalidades de los personajes con eficacia y rapidez; dejando claro desde el comienzo del filme que tipo de personaje es cada uno, cuál es su metodología para alcanzar sus propósitos, cuáles son sus valores e intereses.

1.2 Cine animado por un ordenador

Desde mediados de los sesentas la animación creada por computadoras comenzó a desarrollarse en países como Estados Unidos y Gran Bretaña. Con ayuda del ordenador y de programas especializados para animar se pueden crear personajes, escenarios y situaciones propias de los dibujos animados.



Con relación de las películas de animación producidas por computadoras y el desarrollo que han experimentado, se puede afirmar que actualmente el mundo experimenta el quinto periodo de animación, que se distingue por los filmes creados por computadoras.

Estudios de la talla de Pixar, Dream Works y Blue Sky (socios de Fox) han sido los promotores en este tipo de animaciones.

A través de sus creaciones han logrado un perfecto equilibrio entre las cualidades artísticas y técnicas de un animador, junto con las ventajas que ofrecen los programas por computadoras referidos a este ámbito.

Estos han sido partícipes de una intensa lucha para conquistar nuevas técnicas y por buscar constantemente el perfeccionismo digital. Sus producciones demuestran los avances que se han alcanzado en materia de efectos especiales, despliegue de píxeles y de bytes.

1.3 Radiografía de Pixar.

Es la empresa pionera en la animación en 3D, surgió en el año de 1986, de la mano de Steve Jobs, que compró el departamento de efectos por ordenador de la compañía Lucas Film y lo convirtió en una empresa independiente.

En ese entonces, la nueva empresa contaba con 40 empleados aproximadamente, dirigidos por Ed Catmull y John Lasseter, líderes en el mundo de la animación y en lo que a desarrollos tecnológicos se refiere.

1.3.1 John Lasseter, precursor de la animación

En sus comienzos como animador Lasseter trabajó para los estudios Disney. Ahí observó por primera vez la estrecha conexión entre las computadoras y la animación, de la cual se ha valido acertadamente hasta nuestros días.

Luego abandonó los estudios Disney y se unió a Steve Jobs y a otros para posteriormente consolidar la compañía Pixar.

Lasseter, animador, director y escritor obtuvo su primer Óscar como reconocimiento a su contribución en el filme animado por computador, realizado por Pixar llamado "Tin Toy" en el año de 1988.



Antes de esa producción participó en otros proyectos de animación como "Las aventuras de Andre y Wally", "Luxo Junior" y "Red's Dreams"

Durante sus 17 años de exitosa vida, la empresa Pixar ha realizado varios cortos, largometrajes y spots publicitarios, los cuales se han distinguido por el empleo de las últimas herramientas en tecnología digital; fenómeno que les

permitió adquirir y ganarse el prestigio y reconocimiento dentro del mundo de las animaciones.

Actualmente, los estudios se encuentran en Emeryville, California y cuentan con un promedio de 600 empleados y creativos.

La compañía ha llegado a fundar una universidad propia en la que realizan cursos para animadores, tanto para principiantes como ya expertos.

Esto les ha permitido reunir un amplio equipo de destacados profesionales quienes se dedican a la elaboración de todas las etapas de producción de largometrajes, e incluso pueden trabajar en varios proyectos al mismo tiempo.

La labor de Pixar ha sido reconocida internacionalmente con varios premios, entre los que destacan más de una docena de Oscar, dos de ellos a los mejores cortos de animación, además de competir por diversas categorías del premio de la Academia.

1.4 Alianza Walt Disney-Pixar

Pixar se unió con Disney con el objetivo de crear conjuntamente largometrajes



de animación. Por un lado, Pixar aportaba su equipo de creativos y animadores, mientras que Disney les proporcionaba la más avanzada tecnología en animación digital. Ambas compañías firmaron su primer acuerdo en el año de 1991 que se reducía en la creación conjunta de tres películas.

A través de las grandes producciones llevadas a la pantalla grande de la mano de Disney-Pixar, se hace evidente esta buena combinación ya que saben como

mezclar apropiadamente historia, animación y talentos, con el fin de crear obras clásicas.

Sin dudar alguna sus productos cinematográficos han marcado pauta en el contexto de animación y se han apoderado de la atención del público, tanto infantil como adulto.

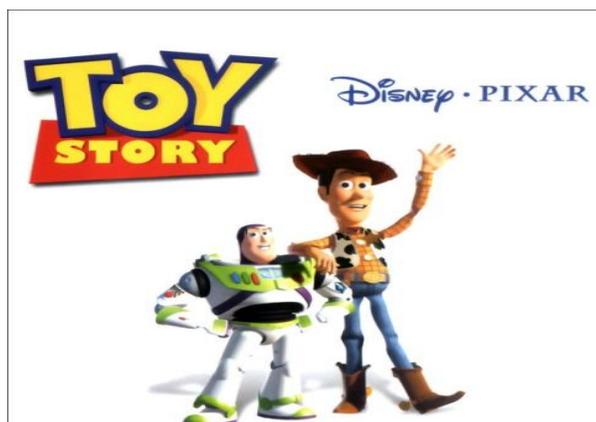
1.5 Largometrajes Animados

A continuación se presentan una reseña sobre lo más resaltante de la empresa Pixar antes de la película que analizaremos, un resumen de fechas, títulos, personajes y anécdotas que tuvieron.

1.5.1 Toy Story 1 (1995)

Es el primer largometraje animado hecho completamente por computadora, lo cual le mereció al director de este proyecto, John Lasseter, un premio Oscar especial por el desarrollo y aplicación de las técnicas.

La historia sigue las aventuras de un grupo de juguetes vivientes, protagonizada por un vaquero y un astronauta egocéntrico, quienes al principio rivalizan pero como transcurre el drama se van convirtiendo en los mejores amigos.



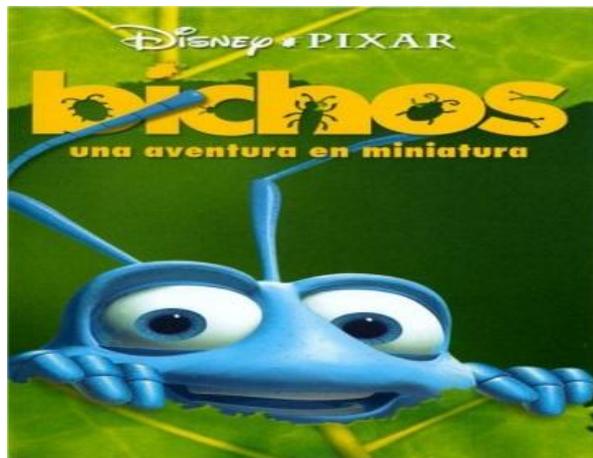
1.5.2 Bichos (1998)

Después de haber tenido la satisfactoria experiencia con *Toy Story*, no pudieron esperarse para lanzar el segundo proyecto audiovisual realizado completamente a computadora, en esta oportunidad utilizaron sus nuevos conocimientos sobre tecnología para poder hacer de esta producción un filme de alta calidad, que pudiera sobrepasar lo que generó la anterior película,

El argumento fue tomado de unas de las fabulas clásicas de Esopo llamada “La hormiga y el Escarabajo”

Nos cuentan la historia de una hormiga que es inventora y por consecuencia causa problemas con sus inventos, la colonia se encuentra viviendo en una opresión por parte de la banda de saltamontes que como cada temporada exigen una cierta cantidad de comida a las hormigas pero este año no pueden completarla gracias a uno de los inventos de esta hormiga.

En Bichos se utilizaron paisajes muy elaborados gracias a la innovadora tecnología que contaban, aunque cada cuadro tardaba en renderear entre 1 a veinte horas.



1.5.3 Toy Story 2 (1999)

Nos cuentan la historia cuatro años después, donde su dueño acude a un campamento dejando solos a sus juguetes, lo que causa que Woody el vaquero caiga en las manos de un coleccionista que lo quiere para venderlo, lo que hace que sus amigos se unan en una misión complicada para rescatarlo.



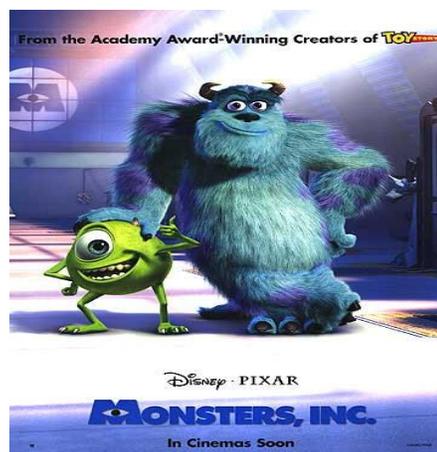
Los animadores vuelven a innovar creando un sistema con el cual se pueden incluir pequeñas partículas de polvo en los objetos. También esta cinta recibe un Oscar a la mejor canción original.

En dicha película se agregan dos personajes más para protagonizar lo que se conocía como la próxima trilogía, también el astronauta Buzz, conseguiría lo que sería su compañera y su amor dentro de la película.

1.6 Monsters, Inc.

1.6.1 Sinopsis

La película se desarrolla en Monstrúpolis, una ciudad habitada por criaturas de todos los estilos posibles, que se asemeja a una ciudad urbana normal. En esta historia nos narra las divertidas aventuras de James P. Sullivan, conocido como Sulley, junto con su compañero y su mejor amigo Mike Wazowski. Ambos trabajan en una compañía procesadora de gritos llamada Monster Inc. Considerada la más importante en toda la región.



La compañía cuenta con los más expertos asustadores de toda la ciudad, que cada noche se filtran en las habitaciones infantiles del mundo real, a través de las puertas de sus armarios, que se encuentran conectados con puertas especiales que se elaboran en la fábrica.

La principal fuente de energía del mundo de los monstruos provienen de los gritos de los pequeños.

Es por ello que los asustadores se encargan de recogerlos, para después procesarlos y convertirlos en energía para la ciudad y sus instalaciones.

Pero como toda empresa hay días buenos y días malos, la historia se encuentra situada en un mal momento que atraviesa la compañía, y su propio presidente afirma que los niños de ahora no se asustan fácilmente, fenómeno que ha producido una crisis de energía en toda la ciudad.

Con el transcurrir de la trama se observa que no todo es tan sencillo como parece, puesto que los monstruos creen que los humanos son altamente tóxicos por lo tanto tienen prohibido entrar en contacto directo con ellos.

En una noche Sulley, el mejor asustador de la ciudad, descubre que una puerta de los armarios no ha sido devuelta a su lugar.

Así que la abre para averiguar cuál es el problema, para así descubrir a una niña a la cual le llama Boo, misma que se cuela en la ciudad sin que el pueda evitarlo.

Cuando Boo, entra en el mundo paralelo de Monstrúpolis, Sulley siente que empezó el caos, ve peligrar su carrera, su vida y toda la organización. Entre problemas y con la ayuda de Mike, elabora un plan para encontrar la puerta de Boo y así poderla regresar a su mundo.

El trío se envolverá en una serie de dificultades que les complicará llegar a su objetivo, Randall, otro personaje del Largometraje, hará lo posible para que ellos no cumplan con sus propósitos.

1.6.2 Idea y Equipo Técnico

<p>Ficha Técnica</p>	
<p>Película</p>	<p>Monsters Inc, en español Monstruos A.C</p>
<p>Fecha de Estreno</p>	<p>6 de Diciembre del 2001</p>
<p>Dirección</p>	<p>Pete Docter, Lee Unkrich y David Silverman</p>
<p>Producción</p>	<p>John Lasseter, Vicepresidente del departamento de creación de Pixar y Darla Anderson</p>

El tema de esta ingeniosa aventura animada, nació de la imaginación del consagrado artista Pete Docter, quien ya había trabajado como supervisor de animación en Toy Story, después de ver el gran auge que obtuvo la cinta, se planteó la idea de hacer su propio filme.

Docter en busca de la historia que resulta atractiva y a la vez divertida, recordó los sucesos que le impactaron cuando era niño, y pensó en el tema de los monstruos.

La inspiración de Docter fue tan solo el punto de partida. Ya que luego comenzaron a participar en el proyecto Andrew Stanton y Dan Gerson, quienes

se dedicaron a elaborar el guion, el que pasó por varias versiones hasta que argumento, personaje y dialogo quedaron definidos bajo una estructura coherente e innovadora.

De acuerdo a la información publicada en la página web oficial de Pixar, Tom Porter, dos veces ganador del Oscar, se encargó de varios aspectos relacionados con la iluminación, sombreados, maquetas, rendering, entre otras cosas más.

Por iniciativa de Porter, se creó una nueva organización en Pixar, que se encargaba solamente de supervisar cada una de las 1,500 tomas de la película esto para que hubiera una mejor evolución de las tomas durante todas las fases en el proceso de producción.

1.6.3 Innovación tecnológica

La película contó con demasiada suerte ya que la exhibición del largometraje coincidió con el decimoquinto aniversario de la empresa. Por consecuente contó con la versión más avanzada de la tecnología de animación por ordenador.



Dentro de los impresionantes progresos tecnológicos empleados para este largometraje, es de suma importancia resaltar la fabulosa representación de la piel y de los pelos de los personajes, cuyos colores, densidad, luminosidad y movimientos se confunden completamente con la realidad.

Esta creación se manifiesta sobre todo en la caracterización de Sulley, cuya piel azul con lunares de color morado incluyen cerca de 3 millones de pelo.

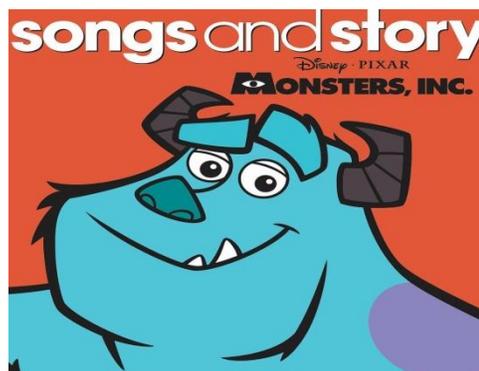
Otro gran avance fue en cuanto a los movimientos de ropa se refiere ya que la camiseta de la niña Boo se mueve independientemente de su cuerpo.

Un equipo de más de 35 animadores trabajaron en la película, entre los que destacaron fueron los responsables de los personajes principales, Andrew Gordon de Mike Wazowski, John Karhrs de Sulley y Dave DeVan de la niña Boo.

1.6.4 Música

El compositor y letrista Randy Newman, ganador en múltiple ocasiones en los premios Grammy y creador de las tres entregas previas de Pixar, volvió a reunirse con la industria Pixar para ofrecer su talento, creando unas canciones excepcionales.

Newman recurrió a las influencias del Jazz de los años cuarenta para dar un toque original al humor y espíritu de la película. La banda sonora se valió de instrumentos eléctricos que van desde una armónica, una mandolina y un acordeón.



Gary Rydstrom diseñador de sonidos de Pixar, hizo una muy buena mancuerna con Newman, ya que Gary se encargó de las referencias a los sonidos propios del filme recreando los sonidos de Monstrúopolis, y realizar las mezclas propias de la película.

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO DEL MODELO SOCIOSEMIÓTICO.

2.1 Concepto de Semiótica

“Cuando una disciplina como la semiótica se encuentra en vías de difusión, el primer problema que se presenta es el de sus límites...”²

Aunque en conocimientos muy amplios el término semiótica se refiere al estudio de diferentes tipos de signos o símbolos creados por el ser humano en diferentes y específicas situaciones.

Cada autor maneja un concepto diferente debido a la gran complejidad del objeto de estudio.

En este estudio nos puede servir las definiciones de tres estudiosos de la Semiótica, empecemos con el norteamericano Peirce. “Doctrina quasi necesaria o formal de los signos.”³

Él la presenta como una doctrina de los signos que la vincula, al concepto de semiosis, que precisamente es la característica constitutiva de los signos, aunque en algunos lugares este tipo de semiótica se le denomina “lógica”.

“Estudia todos los procesos culturales como procesos de comunicación; tiende a demostrar que bajo los procesos culturales se encuentran diversos sistemas; la dialéctica entre sistema y proceso nos lleva a afirmar la dialéctica entre código y mensaje...”⁴

² ECO, umberto. “La estructura ausente: Introducción a la Semiótica”. Ed. DeBolsillo. México. 2005. p.23

³GURAUD, Pierre. “La semiología”. 26ª Ed. Siglo Veintiuno Editores. México. 2002. p.8

⁴ ECO, umberto. “La estructura ausente: Introducción a la Semiótica”. Ed. DeBolsillo. México. 2005. p.33

Lo anterior es un fragmento citado por Umberto Eco, donde nos habla de cuál puede ser el objeto de estudio de la semiótica.

Al hablar de semiótica no podemos dejar de mencionar una definición que es de las pioneras que han dado origen a la mayoría de estudios semióticos que actualmente se encuentran en curso.

“Ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social. Tal ciencia sería parte de la psicología social. Ella nos enseñará en qué consiste y cuáles son las leyes que la gobiernan.”⁵

Saussure, conoce a la semiótica como semiología, aunque se puede afirmar que la semiótica y la semiología son simplemente sinónimos, y la diferencia radica en que la semiótica es el término utilizado por la escuela americana, representada por Pierce y la semiología por los europeos principalmente propagada por Saussure. Pero en el siglo XX, cada una de ellas contaba con términos propios.

- Semiología: Define a la disciplina que tenía por objeto el estudio de los signos en los sistemas verbales, teniendo como base la corriente Europea.
- Semiótica: Estudia los sistemas de signos no verbales teniendo como base la corriente Norteamericana.

Hay un conjunto de formas y símbolos que el ser humano crea para diferentes situaciones o circunstancias.

Cada conjunto de símbolos se aplica a un tipo de eventos y por eso su interpretación es completamente específica, se les conoce como códigos y se pueden dividir en tres grupos debido a sus funciones

⁵ SAUSSURE, Ferdinand. “Curso de Lingüística General”. 29ª ed. Ed. Losada S.A. Argentina. 2000. p43.

- Códigos Sociológicos: Son los que nos dicen cómo comportarnos en las relaciones sociales como las formas de cortesía y saludos. Aquí el emisor es completamente imprescindible.
- Códigos Estéticos: Se usan para la expresión subjetiva y las reacciones emotivas sobre lo que nos rodea.
- Códigos Lógicos: Ellos deben de proporcionar una descripción, explicación y un pronóstico del entorno. Por ejemplo las traducciones de la lengua a otro modo debido a la falta de algún sentido físico, como el braille o el lenguaje de los sordomudos.

El nacimiento de los símbolos tiene que ver con la necesidad del ser humano para integrar tales fenómenos al lenguaje.

La semiótica entonces se interesa en analizar porque esos símbolos pueden tener un significado en un momento, y cambiar a lo largo del tiempo si fuera el caso.

2.1.1 Ramas de la Semiótica

En efecto la semiótica tiene tres partes, aspectos o perspectivas desde las cuales estudia el acontecimiento del signo.

Se puede decir que un signo contiene diferentes dimensiones, el primero es sintáctico es decir estudia las relaciones entre los diferentes significantes entre sí.

El segundo grado de la dimensión del signo es la semántica; ésta describe la relación de los significados y significantes.

Se separa ciertamente del utilizador del signo, pero presupone de sintaxis.

Finalmente el tercer grado de la dimensión del signo es la pragmática, que describe la relación entre los significantes y el utilizador de este, en como emplean los signos en sus diferentes formas de relacionarle.

Estas disciplinas, establecen las reglas de coherencia, correspondencia o adecuación y el uso del signo.

Un lenguaje, es un sistema de signos mediante el cual se pretende la comunicación de contenidos referentes al mundo real o imaginario.

“Cuando un signo aparece en escena, se produce una situación semiótica, o acontecimiento semiótico.”⁶

Así llamaremos a todo fenómeno en el que aparece un signo y estos acontecimientos configuran el objeto de estudio de la semiótica.

Una vez que ya se tiene conocimiento de lo que es la semiótica y cuáles son sus divisiones, nos mantendremos al margen y a continuación mostraremos las principales escuelas y sus principales teóricos.

2.2 Principales Escuelas de la Semiótica

Aunque se cree que la semiótica es relativamente joven a comparación de otras disciplinas, hay muchos pensadores y escuelas que han hablado del signo el lenguaje y la semiótica aunque con el paso del tiempo han decaído o incluso desaparecido, siguen naciendo aún más.

Tradicionalmente se puede ubicar el nacimiento histórico de la semiótica en San Agustín, ya que este propone una distinción entre signos naturales, como lo puede ser cuando se observa que el cielo está nublado por consecuencia se anuncia la lluvia o una humareda que indica la presencia de fuego.

Sin embargo no se puede olvidar que estas preocupaciones por el signo estuvieron presentes desde varios siglos atrás con Platón, Aristóteles y los Estoicos quienes fueron los primeros en pensar una semiótica como teoría general del signo.

⁶ PUENTE, Mauricio. “Elementos de la Semiótica”. Ed. Universidad Veracruzana. México. 1993. p11.

En este apartado queremos dar un vistazo a las escuelas o los pilares de ellas sin duda alguna son: la escuela norteamericana, la escuela anglosajona, la escuela de Moscú entre otras más.

A continuación vamos a mencionar a tres teóricos que son pilares en el estudio de la semiótica.

2.2.1 Ferdinand De Saussure

Fue un lingüista suizo, cuyas ideas sirvieron para tener un gran desarrollo en el estudio de la lingüística moderna.

Él formula una diferencia entre lengua y lenguaje; ve a la lengua como sistemas de signos que expresan ideas, mientras que al lenguaje, como sistemas de signos usados para la comunicación.

Resultado a lo anterior se complementa que el “idioma” es un término empleado que refleja los rasgos propios de una comunidad y que designa justamente la lengua.

Por otra parte el “habla” es el acto individual de voluntad y de inteligencia, en el cual el sujeto utiliza el código de la lengua para expresar su pensamiento personal.

Saussure nos dice que los mensajes verbales se estructuran de acuerdo a palabras, las que obedecen a operaciones mentales, de selección y combinación.

Podemos decir que entre más símbolos conozcamos más fácil será el proceso mental, pero cuando no conocemos una palabra, no podremos representarla mentalmente complicándose así el proceso de entendimiento de textos complejos.

Saussure nos habla de la imagen acústica, donde la define como una huella psíquica, es decir es el proceso de sonidos de una lengua, que representa una palabra en la mente del que la escucha.

“La eficacia psíquica de la imagen acústica es conocido como significante, y la imagen conceptual como significado”⁷



<http://alejandrolloisi.wordpress.com/>

Un ejemplo que podemos dar es el siguiente: Cuando escuchamos la palabra lápiz, podemos pensar en un lápiz de madera o de metal, o un lápiz de color o negro, sea cual sea tu representación mental de lápiz, siempre pensaremos que es un instrumento que contiene una mina de grafito con la cual se puede escribir.

2.2.2 Charles Sanders Pierce

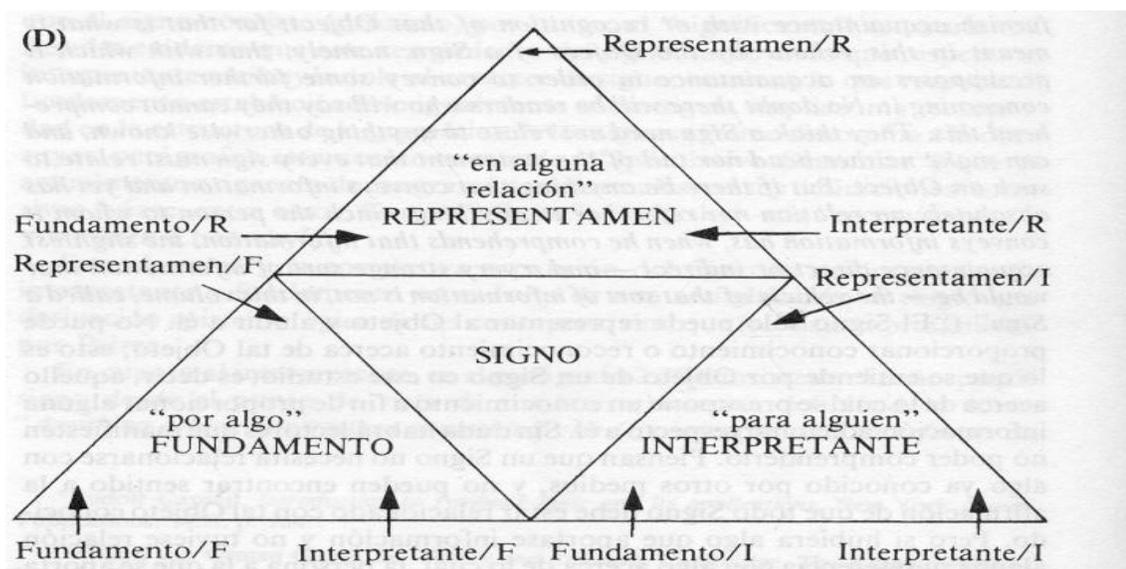
Filósofo estadounidense que es considerado el fundador del pragmatismo y el padre de la semiótica moderna.

⁷ SAUSSURE, Ferdinand. “Curso de Lingüística General”. 29ª ed. Ed. Losada S.A. Argentina. 2000. p491.

Es muy interesante analizar su forma de pensar en el signo, ya que propone que está constituido con tres niveles:

- a) Signo o Representámen: Representación de algo, el signo en sí mismo.
- b) Interpretante: El signo se dirige a alguien y crea en la mente un signo, puede ser el mismo o uno más complejo.
- c) Fundamento del Representámen: El signo está por algo, su objeto.

Estos tres elementos a la vez son signos, por lo que cada uno contiene a los tres elementos que constituyen la estructura del signo, un ejemplo es la siguiente representación.



<http://curdesempapri.blogspot.mx/>

“En cuya interioridad, el signo es la estructura estructurante en cuanto unidad mínima de análisis: no hay signo en tanto no se establece el ámbito semiótico que lo genera; pero cuando se ha logrado determinar un ámbito semiótico correctamente acotado, se puede reconocer, simultáneamente, el pertinente signo particular.”⁸

⁸ CHARLES Sanders, Peirce. “La ciencia de la Semiótica”. Ed. Nueva Visión. Argentina. 1974. p27.

Por lo tanto existen nueve clases de signos:

	Representamen	Objeto	Interpretante
Categoría Primera: Cualidad o Posibilidad	Cualisigno	Icono	Rema
Categoría Segunda: El objeto o Existencia	Sinsigno	Índice	Dicente o dicensigno
Categoría Tercera: De la Ley o posibilidad	Legisigno	Símbolo	Argumento

Podemos representar la tipología del objeto de Peirce de la siguiente manera:

Ícono: Posee semejanza con su referente, ya que transcribe según un código algunas condiciones de la experiencia; es convencional. Ejemplo de ellos es una fotografía.

Índice: Tiene relación directa con su referente o lo que produce el signo, por ejemplo huellas, que quiere decir que un animal transitó.

Símbolo: Su relación con el referente es convencional ejemplo de ello es la escritura.

Para poderlo entender de una mejor manera, se presenta el siguiente ejemplo:



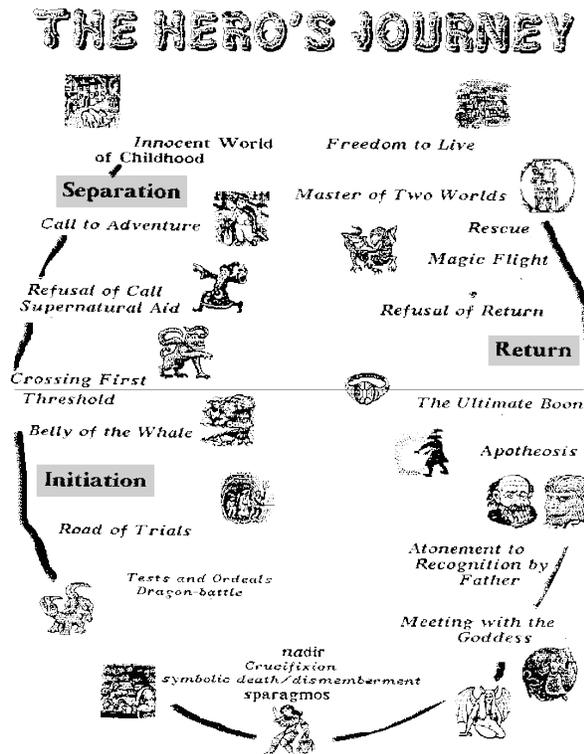
2.2.3 Vladimir Propp

Vladimir basa su teoría en el análisis estructural de la morfología de los cuentos, donde parte del “corpus” para llegar a su clasificación.

Según esta inclinación, la literatura tenía que ser estudiada por sí misma y no desde otra ciencia, tratando de crear una ciencia poética, analizando las características del lenguaje literario y los modos en los que funciona.

Propp define a la función del personaje como la acción de un personaje definida desde el punto de vista de su alcance significativo en el desarrollo del relato.

Es decir que la acción del personaje cubre una parte del relato sin importar la duración y es importante de acuerdo al desarrollo que tenga.



<http://tecfalabs.unige.ch>

Vladimir Propp solo encontró 31 funciones después de analizar diversos cuentos rusos, se percató que prácticamente todos tenían una estructura narrativa similar y puede que en un cuento las tuviera todas o solo algunas, pero las funciones siempre aparecían en el mismo orden.

1. **ALEJAMIENTO:** Alguno de los miembros de la familia se alejan de la casa.
2. **PROHIBICIÓN:** Un personaje recibe una prohibición o una orden.(desea apropiarse de lo ajeno)
3. **TRANSGRESIÓN:** La orden es desobedecida.
4. **CONOCIMIENTO:** El villano intenta obtener información. (entra en contacto con el héroe)
5. **INFORMACIÓN:** El villano recibe información sobre su víctima.
6. **ENGAÑO:** El villano intenta engañar a la víctima, para apoderarse de su objetivo primordial.
7. **COMPLICIDAD:** La víctima se deja engañar y así ayuda al villano a su pesar.
8. **FECHORÍA:** El antagonista daña a un miembro de la familia o le causa un perjuicio.
9. **MEDIACIÓN:** Se divulga la noticia de la fechoría, se le formula al héroe una petición u orden, se le permite o se le obliga a marchar.
10. **ACEPTACIÓN:** El héroe decide actuar.
11. **PARTIDA:** El héroe se va de casa, encuentro con el donante.
12. **PRUEBA:** El héroe es sometido a una prueba o cuestionario para prepararlo para recibir una ayuda mágica.

- 13. REACCIÓN DEL HÉROE:** El héroe reacciona a las acciones del donante, para superar o fallar la prueba.
- 14. REGALO:** El héroe recibe un objeto mágico.
- 15. VIAJE:** El héroe es transportado a otro reino, donde se encuentra el objeto de su búsqueda.
- 16. LUCHA:** El héroe y el antagonista se enfrentan en un combate directo.
- 17. MARCA:** El héroe es marcado.
- 18. VICTORIA:** El villano es derrotado por el héroe.
- 19. ENMIENDA:** El daño inicial es reparado.
- 20. REGRESO:** El héroe regresa a casa.
- 21. PERSECUCIÓN:** El héroe es perseguido.
- 22. SOCORRO:** El héroe es ayudado.
- 23. REGRESO DE INCÓGNITO:** El héroe llega a su casa de incógnito, para no ser reconocido.
- 24. FINGIMIENTO:** Un falso héroe reclama los logros que no le corresponden.
- 25. TAREA DIFÍCIL:** Se le propone al falso héroe una tarea difícil para demostrar que lo es.
- 26. CUMPLIMIENTO:** El héroe realiza la difícil misión.

27. RECONOCIMIENTO: El héroe es reconocido.

28. DESENMASCARAMIENTO: El falso héroe es desenmascarado quedando en evidencia.

29. TRANSFIGURACIÓN: El héroe recibe una nueva apariencia.

30. CASTIGO: El falso héroe recibe un castigo.

31. BODA: El héroe se casa y asciende al trono.

Además de postular estas 31 funciones, Propp concluyó que los personajes tenían 7 esferas de acción, es decir, todos los individuos que aparecen en los cuentos acaban realizando una función que se puede enmarcar en una de esas esferas. No se debe olvidar que los objetos y animales pueden actuar como personajes.

- **EL AGRESOR:** Comete las fechorías, lucha contra el héroe y le persigue.
- **EL DONANTE:** Pone a prueba al héroe para darle, o no, objetos mágicos e información.
- **EL AUXILIAR:** Puede ser un objeto mágico o una persona que ayuda al protagonista a realizar su tarea principal.
- **LA PRINCESA Y SU PADRE:** La princesa puede ser la que necesita su ayuda para ser rescatada o también puede jugar el rol de recompensa que el rey promete al héroe.
- **EL MANDATARIO:** Es el personaje que le pide al héroe que lo ayude a resolver el conflicto que ha realizado el villano.

- **EL HÉROE BUSCADOR O EL HÉROE VÍCTIMA:** Es el protagonista de la historia.
- **EL FALSO-HÉROE:** Pretende engañar a todo el mundo haciéndose pasar por el héroe y así recibir todos los honores y premios.

Hay que tener en cuenta que un solo personaje puede tener más de una esfera es decir un “Donante” puede ser “Auxiliar” y al mismo tiempo puede llegar a ser el “Falso-Héroe” traicionando al Protagonista.

Todas estas funciones, aunque se realizaron en un estudio literario, también se encuentran en caricaturas, cómics, películas, series de televisión, así que utilizaremos este modelo juntando las teorías de los modelos semióticos para nuestro modelo de estudio.

2.3 Códigos Culturales

En una cultura hay demasiados códigos y sub-códigos los cuales provocan que un mismo mensaje pueda ser interpretado desde diferentes puntos de vista, convenciones y sistemas.

También se le pueden llamar significación del tercer orden, donde hay significados culturales que los provee a la sociedad, quien los usa y valora de determinada manera, en un contexto y situación específica.

Lo cual nos ayuda a conformar toda esa connotación que nos da un signo, ya que es una parte esencial de nuestra visión individual de la realidad,

Los códigos culturales se encuentran en el ámbito de los sistemas de comportamiento y de valores, que habitualmente no se considerarían dentro de la rama de la comunicación.

A continuación se mencionarán algunos ejemplos de códigos culturales.

Etiqueta: es un sistema gestual, de convenciones, tabúes jerarquías, etc.

Sistemas de modelización del mundo: mitos, leyendas, teologías primitivas y tradicionales, los cuales permiten conocer un poco la visión que tienen de la realidad.

Tipología: la semiótica puede ayudar a estudiar la cultura, desde dos perspectivas:

- Diacrónico: a través del tiempo.
- Sincrónico: no se toma en cuenta su evolución, sino se estudia en determinada época.

Modelos de la organización social: aquí se puede mencionar estudios sobre las organizaciones de parentesco, organización global de las sociedades avanzadas, etc.

Todos los géneros modifican el sentido: influencia, la industrialización de las comunicaciones ha de cambiar la emisión, la recepción y el propio sentido del mensaje.

CAPÍTULO III

PRINCIPIOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL MODELO DE ANÁLISIS.

3.1 Relación mensaje-espectador

La comunicación es necesaria para el ser humano, además de ser una característica racional, está sujeta a la interpretación personal, pues se da un intercambio de significados entre las personas y el entorno social, lo cual puede provocar o no, un cambio de conducta.

La comunicación es intencional, pues requiere la voluntad de una persona para llevarla a cabo. Tiene instrumentos para que los mensajes perduren sin importar el tiempo y el espacio, además que son el soporte y transporte de los mismos.

Según David K. Berlo en su obra *El proceso de la comunicación*, los parámetros para un modelo de comunicación son:

- a) Fuente
- b) En codificador
- c) Mensaje
- d) Canal
- e) Decodificador
- f) Receptor

Pero también encerró cuatro factores que permiten una mayor fidelidad, es decir, que el mensaje sea comprendido y recibido de la manera más eficiente:

- a) Habilidades Comunicativas
- b) Nivel de Conocimientos
- c) Actitud: puede ser a favor o en contra del mensaje, receptor y emisor
- d) Posición sociocultural: Roles, funciones sociales, prestigio, creencias.

Tomemos en cuenta que los aspectos socioculturales colaboran a moldear las actitudes y aptitudes comunicativas.

Esto tiene demasiado que ver con el propósito básico de la comunicación, el cual es afectar o influir sobre su medio social y físico, pues los medios al mandar sus mensajes desean que el público los capte por un lapso de tiempo indeterminado, es decir, su permanencia en tal película y al mismo tiempo en los diversos géneros cinematográficos, que lo realice con tanta frecuencia que se convierta en un hábito, tal vez a las grandes industrias del cine no les interesa tanto que si acudes a una sala de cine para destrozar la película o porque te agrada, pues al final de cuenta la ves y ellos obtiene ingresos por ello.

Debido a esto tienen un proceso muy detallado de las características de todo un producto cinematográfico, para atrapar un público idóneo para la película.

Según la Teoría de los usos y gratificaciones, el público es una parte activa en este proceso, ya que no solo recibirá los mensajes como tal pues según sus necesidades y conveniencias que deseen satisfacer, así como la rapidez para obtenerlas, optaran por uno u otra película.

Existe una teoría que menciona que los medios proporcionan los instrumentos necesarios a los ciudadanos para la realización de actividades cotidianas; podemos observar que el cine termina convirtiéndose en un hábito, por lo que si realmente te agrada una película, trataras de hacer casi lo imposible para poder verla.

El autor Mc. Quail presenta como es que los individuos utilizan los medios de comunicación para diversas funciones:

1. Información

- a) Informarse sobre las circunstancias y acontecimientos significativos del entorno inmediato, de la sociedad y el mundo.
- b) Buscar consejo sobre cuestiones prácticas, opiniones y decisiones.
- c) Aprendizaje, autoeducación.

d) Ganar sensación de seguridad a través del conocimiento

2. Identidad personal

- a) Confirmación de valores personales.
- b) Encontrar modelos de conducta.
- c) Identificarse con personajes protagonistas.

3. Integración e interacción social

- a) Identificarse con los demás y desarrollar el sentimiento de pertenencia.
- b) Encontrar bases para la conservación y la interacción social
- c) Disponer de un sucedáneo de la compañía auténtica.
- d) Ayuda a desempeñar los roles sociales.

4. Entretenimiento

- a) Escapar de los problemas
- b) Descanso.
- c) Conseguir un placer cultura o estético.
- d) Ocupar el tiempo libre.
- e) Liberación emocional.
- f) Estimulación sexual.

3.1.1 Interpretación de los mensajes

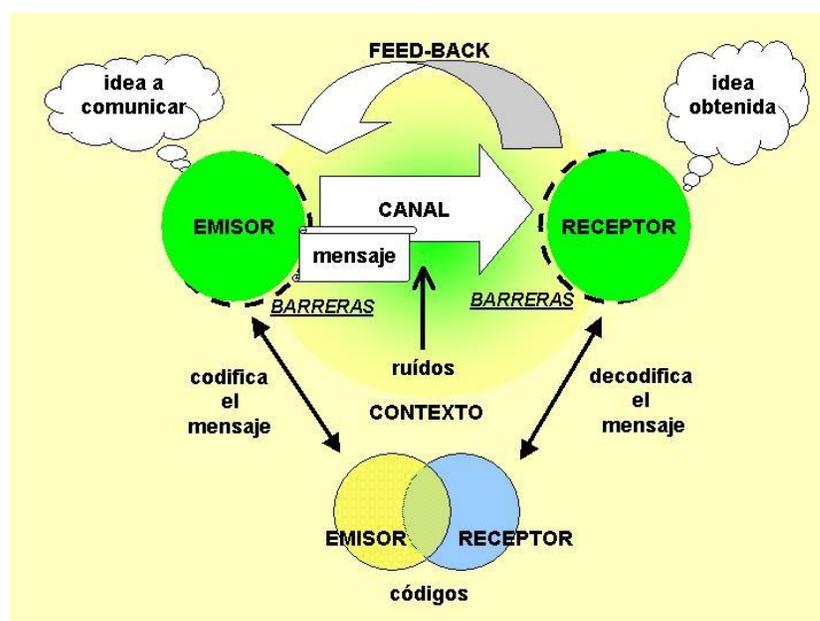
Para la semiótica el emisor como el receptor es igual de importante en el proceso de la comunicación, pues colaboran al significado de los mensajes.

Anteriormente se le daba mayor crédito a los emisores de ser la parte más importante en este circuito por su intención de manipular al receptor, olvidaban

que esta parte del proceso es la que desafía a los que toman las decisiones de que ver y que no ver.

Es por esto que nos centraremos en este apartado para ver cómo los elementos decodifican los mensajes.

Para interpretar un mensaje, obviamente tiene que haber un mensaje previamente codificado, pero los sistemas de creencias, valores, actitudes, y entre otras cosas más, son parámetros que se necesitan para llevarlo a cabo.



<http://www.mailxmail.com>

En muchos casos el grupo social al que pertenece una persona es de suma importancia, pues la conducta individual se entiende con base a la del grupo social al que pertenece, de igual forma la cultura y las tradiciones a la cual pertenece.

Al recibir un mensaje, se decodifica según los símbolos culturalmente definidos, además de su propia visión de las cosas.

Para que una persona reconozca que fue lo que entendió de un mensaje, basta con solo autopreguntarse ¿Qué trato de decir? Con tal formulación crearan una respuesta, lo que se conoce como retroalimentación.

Es importante aclarar que en los medios audiovisuales tienen varias características, por lo que provoca un análisis más complejo, pues hay que recordar que en estos medios encontramos mensajes verbales, sonoros e íconos.

En un grupo los mensajes pueden ser contrarios, es decir para alguien puede ser benéfico y para otros perjudicial, esto se debe a la diferencia entre normas y valores que distinguen sociedades, así como su lenguaje y códigos.

La semiótica ayuda a investigar que tan cierto es el poder cultural para alterar o modificar completamente las relaciones sociales y a analizar las diferencias y similares formas de vida del país de origen de la película en comparación con la de nosotros.

Un receptor toma piezas de varios discursos y experiencias, por lo que crea un marco teórico donde se basará para interpretar un mensaje, algunas veces son contradictorios, dándose un resultado totalmente incoherente, donde puede haber la posibilidad de cambiar su forma de ser o de pensar, cambiarla por la nueva influencia o fusionarlas.

3.2 El relato

Un relato requiere del lenguaje, ya sea en forma escrita u oral, acompañado de una imagen sea fija o móvil⁹ en ella podemos distinguir varios gestos, tonos de voz, actuaciones, sentimientos, objetos, etc.

Lo cual se ordena de una forma lógica, para darle un sentido y conformar el cuento, la historia, novela, cine, noticia o algún programa televisivo.

⁹ ECO, Umberto. GREIMAS, A.J. "Análisis estructural del Relato". 6ª ed. Ed. Coyoacán. México. 2002. p 7.

Los relatos están por todos lados, y por todos los medios posibles, por lo que algunos autores han hecho análisis de alguno de ellos y así compara las historias para determinar si hay elementos similares, iguales u opuestos.

Llegan a conclusiones que nos llevan a proyectar principios y términos de una posible teoría, pero partiendo de la idea que comprende el



relato, se descubre la historia, encontrando el hilo narrativo que une todos los elementos del relato y que determinan su tipo y razón de ser.

Nosotros como emisores llegamos a determinar lo que nos quieren dar a entender, a través de interpretaciones denotativas y por supuesto connotativas, así como al código que hacen referencia y la forma en que se nos presentan los personajes y objetos.

Un análisis de un relato, es según la interpretación de su autor, lo cual se modificara dependiendo de la cultura, época, estilo, posición ideológica e incluso la cultura.

3.2.2 Niveles del relato

En el texto narrativo se pueden distinguir dos niveles del relato, cada uno debe de describirse independientemente, en el discurso hay relaciones

distribucionales cuando sus elementos están al mismo nivel, a continuación mostramos los dos niveles en que se dividen el relato:

- a) Historia: Definida como el argumento, donde podemos apreciar la lógica de las acciones y la sintaxis de los personajes.
- b) Discurso: Se refiere a los tiempos, aspectos y modos del relato.



Lo anterior lo difundió el búlgaro Tzvetan Todorov, también diferencia tres categorías dentro de la ficción no-realista: lo maravilloso, lo insólito y lo fantástico.

Cada uno de estos géneros se basa en la forma de explicar los elementos sobrenaturales que caracteriza su manera de narración.

Si el fenómeno sobrenatural se explica racionalmente al final del relato, estamos en la categoría de lo **insólito**.

Al contrario, si el fenómeno natural permanece sin explicación cuando se acaba el relato, entonces nos encontramos ante lo **maravilloso**.

Mientras que lo **fantástico**, es la duda experimentada por un ser que solo conoce las leyes naturales frente un acontecimiento aparentemente sobrenatural, un espacio en equilibrio entre lo insólito y extraño, pero realista, y lo maravilloso.

En la literatura se refleja la experiencia de vivir, que también es caminar por un territorio próximo entre el conocimiento y creencia.

3.3 Concepción de monstruos

El término monstruo hace referencia a un ser vivo de conformación anormal en su especie. Cosa grande y extraordinaria.

Ser fabuloso de cuentos y leyendas. Persona, animal o cosa muy fea. Persona muy dotada, genio.

En el mismo tono, la palabra monstruo encierra todo aquello que va en contra de la naturaleza, anormal y deforme.

Una de las cualidades más destacadas de estos seres es que son por esencia, seres que viven sin convivir con la sociedad, los sitios en los que viven suelen ser guaridas y hacen caso omiso al llamado de las multitudes y prefieren el aislamiento y la soledad.



Según Halas J. la verdadera monstruosidad no radica en el monstruo como tal sino en su manifestación en el mundo humano, en su contradicción con la naturaleza del hombre, y los principios estéticos que se manejan, sobre todo en el tono de entretenimiento que se trata a estas criaturas.

Se puede afirmar que la literatura antigua se interesó por estos tipos de animales y humanos en sus relatos e historias.

Los bufones, magos y actores de las obras de aquellos años, llevaban mascarar para tipificar exageradamente lo burlesco, lo loco y lo patético de la naturaleza humana.

La imaginación de estos artistas estuvo presente en la creación de fisonomías horribles y demonios maléficos.



3.3.1 Visión de lo grotesco y monstruoso

Halas J. y Manvell R. conciben lo grotesco como un elemento que aparece en las formas de arte primitivas y en las avanzadas también.

Los rostros desagradables de las pinturas y de los dibujos de Leonardo Da Vinci, Breughel o el Bosco y en las gárgolas propias de la Edad Media, reflejan la necesidad por presentar al demonio en forma humana, a través de las exageraciones gráficas y representaciones antiestéticas.

En la comedia griega y romana, en los personajes de literatura, en los “Bestiarios” se presentan seres humanos o animales cuyos rostros, apariencias físicas y actitudes se hicieron universalmente reconocibles.



Con la relación al uso de las máscaras y a la concepción que se ha tenido acerca de ellas, las caretas del teatro griego representaban tipos generales de personajes, como príncipes, mujeres, jóvenes y deidades.

En este caso, la caracterización de la personalidad individual era despreciada por la forma idealizada.

La máscara determinaba el tipo básico del personaje que el actor debería de transmitir a través de la acción y la narrativa, mientras desviaba la atención del espectador de la realidad terrenal, hacia el espacio de los dioses, reyes y héroes.

En múltiples producciones cinematográficas se pueden observar la influencia del teatro griego clásico, por medio del empleo de máscaras en algunos personajes de dichas historias.

Tramas de terror, relatos épicos e incluso filmes dirigidos a un público infantil, como es el caso de Walt Disney con la bruja de Blanca Nieves, se han valido

del empleo de máscaras y antifaces para ocultar la verdadera identidad o para esconder los desagradables rostros de sus personajes.



CAPÍTULO IV

MODELO DE ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS ARGUMENTATIVOS.

4.1 Análisis de los personajes principales

Considero que es de vital importancia elaborar un análisis de los personajes para entender las acciones que los personajes principales llevaron a cabo y sus motivos del porqué lo realizaron, esto para ayudar a darle un sentido más amplio al relato, construyendo la trama de la historia.

A continuación describire las características de los principales personajes.

4.1.1 Sulley

JAMES P. SULLIVAN	
Rasgos Fisiológicos	Es un gran monstruo peludo. Mide dos metros y medio de alto aproximadamente y está cubierto de pelos de color azul con manchas violetas. Su cuerpo se asemeja al de un gorila. Tiene dos voluminosas piernas y dos fuertes y musculosos brazos y enormes patas, también con garras, una cola similar a la de un dragón que arrastra por todas partes. Su rostro está compuesto por una pequeña frente con un par de cejas pobladas y llamativas, dos ojos grandes y redondos de color azul, una pequeña nariz, labios bastante gruesos y mandíbula pronunciada. De su cabeza surgen dos cuernos que se parecen a los de un toro.
	Es todo un profesional exitoso, de hecho es

<p style="text-align: center;">Rasgos Sociológicos</p>	<p>considerado el asustador número uno de la empresa Monstruos Inc. Su principal objetivo consiste en recolectar la mayor cantidad posible de gritos de niños, para transformarlos en energía y superar la crisis que experimenta la compañía y sobre todo la ciudad. Para Sulley lo más importante es el funcionamiento de la empresa y el reconocimiento de la misma.</p> <p>Se caracteriza por ser eficiente, disciplinado, constante y educado dentro de su ámbito de trabajo. Es el preferido del presidente Henry J. Waternose quien lo ve como un ejemplo a seguir para los demás trabajadores de la empresa. Es leal a la empresa y a los principios de ella.</p>
<p style="text-align: center;">Rasgos Psicológicos</p>	<p>Presenta un sólido sentido de la honestidad y amistad. Toda la película se desarrolla por medio de la relación entre Sulley y Mike, quienes además de trabajar juntos y conocerse desde la universidad comparten el apartamento, las vivencias, secretos y en especial problemas que caracterizan a este simpático dúo.</p> <p>Cuando Sulley se involucra con una niña que bautiza como Boo, la vida se le convierte en un total y pleno desastre, por lo que se propone llevarla de regreso a su hogar, sin que ninguna criatura de Monstruopolis se entere, dejando a lado su trabajo como sus marcas como mejor asustador. Llega a desobedecer las reglas de la empresa, e involucra a su amigo en lo que sería un delito.</p> <p>Se llega a sentir responsable por la niña y hará todo lo que sea posible para llevarla de nuevo a su casa. A partir de su trato con Boo descubre otra manera de obtener una fuente de energía, mucho más consistente en términos de cantidad y producción por medio de las risas de los niños, así que se vuelve en un revolucionario de la fábrica pero antes tiene que vencer sus miedos y prejuicios.</p> <p>Con esta innovación Sulley fortalece las virtudes de algunos monstruos, los cuales jamás pensaron en ser de tanta utilidad de la empresa, ayudando a su amigo para consagrarse en uno</p>

	de los mayores proveedores de materia prima.
--	--

4.1.2 Mike

<p style="text-align: center;">MIKE WAZOWSKI</p>	
<p style="text-align: center;">Rasgos Fisiológicos</p>	<p>Es una criatura pequeña y en forma de círculo, de color verde manzana. Tiene un solo ojo en el centro de su cuerpo y una boca muy grande, con muchos dientes, posee algunas características de un limón, con dos piernas y dos brazos delgados, cada uno con cuatro dedos y en la parte de abajo tres garras cuenta con dos pequeños cuernos en la parte superior de su cuerpo.</p>
<p style="text-align: center;">Rasgos Sociológicos</p>	<p>Se llega a sentir orgulloso de ser el asistente del asustador más famoso de la empresa, el juega el papel de entrenador, mejor amigo y compañero de departamento de Sulley, lo despierta temprano, le recuerda sus marcaciones en recolección de gritos e iniciativa a asustar con más furor para continuar con sus imbatibles resultados.</p> <p>Los monstruos llegan a reflejar parecido con los seres humanos, tal es el caso de Mike que usa un lente de contacto en su único ojo, aparte asiste a citas con su pareja llevándola a cenar, posee un vehículo y sale en comerciales de tv, entre otras más actividades.</p>
<p style="text-align: center;">Rasgos Psicológicos</p>	<p>Mike Wazowski se distingue por un carácter energético y bastante alocado. Es un monstruo bastante ingenioso, jovial y vanidoso, se siente el ser más agraciado de toda la ciudad.</p> <p>En algunas ocasiones se comporta neurótico e impaciente, sobre todo cuando las cosas no</p>

<p>Rasgos Psicológicos</p>	<p>sucedan como él desea. Con el transcurrir de la historia demuestra el verdadero sentido de la amistad, constancia y fidelidad hacia un inseparable amigo Sulley, aunque en algunas ocasiones no está de acuerdo con él, igualmente lo apoya y lo acompaña sin importar las consecuencias. Esta alerta ante todos los posibles movimientos de Randall, quien pretende superar el puntaje de Sulley y obtener el control de la fábrica, acosta de lo que sea necesario. Por otra parte es un romántico empedernido y está enamorado de Celia (la recepcionista de la compañía) quien es su amada novia, Las situaciones más graciosas y divertidas de toda la historia se producen gracias a este personaje, quien con su chista y toque humorístico, le brinda un ritmo a la película haciéndola bastante peculiar.</p>
----------------------------	---

4.1.3 Boo

<p>BOO</p>	
<p>Rasgos Fisiológicos</p>	<p>Es una niña aproximadamente de tres años, de cabello negro con dos colitas y un fleco sobre su frente. Tiene dos grandes y expresivos ojos, con unas largas pestañas. Unos cachetes colorados, que pueden ser propias de esa edad. Una nariz respingada y unos delineados labios. Viste una pijama de color rosada, unos shorts en tono morado y tiene un par de medias blancas puestas.</p>
<p>Rasgos Sociológicos</p>	<p>Boo es una pequeña niña como cualquier otra. La única particularidad radica en que se coló en</p>

<p>Rasgos Sociológicos</p>	<p>un mundo de criaturas monstruosas que temen los seres humanos. Llegó a romper el orden de Monstruos Inc. Porque su presencia creó un caos en la fábrica.</p> <p>Descubre que hay una vida del otro lado del armario y que es emocionante y para nada aterradora. Rompe con la tradición de que los niños les temen a los monstruos, despertando el temor en la ciudad al convertirse en el primer ser humano que se cuele en ese mundo, ella es feliz dentro de la ciudad aunque les de dolores de cabeza a Sulley y Mike para regresarla nuevamente a su casa.</p>
<p>Rasgos Psicológicos</p>	<p>Boo se comporta como un niño de su edad, es curiosa, juguetona, traviesa, risueña, graciosa y sobretodo agradable con los demás.</p> <p>Un elemento que la caracteriza prácticamente a través de todo el largometraje es su simpática risa, la cual origina los más altos niveles de energía registrados por la empresa en Monstrúopolis, provocando apagones en la ciudad, consecuencia de los actos cómicos de Mike.</p> <p>Demuestra una simpatía a través de Sulley a quien llama: "gatito", también en una escena hace un dibujo de ambos tomados de la mano que hace enternecer a Sulley, ella confía ciegamente en él.</p> <p>Son muchas las muestras de de cariño que Boo tiene hacia Sulley.</p>

4.1.4 Randall

<p>RANDALL BOGGS</p>	
<p>Rasgos Fisiológicos</p>	<p>Es una mezcla de una lagartija y un camaleón, en la versión subtitulada lo llaman pejelagarto, Randall es la caracterización que representa la maldad y la ambición desmedida en Monster Inc. Se caracteriza por una piel escamosa propia de un lagarto, de color morado, posee cuatro delgados brazos con tres dedos en cada uno de ellos y cuatro patas y una larga cola que arrastra por el piso. Estas ocho extremidades y larga cola Señalan en todas las escenas una perfecta coordinación.</p> <p>Su rostro se diferencia por dos ojos saltones, de color verde y una gran boca con unos filosos dientes afiliados. En su cabeza presenta tres prolongaciones, una de tras de otra, semejante a una cresta.</p> <p>Tiene la capacidad de volverse transparente cada vez que lo provoca.</p>
<p>Rasgos Sociológicos</p>	<p>Capaz de acabar con la reputación de cualquier compañero de trabajo con tal de alcanzar sus maléficos propósitos.</p> <p>Su objetivo es convertirse en el asustador número uno de la empresa, sin importarle las consecuencias que puede tener.</p> <p>Todos sus movimientos buscan posicionarlo como el mejor y el más eficiente de los empleados, para ello se esfuerza por arrebatarse el puesto y la fama a Sulley, a quien por cierto detesta. No se cansa de hacerle la vida</p>

	imposible, al igual que a Mike, a que en varias escenas de la película se burla de él asustándolo.
Rasgos Psicológicos	<p>Es un personaje que llega a ser maquiavélico, malicioso, avaro y cruel.</p> <p>Se vale de su naturaleza de camaleón para camuflajearse y adquirir el tono de la superficie sobre la que se encuentra y hacer de las suyas.</p> <p>Escucha las conversaciones de Sulley con Mike, se escabulle por los pasillos de la organización, se cuela en la fábrica en horarios no-laborales para recolectar más gritos y como consecuencia aumentar su puntaje.</p> <p>Planifica un ambicioso sabotaje, que consiste en secuestrar a los niños, precisamente Boo es su primera víctima.</p> <p>Su objetivo es someterlos a una máquina succionadora de gritos, elaborada por su ayudante y prácticamente su servidor.</p>

4.1.5 Waternoose

HENRY J. WATERNOOSE	 A close-up image of the character Henry J. Waternoose. He has a large, bulbous, greyish-white head with a wrinkled texture, resembling a slug or a snail. He has large, wide eyes and a small, dark mouth. He is wearing a red bow tie with white polka dots and a dark suit jacket.
Rasgos Fisiológicos	Si se tuviera que clasificar en algún animal, se catalogaría como un híbrido entre un crustáceo, sapo y pulpo. Llega a presentar el aspecto de un gran cangrejo, sobre todo en las extremidades, la textura de la piel se asemeja a la de un pulpo, mientras que la fisonomía de su rostro responde a la de un sapo.

<p>Rasgos Fisiológicos</p>	<p>El color de su piel es un gris intenso con algunas manchas negras, La cara es ancha y regordeta, tiene una gran papada. Se llega a distinguir por tener varios ojos, específicamente cinco que están distribuidos uno al lado del otro en forma de semicírculo. En su expresiva boca posee unos pequeños y torcidos dientes.</p>
<p>Rasgos Sociológicos</p>	<p>Waternoose es el presidente de la corporación mas famosa encargada de obtener energía para toda la ciudad. Lleva casi cincuenta años trabajando en Monsters Inc. Empresa de su familia en el cual entró como uno más de los asustadores. Debe de velar por el bien de la compañía, sobre todo en este época de crisis de energía. “Sustos que dan gustos” es la frase que emplea para describir el trabajo de la fábrica.</p>
<p>Rasgos Psicológicos</p>	<p>Su mayor interés radica en la fábrica y sobretodo en la eficiencia de sus trabajadores. Es exigente y frio con los empleados, con excepción de Sulley y Randall. Waternoose siente un gran afecto con Sulley y se comporta con él como un consejero. Siempre está pendiente de los puntajes de recolección de gritos y es capaz de hacer lo que sea necesario, con tal de poder recuperar la estabilidad de su empresa.</p>

4.1.6 Celia

<p>CELIA</p>	
<p>Rasgos Fisiológicos</p>	<p>Cuenta con un aspecto que difícilmente agradaría a un ser humano, pero en Monstrúpolis es considerada toda una auténtica belleza, sobre todo para Mike Wazoski, quien está locamente enamorado de ella.</p> <p>Es de color morado, tiene una silueta semejante a la de una mujer esbelta, con la diferencia de que en lugar de dos piernas posee cuatro tentáculos unidos entre sí.</p> <p>En su cara porta un solo ojo, el cual ocupa el centro de su rostro, lo más llamativo de este personaje es su cabello, que está compuesto por unas serpientes de cascabel que llegan a tener vida propia y que se comportan en función al estado de ánimo que tenga la recepcionista.</p> <p>En lo largo de la película las podemos llegar a ver felices o flácidas o incluso emitiendo el sonido de un cascabel.</p>
<p>Rasgos Sociológicos</p>	<p>Es la recepcionista de la empresa cumple al pie de la letra su labor en la empresa, atiende los teléfonos, recibe a los trabajadores, se encarga de anunciar por el altavoz las marcaciones de los asustadores en la planta.</p> <p>Se desenvuelve tal cual a una recepcionista en el mundo humano.</p> <p>En la película se puede apreciar que es una mujer jovial, activa y emprendedora.</p>
<p>Rasgos Psicológicos</p>	<p>Ella se siente orgullosa de su trabajo y lo asume con gran responsabilidad, se caracteriza por ser una empleada amable y eficiente.</p>

<p>Rasgos Psicológicos</p>	<p>Con respecto a su vida personal, Celia es una criatura enamoradiza, ilusionada y apasionada. Su gran debilidad es Mike a quien de cariño lo llama “cuchurumi”. Está ligada a él sentimentalmente y llega a ser su gran delirio, demuestra su amor cada vez que puede, porque le resulta inevitable ocultar lo que siente por él.</p>
----------------------------	---

4.1.7 Roz

<p>ROZ</p>	
<p>Rasgos Fisiológicos</p>	<p>Podemos deducir que es un monstruo-babosa, de complexión robusta. Su piel es de apariencia áspera y verdosa. Tiene dos manos con tres dedos en cada una y su cuerpo termina con una especie de cola que arrastra por los suelos. Su grotesco rostro se caracteriza por facciones secas, posee una gran boca en donde se delinea unos labios con un lápiz labial, tiene dientes amarillentos y una papada abultada. Sus ojos son rasgados y tiene una frente pequeña a comparación de las demás partes de su cara. Las gafas y el moño hacen que a simple vista se vea que su carácter es sobrio y moderado. Lo más representativo de su rostro es la sobresaliente verruga que decora su barbilla Llega a portar un suéter rojo.</p>

<p style="text-align: center;">Rasgos Sociológicos</p>	<p>Es la responsable de la distribución de la compañía, amante de la burocracia y la disciplina.</p> <p>Demuestra a lo largo de la trama, que respeta y hace cumplir a todos los empleados de la empresa, la misión, visión y objetivos de la compañía por encima de cualquier cosa o interés personal.</p> <p>Roz es la única en la compañía que tiene la facultada de establecer límites, recuperar la normalidad de la empresa y poner a cada trabajador en su lugar, esto otorgado por su trayectoria y reputación.</p>
<p style="text-align: center;">Rasgos Psicológicos</p>	<p>No soporta el trabajo mal hecho y se pone de mal humor cuando uno de sus empleados de la empresa se retrasa en entregar los informes y los papeleos del día.</p> <p>Se le puede catalogar como una criatura entregada, profesionalista, y sobre todo de un gran cariño por lo que hace.</p> <p>Es una de las empleadas que da la vida por su empresa y por la estabilidad y permanencia de la misma.</p> <p>Roz habla y se mueve con lentitud, tal como un caracol. Pero aunque todas las acciones reflejan un poco de pesadez, es un ser muy inteligente y con una enorme capacidad creativa,</p>

4.2 Análisis de las locaciones de Monster Inc.

<p>Ciudad: Monstrópolis.</p>	<p>Este largometraje se desarrolla en metrópoli como cualquier otra con peatones, vehículos, semáforos, entre otras cosas más.</p> <p>Podemos ver vendedores en las aceras, pequeños que van a colegios, monstruos que se despiertan diariamente a la misma hora para ir a su trabajo.</p> <p>Colorida y sobretodo muy similar a una metrópoli a la que los seres humanos habitan.</p>
<p>Empresa Monsters Incorporated.</p>	<p>Es la mayor y más reconocida corporación de toda la ciudad, y se distingue por unas instalaciones propias del siglo XXI, con la mejor tecnología en sus métodos y procesos.</p>
<p>Pasillos de Monsters Inc.</p>	<p>Se caracteriza por un gran flujo de monstruos que entran y salen de la fábrica, los cuales pasan por una gran recepción donde se hace alarde de los avances tecnológicos de Monsters Inc.</p> <p>Celia, la recepcionista, recibe a cada uno de los empleados, atiende los teléfonos, entre otras labores.</p> <p>Mientras que Roz se encuentra en su oficina pequeña, con un tono gris y una pequeña ventanilla, que cuando termina su día laboral, la cierra a la espera de papeleos y pendientes de los asistentes de los asustadores.</p>

<p>Planta de recolección de gritos.</p>	<p>Es el área de mayor movimiento en toda la empresa.</p> <p>Ahí es donde se recolectan los gritos de los niños para luego convertirlos en energía.</p> <p>Presenta un largo pasillo donde cada asustador posee su puesto y en lugar de un lujoso escritorio, tienen una puerta que es uno de sus mayores instrumentos de trabajo.</p> <p>Se observa los tubos donde colocan los gritos y un mecanismo por el cual pasan una tarjeta con los datos de los pequeños para posteriormente abrir las puertas.</p> <p>A través de micrófonos Celia lee las puntuaciones de los monstruos, donde podemos ver otro claro signo de tecnología que se cuenta en la corporación.</p>
<p>Depósito de Puertas.</p>	<p>En ese lugar se encuentra alrededor de 5 a 7 millones de puertas que corresponde a los armarios de los pequeñines.</p> <p>Todas tienen un toque único para ser identificables.</p> <p>Ahí es donde comienza todo el proceso de la fábrica, ya que al activar la tarjeta un innovador sistema selecciona la puerta que corresponde para posteriormente mandarla al monstruo que le toque.</p>

<p style="text-align: center;">Apartamento de Sullivan y Mike</p>	<p>Tiene el clásico estilo de un departamento de soltero, cómodos muebles, una colección de discos y películas que pertenecen a Mike y un gran televisor con el que disfrutaban viendo programas y comerciales, sobre todo el de la compañía en el cual los dos aparecen.</p> <p>El cuarto de Sulley se caracteriza por una cama espaciosa, un closet y una barra en la cual realiza sus ejercicios matutinos, claro siempre supervisados por su gran compañero y amigo Mike Wazoski.</p>
<p style="text-align: center;">Cuartos de Niños.</p>	<p>Los cuartos varían según la personalidad del niño, pero algo que tienen en común cada cuarto, es que están decorados con colores alegres de igual manera que lo están sus puertas.</p> <p>Dentro de cada cuarto podemos ver juguetes y un sinfín de muñecos pero algo que siempre predomina es el tamaño de la cama que hace que sobresalga de todo el arreglo del cuarto.</p> <p>Podemos ver también que el cuarto se encuentra arreglado de la misma manera con la que en su fecha los cuartos humanos, en la realidad se caracterizaban.</p>

4.3 Método de estudio Vladimir Propp

Según el método que nos plantea Vladimir que utilizó para analizar los cuentos, en dicho procedimiento nos menciona 31 pasos, que utilizaremos para analizar nuestra película.

Decidí utilizar este método porque fragmenta de una manera muy detallada lo que es el cuento y puede utilizarse en cualquier producto audiovisual, también porque después de separar nuestra cinta, podemos analizar de una forma más sencilla y clara toda la historia y sus mensajes.

Observaremos cuáles de estos se encuentran en el largometraje de Monsters Inc. y cuáles son las que pueden cambiar o modificarse debido a la trama de la historia.

1. **ALEJAMIENTO:** La niño Boo es alejada de su familia, ya que se separa de su mundo para entrar al universo de los monstruos.
2. **PROHIBICIÓN:** Teniendo en cuenta que estaba prohibido “robarse un niño de su mundo” Randall trata de hacerlo, apropiándose de algo que es ajeno a él.
3. **TRANSGRESIÓN:** Randall lo realiza saltándose las reglas básicas de la fábrica, desobedeciendo por completo los principios básicos de un monstruo.
4. **CONOCIMIENTO:** Waternoose trata de conseguir información sobre la desaparición de la niña a través de Sulley.
5. **INFORMACIÓN:** Waternoose recibe la información a través de Sulley, para conocer más sobre su víctima.

6. **ENGAÑO:** Watternoose le comenta a Sulley que la niña será regresada a su casa y que nada le pasara.
7. **COMPLICIDAD:** Sulley le entrega a la niña haciendo que Watternoose muestre su verdadero ser.
8. **FECHORÍA:** Randall trata de lastimar Mike, para que le dé información.
9. **TRANSGRESIÓN:** Mike y Sulley son desterrados del mundo de los monstruos para vivir en el mundo de los humanos y nunca poder regresar.
10. **ACEPTACIÓN:** Sulley no decide quedarse en el aisló y hacer lo necesario para regresar al mundo de los monstruos.
11. **PARTIDA:** Mike se encuentra en un dilema, poniendo en prueba su amistad con Sulley.
12. **PRUEBA:** Sulley es sometido a una prueba para prepararlo a superar la prueba.
13. **REACCIÓN DEL HÉROE:** Sulley reacciona a las acciones del Mike, para superar o fallar la prueba.
14. **REGALO:** El héroe recibe un objeto mágico.
15. **VIAJE:** Mike al encontrarse en el mundo de los humanos, decide tomar la decisión de ayudar a su amigo en esta aventura.

- 16. LUCHA:** Sulley y Randall se encuentran y aunque al principio Randall lleva las de ganar, Mike se presenta para ayudar a su amigo y juntos acabar con Randall.
- 17. MARCA:** Sulley es marcado por la Boo, cambiando totalmente su forma de ver la vida, e incluso poner en juego su carrera como asustador.
- 18. VICTORIA:** Randall y Waternoose son derrotados por Mike y Sulley, a través de una trampa hecha por ambos.
- 19. ENMIENDA:** La niña es regresada a su casa sana y salva, logrando que el daño que se había realizado sea reparado.
- 20. REGRESO:** Mike y Sulley regresan al su mundo para posteriormente llegar a la empresa de Monsters Inc.
- 21. PERSECUCIÓN:** Mike y Sulley son perseguidos por Randall a través de toda la empresa.
- 22. SOCORRO:** Mike y Sulley son ayudados Celia haciendo que los demás trabajadores se crean que Randall es el nuevo poseedor del record de los asustadores y por Roz atrapando a Waternoose y llevándolo a la cárcel.
- 23. REGRESO DE INCÓGNITO:** Boo es disfrazada de monstruo para que no se enteren que es una humana.
- 24. FINGIMIENTO:** Randall reclama los triunfos de Sulley creyéndose el mejor asustador de la empresa.

- 25. TAREA DIFÍCIL:** Se le propone a Randall una habitación de un niño para poder ganarle a Sulley.
- 26. SOLUCIÓN:** Sulley toma la decisión de regresar a Boo para que pueda estar a salvo.
- 27. RECONOCIMIENTO:** Mike y Sulley son reconocidos como los héroes que descubrieron una nueva forma para rescatar la escasez de energía en la ciudad.
- 28. DESENMASCARAMIENTO:** Waternoose es desenmascarado enfrente de todos sus trabajadores quedando en evidencia como un villano.
- 29. TRANSFIGURACIÓN:** Sulley recibe un cambio de apariencia, pasando de ser el asustador para convertirse en el ayudante de Mike.
- 30. CASTIGO:** Randall recibe el castigo de quedar aislado de la ciudad de los monstruos y mandándolo al mundo de los humanos llegando a una casa donde lo ven como un animal y así mismo quitándole su poder de asustar a los niños.
- 31. BODA:** Aunque en este apartado se casa el héroe con la princesa, para poder llegar al trono y demostrando que su amor pudo mas que toda la adversidad posible. En la película como tal no se muestra esta circunstancia, pero se muestra una escena en donde Mike vive feliz con su novia Celia y Sulley vuelve a ver a Boo.

Aunque la mayoría de los puntos que propone Vladimir, no sucede en el orden en el cual debería de transcurrir si se encuentran como tal en la película Monsters Inc.

Sólo hay tres puntos que no ocurren como lo plantea Vladimir, pero que a lo mejor se pueden adaptar en otro aspecto del largometraje.

Después de seguir los pasos del modelo, podemos declarar como es que se dividen los personajes principales y aunque algunos personajes juegan un doble papel podemos dividirlos de la siguiente manera.

- **EL AUXILIAR:** Llegue a la conclusión que Mike Wazoski aunque es un personaje principal, llega a ser el personaje que ayuda a Sulley a conseguir su objetivo que es regresar a la niña salva y sana a su mundo.
- **LA PRINCESA Y SU PADRE:** La princesa puede ser Boo ya que aunque no se ve a su padre es la que necesita la ayuda para ser rescatada y poder regresar.
- **EL MANDATARIO:** Podemos decir que Sulley juega el papel de mandatario y del personaje principal ya que es el personaje que le pide a Mike que lo ayude a resolver el conflicto que ha realizado el villano.
- **EL HÉROE BUSCADOR O EL HÉROE VÍCTIMA:** El protagonista de la historia es Mike Wazoski y James P. Sullivan.
- **EL FALSO-HÉROE:** Waternoose es el falso héroe ya que intenta hacerse pasar por él, para poder rescatar a la ciudad de la escasez de energía aunque tenga que robarse niños y extraerle los gritos.

4.4 Monstruos ¿buenos o malos?

A lo largo de nuestra niñez se nos ha vendido una imagen de lo que es un monstruo, en donde aparece como un ser malvado, maligno y aterrador.

Todo comienza con relatos planteados por nuestros padres como el coco o el hombre del saco, todo esto para reprender a los niños que se portan mal.

Pixar en unión con Disney nos cambia ese código al mostrar unos seres cuyos signos son distintos a los preestablecidos por la sociedad.

En un principio de la película nos manejan el esquema clásico de los monstruos que es el mismo que se ha usado en otras producciones a lo largo del tiempo: el monstruo como sinónimo de miedo, susto y hasta maldad.

Al principio nosotros como espectadores y los niños que se encuentran al otro lado de la puerta aprecian los signos que durante siglos han acompañado a estas criaturas, oscuridad, fuertes gruñidos, dientes grandes y mirandas profundas.

Significantes que generalmente, conducen hacia un significado: los monstruos aparecen para hacer daños y asustar a los niños.

En Monsters Inc., esta postura pierde el sentido. El monstruo adquiere un nuevo significado y ya no logra atemorizar (por lo menos) al espectador, quien se adentra poco a poco a ese mundo que existe detrás de las puertas.

La película nos muestra que los monstruos mantienen signos inseparables que lo identifican con el miedo y por consecuencia el modelo a seguir por cada uno de ellos es ser rudos, grotesco y gruñones.

Pero también nos dicen que al terminar su trabajo dejan a un lado todo eso y nos muestran seres que sufren, tienen problemas con sus novias, que son temerosos e incluso alegres.

El filme nos muestra que tienen una vida tan cotidiana como la nuestra, esto es lo que la hace diferente a cualquier otra película animada anterior.

Pero aquí surge una incógnita, los habitantes de Moustrúopolis son malos o son buenos, según las películas anteriores de Disney nos muestran que los villanos solían tener cargos superiores y una jerarquía mayor a la de los demás.

Eran poderosos, adinerados, miembros de la realeza o poseedores altos cargos en la ciudad donde vivían.

Se puede observar que los villanos y monstruos de la época antigua de Disney, no eran malos simplemente por alcanzar algún poder, ni para salir de algún estado de pobreza.

Ellos en general, ya dominaban a todos los que se encontraban a su alrededor, eran respetados y temidos.

Sus razones para ser crueles eran otras, dependiendo de cada personaje: como lo puede ser la ambición desmedida, envidias, vanidades de conquistador, solo son algunos de los elementos que caracterizaron la época antigua de Disney.

En estas tramas la maldad se diferencia con mayor claridad. Si poseen dinero, respeto un buen cargo y prácticamente todo. ¿Porque son tan inconformes con su vida?

La respuesta en muchos de los casos es que desean ser los más ricos, más poderosos, más lindas, por venganza, racismo, celos, codicia y envidia.

Reconocer al villano en esas películas es sencillo y se sabe que su función dentro del filme es precisamente esa el de ser malo.

Las películas anteriores de Monsters, Inc, no mostraban una dualidad en los personajes, no son buenos o malos al mismo tiempo, como somos todos en la realidad.

En cambio en las películas anteriores una hermana era buena y trabajadora mientras que la otra era perezosa y perversa, un hermano es tonto y el otro es listo, pero nunca un personaje contenía las dos cosas.

Monsters Inc. muestra la realidad del siglo XXI que no había sido desarrollada por Disney en ninguna de sus historias anteriores, tres de los personajes principales: Sulley, Mike y Randall quienes trabajan en la planta de energía más reconocida de la ciudad, presentan algunos rasgos que son comunes entre ellos: muestran eficiencia en sus labores diarias y reflejan ser trabajadores exitosos.

Además este trío se encuentran en la búsqueda de un mismo fin: ser el más productivo, ocupar el primer lugar, convertirse en el mejor asustador para así poder tener respeto, popularidad y un status. Terminan persiguiendo lo que cualquier ciudadano real pretende.

Algunos podrían pensar al ver la película que el intrépido Randall, es el representante de la maldad y Sulley junto con Mike serían los héroes del filme. Pero quien puede definirlo como tal, y es que su límite no se encuentra a primera vista, bien trazado.

Y es que volviendo a citar a los villanos de las películas anteriores de Disney, Scar no podía soportar que su hermano fuera el Rey, Úrsula quería destruir al Tritón, Maléfica aparecía solamente para hacerle daño a la princesa Aurora, etc.

Con base a las siguientes premisas: si Sulley y Mike asustan más que el propio Randall y este dúo ocupa el primer lugar en la lista de los records lo cual reflejan que han generado más gritos que ningún otro monstruo.

Si el peludo azul y el enano verde son tan ambiciosos como Randall, entonces surgen las siguientes interrogantes, ¿Cómo se puede deducir que ellos son buenos o malos?

Podríamos decir que son malos por que asustan a los niños, esto es totalmente cierto, pero ese es su trabajo, su realidad, la forma de generar la energía para a ciudad.

Como toda ciudad en el mundo ellos tienen un fin como habitantes: generar ganancias, ser productivos. Es un parámetro que se usa en la actualidad para saber quién es útil y por lo tanto quién es mejor.

El poder y el dinero en realidad pasaban por desapercibido, mientras que valores propios de nuestra modernidad, como la belleza, la libertad y la verdad, eran los que trazaban la línea entre lo bueno y lo malo.

Mientras que en la película estos valores pasan a segundo plano, pues lo único importante es generar energía para la ciudad, sin importar los medios para hacerlo ya sea la risa o el llanto, lo determinante es el producto final.

Pero algo que no se ha aclarado es si son buenos o malos, tomemos en cuenta que como mencionamos en lo anterior cuentan con dualidad, son buenos y malos a la misma vez.

Ahí es donde entra la visión del espectador, según su forma de ver a los villanos, poco a poco comenzará a ver que algunos monstruos que son “más malos” es decir a través de su vivencias el espectador sabe que Mike y Sulley tienen sentimientos que comparten con los humanos, como lo puede ser la amistad, amor, cariño y afecto y que al mismo tiempo saben que lo que alguna vez temieron, como lo son los niños, realmente no son peligrosos.

Podemos ver valores que predominan en diferentes monstruos los cuales los hacen ser buenos y a otros malos, pero cada uno tiene un trasfondo en su vida.

CONCLUSIÓN:

Como al principio de la película nos dicen: “Los niños ya no se asustan como antes”, y es que la sociedad cambia a lo largo de la historia por lo tanto las películas deberían de adecuarse a la sociedad en la que se encuentran y las películas animadas no tienen la excepción.

Pixar comenzó rompiendo esquemas desde su origen, ya que innovó en lo que sería la digitalización de las películas animadas, pero no solo en eso, ya que los guionistas que trabajan en la empresa también transformaron la forma de desarrollar a cada personaje, crear una dualidad en cada uno de ellos y logrando que las tramas de las películas para niños fueran más complejas, pero aun así logrando que el mensaje llegara tanto a los niños como a los adultos.

La capacidad de arriesgarse de esta institución es asombrosa. Esto quedó demostrado en cada uno de los largometrajes que surgieron después de Monsters Inc. el cual fue el objeto de nuestro análisis, el objetivo planteado era demostrar que con esta película las compañías cambiarían sus temáticas tradicionales.

Luego de culminar este proyecto, se pudo constatar que tanto los cuentos como el modo de narrarlos evolucionan con el tiempo, a causa de los requerimientos estéticos, técnicos o ideológicos que distinguen a determinadas épocas o momentos experimentados por las diferentes sociedades.

Los temas que siglos atrás asustaban a unos hoy en día divierten a otros, motivados por el tratamiento con el que se abordan y por las novedosas perspectivas que ofrecen dichas historias.

En Monsters Inc. podemos ver una semejanza clara con la sociedad real, sus personajes viven como cualquiera de nosotros.

Este hallazgo reafirma que Pixar abordó una nueva temática donde la digitalidad, la producción, la creación de modelos-ideales, la tecnología y sobretodo el feedback, son parte de una historia bien contada.

BIBLIOGRAFÍA

BARTHES, Roland / ECO, umberto/ GREIMAS A.J. "**Análisis Estructural del Relato**". 6ª ed. Ed. Coyoacán. México. 2002. P.P 227

CHARLES Sanders, Peirce. "**La ciencia de la Semiótica**". Ed Nueva Visión. Argentina. 1974. P.P 220

DE SAUSSURE, Ferdinand. "**Curso de Lingüística General**". 29ª ed. Ed. Losada S.A. Argentina. 2001. P.P 260

ECO, umberto. "**La estructura ausente: Introducción a la Semiótica**". Ed. DeBolsillo. México. 2005. P.P 169

GURAUD, Pierre. "**La semiología**". 26ª ed. Siglo Veintiuno Editores. México. 2002. P.P 133

HALAS, J. "**Técnicas de dibujos animados**". Ed. Omega. S.A. Barcelona. 1980.

PRIETO CASTILLO, Daniel. "**Retórica y Manipulación Masiva**". 4º ed. Ed. Coyoacán. México 2004. P.P 135

PUENTE, Mauricio. "**Elementos de la Semiótica**". Ed. Universidad Veracruzana. México. 1993. P.P 140

OTRAS FUENTES

DOCTER P, y SILVERMAN, D. "**Monstruos Inc**". (Película) Estados Unidos: Walt Disney-Pixar. Año 2001

<http://www.portalmix.com/cine/monstruos/pixar.shtml>. (Consultado el día 11 de octubre del 2013)

<http://www.labutaca.net/films/6/monstruossal.htm>.(Consultado el día 29 de octubre del 2013)

<http://www.pixar.com/companyinfo/aboutus/index.html> (Consultado el día 13 de noviembre del 2013)

HTTP://www.avizora.com/publicaciones/literatura/textos/formalismo_ruso_0027.htm. (Consultado el día 14 de noviembre del 2013)