



# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

---

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

“DE «HAKUNA MATATA» A «LIBRE SOY»: DISCURSO IDEOLÓGICO DE PAZ  
Y VIOLENCIA EN EL CINE DE ANIMACIÓN ESTADOUNIDENSE COMERCIAL.  
ANÁLISIS COMPARATIVO DE DOS LARGOMETRAJES ANIMADOS

## *TESIS*

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN

PRESENTA:

*DULCE GABRIELA GUTIÉRREZ SÁNCHEZ*

DIRECTORA:

DRA. NATALIA IX-CHEL VÁZQUEZ GONZÁLEZ



TOLUCA, MÉXICO, MARZO 2019

*“-Hacer con ellos... ¿qué?*

*-Todo lo que se quiera. Se tiene poder sobre ellos. Y nada da un poder mayor sobre los hombres que las mentiras. Porque esos hombres, hijito, viven de ideas. Y éstas se pueden dirigir. Ese poder es el único que cuenta...”*

La historia interminable, Michael Ende

	Pág.
<b>ÍNDICE DE TABLAS, CUADROS Y FIGURAS .....</b>	<b>IV</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>XI</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>DE REDES Y MEDIOS: MARCO CONTEXTUAL .....</b>	<b>16</b>
<b>1.1. La comunicación mundial .....</b>	<b>16</b>
1.1.1. Nuevo orden mundial.....	17
1.1.2. Flujos de información. Redes de comunicación .....	19
1.1.3. La comunicación como herramienta e industria .....	26
<b>1.2. El cine en el mundo.....</b>	<b>30</b>
1.2.1. Del cinematógrafo al cine digital .....	33
<b>1.3. El cine en México .....</b>	<b>42</b>
<b>1.4. Antecedentes del cine de animación .....</b>	<b>53</b>
1.4.1. Animación cinematográfica.....	55
1.4.2. Los estudios de animación.....	56
1.4.3. The Walt Disney Company.....	58
<b>1.5. Cine de animación en México .....</b>	<b>59</b>
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>DE ESTRUCTURAS Y SIGNIFICADOS: MARCO CONCEPTUAL.....</b>	<b>69</b>
<b>2.1. Discurso.....</b>	<b>69</b>
2.1.1. El discurso cinematográfico como texto. Estructuras: lenguaje cinematográfico	71
2.1.2. Estructuras verbales, estructuras audiovisuales.....	73
2.1.3. Cómo se dice lo que se dice: El orden en el discurso audiovisual .....	75
2.1.4. Cómo se entiende lo que se dice: sentido e intertextualidad .....	78
2.1.5. De imagen, estructuras y narración: estilo, retórica y superestructura.....	80
2.1.6. Fragmentos creadores .....	81
2.1.7. Seducción a la vista: imagen.....	83
2.1.8. Imagen y animación .....	93
2.1.9. Lo que está, pero no veo: sonido .....	94
2.1.10. Ordenando el caos: montaje .....	95
2.1.11. Hablemos de detalles: puesta en escena .....	99
2.1.12. Entre historias y estructuras: narración .....	100
2.1.12.1. Los 3 actos.....	102
2.1.12.2. Teoría del héroe .....	104
2.1.12.3. Construcción de personajes .....	107
<b>2.2. Ideología .....</b>	<b>110</b>
2.2.1. Estructuras ideológicas del discurso .....	113
2.2.2. Texto fílmico: ideología en el discurso cinematográfico.....	115
<b>2.3. Paz y violencia.....</b>	<b>117</b>
2.3.1. Conflicto.....	118
2.3.2. Violencia .....	121
2.3.3. Paz.....	125
2.3.4. Violencia estructural.....	129

2.3.4.1. Desigualdad y exclusión.....	134
2.3.5. Paz Negativa.....	135
2.3.5.1. La guerra.....	135
2.3.6. Violencia estructural en los medios de comunicación.....	140
<b>2.4. Animación estadounidense comercial.....</b>	<b>142</b>
2.4.1. Conceptualizando al cine de animación .....	142
2.4.2. Nacionalidad y país de origen de un film.....	145
2.4.3. Distinciones entre cine comercial y cine independiente.....	146
2.4.4. Hacia una definición de Cine de Animación Estadounidense Comercial .....	147
<b>CAPÍTULO III</b>	
<b>DE RELACIONES Y ASOCIACIONES: ANÁLISIS .....</b>	<b>149</b>
<b>3.1. Metodología.....</b>	<b>149</b>
<b>3.2. Objeto de estudio .....</b>	<b>153</b>
<b>3.3. Escenas a analizar .....</b>	<b>154</b>
<b>3.4. Análisis .....</b>	<b>155</b>
3.4.1. “Yo quisiera ya ser el rey”: Análisis de “El Rey León”, 1994 .....	156
3.4.1.1. “El ciclo sin fin”: Conclusiones de “El rey León” .....	211
3.4.2. “¿Y si hacemos un muñeco?: Análisis de “Frozen”, 2013.....	219
3.4.2.1. “La puerta es el amor”: Conclusiones de “Frozen”.....	283
3.4.3. De “Hakuna Matata” a “Libre soy” .....	293
<b>CONCLUSIONES GENERALES.....</b>	<b>300</b>
<b>FUENTES DE INFORMACIÓN.....</b>	<b>305</b>
<b>ANEXOS</b>	

## Índice de tablas, cuadros y figuras

### Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Afectación de las necesidades básicas por la violencia estructural	135

### Lista de Cuadros

	Pág.
Cuadro 1. El <i>paradigma</i>	106
Cuadro 2. Triángulo del conflicto	123
Cuadro 3. Triángulo de los niveles del conflicto	124
Cuadro 4. Pirámide de Conflicto y Violencias	127

Cuadro 5. Triángulo de las violencias	127
Cuadro 6. Concepción de paz y violencia de Johan Galtung	129
Cuadro 7. Triángulo del conflicto, lo visible e invisible	134
Cuadro 8. Análisis de elementos cinematográficos	155
Cuadro 9. Análisis de puesta en escena	155
Cuadro 10. Análisis narrativo	155

#### Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1. Presentación de Simba	162
Figura 2. Presentación de Simba con Rafiki	163
Figura 3. Festejo de animales	163
Figura 4. Familia real en presentación	164
Figura 5. Mufasa visita a Scar	165
Figura 6. Mufasa y Scar	165
Figura 7. Mufasa y Zazú	166
Figura 8. Simba en la roca del rey	167
Figura 9. Leones durmiendo en la cueva	167
Figura 10. Simba, Mufasa, Sarabi	169
Figura 11. Simba y Mufasa en la cima de la roca del rey	170
Figura 12. Presentación del reino a Simba	171
Figura 13. Mufasa le enseña el reino a Simba	172
Figura 14. Simba observa las tierras del reino	173
Figura 15. Caminata por el reino	174
Figura 16. Mufasa y Simba	176
Figura 17. Simba y Scar	176

Figura 18. Canción “Yo quisiera ya ser el rey”	177
Figura 19. Zazú carga un rinoceronte	178
Figura 20. El cementerio de elefantes	179
Figura 21. Simba enfrenta a las hienas	182
Figura 22. Simba y Mufasa miran las estrellas	183
Figura 23. “Listos ya” de Scar	184
Figura 24. Scar y hienas en marcha	186
Figura 25. Scar al final de “listos ya”	187
Figura 26. Scar sujeta a Mufasa	188
Figura 27. Simba descubre que Mufasa ha muerto	189
Figura 28. Simba huye del reino	189
Figura 29. Scar se proclama rey	190
Figura 30. Pumba, Timón y Simba	191
Figura 31. Simba, Timón y Pumba cantan “Hakuna Matata”	192
Figura 32. Simba y Nala en las lianas	194
Figura 33. Simba y Nala en el tronco	195
Figura 34. Simba se aleja de Nala	196
Figura 35. Simba se va molesto	197
Figura 36. Simba mira las estrellas	198
Figura 37. Simba en la noche	198
Figura 38. Rafiki le habla a Simba	199
Figura 39. Fantasma de Mufasa	201
Figura 40. Mufasa en el cielo	201
Figura 41. Sol	203
Figura 42. Regreso de Simba	203
Figura 43. Roca del rey sin vida	204
Figura 44. Scar en la roca del rey	205
Figura 45. Simba en lo alto de la roca	206

Figura 46. Scar confiesa a Simba	207
Figura 47. Simba a punto de caer	208
Figura 48. Simba asfixia a Scar	208
Figura 49. Scar en el precipicio	210
Figura 50. Simba y Scar al borde del precipicio	210
Figura 51. Scar mira a las hienas asustado	211
Figura 52. Sombra de Scar	212
Figura 53. La roca del rey en llamas	212
Figura 54. Simba sube a la roca del rey	213
Figura 55. Simba ruge en la roca del rey	213
Figura 56. El reino se recupera	214
Figura 57. Presentación de nuevo	214
Figura 58. Palacio de Arendelle	225
Figura 59. Anna y Elsa en el salón jugando	226
Figura 60. Anna salta montañas de nieve	227
Figura 61. Elsa sostiene a Anna	228
Figura 62. Reyes cabalgando	229
Figura 63. El abuelo Pabbie y la Familia real	230
Figura 64. Elsa mira las luces asustada	231
Figura 65. La familia real con los trolls	232
Figura 66. Elsa entra en su recámara	233
Figura 67. El rey le da los guantes a Elsa	234
Figura 68. Elsa y el rey	234
Figura 69. Elsa rechaza a los reyes	235
Figura 70. Anna se despide de los reyes	236
Figura 71. Elsa despide a los reyes	237
Figura 72. Funeral de los reyes	237
Figura 73. Elsa llora la muerte de sus padres	238

Figura 74. Anna llora la muerte de sus padres	238
Figura 75. Conde de Weselton	239
Figura 76. Anna en el salón verde	240
Figura 77. Elsa mira el retrato del rey	241
Figura 78. Elsa frente al retrato del rey	241
Figura 79. Elsa abre la puerta	242
Figura 80. Ceremonia de coronación	243
Figura 81. Elsa es coronada	243
Figura 82. Elsa es reina de Arendelle	243
Figura 83. Elsa y Anna presentadas en la fiesta	244
Figura 84. Conde de Weselton baila con Anna	245
Figura 85. Elsa le da la espalda a Anna	245
Figura 86. Anna y Hans a la luz de la luna	246
Figura 87. Elsa lanza un rayo de hielo	248
Figura 88. Elsa asustada en la multitud	249
Figura 89. Elsa puede congelar el agua	249
Figura 90. Elsa huye a las montañas	250
Figura 91. El fiordo se congela	250
Figura 92. Elsa en la montaña	251
Figura 93. Elsa se quita el guante	252
Figura 94. Elsa sube las escaleras de hielo	253
Figura 95. Construcción del castillo de hielo de Elsa	254
Figura 96. Elsa se deshace de la corona	254
Figura 97. Elsa camina hacia el sol	255
Figura 98. Elsa en el balcón	256
Figura 99. Anna sube la montaña nevada	256
Figura 100. Anna, Kristoff y Sven recién salvados de los lobos	259
Figura 101. Anna, Kristoff y Sven conocen a Olaf	260

Figura 102. El Conde de Weselton le reclama al Príncipe Hans	261
Figura 103. Anna y sus amigos llegan al castillo de hielo	263
Figura 104. Elsa y Anna se saludan	263
Figura 105. Elsa mira sus manos que le dieron vida a Olaf	264
Figura 106. Elsa aleja a Anna	266
Figura 107. Anna informa a Elsa del congelamiento de Arendelle	266
Figura 108. Elsa se descontrola y comienza a hacer nevar	267
Figura 109. Elsa se refleja en el cristal	267
Figura 110. Elsa lanza un rayo a Anna	268
Figura 111. Elsa se molesta porque Anna no se quiere ir	269
Figura 112. Anna, Olaf y Kristoff miran a Malvavisco	269
Figura 113. Elsa desesperada después de la visita de Anna	271
Figura 114. Grand Pabbie le dice a Anna de la magia en su corazón	272
Figura 115. Hans llega al castillo de Elsa	273
Figura 116. Los hombres amenazan a Elsa	274
Figura 117. Elsa detienen la flecha	274
Figura 118. Hans cuelga de la escalera de cristal	275
Figura 119. Elsa lucha con los guardias	275
Figura 120. Elsa inconsciente	276
Figura 121. Hans se descubre como el Antagonista	277
Figura 122. Elsa rompe sus cadenas	278
Figura 123. Elsa se entera de la muerte de Anna	280
Figura 124. Anna se interpone entre Hans y Elsa	281

Figura 125. Anna y Elsa se abrazan	281
Figura 126. Elsa, Anna, Kristoff, Olaf y Sven en el barco	282
Figura 127. Elsa desaparece la nieve en el cielo	283
Figura 128. Anna golpea a Hans	283
Figura 129. Anna y Kristoff se besan	284
Figura 130. Elsa crea una pista de hielo	285
Figura 131. Arendelle vuelve a la normalidad	286

## Introducción

La presente tesis tiene como principal objetivo determinar el discurso ideológico respecto a paz y violencia que existe en el cine de animación comercial estadounidense. Se pretende comprobar que el discurso imperante en ese tipo de cine tiende en mayor medida hacia la paz negativa y la violencia estructural. Del mismo modo, se busca describir los cambios que ha sufrido dicho discurso a través de los años, por medio del comparativo de dos largometrajes animados.

A lo largo de la historia, la humanidad se ha comunicado con imágenes llevándonos a ser una cultura visual. Al día de hoy estamos rodeados por contenidos visuales, auditivos y la combinación de ambos: audiovisuales. Todo el tiempo nos relacionamos con imágenes y mediante ellas, gracias a su cualidad de lenguaje. Estas poseen un *significado* para quien las mira, que se comparte con la sociedad a la que pertenecemos. En su mayor parte, el acceso a estos contenidos se da por los medios de comunicación.

Los medios de comunicación son una de las instituciones que forman la sociedad en la que vivimos, equiparándose a otras como la familia, la iglesia y la escuela. Son conformadores de opiniones y de conductas. De la misma manera, transmiten actitudes, ideas y visiones del mundo. Por lo tanto, funcionan, al igual que otras instituciones sociales, como agentes de socialización a través de los cuales los individuos aprenden a convivir en su sociedad y su cultura e interiorizan valores y normas de comportamiento.

Referente a lo anterior, uno de los medios más populares es el cine. El cine es un medio de comunicación y de entretenimiento, y se caracteriza como arte e industria a la vez. Uno de los géneros que más auge ha tenido en los últimos años es el cine de animación. La producción cinematográfica no ha dejado de crecer constantemente desde la aparición del cine; pero en los últimos años, la de este género ha ido en aumento, sobre todo en la industria estadounidense. Mientras en la década de los 90's se realizaron un aproximado de 48 largometrajes anuales, en 2011 se hicieron alrededor de 200.

La animación es un proceso utilizado para lograr la sensación de movimiento en imágenes y dibujos. Al hablar de cine de animación nos referimos a aquel que da vida a cualquier cosa inanimada. Es decir que no solo dota de movimiento, sino también de personalidad, carácter o, si se quiere, de un alma a los objetos, figuras y formas inertes. Desde que en 1937 se exhibió *Blanca Nieves y los siete enanos* –la que sería primera película animada, marcando un parteaguas en la industria–, hasta el día de hoy, la industria de la cinematografía animada sigue viva y es una de las herramientas más redituables en el cine debido al auge que ha experimentado los últimos 20 años. Este crecimiento se ve reflejado en los números de taquilla, tanto en la cantidad de público que asiste a los cines a ver películas animadas, como al monto de dinero que recauda. En México también ha habido un incremento en producciones no solo extranjeras, también nacionales: la animación representó un 25% de la taquilla para exhibidores nacionales en 2011.

Desde 1998 al menos una animación se ha posicionado entre las 10 cintas más taquilleras del año a nivel mundial. Entre el 2000 y el 2015 se encuentran las diez películas de animación más taquilleras de la historia, exceptuando a “El Rey León” que data de 1994. En el *ranking* histórico mundial se encuentran títulos como: “Frozen: Una aventura congelada” (2013), producida por Walt Disney Studios; “Toy Story 3” (2010), producida por Walt Disney Studios conjuntamente con Pixar Animation Studios; “El Rey León” (1994) de Walt Disney Studios; “Mi villano favorito 2” (2013) de Universal Studios; “Buscando a Nemo” (2003) de Walt Disney Studios y Pixar Animation Studios; “Shrek 2” (2004) de DreamWorks Studios; “La era de hielo 3: El origen de los dinosaurios” (2009) y “La era de hielo 4: la formación de los continentes” (2012) ambas producidas por 20th Century Fox; y “Shrek tercero” (2007), y “Shrek para siempre” (2010), ambas de DreamWorks Studios.

*El rey león* de 1994 fue la primera película de animación en entrar en el *ranking* de taquilla a nivel mundial colocándose como el largometraje más taquillero de ese año. La película se realizó con una financiación aproximada de 45 millones de dólares y recaudó más de 950 millones. Además, a lo largo de los años, se ha seguido exhibiendo y distribuyendo en distintos formatos y para julio de 2019 se

espera una nueva versión *live action* de la cinta. Igualmente, *Frozen* fue estrenada en 2013, siendo un éxito y colocándose como la película más taquillera en la historia por sobre títulos de acción viva. En el país recudó 115 millones 899 mil 594 pesos y fue vista por 2 millones 483 mil espectadores. Actualmente ocupa el lugar 13 en el *ranking* histórico, y se espera la secuela para noviembre del 2019.

El motivo fundamental del estudio es determinar los discursos ideológicos relativos a la paz y la violencia a los que estamos expuestos debido al bombardeo mediático del que somos partícipes cotidianamente, para lo cual este trabajo muestra un análisis de las dos cintas antes descritas, e igualmente, se realiza una comparativa entre ambas, siendo que de una a otra han pasado poco menos de dos décadas.

En el capítulo 1 se plantea el contexto de nuestro objeto de estudio. Se aborda desde el surgimiento de los medios de comunicación y su importancia en el establecimiento de un nuevo orden mundial. Luego se explica de manera breve los inicios del cine y las aportaciones más significativas a nivel mundial y en México, para finalmente recuperar los antecedentes del surgimiento del cine de animación en el mundo, y su posterior desarrollo en el país.

En segundo capítulo introduce las cuestiones teóricas y conceptuales que dan forma al presente trabajo de investigación. En primer lugar se define al cine como lenguaje poseedor de estructuras y gramática, de forma tal que el cine de animación pueda ser caracterizado como un texto fílmico que presenta un discurso: el discurso cinematográfico. Luego se establece la noción de ideología y se plantean las estructuras ideológicas del discurso. A continuación, se presenta la conceptualización de la paz y de la violencia. Finalmente, puntualizamos a qué nos referimos cuando hablamos de cine de animación estadounidense comercial.

En el tercer capítulo se desarrolla el análisis de los objetos de estudio por medio de los fundamentos conceptuales y contextuales. De la misma manera, se describe la metodología utilizada y las herramientas de análisis. Se realizan dos análisis paralelos de ambas películas, para en un segundo momento compararlas y definir similitudes y diferencias. Al último se detallan los resultados obtenidos.

Finalmente se presentan las conclusiones sobre los resultados obtenidos, así como las fuentes de información consultadas para la elaboración del presente. Cabe mencionar que se incluyen anexos, donde se podrán consultar los cuadros de análisis utilizados, con la información que fue recabada e interpretada.

“Tu ojo es la lámpara de tu cuerpo. Si tus ojos están sanos, todo tu cuerpo tendrá luz; pero si tus ojos están malos, todo tu cuerpo estará en la oscuridad”.

(Mateo 6:22)

## Capítulo I. De redes y medios: Marco contextual

En este capítulo se plantean los aspectos contextuales, es decir, el entorno que constituye nuestro objeto de estudio. Igualmente, se abordan los antecedentes hasta el surgimiento del cine como medio de comunicación. Finalmente, se hace un repaso histórico hasta la aparición del cine de animación como lo conocemos hoy en día. Se hace un recuento mundial y de México.

### 1.1. La comunicación mundial

Desde sus inicios, la comunicación ha sido vista como una herramienta de la economía y de la guerra. Actualmente las redes de comunicación son las que están configurando la forma de organización del mundo. El mundo, hoy en día, está inmerso en lo que se ha llamado mundialización/globalización<sup>1</sup>, o sea, en un libre flujo de intercambios materiales e inmateriales (ideas). Sin embargo, para llegar a este nuevo orden mundial en el que hay prácticamente una total apertura, se tuvo que empezar por tratar de lograr una integración mundial.

A finales del siglo XIX se comenzó un intento por integrar las economías y las sociedades del mundo. Se amplió poco a poco la circulación de personas y bienes materiales y simbólicos. Esto impulsó la incorporación de las sociedades a conjuntos más amplios, desplazando, cada vez en mayor medida, las fronteras físicas, intelectuales y mentales.

Las redes de comunicación han sido un eje esencial en la premisa básica del nuevo orden mundial: el progreso. Las redes son la eterna promesa que encarna un mundo mejor, a la vez que han estado siempre en el centro de la lucha por el dominio del mundo.

---

<sup>1</sup> La primera palabra se declina en todas las lenguas latinas, y la segunda es de origen anglosajón—corre parejo con la fluidez de intercambios y flujos inmateriales transnacionales (Matterlart, 1998).

Inherente a la unificación económica, es la homogeneización de las sociedades, en las cuales, existe ya una fragmentación y desfase entre lo mercantil-económico y lo social-cultural, dando como resultado una identidad distorsionada.

#### 1.1.1. Nuevo orden mundial

A partir de la Revolución Francesa surgen las ideas de la Ilustración y del liberalismo, ambas como proyectos de construcción del mundo como un espacio sin trabas: repúblicas democráticas y mercado libre y universal. Un mundo cuyo orden de producción será el regido por la división del trabajo. La comunicación nace de ellas como un ideal, un producto de la modernidad; es por ello que representa la creencia del desarrollo y del progreso: la creencia del porvenir. Se asoció a la comunicación tanto a la organización del mundo como a la organización de una nación y de su mercado interno. Se creó infraestructura como carreteras y caminos para poder aplicarla. Conforme todo el espectro creció y evolucionó, fue inevitable establecer otro tipo de redes de comunicación, de acuerdo a las necesidades que fueron surgiendo.

Otro supuesto surgido de la Revolución Francesa y la Ilustración fueron los Derechos Humanos. Es fundamental para la comunicación y su surgimiento uno de los principios: "la libre comunicación del pensamiento y de las opiniones". Es por esto que la comunicación no fue simplemente el intercambio de mercancías, sino que dio paso a un libre flujo de ideas, una libre circulación de información.

Para lograr la integración económica y social, era necesario comunicarse y para ello era fundamental entenderse. Es así que se empieza a cuestionar la manera en la que se pueda hacer que todas las sociedades se relacionen y se integren mediante un mismo lenguaje. Francia como precursor de todas las ideas de la modernización apostó por el francés como lengua universal, supuesto que eliminaba los dialectos y lenguas. No obstante, ya se estaba trabajando, mediante la lingüística, en crear una lengua que tuviera certeza matemática y geométrica, y que fuera, en efecto, "universalizable". Lo que surgió fue la lengua de los signos. Esta permitió un flujo de información más rápido y eficaz, ya que mientras más signos universales existieran, menos signos se utilizarían en un mensaje, lo que lo simplificaría.

Gracias a este lenguaje se inició entonces una comunicación a larga distancia, un intercambio de bienes inmateriales, de ideas, de información; lo que en ese entonces fue de la mano con la democracia mundial creciente. Además, dentro de este lenguaje universal se produjo otro, el de la economía, que dio cabida a los intercambios mercantiles y de bienes materiales.

En esa renovada sociedad que empezaba a desarrollarse, comunicarse suponía una herramienta nueva para la que se necesitaba poner reglas que permitieran la universalización. Una de las máximas del progreso era “producir es mover”, lo que convirtió a la comunicación en un mecanismo en función de la división del trabajo.

Para lo material era imprescindible uniformizar el cálculo de medidas, lo que aseguraba que los intercambios fueran justos, es decir, que se establecía una relación igualitaria. Es así que se establece el sistema métrico de pesos y medidas que establece conversiones y valores mundiales, y hace desaparecer las medidas locales. La universalización de este sistema da lugar a la división de la moneda. Entonces, como todas las demás medidas, el metro se empieza a ver como medida y símbolo al igual que la moneda. Todas esas unidades y lenguajes dieron paso al mundo simbólico de la comunicación.

La economía se convirtió en el lenguaje del mundo, en la forma en que se comunicaban entre naciones, para Adam Smith (citado en Matterlart, 1998), “el comerciante es el ciudadano del mundo”. La economía era el lenguaje, mientras el intercambio era la seguridad de entendimiento de esos símbolos por parte de pueblos y naciones. En consecuencia, “la regla de libre cambio –de la economía política liberal de la segunda mitad del siglo XIX– debe regir tanto la información como los medios de transporte” (Materlart, 1998: 14). De esta manera es que se crea un nuevo orden mundial basado en el intercambio y en el libre flujo tanto de mercancías como de información.

El nuevo orden mundial es, en sí mismo, la relación que se formó entre la guerra, el progreso y con él, la economía y la cultura –incluyendo los cambios en la dinámica social, así como los estructurales y de organización–, formando lo que Matterlart (2003) llamó la comunicación internacional.

## 1.1.2. Flujos de información. Redes de comunicación

El nacimiento del telégrafo óptico fue una medida que contribuyó a la unificación y a la transmisión libre de información; sin embargo, no fue hasta la creación del telégrafo eléctrico que se permiten y desarrollan usos públicos y comerciales del mismo. Igualmente, gracias al telégrafo eléctrico se hicieron acuerdos bilaterales de libre transmisión, el primer tratado se dio entre Prusia y Austria a finales de 1840. Cabe mencionar que en este ámbito, así como en los proyectos de unificación de redes de comunicación, Alemania destaca como pionera. El telégrafo, entonces, dio la pauta para que la comunicación fuera trasnacional, al mismo tiempo que marcó precedente de la creación de la primera institución con fines de comunicación en 1865: la Unión Telegráfica Internacional.

Fue a finales del siglo XVIII que se instaló en Francia el primer sistema de telecomunicaciones. Esto, en el periodo revolucionario. Un país en guerra necesita de un sistema de comunicación para sus ejércitos, es por eso que el primer uso de este invento sería militar. Claude Chappe (inventor del telégrafo de bazo-óptico) propone a Napoleón Bonaparte algunas utilidades civiles para su invento, que son rechazadas, salvo la de transmitir los resultados de la lotería. Por lo anterior, en este ámbito, Francia mantiene el monopolio logrando la red de telegrafía más larga del mundo hasta finales de las guerras napoleónicas, cuando se traspasa el espectro al sector privado.

Ahora bien, en cuanto a regulación, se fueron creando otras instituciones como la Unión General de Correos (1874) –tiempo después, la Unión Postal Universal–, la Comisión Internacional de Pesos y Medidas (1875), la Unión Internacional para la Protección de la Propiedad Industrial (1883), la Unión Internacional para la protección de las Obras Literarias y Artísticas(1886), y, la Convención para los Transportes Internacionales por Ferrocarril (1890) (Matterlart, 1998). Importante es destacar que se produjo una armonización que facilitara los intercambios internacionales, a la vez que la institucionalización permite generar un marco de acción. Todo lo anterior modifica no solamente el espectro comunicativo, sino el estatuto económico en cuanto a la información. Se vuelve a la base de la creación

de la comunicación: la economía. Se logra así integrar a procesos comunicativos y económicos a zonas apartadas como Europa Oriental y Asia.

Según las ideas de la Revolución Industrial, el progreso es la base del nuevo orden mundial, y su representación material y emblema fue el tren. El primer ferrocarril, digno de ser llamado así por su infraestructura y características, aparece en Inglaterra en 1830, década a partir de la cual se inicia la construcción de redes ferroviarias, pero que alcanzará su apogeo hasta 1870. Después de medio siglo de la construcción de la primera línea ferroviaria podemos hablar ya de la constitución de la Conferencia Internacional de Ferrocarriles, por la cual los países europeos adoptarían ciertas medidas unificadas como la norma de separación entre rieles, aunque en realidad al principio fue un poco complicado que todos la acataran ya que cada uno seguía sus propias reglas.

Independientemente de los escollos que hubo para la organización de los ferrocarriles, ya que al final se logró un tránsito fluido de los mismos, dentro de Inglaterra, para evitar la dispersión ocasionada por las horas locales, se tuvo que implementar una hora nacional llamada en aquél entonces: "hora legal", cuyo punto de referencia fue el meridiano de Greenwich. En 1884, la comunidad internacional decide sincronizar todas las horas nacionales de la misma manera. Algunos de los países rechazarían la proposición por ser considerada una decisión a favor de la potencia inglesa, no obstante, tiempo más tarde terminarían adoptando la medida que sigue en vigencia hasta nuestros días.

Dado que el ferrocarril es el emblema del porvenir, a lo largo del mundo las diferentes naciones construyeron sus propias líneas ferroviarias, pero eso implicaba dinero, así que tuvieron que recurrir a préstamos extranjeros, lo que impulsa la internacionalización de los mercados financieros y produce un flujo e intercambio de capital ya no solamente nacional sino, internacionalmente.

En el siglo XIX, Inglaterra tenía predominio, no solamente con el asunto de la puesta en marcha de "la hora universal" mediante el meridiano de Greenwich, sino también en el ámbito económico. Londres sería, por lo tanto, el centro de la "economía-mundo". Desde ese centro se distribuyen y organizan otras potencias, zonas

intermedias y regiones periféricas, todo jerárquicamente. El cable submarino, inaugurado en 1851, da justificación de esa hegemonía. Asimismo, es Inglaterra la potencia que constituye un intermediario obligado para las comunicaciones oficiales de las otras naciones, supremacía por la cual en 1890 empieza una oposición.

Durante los siglos XVII, XVIII y hasta este punto del XIX, se produjeron panfletos, periódicos y libros, cada vez en mayor cantidad. A finales del siglo XIX, estos aumentos en la producción y circulación se vieron acompañados con crecientes niveles de alfabetización en Europa principalmente y otras partes del mundo; de forma que cada vez más personas tenían acceso a los materiales impresos. Estos cambios en la comunicación de masas fueron impulsados aún más por las transmisiones eléctricas y avances tecnológicos del siglo XX.

En 1901, el italiano Guglielmo Marconi abrió la era de las radiocomunicaciones trasatlánticas. Adquiere la propiedad exclusiva de sus patentes la firma británica Marconi Co., intento británico de garantizar un marco institucional, como el del cable submarino, para la internacionalización de esta tecnología y obviamente continuar como potencia. Empero, Alemania, que ya dijimos es pionera en la modernización –ferrocarril, telégrafo, correos–, se interpone con las patentes de empresas como Siemens y AEG, fundando Telefunken en 1903.

Gracias a las acciones de Alemania el supuesto inglés de imponer un solo aparato para la transmisión de señales se convierte en minoría, lo cual conlleva a una libre competencia para la explotación de esta tecnología. Lamentablemente las patentes quedan restringidas a un número minoritario de propietarios y serán utilizadas, hasta terminada la Primera Guerra Mundial, con fines bélicos.

En una conferencia, impulsada por Alemania y celebrada en Berlín en 1906, se crea la Unión Radiotelegráfica Internacional. Desgraciadamente, la conferencia y la propiedad de las patentes sientan la base de un orden desigual en la comunicación mundial. Esto se vio reflejado, en primer lugar, por la creciente monopolización por parte de la minoría del espectro radiofónico; en lo consiguiente, hubo –y sigue habiendo– un desfase en cuanto a los sistemas productivos y tecnológicos que han ido cambiando, mejorando, transformándose y evolucionando junto con el desarrollo

técnico y científico, produciendo entonces un intercambio desigual tanto en comunicaciones como en el ámbito económico. Desde ese entonces es acuñado el término imperialismo por parte de los socialistas, como un modo de definir la tendencia a un desarrollo desigual. En el centro de los análisis se pusieron a las empresas que trataban de organizar el mercado y limitar la competencia.

El teléfono, por otro lado, alcanza una dimensión mundial hasta 1956, antes del lanzamiento del primer satélite artificial, gracias a la puesta en servicio del primer cable telefónico submarino, también trasatlántico. Sin embargo, el teléfono eléctrico ya había probado, en 1846 en la invasión de Estados Unidos a México, su utilidad en cuanto a transmisión de información, en este caso, principalmente sobre operaciones militares. En el centro de ese llamado imperialismo, se ponía a Inglaterra como potencia del mundo. En 1970, fue inaugurada en Francia la oficina de estadísticas que se propone reunir datos para generar una estadística general. Esto sirvió después para la implantación de un equilibrio social, es decir, hacer un balance en cuanto a producción nacional e innovaciones técnico-científicas para estimular la industria y luchar –en oposición– contra el imperialismo inglés.

Desde finales del siglo XVIII y principios del siglo XIX y con todas las transformaciones que estaban surgiendo en todos los ámbitos, así como con el creciente desarrollo de la comunicación, empezó a florecer una preocupación por la *exposición* de los productos, misma que introduce una nueva forma de la comunicación en la cual median no solamente los valores reales, sino los valores simbólicos que propone.

Ahora bien, en la primera mitad del siglo XIX se trata de ver a la comunicación como el elemento que unifique al mundo, que enlace el universo, como lo decía Saint-Simon. Para él, la industria era la base para organizar el mundo. El mundo, debía ser administrado por los industriales como una sociedad. Es por este pensamiento reinante en la Ilustración y la nueva configuración del mundo que se forman las redes de comunicación. La red vista como la figura emblemática de ese nuevo orden, de la nueva organización social. Entonces la comunicación se volcó a ser aquella que “tiene la función [...] de unir a los miembros desunidos de una

comunidad oculta y sacar de su entumecimiento a las civilizaciones adormecidas” (Matterlart, 1998: 24), o sea, la comunicación y sus redes se encargarían de unir y/o cohesionar al mundo en uno solo.

El desarrollo de la comunicación, desde sus inicios, ha estado ligado a la guerra y a la economía, para pasar después de ello a fines civiles. De hecho, la evolución de las tecnologías de comunicación está ligada estrechamente a los conflictos de la segunda mitad del siglo XIX. Es este siglo en el que se abre la posibilidad de un nuevo modo de circulación e intercambio de bienes materiales e inmateriales así como mensajes y personas, lo que además permitió un nuevo modo de organización, que abordamos a grandes rasgos anteriormente. Uno de los conflictos, fue la guerra de Crimea (1853-1856), en la que se tendió el primer cable trasatlántico a través del Mar Negro para garantizar la comunicación entre París y Londres quienes estaban en lucha contra el ejército del zar.

Esta primera guerra, en la que fueron aplicadas las tecnologías de comunicación, es importante porque a partir de ella los gobiernos se dieron cuenta que podían imponer censura en cuanto a la información que se daba a los ciudadanos. Por ello se habla de que la historia de la comunicación, así como la de la información, es también la de la desinformación e incomunicación en donde existe la censura y la propaganda, es decir, un manejo de la información. Así, a la vez que surgió un libre flujo de información, también surgieron mecanismos de control de la misma por parte del Estado. De pronto todo el avance que ya se tenía, así como los mecanismos y tecnologías, pasaron al control del Estado. De por sí ya se tenía limitaciones en cuanto a su aplicación para usos civiles, pero con esta nueva política, aunque el flujo de información seguía siendo de algún modo parte del progreso, era sometido al escrutinio gubernamental.

Desde ese entonces, con la censura que imponían las autoridades gubernamentales a la información, podemos observar que la información si bien no se manipula, si se maneja; es decir que las autoridades deciden qué información compartir y que otra no publicar. Por ejemplo, en cuanto a labor periodística, se permitió que se tomaran fotografías de la guerra siempre y cuando no mostraran

“sus horrores”, lo cual resultó en una construcción de la información. Llegó a tal punto que un mes antes de terminar la guerra, en febrero de 1856, en Inglaterra se decidió vetar el ejercicio libre del periodismo. La prohibición de dar a conocer cierta información no afectó solamente a la labor periodística, sino a todos los ámbitos. El telégrafo que poseía el supuesto de la libre transmisión comenzó a ser revisado, por lo que los telegramas que se consideraran amenaza para el Estado, para el orden público o moral, o violentaran el orden jurídico del país, podían ser impedidos de ser entregados.

Otro surgimiento importante fue el del correo. La Unión Postal Universal nace en Berna en 1875. Como la correspondencia tenía un bajo precio, ayudó al desarrollo de comercio. Poco tiempo después, correos y telégrafos se fusionaron dentro de la administración estatal. La máquina de vapor y sus derivados, utilizados para la navegación, permitieron renovar el transporte de la correspondencia internacional. La información transmitida por el telégrafo y correos, así como por otros mecanismos de comunicación, dado que estos subsisten gracias al Estado, pasa a ser propiedad pública.

Con todas las redes de comunicación que había al momento construidas, en 1875 se habla de que se entró a la era de los imperios, según el historiador Eric Hobsbawn (en Matterlart, 2003). El concepto de “imperialismo” viene acuñado años antes, por la diferencia de desarrollo entre los países con redes de comunicación más avanzadas y mayor poder adquisitivo y los que carecen de ellos. La distancia entre ambos aumenta de manera territorial, pero también socialmente, creando las clases sociales. En este sentido, los primeros, eran los Imperios y los segundos, lo que se dio en llamar tercer mundo.

Cuando en 1876 Alexander Graham Bell presenta el teléfono, diferente del teléfono eléctrico anteriormente utilizado, logró un monopolio en Estados Unidos, lugar donde fue presentada la patente. Para transmitir información mediante este mecanismo era necesario establecer acuerdos bilaterales en primera instancia. Conforme fue avanzando se firmaron acuerdos multilaterales –siendo el primero de ellos entre 28 países– para una transmisión más libre. Si bien el teléfono no es considerado un

mecanismo de comunicación importante en cuanto a ciertos desarrollos, como la propaganda, es un elemento fundamental porque se convirtió en el nuevo medidor del progreso. Cuando Suecia tenía un teléfono por cada 115 personas, Alemania contaba con 397. Es decir, permitió ver el desarrollo de las redes de comunicación en los países. Además, abrió el campo de producción y ventas.

Estos cambios, transformaciones, opiniones, nuevas leyes y modos de tratar la información, se dieron en un periodo en el que surgió la *ciencia del espacio*, una ciencia de redes. Por la publicación en 1897 de Friedrich Ratzel se establece el concepto de *potencia mundial*, lo que señala la aparición de una ideología espacialista, o bien, de territorio. Esto justificó el expansionismo que querían obtener algunos países y, por ende, la guerra, conquistas e invasiones a otros territorios. En ese momento, la comunicación, las redes, y los mecanismos de ellos, pasan a ser una herramienta para acreditar la violencia.

La transmisión y circulación de bienes e ideas se confundió dentro de esta dinámica de la sociedad, ya que al aplicar la censura en la información dejan de circular ideas libremente y solamente hay tránsito regular de bienes materiales y económicos. Conforme evoluciona esta forma de organización del mundo, lleva a dejar de lado los ideales primeros que hicieron que el mundo se reorganizara. La distancia que se formó y aumentó cada vez más, separó y creó a la vez un mundo desarrollado y un tercer mundo. Hizo de lado la democracia y resaltó las virtudes de lo material, del capital y de la organización económica del mundo. Por ello, el mundo de la información se vio envuelto en ello y tuvo que adaptarse a las dinámicas económicas. La información formará parte de la dinámica mundial y por tanto del capital, al mismo tiempo comienza la era de las imágenes con el cine como protagonista de la misma. Más adelante se verá más a fondo este tema, sin embargo, por ahora es conveniente mencionar que el cine permitió una propagación de ideas, de alguna manera, más completa, y permite poner en relieve ciertos temas y tópicos que conciernen a la comunidad mundial.

Finalmente, dentro de lo toda la mecánica comunicacional del mundo no podríamos no mencionar a la electricidad como un elemento sustancial que, además, a raíz de

su surgimiento, fue vista como el invento que representa el inicio de la era neotécnica por las posibilidades de que traía consigo. Se consideró como el invento que compensaría las diferencias sociales y culturales, así como de desarrollo y progreso ya existentes y heredadas por la evolución técnico-científica que había hasta ese momento, ya que supuestamente “la energía eléctrica sería la forma de entroncar otra vez con el curso histórico de la lógica comunitaria que mueve a los seres humanos a ser solidarios entre sí” (Matterlart, 1998), o sea, una sociedad unificada y armónica; en pocas palabras, perfecta.

### 1.1.3. La comunicación como herramienta e industria

El desarrollo de las redes, mecanismos y tecnologías de comunicación fue lo que permitió una circulación constante de información e ideas, que, como ya se mencionó, se adaptaron a la economía y producción como nueva configuración del mundo. Cuando el cúmulo de avances se ajustó a las exigencias de este nuevo sistema mundial, la información se transformó en industria. La información, en el siglo XIX, pasa a ser instantánea. Las grandes agencias de prensa como Havas o Reuters son creadas entre las décadas de 1830 y 1850, mientras los grandes grupos de prensa se forman en 1875. Igualmente, aparecen los primeros géneros escritos de la producción de cultura de masas. Las industrias cinematográfica y musical, antes de que estalle la Primera Guerra Mundial, ven su auge en cuanto a exportación.

Con todas las modificaciones que la estructura mundial había tenido –y las que seguía teniendo– no hubo solamente la preponderancia de los medios de comunicación, sino también de la opinión pública, que empezó a ser referente de lo que ocurría en el mundo, teniendo un peso enorme en las relaciones internacionales, de manera que las reflejaba, modelaba y proyectaba.

Las agencias de prensa fueron el centro del mundo en lo referente a las noticias y crearon sus propios modos de subsistencia, esto es, sus estructuras y organización para recogida y difusión de información; y al mismo tiempo, iban tejiendo e invirtiendo en proyectos de cableado submarino para su beneficio. Havas, agencia francesa mencionada con anterioridad y antecedente de la Agence France Presse,

se funda en 1835; Wolff, alemana, en 1849; Associated Press (AP), norteamericana, en 1848; Reuters, británica, en 1851. Todas y cada una de ellas se vieron rodeadas, a la vez que intrínsecamente relacionadas, con la economía y el nuevo sistema mundial; sin embargo, Havas, tuvo un auge mayor por su originalidad en tanto combinó información y publicidad, esto, entrando en la dinámica del mundo. Es por esta característica que Havas se convertirá en un precursor de los multimedios del siglo XX. Por otro lado, Reuters se especializó en información económica. Estas agencias eran las únicas que tenían una trascendencia internacional. En 1870 es cuando establecen alianzas y se “reparten el mundo”, o sea que se distribuyeron por territorios en los cuales tenían influencia. De ahí surge el mercado de la información (Matterlart, 1998).

En la primera guerra mundial se formó una concepción del uso de los medios de masas como herramientas de propaganda, convirtiéndolas en un asunto de estado. La guerra fue llamada total, dado que fue un conflicto a escala mundial, pero sobretodo porque fue una guerra política, económica e ideológica; factores que llegaron a ser tan decisivos como la estrategia militar y armamentista en el campo. La tarea prioritaria era sumar ciudadanos a la causa nacional. Es por ello que la propaganda alcanza a conformarse como una técnica de gestión de la opinión de las masas. Después de la Primera Guerra Mundial, Wolff deja de ser una agencia mundial, por tanto Havas y Reuters se refuerzan. No obstante, a partir de los años treinta la *Associated Press* junto con *United Press* (ambas americanas) les harán competencia.

El modelo de prensa estadounidense, a pesar de haber sido instaurado con retraso, ejerció influencia en la evolución de la prensa francesa, por ser esta pionera, de cierto modo el modelo norteamericano se fue ampliando a nivel mundial. Este efecto que causó la prensa norteamericana, se dio en parte por el libre flujo informativo, ya que en varios países del mundo se crean diarios provenientes de otras naciones, aludiendo a un mercado popular. El modelo periodístico estadounidense daba prioridad a las “*news value, al human interest*” (Mattelart, 1998: 31), que es a lo que

se ven enfrentados los diarios parisinos. Se habló desde ese momento de una *americanización* de la información.

La censura se eliminó dando como resultado una prensa libre gracias al auge de las redes proporcionadas por las grandes agencias informativas. Es entonces cuando además de instituciones, que fueron instauradas en los primeros años de vida de los mecanismos y redes de comunicación, se establece una legislación para quienes publiquen información, un ejemplo de ello es Francia. Para esta época ya se observa que de ambos lados del globo surge la competencia y la lucha por la información, mismas que dan como resultado la búsqueda de los que serían los primeros géneros de la cultura de masas, como el folletín que alcanzó su apogeo en 1880.

Hasta aquí hemos hablado de como en el Siglo XIX, gracias a las ideas surgidas en la revolución industrial, el hombre dio pasos agigantados en cuanto a avances tecnológicos, mucho de lo cual tuvo que ver con el crecimiento de la comunicación. Así, el mundo entró en la dinámica de la cultura de masas, desarrollando la comunicación de masas mediante el establecimiento de instituciones basadas en medios técnicos de transmisión cultural que estaban orientados a la producción y difusión de los contenidos como mercancía.

Desde el comienzo, el desarrollo de los medios de comunicación estuvo estrechamente relacionado con la expansión comercial y económica, y el desarrollo del Estado moderno. Ello produjo un nuevo sistema económico que creció gracias al aumento de producción y circulación de mercancías. En este "nuevo mundo" la ley de la oferta y la demanda adquiere cada vez más importancia. El mercado se convierte en el "Dios" que guía y mueve al mundo, y la modernidad en sinónimo de progreso

Se crea un nuevo orden mundial que conlleva un nuevo modelo de pensamiento y sistema de creencias, este se caracterizó por un cambio constante impulsado por la economía, el avance tecnológico y científico y las redes de comunicación. Este siglo consagró la idea de la comunicación como agente civilizador que conectaba

instituciones e individuos, quienes pudieron participar en mayor medida en la esfera social de manera cada vez más global.

Al término del siglo, la guerra, industria, arte, comunicaciones y el transporte habrían cambiado el mundo conocido hasta ese momento y la visión de él. En esta nueva dinámica la información se vuelve moneda de cambio y el espectáculo se consideró también como una importante herramienta para la economía, la política y, sobre todo, para la guerra. Es entonces cuando se crean las industrias culturales, con fines sí, artísticos, pero más de comercialización.

Relativo a lo anterior, la difusión del cinematógrafo se produjo con total rapidez y en poco tiempo muchos países de Latinoamérica empezaron a filmar películas, al igual que en países como Egipto, India o China. El cine propagaba ideas de paz y unión entre los pueblos. Con el cine, la comunicación universal, ahora comunicación de masas, entró en la era de las imágenes

En la Primera Guerra Mundial (PGM) se inició la explotación de la comunicación e información con fines propagandísticos y se echó mano de medios, uno de ellos el cine, que había mostrado anteriormente su potencial como un mecanismo/herramienta de integración social. La industria cinematográfica a nivel mundial se puso a producir películas con fines propagandísticos, que transmitían mensajes de las diferentes facciones. El cine era un medio muy utilizado que derribaba las barreras sociales por su lenguaje universal: el visual, ya que muchas personas no sabían leer ni escribir.

Estados Unidos ascendió como potencia después de la guerra porque se ocupó de los mercados que quedaron vacíos tras la guerra. Por ejemplo, el cinematógrafo. A pesar de ser un invento europeo, la PGM impulsó al cine norteamericano fuera de sus fronteras nacionales gracias a las ideas de libre mercado. Así, conquistó el mercado internacional y para 1919 el 90% de las películas proyectadas en cines europeos venían de Estados Unidos.

Entonces, una lucha que anteriormente se daba por el control del territorio, se convirtió en una lucha por el control de la información y de los medios desde iniciando el siglo XX.

## 1.2. El cine en el mundo

Antes del cine hubo otras invenciones, experimentos y descubrimientos que lo hicieron posible. Desde estudios de la luz y las sombras y cómo utilizarlas, hasta una curiosidad y necesidad de darle movimiento a la imagen.

Podemos remontarnos a China con el teatro de sombras. Las sombras chinescas era un espectáculo que consistía en la creación de ciertos efectos ópticos por medio de iluminación. La luz y la sombra entraban en un juego de crear figuras. Igualmente, podríamos regresar en el tiempo a la época de Aristóteles (300 a.C.) quien describió el siguiente principio físico:

“Los rayos del sol que penetran en una caja cerrada a través de un pequeño orificio sin forma determinada practicado en una de sus paredes forman una imagen en la pared opuesta cuyo tamaño aumenta al aumentar la distancia entre la pared en la que se ha practicado el orificio y la pared opuesta en la que se proyecta imagen” (Aristóteles citado por Colorado, 2016),

O bien, el principio de la cámara oscura. Hubo otro pensador, Abu Alí al Hasan Ibn al Haythan –llamado Alhacén en Occidente–, considerado para algunos el padre de la óptica. Muchos filósofos no creían en el principio Aristotélico y decían que la luz viajaba desde el ojo al objeto observado frente a Aristóteles, otros eran partidarios del filósofo, incluido Alhacén. Él demostró que la luz parte de un lugar fuera del ojo y entra en él. Trabajó con lentes, espejos, reflexión y refracción y escribió el primer tratado que describe la imagen formada en la retina.

Otra aportación fue por parte de Leonardo da Vinci. Él estaba obsesionado con el estudio del cuerpo humano desde la anatomía y la geometría, por la expresión y por los efectos del movimiento y la luz. Da Vinci concibió la luz como una lenta fusión del negro y del blanco en la que se amalgaman figuras. Aportó estudios sobre

óptica, iluminación, perspectiva, color y la proporción áurea. Utilizó también la cámara oscura y agregó:

“Si el frontal de un edificio o cualquier espacio abierto iluminado por el sol tiene una vivienda frente a la misma y si en la fachada que no está frente al sol se hace una abertura redonda y pequeña, todos los objetos iluminados proyectarán sus imágenes por ese orificio y serán visibles dentro de la vivienda sobre la pared opuesta, que deberá ser blanda, y allí aparecerán invertidos” (Retina magazine, 2009).

O sea que la imagen proyectada a través del orificio practicado en la cámara oscura aparecería, en la pared opuesta, invertida de arriba abajo y de izquierda a derecha. Fue da Vinci quien acabó de consolidar la cámara oscura. Con el estudio anterior en lentes y óptica, la cámara obscura empieza a perfeccionarse y utilizarse, de acuerdo a las necesidades, en diversas disciplinas. Es en 1588 que Giovanni Battista Della Porta funda la primera sociedad científica del Renacimiento donde, además de muchas otras cosas, sintetiza su conocimiento sobre óptica. En 1647 encontramos a Athanasius Kircher cuya obra: *Ars Magna Lucis et Umbrae*, “El arte magno de la luz y la sombra”, trata la astrología y los eclipses pero además describe la linterna mágica para proyectar texto e imágenes y notas sobre el perfeccionamiento de la cámara oscura. Ya para 1792 el ilusionista Paul Philidor hace espectáculos de fantasmagoría por medio de retrosección móvil. En 1816 David Brewster inventa el caleidoscopio, con tres espejos en donde se podía ver reflejada una imagen y el “movimiento” de la misma a través de un tubo.

John Ayrton Paris inventa el taumatropo en 1823. Es un juguete óptico que produce la sensación de movimiento de las imágenes. Consiste en un disco con dos caras y una imagen en cada una de ellos. A los lados del disco se ponen dos cuerdas de goma, de tal forma que cuando se retuercen (estiran o contraen) en disco gira a toda velocidad poniendo las dos imágenes “juntas”. Años después, en 1828, el físico belga Joseph Plateau define el principio de la persistencia de la visión o persistencia retineana que dice que una imagen, o bien, una impresión luminosa, permanece en la retina un segundo, antes de desaparecer por completo. También inventó el fenaquistiscopio, precursor del cinematógrafo, para comprobar su supuesto.

Consistía en un disco que contenía varios dibujos de un mismo objeto en posiciones ligeramente diferentes distribuidas en la placa. Esta se hace girar frente a un espejo y se crea la ilusión de movimiento. El mismo efecto luminoso visual de imágenes en movimiento se puede también observar cuando se hace girar una bengala, una lámpara o fuego y deja la impresión de formas.

El estroboscopio llega en 1829, inventado por el matemático austriaco Simon von Strampler. Este permite ver un objeto que gira como si estuviera inmóvil o girando lentamente. Gracias a esto se crea un efecto óptico llamado efecto estroboscópico que produce movimiento ilusorio, es un efecto utilizado en el cine. Otro de los inventos que se construyeron por aquella época y que estaban basados en el principio de la persistencia de la retina fue el fantascopio en 1832 por el Dr. Lake este no tenía movimiento pero proyectaba en pantalla. Creado por William George Horner, en 1833, el zoótropo consta de trece imágenes dibujadas horizontalmente en una banda que se sitúa dentro de un tambor que gira y da la ilusión de movimiento de la imagen que contiene.

Hasta aquí hemos visto como se preocuparon por el movimiento de la imagen pero en realidad no lo habían logrado. Pudieron llegar a hacer ilusiones ópticas y grandes estudios sobre óptica, pero fue en 1853 que el austriaco Dr. von Uchatis saca el cinetoscopio con el que da un paso de avance ya que incorporaba la cinta de Plateau a una linterna mágica y proyectó imágenes animadas. El 1866 L.S. Beale inventa el corotoscopio que era parecido al cinetoscopio y permitió a la linterna mágica proyectar imágenes animadas.

No fue sino hasta que Edward James Muybridge entre 1873 y 1877 hace experimentos importantes para la creación del cine. Recordemos que para este entonces ya se había creado la fotografía y estaba desarrollándose. Muybridge era un fotógrafo encargado de fotografiar una carrera de caballos en Stanford, para lo cual alineó y sincronizó cámaras fotográficas con el fin de fotografiar el movimiento del caballo.

En 1874 el astrónomo francés Jules Janssen inventa el revólver fotográfico para, desde Japón, fotografiar el paso de Venus delante del sol. En 1877 Émile Reynaud,

en Francia, inventa el praxinoscopio, parecido al zoótropo, un cilindro de espejo dentro de un tambor. Los espejos forman un ángulo y reflejan las imágenes de la otra cinta.

Para 1881 Muybridge, basándose en sus experimentos con el caballo, presenta el zoopraxinoscopio que proyecta imágenes en movimiento por medio de fotografías. Un año después, en 1882, Esteban Jules Marey construye un fúsil fotográfico, este registraba doce imágenes por segundo sobre una placa. Reynaud pone su teatro óptico en 1887, el cual, por medio de engranes y cilindros con un lente y con una palanca, gira la película.

Es 1889 cuando George Eastman Kodak inventa la película flexible de 35mm con base de celuloide y comercializa la primera cámara portátil que a la vez reduce tiempos de exposición. Thomas Alva Edison es el primero en utilizar la cámara de 35mm y experimentar con el movimiento. Hizo perforaciones a la película para que avanzara a la vez que fotografiaba. En 1894 inventa el kinestoscopio, aparato que permitía la proyección individual. El espectador era capaz de contemplar una secuencia completa de imágenes con movimiento. De aquí surge el cinematógrafo, ya como proyección.

#### 1.2.1. Del cinematógrafo al cine digital

Inspirándose en el Kinetoscopio de Thomas Alva Edison e integrando diversos inventos, los hermanos Lumière, crearon el cinematógrafo. Este aparato permitía tomar y proyectar imágenes en movimiento. La primera proyección fue en la ciudad de París, el 28 de diciembre de 1895.

Las imágenes proyectadas por los Lumière eran simplemente grabaciones de la cotidianeidad. La primera fue *La salida de la fábrica* que retrataba a los trabajadores de una fábrica, propiedad de la familia Lumière, al terminar la jornada. Otra de las presentaciones fue la *Llegada de un tren a la ciudad*, que era la grabación de un tren llegando a una estación. En el momento de la proyección, cuando el tren se aproximaba, los espectadores, asustados, se levantaron de sus asientos gritando, porque pensaban que el tren los iba a atropellar, ya que antes de ello no conocían

las imágenes en movimiento. El objetivo inicial del cine, entonces, era el de copiar la realidad, meramente documental, no había ningún movimiento, la cámara permanecía fija en el mismo plano y ángulo y no contaba ninguna historia. Después se trató de reconstruir la realidad con la primera cinta que contaba con un inicio, desarrollo y final –conceptos que se adaptaron del teatro–, esta cinta fue *El regador regado*. En un primer momento se trababa que los espectadores comprendieran las imágenes a las que no estaban acostumbrados y se instauró una figura parecida al juglar de la edad media, que explicaba lo que sucedía en pantalla.

El cine fue considerado una atracción de feria, es ahí donde George Méliès conoce el invento de los Lumière y queda maravillado con él. Méliès era un mago, un ilusionista. Él introdujo el cinematógrafo como parte de sus espectáculos, pero luego empezó a experimentar creando lo que serían los primeros efectos especiales: los personajes aparecían y desaparecían, había explosiones y hasta disolvencias. Dio un giro al uso del dispositivo cuando en 1896 se ve una película suya en la que aparecen varios personajes, a partir de ahí, las historias comienzan a ser más elaboradas.

Al incorporar trucos de magia e ilusionismo a sus experimentos logró la sobreimpresión; películas a color, pintando los negativos directamente; también recortó los negativos y los pegó en diferente orden, creando el montaje. Todo ello le dio al cine un sentido más narrativo que documental.

En 1902 presenta *Viaje a la luna*, una película con una duración de 14 minutos y 12 segundos. Es considerada la obra más importante de Méliès a pesar de que hizo muchas producciones mientras experimentaba con el cinematógrafo y el ilusionismo. De alguna manera, esta es la primera película de ficción de la historia del cine.

Por esa época, en 1903, la escuela de Brighton en Inglaterra hace una serie de experimentos con cámaras filmadoras. La cámara empieza a moverse logrando los primeros paneos. La Escuela de Brighton descubre que el relato se puede fragmentar y la escena también, esto da como resultado la utilización de planos generales, medio y cortos. Además de nuevos puntos de vista, lo que da cabida a

las angulaciones, como picados y contrapicados. Amén de disolvencias y transiciones. A partir de ellos se crea el montaje paralelo, donde ocurre una cosa en un escenario, se cambia de escenario y luego se regresa al primero. Ambas situaciones en ambos escenarios pasando al mismo tiempo.

Fascinado por el trabajo de Méliès, Edwin S. Porter intenta hacer cine narrativo; además, conjuntó muchos de los aspectos ya descubiertos por la escuela de Brighton. En 1903 estrena *Asalto al tren*, película pionera del género western. Esta ya es una historia completa con planteamiento, desarrollo y fin; es decir, ya tiene un argumento. Su última escena, un primer plano de un pistolero disparando su arma de frente al espectador se planeaba para iniciar la película, pero por las reacciones que pudiera tener el público, similares a la de *La llegada del ten*, se dejó al final.

Las películas fueron mudas durante los primeros 30 años de existencia del cine, aunque las proyecciones eran acompañadas por la música del piano o de la orquesta y además existía la figura del explicador, mencionada con anterioridad, imprescindible para que las multitudes comprendieran las películas. El cine se convirtió en un medio de comunicación de masas, su popularidad entre la gente fue creciendo y cada vez más personas asistían a las salas a ver proyecciones.

Lo anterior ocasionó que en la primera década del S. XX surgieran pequeños estudios cinematográficos o fílmicos tanto en Europa como en los Estados Unidos. Las cintas eran de pocos minutos, metraje y producción barata. De cualquier modo, es por esta época que surgen los géneros cinematográficos, a excepción del musical, que aparecería hasta la época del cine sonoro.

Francia dominó el mercado mundial del cine hasta Primera Guerra Mundial, cuando Estados Unidos reemplazó a la industria francesa. El éxito del cine en Estados Unidos fue muy grande debido a que este medio se convirtió en una fuente importante de esparcimiento, aunque era el entretenimiento de las masas, no tanto así de la burguesía. En esas primeras épocas las proyecciones eran acompañadas con risas, comentarios, silbidos, gritos, y demás. Los espectadores participaban y formaban parte del espectáculo.

A raíz de la lucha por la explotación del cinematógrafo por parte de Edison, los productores independientes se vieron en la necesidad de migrar de Nueva York a Los Ángeles, instalándose en Hollywood. Allí encontraron las condiciones ideales para grabar, desde el clima y los paisajes. Al final, los estudios más importantes (Fox, Universal y Paramount) se fueron allí, transformando a Hollywood en el centro cinematográfico más importante del mundo. El primer estudio hollywoodense es la Warner Brothers en 1918. Los estudios miraban al cine como un negocio más que como arte y controlaron medios de distribución y exhibición. Es a partir de los años 20 que el cine entro en la dinámica de la cultura de masas, convirtiéndose en un entretenimiento de masas.

En los estudios nace el *Star System* Hollywoodense, una estrategia comercial del cine, en la cual se contrataban actores y las películas se promocionaban como cualquier otro producto comercial, al igual que los actores. Si cierta producción contaba con la participación de cierto actor reconocido, era seguro que iba a tener éxito, y más que a la película, se vendía al intérprete.

Por su parte, en el continente europeo el cine se fue más por la parte artística creando escuelas y vanguardias:

- Encontramos al impresionismo francés surgido a finales del siglo XIX. Los impresionistas defendían la pureza del arte cinematográfica, equiparándola a otras artes, poesía, literatura, música y pintura. Se denominó al cine 7mo arte y se convirtió en arte propia.
- El expresionismo alemán fue otra de ellas, entre las obras destacadas se encuentran *El gabinete del doctor Caligari* (1919) y *Nosferatu* (1922). Tiene su correspondencia con la corriente expresionista. Alemania estaba en trauma, después de la desaparición del imperio Astro-Húngaro, la guerra perdida y tener que lidiar con las consecuencias de ella, Alemania vivía en depresión. El Expresionismo utiliza decorados para acentuar el carácter dramático y psicológico de la acción proyectada en pantalla. Hace uso de luz, contrastes y claroscuros, con una atmósfera cerrada y simplicidad dramática y narrativa. Este tipo de cine termina cuando Hitler se convierte en

el Führer y el Partido Nacional Socialista asciende. Los realizadores se ven en la necesidad de huir a Francia y a Estados Unidos. De esta corriente también se debe mencionar *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927); con ella se estrenan los estudios alemanes.

- También el cine surrealista, que surgió en paralelo al movimiento surrealista en las artes plásticas, la película más significativa es *Un perro andaluz* (1929), dirigida por Luis Buñuel con un guion en colaboración con Salvador Dalí. Los surrealistas incorporaron elementos impresionistas, pero la idea era hacer de la pantalla una pintura en movimiento. Se utiliza el montaje rítmico.

La manera de contar historias en imagen se modificó. Los primeros cineastas concebían al cine como teatro filmado, a medida que se fueron aprendiendo y mejorando las técnicas, se adaptaron a un nuevo cine. Dos cineastas fueron clave en ese proceso. En 1915 se presenta la película *Nacimiento de una nación* y en 1916, *Intolerancia*, ambas de David W. Griffith. Griffith es considerado el padre del lenguaje cinematográfico. Si bien el lenguaje ya existía, Griffith con estas dos obras fue quien, de alguna manera, le dio forma y lo convirtió en gramática. Es decir, consolida todo el trabajo de los anteriores.

El otro cineasta fue Sergei Eisenstein en la entonces Unión Soviética. Su forma de armar una película era contraponer imágenes diferentes, con sentidos diferentes, independientes, el resultado es una coalición dialéctica. En otras palabras, se trata de mezclar imágenes contrarias o chocantes para provocar una asociación emocional o intelectual en el espectador. A esto se le llama montaje de atracciones –una propuesta de Lev Kuleshov en la que la idea es que  $1+1=3$ –, y lo vemos en obras de Eisenstein como *El acorazado Potemkin* (1925) y *Octubre* (1928).

Después de la guerra mundial, los Estados Unidos recibieron cineastas europeos que ante la devastación dejada por el conflicto migraron a Hollywood. El primer género estadounidense por excelencia fue la comedia, con personajes como Buster Keaton, Harold Lloyd y Charles Chaplin. Éste último fue el primer gran personaje, que interpretó en numerosos cortos de comedia y es en 1921 cuando llega *The Kid*.

De cierta forma, se empezaron a hacer las películas basadas en una fórmula conocida y estable. El cine clásico incorpora elementos de diversas tradiciones artísticas probadas con anterioridad al surgimiento del cine. Las imágenes tenían una composición estable; la narración iniciaba con predestinación; el montaje era causal y metonímico, con un orden no fragmentado; la puesta en escena sometida a las necesidades dramáticas de la narración; la narración, además tenía también un carácter secuencial de acuerdo a la estructura secuencial del cuento, el final era relativamente sorprendente, totalmente concluyente. En este cine la visión del mundo propuesta era llevar al personaje a su anagórisis, o bien, al reconocimiento de su verdadera identidad.

El sonido llega al cine poco antes de la década de los 30's con *El cantante de Jazz* (1927). El cine sonoro incorpora el sonido sincronizado aparejado con la imagen tecnológicamente. Antes de esta película, a inicios de la década, por allá de 1900, se empezaron los experimentos con el sonido en el cine. Leon Gaumont desarrolló en ese año un sistema de sonorización de películas y lo presentó en la Exposición Universal de París de 1900. Desde 1918 se empezaron a patentar diferentes sistemas sonoros. En un primer momento solo permitían grabación directa en el celuloide, después sincronizaban y ampliaban el sonido, hasta que lograron una incorporación completa. Gracias al éxito que tuvieron las películas sonoras, se dejó de lado el cine mudo. La dinámica de ver películas cambió, en lugar de convivencia, el silencio fue la nueva característica.

El cine inició con tintes documentales, pero no fue sino hasta 1922 que nace el género documental tal cual con la cinta *Nanuk, el esquimal*. En la década de los años 30 aparece el cine de gánsters y cine negro con películas como *Scarface* (1932). Los filmes hablaban sobre la crisis posterior a la gran depresión del 29. El actor más asociado al género fue quizá Humphrey Bogart, participando en clásicos como *Casablanca* (1942). También en esta década se pusieron muy de moda los filmes de terror como *Drácula* y *Frankenstein* ambos de 1931.

La aparición del cine sonoro trajo consigo grandes cambios en la expresión y técnica cinematográfica. Dada la importancia que se le dio al diálogo, la cámara perdió

movilidad. Los actores se vieron afectados y sus carreras se perdieron debido a su mala dicción, pésima voz o excesiva mímica. Ante esto, empezaron a tomar clases para poder adaptarse a la nueva técnica o surgieron nuevos actores de reemplazo. Es en esta transición que nace *Cantando bajo la lluvia* (1952), incorporando el musical a la cinematografía, lo que sería el género comedia musical. Recientemente, una película que retrató la transición es *El artista* (2011) con estilo de película muda y en blanco y negro.

Otro que surgió por esas épocas como género tal cual fue el *western* americano. Si bien ya había surgido antes con la película *El gran asalto al tren*, fue hasta este momento que se consolidó. Es el género estadounidense por excelencia, y su éxito se debe a su carácter nacionalista. Es con este que nace el plano americano, que corta al sujeto en un punto medio, bajo la cadera pero antes de las rodillas. Esto para economizar planos cuando los vaqueros desenfundaban su pistola.

El cine y el lenguaje cinematográfico se consolidan completamente por la película *Ciudadano Kane* (1941) de Orson Wells. Ha sido reconocida como uno de los mejores films de todos los tiempos. Su realización sumó todos los experimentos conceptuales de la época, por que es considerada un parteaguas en la industria.

El cine en color se crea desde 1901, *Sin título* es creada por Edward Turner. Rodaron escenas en blanco y negro y agregaron después filtros verdes, rojos y azules. Es hasta 1916 que llega el *technicolor* al cine. La primera pieza con esta técnica fue de animación, realizada por Walt Disney en 1932: *Flowers and trees*. El primer largometraje fue *La feria de las vanidades* (1935) de Rouben Mamoulian. El *tecnicolor* se extendió a nivel mundial y pronto todas las películas dejaron atrás el blanco y negro.

Cabe mencionar un cine al que aún no le hemos dedicado mucho tiempo, el cine de propaganda. Durante las épocas de las grandes guerras, la industria cinematográfica sirvió a fines de propagación de ideas políticas e ideologías. La Unión Soviética creó este cine como uno que resaltaba el poder del pueblo como potenciador de la patria. Varias producciones se relacionaron a la Revolución Rusa de 1917 y en contra del régimen zarista. Asimismo, el nazismo explotó mucho la

utilidad del cine como medio para propagar sus ideas. Igualmente, en Estados Unidos, la industria hollywoodense trabajó mucho bajo este concepto.

Después de la Segunda Guerra Mundial, Hollywood entró en crisis por demandas tanto hacia el monopolio de los estudios que controlaban todo pero nadie a ellos, como de parte de los actores por sus imposiciones y la aparición de la televisión como competencia. Mientras Hollywood luchaba por superar las crisis, el resto del mundo entraba en una serie de cambios en cuando a arte refiere. Europa comenzó a experimentar los movimientos de vanguardia y el cine no fue la excepción. Estos movimientos innovadores en algunos casos eran un desarrollo de los estilos anteriores, otros suponen la ruptura con lo clásico y los estilos anteriores. Además, de 1945 a 1960 aparecen los cines nacionales, es decir, toman valor los cines provenientes de regiones como Japón, que antes no habían salido de sus países.

Estas transformaciones dan inicio con el Neorrealismo italiano a finales de los 40's. Es una reacción al cine de propaganda de Mussolini. Buscaba llamar la atención ante las circunstancias sociales que se vivían en aquella época, por lo cual es un cine con una fuerte crítica social. Esto se reflejaba tanto en sus temáticas como en su realización, porque no se grababa en estudios, sino en espacios naturales; se empiezan a ver movimientos de cámara en mano; hay improvisación y actores no profesionales; la narrativa es más flexible, y las historias tienen que ver con condiciones de vida.

Esta tendencia de un cine más realista y menos espectacular fue llamativa para otros lugares de Europa. En Francia se empujó una corriente similar, la Nouvelle Vague, de la que se desprende el Cinema Verité. La primera, se trata de la corriente crítica ante lo establecido y buscaba la libertad de expresión, la segunda nace como una vertiente documentalista que busca captar la vida como es. Entre los impulsores y pioneros e encuentra François Truffat (*La noche americana*, 1973), y Jean Luc Godard (*Sin aliento*, 1960).

La gran mayoría de las experimentaciones en el cine se desarrollaban en foros y no en estudios. La idea de un cine más humano que retratara la cotidianidad hasta cierto punto, así como alternativas al cine comercial de Hollywood se abrió al mundo

y libertad de expresión, abrió espacios para cineastas con propuestas diferentes, como: Luis Buñuel (*Los olvidados*, *Viridiana*), Stanley Kubrick (*2001: Odisea del Espacio*, *La naranja mecánica*), Ingmar Bergman (*El séptimo sello*), Pier Paolo Pasolini (*Salò o los 120 días de Sodoma*), Werner Herzog (*Aguirre, la cólera de Dios*), o Andréi Tarkovski (*Stalker*). Que a su vez abrieron las puertas a cineastas no europeos como Akira Kurasawa (*Los siete samuráis*).

En los 70's a raíz de que George Lucas hace *Star Wars: Las guerras de las galaxias* (1977), el cine más que como arte o entretenimiento se comienza a ver como industria. Los estudios entendieron las posibilidades de las películas como producto para un beneficio económico mucho más amplio del que ya tenían. Se explotó no solo a la película, sino a la mercadotecnia para su exposición. Es entonces que surge el concepto de "*blockbuster*" para las películas de temporada cuya finalidad era vender, además se comercializaban productos de las películas desde personajes, figuras, comida, etc.

Se dice que en la década de los 80's el cine ingresó en la posmodernidad. Esto es que se impuso el concepto de simultaneidad sobre el de continuidad. Es un cine que se opone a la modernidad, a las vanguardias y está basado en una mezcla de las características de diferentes estilos cinematográficos. Hay una alteración de la temporalidad por medio de herramientas como el *flashback* y el *flashforward*, simultaneidad de acciones, mezcla de formatos, cambios en el montaje, invierte la relación causa-efecto, mezcla de géneros, intertextualidad, superrealidad, mensaje abierto a interpretación, entre otras características que rompían con los esquemas. Algunas de sus obras representativas son *Blade Runner* (1982) y *Pulp Fiction* (1994).

Por el otro lado, en Europa se desarrollaba otro movimiento, el Dogma 95. Era una reacción al cine comercial que postulaba un cine naturalista. No había efectos de sonido, banda sonora ni iluminación artificial, y las actuaciones eran espontáneas. No duró mucho tiempo, sin embargo todo ello se pudo dar gracias a una nueva tecnología, la cámara digital. Las tecnologías crecieron y la computadora cambió la forma de realizar cine, haciendo posible que muchas de las técnicas: efectos

especiales, animación, maquetación, etc., se hicieran ahora por medio del dispositivo. La primera película con efectos digitales fue *Tron* (1982), ya para 1995 la compañía Pixar realizó el primer largometraje realizado completamente en computadora: *Toy Story*.

Ahora con el internet, sitios en línea, la televisión y más aún, los servicios de *streaming*, las reglas del juego están cambiando. Los canales de exhibición y distribución, así como la manera en que la gente se acerca al cine produce una dinámica distinta. La primera proyección de cine digital fue el 2 de febrero del 2000 en Europa, y aunque aún son tendencias no consolidadas del todo, es probable que la manera en la que se hace y vemos cine continúe evolucionando.

La técnica, tecnología y los avances desde el cinematógrafo y los inicios de cine mudo han evolucionado a la industria cinematográfica que ahora ha experimentado con el cine digital. El lenguaje cinematográfico ha evolucionado, las convenciones de los géneros se han ido modificando, ya existen nuevas y diferentes plataformas de exhibición y distribución, así como formatos para la realización. Así, el cine está en continua evolución con la sociedad y ella con él.

### 1.3. El cine en México

El cinematógrafo llegó a México un año después de su aparición en París. El 6 de agosto de 1896, el presidente Porfirio Díaz, su familia y su gabinete presenciaron la proyección de imágenes en movimiento en el Castillo de Chapultepec. El presidente había aceptado una audiencia con los enviados de los hermanos Lumière, Claude Ferdinand von Bernard y Gabriel Veyre. Fueron enviados a México por el interés en los desarrollos científicos de la época, así como el hecho de que el cinematógrafo viniera de Francia, ambos aseguraban la aceptación oficial en el país debido al gusto del presidente por el país europeo y su cultura. La primera proyección privada fue un éxito y el invento se presentó al público la semana siguiente, el 14 de agosto en la calle Plateros, hoy Madero, de la Ciudad de México. El público llenó el lugar, un local ubicado allí, y recibió con emoción lo que veía.

En el continente americano, México fue el primer país en disfrutar del nuevo medio. Su entrada a los Estados Unidos había sido bloqueada por Alva Edison que competía con los hermanos Lumière con su Vitascope. Veyre y von Bernard también visitaron Brasil, Argentina, Chile, Cuba, las Guayanas y Colombia, pero solamente en México se realizaron –además de las proyecciones– una serie de películas, que de alguna manera dieron inicio a la cinematografía mexicana.

En el mismo año que llegaron, von Bernard y Veyre filmaron 35 cortometrajes, entre ellos *El presidente de la república paseando a caballo en el bosque de Chapultepec*. Al igual que con la *Llegada del tren* de los Lumière, las personas no diferenciaban del todo la proyección de lo real, por lo que uno de los cortos, titulado *Un duelo a pistola en el bosque de Chapultepec*, causó conmoción en el público. La primera cinta silente de producción mexicana se realizó en 1897, llamada *Riña de hombres en el zócalo*.

Las demostraciones de los hermanos Lumière por el mundo terminaron en 1897 cuando se limitaron a la venta de aparatos y de sus primeras proyecciones y de las que habían realizado sus enviados en los diferentes países que habían visitado. El material traído de Francia y el realizado en México, fue comprado por Bernardo Aguirre.

La aparición de los primeros cineastas mexicanos obedeció más que un sentimiento nacionalista, a una curiosidad por el invento como tal y al carácter primitivo de entonces con películas de poca duración, por lo que se requería más material para proyectar y evitar el aburrimiento del público. Los primeros realizadores en el país fueron Salvador Toscano, los hermanos Stahl y los hermanos Alva, Guillermo Becerril y Enrique Rosas, que en 1906 produjo el primer largometraje mexicano, un documental que retrataba las visitas de Porfirio Díaz a Yucatán, titulado *Fiestas presidenciales en Mérida*.

En 1898 Salvador Toscano guardó testimonio de diversos aspectos de la vida diaria durante el Porfiriato y la Revolución, esto condujo al inicio del género documental en el país. La labor de Toscano es una de las pocas que aún se conservan, en 1950 su hija Carmen editó varios de sus trabajos en un largometraje que lleva por título

*Memorias de un mexicano*. El mismo Toscano filmó para 1899 una versión corta de *Don Juan Tenorio* que mostraba la forma en que se veía la ficción en esa época: por un lado, era documental porque era la grabación de la representación teatral, pero era ficción porque solamente se miraba el trabajo de los actores.

En 1907 Felipe de Jesús Haro realizó *El grito de Dolores* o *La independencia de México* y el cortometraje *Top en Chapultepec*. Por esa época se realizó también una de las primeras cintas cómicas dirigida por Manuel Noriega, *El san lunes del valedor* (1906); y también los hermanos Alva filmaron *El aniversario del fallecimiento de la suegra de Enhart* (1912), una cinta de comedia que es la más antigua de ficción de la que todavía hay copias.

La Revolución mexicana es un hecho que marcó el devenir del siglo XX en el país, en todos los ámbitos. Incluso su incidencia en la cultura y las artes se prolongó hasta años después de la lucha. Era el centro en torno al que todo giraba, ya fuera para alinearse a ella, o para alejarse. En pintura, el muralismo era un arte público, y presentaba didactismo e ideologización. En literatura, la óptica de desencanto impregnó gran parte del siglo pasado y terminó por cerrarse hasta los 60's con *La muerte de Artemio Cruz*.

El ambiente academista e intelectual mexicano estaba dividido entre la revolución y el socialismo. La revolución rusa de 1917 fue de gran influencia en el pensamiento de algunos intelectuales en México. La tendencia a la izquierda se vio reflejada en la pintura en el muralismo mexicano, así como en la literatura, poesía, fotografía y música. Con artistas como Silvestre Revueltas, Frida Kahlo, Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros, José Clemente Orozco, entre otros, que en su obra hacían, hasta cierto punto, una revisión de la revolución mexicana. En este ambiente la tendencia que siguió el cine también apuntó a la política y al arte.

En el cine, además del valioso trabajo documental de Enrique Rosas, Salvador Toscano, los Hermanos Alva o Jesús H. Avitia, el cine de ficción osciló entre el heroísmo y triunfalismo, y el ensalzamiento de figuras populares como Pancho Villa. Amén de los viriles personajes o las machorras. El medio promovió una visión idílica

de la vida en la hacienda donde había problemas pero no requerían una revolución para solucionarse, los patronos eran comprensivos y los capataces nobles.

Para 1917, la principal fuente de películas en México era del cine europeo. Italia y Francia fueron la inspiración para el cine después de la época revolucionaria. *La luz, tríptico de la vida moderna* (1917) fue el primer largometraje oficial del cine nacional; no es reconocido el trabajo de Carlos Martínez de Arredondo y Manuel Cirerol Sansores que filmaron en 1916, *1810* o *¡Los libertadores de México!* La primera empresa de cine totalmente mexicana fue Azteca Films, que realizó *En defensa propia* (1917), *La tigresa* (1917) y *La soñadora* (1917). Fue fundada por Mimí Derba, probablemente la primera directora de cine nacional.

Quizá la cinta más famosa de la época muda del cine es *El automóvil gris* (1919) de Enrique Rosas. Es en realidad una serie de doce episodios que cuenta las aventuras de una banda de ladrones de joyas famosa allá por 1915. En el 19 ya no había tantos desacuerdos con norteamérica en cuanto a las temáticas del cine y Hollywood, que empezaba a conquistar mercados en el mundo, entra a México.

La Primera Guerra Mundial (PGM) había alterado en gran parte los valores sociales y la gente quería olvidar los horrores de la guerra. Así, en los 20's surgen la radio, el jazz y las faldas cortas. A finales de esta década es cuando surge el sonido en el cine y México entra en una carrera contra la creciente popularidad del cine hollywoodense, obviamente este dejándolo atrás con gran ventaja. Algunas películas sobresalientes son *El tren fantasma* (1926) y *El puño de hierro* (1927) dirigidas por Gabriel García Moreno. Actores, como Ramón Novarro, Dolores del Río y Lupe Vélez; directores como Fernando de Fuentes, El "Indio" Fernández, Roberto y Joselito Rodríguez y técnicos mexicanos que se prepararon en hollywood.

A pesar de que el sonido llegó al cine en 1927, en el país no fue sino hasta que se filmó el largometraje *El Águila y el Nopal* (1929) de Miguel Contreras, que el sonido se incorpora al cine. De cualquier modo hubo varias pruebas pero fue hasta 1931 que se realizó la primera cinta mexicana que incorporó el sonido exitosamente, la cinta fue una nueva versión de *Santa* (1931) dirigida por Antonio Moreno.

También hubo varios esfuerzos por presentar a la Revolución con una perspectiva más seria, sin estereotipos. En 1930 Fernando de Fuentes realizó tres películas que no fueron bien recibidas en un principio pero que después se convirtieron en clásicos *El prisionero 13* (1933), *El comprador Mendoza* (1934) y *¡Vámonos con Pancho Villa!* (1936), esta última ha sido considerada una de las mejores películas de todos los tiempos. Este tipo de películas presentaban la ruptura del tejido social, el enfrentamiento, debilitamiento y la cuestión de conveniencia en la convivencia, al igual que el lanzarse a servir una causa y a un dirigente impulsivamente para que al final termine en un sacrificio inútil.

En ese sentido y siguiendo la línea de una narrativa cinematográfica “de izquierda”, movimiento que se había visto reflejado en varias artes desde unos cuantos años atrás, para 1930 y 1932 llegan Sergei Eisenstein y Vsevolod Pudokvin a México, sus obras ya formaban parte de la cinematografía mundial. Eisenstein estuvo en el país para filmar una película sobre un retrato del México cotidiano, pero no pudo ser concluída aunque las imágenes filmadas pudieron ser vistas y a partir de ellas se crearía un estilo en el cine mexicano, ya que su estética visual tuvo gran influencia en el medio, e influyó especialmente en la cinematografía de Emilio Fernández.

Durante décadas el cine se conformó con el folclorismo, personajes estereotipados, situaciones anecdóticas nimias, repetitivas y sin mucha profundidad. Claro, existen cintas que deben reconocerse, en las cuales, por ejemplo, la Revolución solo funcionaba como telón de fondo, ejemplo de ello es *Enamorada* (1946) de Emilio Fernández con fotografía de Gabriel Figueroa.

El interés del gobierno mexicano por el cine, configuró a este como una de las 5 industrias principales en el país para 1941. En ese mismo año se ratificó el acuerdo del presidente Cárdenas que obligaba la exhibición de cine nacional en las salas del país. En ese año surgieron además varias firmas productoras como Filmex, Films Mundiales, Posa Films, y Rodríguez Hermanos. Que obtuvieron éxitos como *El conde de Montecristo*, *¡Ay, qué tiempos, señor don Simón!*, *El gendarme desconocido* y *¡Ay, Jalisco, no te rajes!*

La época de oro se dio entre 1941 y 1945, en coincidencia con la SGM. De hecho, de los países de lengua castellana con industria cinematográfica en esa época, únicamente México fue aliado de Estados Unidos en la guerra contra el Eje –Alemania, Italia, Japón–, donde la industria mexicana fue una ayuda conveniente. El cine se usó como una herramienta de propaganda y movilización para favorecer la causa de los Aliados. Para ello, se ayudó al cine mexicano en tres aspectos: refacción de maquinaria para los estudios, asesoramiento a personal de los estudios por parte de Hollywood, ayuda económica a productores de cine.

La época de oro se inauguró con *Allá en el Rancho Grande* (1936) que traería consigo también el género comedia ranchera a la cinematografía nacional. Fue la primera cinta mexicana estrenada en mercados de habla inglesa y con subtítulos en ese mismo idioma. Las obras eran de una calidad espléndida. En 1943 la película *Flor silvestre* reunió a Emilio Fernández como director, al fotógrafo Gabriel Figueroa, y a Dolores del Río y Pedro Armendariz como actores, junto con cintas como *Maria Candelaria* y *La perla*, son consideradas obras de enorme prestigio para el cine mexicano y obras cumbre de Fernández.

En la SGM la producción cinematográfica estadounidense se vio afectada por la escasez de película, ya que la celulosa era utilizada en los explosivos. A pesar de ello, el cine mexicano fue una industria que gozó de preferencia y se libró de una crisis de materia prima, que sí afectó a otras industrias latinoamericanas. En 1945 la productora hollywoodense RKO participó en el 50% de la construcción de los estudios Churubusco, los más grandes de América Latina; al igual que en la coproducción y distribución de la primera película de los estudios *La perla* (1945). La guerra fue una situación benéfica para el cine nacional porque la competencia extranjera se disminuyó.

En 1942 se crea el Banco Cinematográfico, S.A., una iniciativa del Banco de México respaldada por el presidente para ser fuente crediticia exclusiva de la industria, algo con lo que ningún cine, además del mexicano, había contado ni contaría. Ese mismo año el Banco Cinematográfico creó la productora Grovas, S. A., que sería anunciada

como la empresa de cine más poderosa de América Latina. En 1945 Clasa Films absorbió Grovas y luego Films Mundiales, pasando a ser Clasa Films Mundiales.

El auge del cine en el país favoreció el surgimiento de nuevos talentos, entre ellos el director Emilio, el "Indio" Fernández. Llamativo fue también el *star system* que imitó el cine mexicano de Hollywood, aunque a diferencia de estos, los estudios en el país nunca tuvieron total control de las estrellas que se convirtieron en ídolos del público. Eran actores y actrices como *Cantiflas*, Pedro Infante, Jorge Negrete, María Félix, Jorge Negrete, Dolores del Río, Luis Aguilar, Arturo de Córdova, Greta Garbo, Marlene Dietrich, Germán Valdés "Tin Tan", Katy Jurado, Silvia Pinal, Sara García, Columba Domínguez, Miroslava Stern, Marga López, Antonio Aguilar, Elsa Aguirre, Maria Elena Marquez, Emma Roldán, Gloria Marín, Carmen Montejo, Andrea Palma, Sara Montiel, Libertad Lamarque, Ignacio López Tarso, los hermanos Soler, David Silva, Miguel Inclán, Pedro Armendáriz, Antonio Espino Mora "Clavillazo", Joaquín Pardavé, Adalberto Martínez "Resortes", Gaspar Henaine "Capulina", Marco Antonio Campos "Viruta", entre muchos otros; sus altos sueldos, así como los de los directores aumentaron considerablemente el precio de la película mexicana. Entre los directores que contribuyeron al esplendor de esta época se encuentran el ya mencionado Emilio "el Indio" Fernández, Miguel Contreras, Fernando de Fuentes, Alejandro Galindo, Roberto Gavaldón, Julio Bracho, Ismael Rodríguez y Luis Buñuel.

La industria prosperó tanto que para 1945 la producción de cine nacional tenía alrededor de 4 mil personas: aproximadamente 2500 actores y extras, 1100 técnicos, 140 autores y adaptadores, 146 músicos y 60 directores. Incluso cuatro películas mexicanas fueron filmadas a color, entre ellas *Así se quiere en Jalisco* (1942), a pesar de que esto era un lujo en la época. El cine mexicano nunca fue más un negocio que en el periodo de la época de oro, y la etapa de 1946 a 1950, en ambos obtuvo mercados y prestigio, además de que en el segundo afianzó sus logros anteriores, aunque para el final ya empezaba su deterioro.

Además, el cine alcanza por estos años una dimensión más realista con películas como *Campeón sin corona* (1945) de Alejandro Galindo. Luis Buñuel, cineasta

español, realizó varias películas que retrataban a la sociedad mexicana en cintas como *El gran calavera* (1948), *La ilusión viaja en tranvía* (1952), su obra maestra *Los olvidados* (1950) y *Viridiana* (1961).

Las primeras transmisiones de televisión en México se iniciaron en el 1950, cuando inicia transmisiones el Canal 4, Canal 2 y Canal 5 comienzan operaciones en 1952. La televisión alcanzó mucha popularidad entre el público, entre las tres cadenas de cada canal de televisión se formó el Telesistema Mexicano en 1955. En 1956 la televisión era un medio tan extendido que no faltaban las antenas de televisión en cada hogar mexicano. Las primeras imágenes fueron en blanco y negro, y no tenían ni la nitidez ni la definición de la imagen que se tenía en el cine. Sin embargo, a la entrada del nuevo medio el cine tuvo una nueva competencia que influyó decisivamente en su historia, así como en la técnica, la narrativa y sus géneros.

Para final de los años 50 el cine mexicano experimentaba un cambio y parecía caer en la decadencia. En 1957, el 15 de abril se conoce la muerte de Pedro Infante, dando un fin simbólico a la época de oro del cine nacional, de la que ya nada quedaba. El mundo cambiaba, así igual los medios, entre ellos el cine, las temáticas en él y la manera de hacerlo, fue cuando la industria nacional entró en crisis. En 1946 se había instituido la entrega del Ariel a lo mejor del cine nacional por la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas, fue en 1958 que se canceló la entrega del premio.

Para 1960 la temática de la revolución se recupera con *La soldadera* (1966), de José Bolaños, y en el 70, con *Reed, México insurgente* (1973), de Paul Leduc. En *La soldadera*, escrita por Ismael Rodríguez, no hay heroísmos ni didactismos solo hay un caos que llega de momento, una mujer que, con el afán de sobrevivir, pasa de un bando a otro según se mueren los hombres al mando en turno, ella contempla lo que sucede aunque no entiende nada, cargando a su hijo en la espalda lo único que busca es poder tener casa algún día. Este cambio de visión pone en evidencia el desperdicio que el cine mexicano había hecho de la revolución. *Reed, México insurgente*, por su parte, se centra más en la cotidianidad, el retrato de personajes comunes y sus opiniones respecto a la Revolución, hay poca acción y tiempos

mueritos y se aleja de la solemnidad característica con la que se trataba el tema. Además para estos años se funda el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), la primera escuela oficial de cine en el país.

Luis Echeverría Álvarez asume la presidencia en 1970, le dio mucha importancia a los medios de comunicación como canales formales de comunicación nacional e internacional. Su hermano Rodolfo estuvo al frente del Banco Nacional Cinematográfico, y se logró una de las mejores épocas del cine en cuanto a realización, aunque no se consolidó en taquilla. De cualquier manera, se reconstruye la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas y se vuelve a entregar el Ariel en 1972; se inaugura la Cineteca Nacional en 1974, lo que daba una alternativa en su programación al cine comercial; y se crea el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) en 1975. Películas memorables de ese periodo: *México insurgente* y *Etnocidio, notas sobre el Mezquital*, de Paul Leduc; *Mecánica nacional*, de Luis Alcoriza; *El castillo de la pureza*, de Arturo Ripstein, entre otras.

El siguiente sexenio de José López Portillo iniciado en 1976, echó abajo toda la política cinematográfica de Echeverría y creó la Dirección de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC) que depende de la Secretaría de Gobernación y desde entonces maneja todo lo relativo a cine y medios. El presidente nombró a su hermana Margarita López Portillo al frente de esta dependencia, y se desmanteló toda la estructura cinematográfica estatal lograda con Echeverría. Igualmente Margarita López encarceló a funcionarios y cineastas del periodo anterior con acusaciones de fraude aunque nunca se pudieron demostrar, y bajo su jefatura se incendió la Cineteca Nacional perdiendo muchas vidas y material de archivo

Ante esto, y de forma paralela, surge una corriente en la industria, el cine de ficheras, llamado así por el título de la primera película *Bellas de noche/Las ficheras* (1975) que, a diferencia de las rumberas, tenían tanto groserías y albuces, como desnudos. Es considerado un periodo de baja calidad en la cinematografía nacional.

De este periodo se rescata *La guerra santa*, de Carlos Enrique Taboada; *Los indolentes*, de José Estrada; *Retraro de una mujer casada* de Alberto Bojórquez.

Propiamente del periodo de Margarita López se distinguen *María Sabina* y *El niño Fidencio*, de Nicolás Echeverría; *Tiempo de lobos*, de Alberto Isaac; *Noche de carnaval*, de Mario Hernández.

En la década de los 80's surge Televisine, una filiar de Televisa cuyo objetivo es hacer cine dirigido para televisión. Su primera cinta fue *El Chanfle* (1981) y tuvo gran éxito. Su único objetivo era el consumo popular, y se obtuvieron varios éxitos. Cuando Televisine quiso incursionar en un cine más significativo, el público pidió la fórmula que ya funcionaba.

Miguel de la Madrid recibe un país hundido en crisis económicas y sociales y se olvidó por casi por completo del cine. Aunque se realizaron algunas películas como *Frida, naturaleza viva* (1983), de Paul Leduc; *Bajo la metralla* y *Los motivos de Luz*, de Felipe Cazals; *Mexicano tú puedes*, de José Estrada y *Tlacuilo* de Enrique Escalona, este último cine de animación.

En 1983 se funda el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), entidad encargada de bucar talento y financiar la producción. En el 88 con el cambio de régimen el IMCINE entra en una nueva etapa. Su director, Ignacio Durán Loera, logra que el Instituto pase a formar parte del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA – Secretaría de Cultura desde el 2015) y así, adquiere un poder singular, reunía todo el poder que antes tuvo el Banco Nacional Cinematográfico y recogía y apoyaba las iniciativas y talento de los cineastas para producción.

La década de los 90's atestigua por una parte la venta de la Compañía Operadora de Teatros (COTSA), organismo gubernamental que subsidiaba la exhibición de cine mexicano en el país, y por otra una apertura en la libertad de expresión. Esto se explica por la política neoliberalista del régimen de Carlos Salinas de Gortari. Salinas firma el Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN/ NAFTA –por sus siglas en inglés), con Estados Unidos y Canadá, y entró en vigor en 1994, lo cual representó mayor libertad no solo de expresión, sino también creativa para México, como la que gozaban en Estados Unidos. Sin embargo, las industrias culturales en México sufrieron hasta cierto punto de una norteamericanización, en el cine por ejemplo, el TLCAN exige que el 30% de distribución y exhibición sea de

producciones nacionales, lo que deja un 70% para la distribución y exhibición de producciones extranjeras en territorio nacional, que en su mayoría son estadounidenses y no canadienses. Aunque se ha hecho una revisión del tratado para su renovación, las industrias culturales no fueron un tema muy discutido.

En 1989 se realiza una película con un tema tabú, la represión estudiantil de 1968, producida por Héctor Bonilla, *Rojo amanecer* que, a pesar de todo, logra vencer la censura en cuanto a su exhibición, aunque sí fueron cortadas escenas donde aparecía el ejército. De cualquier modo, atrajo de nuevo la atención del público mexicano al cine nacional y rompió récords en taquilla en cuanto a cine mexicano. También se autorizó la distribución de *La sombra del caudillo*, de Julio Bracho, película prohibida durante 30 años. Otra cinta que rompió récords fue *La tarea* (1990) producida por el IMCINE y Manuel Barbachano Ponce.

Aunque la aparición del video dio como resultado el desmantelamiento de la distribuidora tradicional del cine mexicano: Películas Nacionales, en general, en la época se impulsó la creatividad y el talento de las nuevas generaciones de cineastas, sobre todo en las dos escuelas de cine del país, el CUEC y el CCC, además del Centro de Investigación y Enseñanza Cinematográfica (CIEC) de la Universidad de Guadalajara (UdG).

En la década de los 90's el cine se reencontró con su público con títulos como *La tarea* (1990), de Jaime Humberto Hermosillo; *Sólo con tu pareja* (1991), de Alfonso Cuarón; *Cronos* (1992), de Guillermo del Toro; *Danzón* (1991), de María Novarro y *Mirolava* (1993), de Alejandro Pelayo. Su contenido y calidad fueron distintas de años antes, lo que hizo que el cine volviera a formar parte activa de la cultura. La asistencia a salas de cine aumentó entre 1990 y 1992, al igual que la renta de películas. En el 92 se anunció *Como agua para chocolate* (1992), de Alfonso Arau que impuso un récord de permanencia en el Cine Latino de la Ciudad de México, – a pesar de que era un cine que en su mayoría exhibía títulos norteamericanos–, y fue la cinta más taquillera del año en Monterrey.

En la actualidad el cine mexicano no ha recuperado la fuerza que tuvo en la época de oro, pero ha podido recobrar paulatinamente el prestigio gracias al trabajo de

cineastas mexicanos como Amat Escalante, director, productor y guionista, su estilo se caracteriza por representar a la sociedad mexicana de una forma cruda y realista; Guillermo del Toro, novelista, guionista, director y productor, su estilo es un cine que combina terror y fantasía; Alejandro González Iñárritu, cineasta, productor y guionista, ha ganado cuatro Oscars, dos de ellos consecutivamente; Alfonso Cuarón, que se convirtió en el primer latinoamericano en ganar el Oscar a mejor director, y el primer mexicano en obtener la estatuilla por mejor película extranjera; e igualmente, Emmanuel Lubezki, aunque no es director, sino, cinefotógrafo.

Resaltar que el cine mexicano sufre de fuga de talento, al igual que otras artes, debido a la poca atención que se ha puesto en la cultura y las artes, los recortes presupuestarios y el limitado apoyo a la realización. A pesar de que los cineastas antes mencionados han sido un gran impulso para la cinematografía nacional, son parte de los talentos que han migrado para conseguir mejores condiciones.

#### 1.4. Antecedentes del cine de animación

Alrededor de 1872 había un grupo de fanáticos de las carreras de caballos que tenían una curiosa discusión que polarizaba al grupo. Un bando sostenía que mientras un caballo corre, existe un momento en que sus cuatro patas se encuentran en el aire; es decir, que por poco menos que un segundo, el animal volaba. El otro bando decía que, por el contrario, en todo momento alguna de sus extremidades se mantenían en el suelo. Fue Edward James Muybridge, un fotógrafo inglés que gustaba de experimentar con la fotografía, quién los sacó de la duda. Muybridge hizo una serie de fotografías de un caballo, el resultado fue una fotosecuencia de 12 fotografías realizadas en aproximadamente medio segundo.

Después de eso, Muybridge idea una técnica en la que, paralelo a la pista, cuya longitud era aproximadamente de 40 metros, había una batería fija con 24 cámaras fotográficas. La velocidad de obturación de las placas era graduable de acuerdo a la velocidad del motivo a fotografiar. A partir de ahí se concluyó que con una velocidad de 24 cuadros por segundo, se podía generar la sensación de movimiento en las imágenes, es por ello que Muybridge es considerado el padre de la animación. De la misma forma, bajo este mismo concepto, el cine es animación en

sí mismo, dado que estamos viendo una imagen repetida, lo que genera el movimiento.

La animación, como la conocemos genéricamente; o bien, lo que usualmente llamamos dibujos animados, se originó en las tiras cómicas de los periódicos a finales del siglo XIX y principios del XX; pero la necesidad de perpetuar lo que el hombre veía y sentía a través de la imagen nace desde la antigüedad con las pinturas rupestres. Leonardo da Vinci fue uno de los pensadores que representó el movimiento en sus dibujos y bocetos de sus estudios (sobre todo en los anatómicos). Así pues, la animación se trata de una reproducción secuencial del movimiento y está basada en el principio de la persistencia retineana.

La palabra animación viene del vocablo latín *anima* que significa alma o espíritu, por ende animar refiere literalmente a “dar vida a *algo*”. En la animación se le da movimiento y vida a lo que está en pantalla, y curiosamente también se le dota de personalidad. Así, Windsor McCay fue el primero que le dio personalidad a un dibujo animado, su inspiración vino de un libro loco (libros para niños de esa época) que tenía recortados dibujos, que al pasar las páginas se movían. John Bray comenzó a imprimir dibujos en papel traslúcido, McCay creó al pequeño Nemo, y Earl Hurd patentó la animación celuloide en 1915. Entre los tres sentaron las bases para las futuras películas animadas. Otra personalidad importante es Walt Disney. Su personaje más importante es Mickey Mouse, conocido hasta nuestros días, aunque tuvo otros antes de él. Disney introdujo además el uso del *storyboard* como el guion ilustrado de la animación, mismo que actualmente es utilizado por la industria cinematográfica en general.

Las primeras animaciones son también las primeras películas animadas. Los juguetes ópticos que se describieron más a fondo anteriormente no solamente fueron un antecedente del cinematógrafo sino también particularmente, de la animación. Juguetes como el zoótropo y el fenaquistiscopio que hacían que los dibujos en secuencia rápida produjeran la sensación de movimiento.

#### 1.4.1. Animación cinematográfica

El éxito de la animación vendría hasta 1890 con el perfeccionamiento de las técnicas de proyección. Al llegar este siglo en el que se experimentaba ya con la evolución del cinematógrafo, encontramos a George Melies –de quién ya se habló–, que introdujo la técnica Frame by frame (cuadro por cuadro) abriendo el camino a la animación por las fantasías que creaba.

Stuart Blackton en 1900 produjo el film *El dibujo encantado* que lo caracterizaba como un caballete. Utilizando el stop motion de Melies, Blackton dibujó la cabeza de un hombre mirando tristemente, el animador quita de la pantalla un vaso de cerveza para beberlo. Emil Cohl, inspirado por Meliés, dibujó los primeros gráficos animados, perforó y rayó directamente en la película, en el fotograma. En 1908 en Francia se da a conocer *Fantasmagorie*, la primera película completamente animada en cine pero no contaba nada, era simplemente una secuencia de imágenes, personajes y formas. El mismo año crea *Un drame chez les fantoches*.

Windsor McCay, quien era cartonista en un famoso periódico, impulsó la animación a una nueva realidad con sus tiras “*Little Nemo in Slumberland*” y “*Dreams of a Rarebit Fiend*”, inspirado en los flips books (parecidos a los *libros locos*), y trabajó con la técnica frame-by-frame. Cuatro años después con 4,000 dibujos coloreados y escenas individuales, en 1911 terminó “*The Little Nemo*” (Cienfuegos, *et al.*, 1996). No obstante la primera animación “*Gertie the dinosaur*” se hizo en Estados Unidos, y fue un parteaguas porque le daba personalidad a la animación, al personaje.

Al ver las posibilidades que había con la animación tanto visuales como comerciales se volvió parte de la industria cinematográfica creciente. Los primeros estudios de animación abrieron a mediados de 1910. El primer dibujo animado realizado de manera comercial fue ‘*Bray’s Colonel Heeza Liar’s African Hunt*’ en 1914 y muchos otros utilizaron las mismas técnicas de John Bray. El primer largometraje animado fue *El apóstol* (1917) producida en Argentina por Quirino Cristiani.

#### 1.4.2. Los estudios de animación

A finales de 1910 se explotaron los estudios de animación. El primero en abrirse fue el estudio Barre. Llamó a Gregory La Cava y Frank Moser para producir para Thomas A. Edison '*Animated Grouch Chasers*' en 1915. Por otro lado, se pudo también explotar las tiras cómicas en los periódicos. William Randolph Hearst reconoció la posibilidad de explotar la popularidad de la tira cómica. La animación entró en un periodo de boom en el que varios animadores pudieron formar sus propias compañías.

Paramount llamó a Pat Sullivan a ser uno de los regulares en su estudio. Él ayudó a Otto Messmer y juntos lograron la primer estrella original de dibujos animados: '*Felix the Cat*', cuyo primer film, '*Felix Saves the Day*' salió a la luz en 1922. Messmer remarcaba: 'Yo pongo énfasis en la personalidad de *Felix* –movimiento de los ojos y expresividad faciales [...] con un tema para obtener el interés de la audiencia' (Cienfuegos, *et al.*, 1996: 91). A la llegada del sonido al cine *Felix* dejó de ser una estrella porque el estudio perdió interés en la innovación. Es entonces cuando llega Walt Disney, quien en 1923 fundó, junto a Rob Disney, "*Disney Brothers' Studio*". Inició como un estudio de animación que con el paso del tiempo se convirtió en uno de los estudios de Hollywood. El mismo año de su fundación los estudios Disney comenzaron a trabajar en una serie de cortometrajes basados en *Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll denominados "*Comedias de Alicia*". En 1925 el estudio cambió su nombre a *Walt Disney Studios*. Por otro lado, en 1926 en Alemania se hace '*Las aventuras del príncipe Achmed*' que fue una animación tradicional con la cámara arriba y los dibujos abajo, sobre una mesa, por medio de la técnica de retroproyección con recortes. Es decir, que varios países se interesaban no solamente por el cine en general sino también por el cine de animación, esto refleja su auge.

Fue hasta 1928 que Disney comenzó a tener un gran éxito con Mickey Mouse (aunque antes ya había creado al ratón Oswald) uno de sus éxitos fue '*Plane Crazy*'. Otro de los cortos fue '*Steamboat Willie*' en el que además de la introducción de Mickey Mouse, perfeccionó la sincronización de sonido con los dibujos animados.

Sus primeros triunfos se dieron en la década de los 30's, misma que fue benéfica para la animación en general. '*Skeleton Dance*' (1929) lo lleva al perfeccionamiento y madurez de la técnica. Sale a la luz el primer cortometraje a color (y el que introdujo el Technicolor a los dibujos animados): "*Silly Symphony. Flowers and threes*", en 1932, que es también, el primer corto de animación en ganar un Oscar. Igualmente en esta época Disney produce diversos cortometrajes basados en cuentos de hadas. '*The Three Little Pigs*' le dio la oportunidad al tratamiento de personajes dentro de la animación, dándole personalidades diferentes a tres diferentes personajes. '*The Old Mill*' le permitió a Disney tomar partido por el realismo. Introdujo la cámara de multiplanos a la animación que daba la ilusión real de profundidad. Todas esas innovaciones las entrecruza y reproduce en conjunto cuando estrena su primer largometraje: '*Snowwhite and the Seven Dwarfs*' en 1937 en el que refinó todos sus experimentos. De la misma forma puede decirse que fue su primer éxito llevado a la pantalla grande.

Entra en el mercado otro estudio: "Warner Bros Company", con sus dibujos animados de los Looney Toones, que en 1938 crea '*Porky en el país de los dodos*' en 1938. Todo era proyectado en las salas. Para los 70's la animación cambia de narrativa. En Japón, se empieza a experimentar con los otros géneros dramáticos y la posibilidad de inscribirlos en la animación. En el lado occidental del mundo el discurso de la animación se inscribe en otros géneros pero se orienta al público infantil, principalmente por parte de los estudios Disney. En 1948 Walt Disney encarga a Salvador Dalí un guion que da como resultado: '*Destino*'. Nos damos cuenta entonces que no todas las animaciones son para niños (aunque haya sido propuesto como el público meta desde sus inicios). En otras partes del mundo fuera de Norteamérica, como Canadá, se estaban realizando, al mismo tiempo, producciones animadas pero no con temáticas infantiles.

En la actualidad existen muchas propuestas, no solamente de las grandes compañías, sino de estudios que poco a poco han ido teniendo éxito y hoy son reconocidos por sus animaciones excepcionales. Ejemplo de ello son las animaciones de Hayao Miyazaki que, junto a Studio Ghibli, ha logrado crear historias

sólidas, con personajes extraordinarios con un desarrollo poco convencional. Entre sus obras se encuentran: *El castillo ambulante* (2004), *El viaje de Chihiro* (2001), *La princesa Mononoke* (1997), *Porco Rosso* (1992), *Mi vecino Totoro* (1988) y *El castillo en el cielo* (1986). Además de otras del estudio aunque no del director.

#### 1.4.3. The Walt Disney Company

Fue en 1923 cuando Walt y Rob Disney crearon un pequeño estudio de dibujos animados. Probablemente en aquél momento no tenían idea del éxito que iban a alcanzar y del crecimiento que su compañía experimentaría a lo largo de los años. Al día de hoy, Disney es considerada la mayor empresa multimedia a nivel mundial.

En 1928 nace Mickey Mouse en el primer filme de animación sonoro de Disney. Nunca antes un dibujo animado se había comercializado de la manera en que Mickey lo hizo, en la nochebuena de 1999 fue la mascota de Nueva York. A la entrada del nuevo siglo, en el 2000, 7 de cada 10 películas en vídeo más vendidas eran del estudio.

En el 2000 existían entre los grandes 15 estudios de animación otros jugadores, que aunque más pequeños, eran compañías independientes. Al día de hoy siguen vigentes, pero debido a endeudamientos o problemas, desde el 2000 a la fecha, los grandes estudios han adquirido a los pequeños: Warner adquirió New Line en 2008, Dreamworks fue comprada por Paramount y luego por Comcast. Disney no se quedó atrás pero tuvo la visión, paciencia y dinero de adquirir poco a poco propiedades que aumentarían su valor e ingresos.

En 2005 Disney adquirió Pixar Animation Studios. Dos años después, en 2007, adquiere Marvel, y en octubre de 2017 compró Lucasfilms. En este último obtuvo el estudio de animación Lucasfilm Animation, la productora de efectos especiales Industrial Lights & Magic, la gestora de derechos y encargada del *merchandising* Lucas License, además de la firma de videojuegos LucasArts. La compra de propiedades, de hecho, inició en 1995, cuando compró la cadena de televisión ABC y el canal deportivo ESPN, lo que también situó a Disney como cabeza de la televisión comercial. Sin embargo, con la crisis de la televisión por cable y la llegada

del servicio de *streaming* en plataformas como Netflix, Hulu y Amazon, los resultados de la casa del ratón se vieron afectados.

Entonces en 2018 Disney decidió adquirir 21st Century Fox, por lo que controla cerca del 30% de los ingresos de taquilla, muy por encima del “*big five*”<sup>2</sup>. Con la compra de Fox, obtuvo franquicias de cine como Alien y Depredador, y de televisión, como Los Simpson. Igualmente los canales FX Channel, NATGEO Channel, FOX Channel.

Ahora, para competir en las nuevas tecnologías, anunció a finales de 2019 el lanzamiento de su plataforma de *streaming* Disney+, independiente de que con la compra de Fox también tiene control de Hulu. Así, Disney se ha posicionado como un gigante de la industria del entretenimiento que controla gran parte de los contenidos a los que tenemos acceso y que seguramente lo seguirá haciendo por un tiempo.

#### 1.5. Cine de animación en México

Quizá por raro, poco distribuido y, más aún, poco conocido, el cine de animación mexicana nunca se documentó. La falta de información es evidente dada, además, la escasez de menciones que se hacen del género en libros de cine mexicano. Sobre sus orígenes solo existían datos dispersos y vagos.

Fue hasta unas décadas después de su existencia que el cine se empezó a considerar arte y no sucedió sino hasta los años 30's que en el país se inicia a escribir comentarios y reflexiones sobre películas. Sin embargo, el cortometraje nunca tuvo, ni ha tenido, la misma difusión que los largometrajes; ni siquiera en la industria hollywoodense, y la industria nacional de animación tiene muy pocos largometrajes, no es hasta la última década que el número ha ido en aumento.

---

<sup>2</sup> Conocido anteriormente como *big six*, es un término que hace referencia a las grandes compañías del entretenimiento: Sony/Columbia, Warner Bros., Paramount, Fox, Universal, Buena Vista/Disney. Ahora que Disney compró Fox, solo quedan cinco.

En México, la pretensión de la industria cinematográfica siempre fue seguir el ejemplo de la estadounidense, y la animación no se excluyó de este supuesto. Además, se enfrentó a condiciones más precarias que el cine de ficción. De hecho, la situación política, económica y social del país en el siglo XX determinó en gran medida el desarrollo del oficio de la animación en el país. Hubo obstáculos desde la realización, hasta la exhibición y distribución. Inclusive en la época actual, cuando el público habla de películas animadas, lo más común es que se piense en las grandes producciones de hollywood.

Los primeros animadores mexicanos trataron de buscar oportunidades en un México postrevolucionario que nos las ofrecía. La mayoría de ellos se formaron en Hollywood, razón por la cual las primeras producciones mexicanas tienen un estilo muy similar.

Hubo algunas animaciones rudimentarias, como la que es considerada la primera cinta del género en México, llamada *Mi sueño*, en 1915. Sin embargo, en ese momento la técnica estaba muy poco desarrollada en el mundo. Para 1929 se realizaron algunas producciones del tipo, a partir de la articulación de figuras de papel. Se dice que en 1927 Miguel Ángel Acosta realizó alrededor de 200 películas animadas que duraban poco más de unos segundos.

Dejando de lado esos primeros experimentos, los pioneros del dibujo animado en México fueron Salvador Pruneda, Bismark Mier, Salvador Patiño, Alfredo Ximénez y Carlos Manríquez. Todos ellos –como ya lo comentábamos– se formaron en Estados Unidos, aprendiendo la técnica de la mano de estudios como el de los hermanos Fleisher, la Metro Goldwyn Mayer (MGM) y Walt Disney. Carlos Manríquez, por ejemplo, fue uno de los que más tiempo trabajó para Disney e inclusive formó parte de la producción de la que es considerada la primera película de animación *Blanca Nieves y los siete enanitos*.

En el 35 Alfonso Vergara Andrade, un médico aficionado al dibujo, abrió el primer estudio de animación exitoso en CDMX: estudio AVA, que cerró cuatro años más tarde, en 1939. Pero en esos años produjo al menos 8 cortos de dibujos animados, entre ellos “*El tesoro de moctezuma*”, “*Noche mexicana*” y “*Los cinco cabritos y el*

*lobo*". Los primeros aliados de la empresa fueron Antonio Chavira y Francisco Gómez. Es a estos tres que se les debe los primeros revelados de color hechos en ciudad de México. Además de que Vergara y Gómez construyeron la primer cámara de animación "mexicana".

Los discipulos de Vergara contaron con recursos y aprendizaje como lecciones en el cine Cinelandia, con lo que produjeron *Paco Perico en premier*. Una cinta terminada entre 1934 y 1935, con duración de 5 minutos y blanco y negro. Su atmósfera era característica de animaciones norteamericanas de la época, sin referencias mexicanas. Igualmente Mier, dirigió lo que sería el primer filme a color del estudio de Dr. Vergara, *Los cinco cabritos y el lobo*, versión mexicana del éxito de Disney *Los tres cochinitos* de 1933. A partir de este corto, el estudio cambió su nombre a AVA-Color.

En la década de los 40's las industrias culturales tuvieron gran éxito en el país, la radio, música, historieta y cine vivieron así sus épocas de oro. Aunque al mismo tiempo fue un momento de intensa norteamericanización la que vivió el país en aquel momento, vista como la única vía posible hacia la modernización. Era el sexenio del general Manuel Ávila Camacho cuyos entretenimientos favoritos eran el golf, el polo y el cine de dibujos animados. A pesar de ello, el apoyo que vivió en esa época el cine animado no fue sino del gobierno norteamericano.

Con la Segunda Guerra Mundial (SGM) los Estados Unidos sintieron que su poderío en America Latina era amenazado por corrientes ideológicas como el nacionalismo revolucionario, el populismo, comunismo y el fascismo. Entonces, el presidente Roosevelt impulsó el panamericanismo y creó la Oficina del Coordinador de Asuntos Interamericanos (OCAI) en agosto de 1940, con el objetivo de crear, aumentar y mantener la opinión pública favorable del *american way of life* y la política norteamericana. La OCAI destinó gran presupuesto a los medios al sur de la frontera, y en cuanto a los asuntos cinematográficos, los encargados fueron John Hay Whitney, y Francis Alstock, quienes solicitaron apoyo a Walt Disney.

Disney se coordinó con ellos emprendiendo una "gira de buena voluntad" por latinoamérica, salió del país el 7 de agosto de 1941 y visitó Argentina, Bolivia, Brasil

y Chile. El plan inicial era hacer 12 cortos, de los cuales solo se lograron 4 que se agruparon en el mediometraje *Saludos amigos*. Como país estratégico para los fines norteamericanos, México recibe a Disney el miércoles 9 de diciembre de 1942 junto con 13 colaboradores, entre ellos Ernesto Terrazas y Edmundo Santos, ambos mexicanos. En esa visita, Disney se encontró con Miguel Alemán en la Secretaría de Gobernación para discutir el uso de la animación con propósitos propagandísticos, educativos, turísticos y sanitarios.

El jueves 21 de diciembre de 1944 se estrena en salas mexicanas *Los tres caballeros* la cinta de Disney dedicada a México. Tras siete semanas de exhibición en el Teatro Alameda, recaudó 670 mil 109 pesos, la mayor cantidad lograda por película alguna en México hasta ese momento. A los colaboradores mexicanos apenas y se les mencionó, durante la gira y durante la producción. A partir de 1943 los dibujos animados mexicanos serían una secuela de la cinta de Disney, ya sea tratando de copiarla o como una respuesta defensiva ante la conquista de nuestras mentes por la norteamericanización de la cinta.

Provenientes de la MGM llegaron a México Manuel Pérez, Rudy Zamora, Pete Burness y Carl Urbano, cuatro animadores norteamericanos que participaron en la formación del estudio Caricaturas en Color (Caricolor), fundada por Santiago Reachi en 1943. Manuel M. Moreno fue el director de Caricolor y montó una cámara capaz de fotografiar las micas en *Technicolor*. Dado los currículums y conocimientos del equipo de animadores, que podían competir incluso con estudios hollywoodenses, Caricolor se volvió base del desarrollo de la animación en México. En sus dos años de vida logró terminar el corto *Me voy de cacería*, que resultó ser muy bueno con una técnica auténtica. No obstante, la fórmula seguía siendo americana salpicada con tintes mexicanistas. Al desaparecer Caricolor, Estados Unidos se vuelve a convertir en el único proveedor de la industria nacional.

Para 1947 Claudio Baña, Leobardo Galicia y Jesús Sáenz Rolón fundan Caricaturas Animadas de México. En 1949 Alfredo Ripstein los contrata para resolver una escena en la que su personaje era molestado por un mosquito. Esta fue la primera

vez que se integraron cine animado y acción viva en la historia del cine mexicano. Sin embargo la falta de recursos económicos hicieron que el grupo se extinguera.

En los 50's llega a México la televisión; canal 2, canal 4 y canal 5 inician transmisiones entre julio de 1950 y mayo de 1951. Esto transformó considerablemente los mecanismos de exhibición y producción de los cortos de dibujos animados, que dejaban de lado las salas de cine para entrar al nuevo medio. Fue aquí donde Antonio Gutiérrez realizó la que, posiblemente, ha sido la animación mexicana más vista, la de la despedida diaria de las transmisiones de Canal 5.

La televisión amplió los horizontes para el cine de animación dentro de la publicidad y dio paso a los comerciales animados. Durante algunos años se vio a la publicidad como el destino del género. Y, en el contexto de la guerra fría que prevaleció en la década de los 50's, se invirtió mucho dinero para que se produjeran cortos de propaganda anticomunista. Así nace Dibujos Animados S. A, el primer estudio de animación a escala industrial en el país. Inició sus operaciones el mismo día que Ruis Cortinez tomó posesión de la presidencia de la república, el 1ro de diciembre de 1952. Se realizaron 12 cortos en una serie que duraría unos 4 años. Los "buenos" eran los capitalistas y los "malos", obviamente, eran los comunistas. En México se celebraba el carácter nacional de las cintas y el mexicanismo de la empresa. La compañía se consolidó como una de las empresas de servicios de cine y televisión más importantes de mediados del siglo XX. Por 1965 dejó de hacer animación para meterse de lleno en el doblaje y la publicidad que resultaron ser más redituables.

Para 1956 el gremio se consolida integrándose a la Rama de Dibujos Animados del Sindicato de Trabajadores de la Industria Cinematográfica. En la década de los 60's México continuo siendo estratégico para la animación estadounidense, ya que en el país se maquilaban las animación para luego ser mandadas allá. Por 1957 se funda Val-Mar S. A de Gustavo Valdez y Jesús Martínez, que realizaron en su mayoría trabajos de publicidad y comerciales. Sin embargo, fueron contratados para la maquila de *Rocky and his Friends*, aunque nunca se les dio crédito más allá de mencionarlos como "un montón de tipos".

Val-Mar creció hasta tener una nómina de unos 170 empleados, algo novedoso para la época en la que todos los estudios cerraban pronto. Se convirtió en Gamma Productions un año después de su fundación y para 1965 Gamma producía 150 escenas de animación a la semana y 2,500 dibujos. La compañía cerró en 1966 de una manera trágica, mandaron a todos los empleados de vacaciones y cuando volvieron dos semanas después, todo estaba vacío. Los trabajadores de Gamma fundaron la cooperativa Producciones Animadas S.A. (PASA) y consiguieron algunos contratos, la mayoría de ellos de publicidad. Algunos de los trabajadores de Gamma fundaron sus propios estudios, entre ellos Animación Internacional y Producciones Omega, pero realizaban en su mayoría comerciales y publicidad al igual que antes. Uno de ellos, Fernando Ruiz, realiza en 1964 el corto *El músico*, que ganó un premio en el festival de cortometrajes de Guadalajara, siendo la primera vez que un largometraje de animación mexicana era premiado en un festival cinematográfico.

En los 70's se realizaron tres largometrajes: *Los reyes magos* (Fernando Ruiz, 1974), *Los Supersabios* (Anuar Badín, 1977) y *Roy del Espacio* (Héctor López, 1979). Luis Echeverría era el presidente de la república, el Banco Cinematográfico era dirigido por su hermano Rodolfo a quien se le ocurrió que México debía hacer más cine animado y buscó a Ruiz para hacer un largometraje.

*Los tres reyes magos* se pensó como respuesta al *Santa Claus* norteamericano y se basó en las figuras de barro de Metepec. Sin embargo, dado que había una cantidad considerable de inversión, no se podía experimentar demasiado y se tuvo que seguir la fórmula ya trazada: la de Disney. La cinta estuvo terminada hasta 1976 y se estrenó con una campaña de lanzamiento que incluyó un desfile de carros alegóricos.

Fernando Ruiz consigue en 1979 participar en una producción internacional patrocinada por UNICEF con motivo del Año Internacional del Niño. Se eligieron 10 países, cada uno encargado de uno de los 10 derechos del niño, a Ruiz le tocó el primero. La película fue exhibida en 1980 en el festival de Cannes y ganó un premio especial, pero nunca fue exhibida en México porque a Margarita López Portillo,

entonces directora de Cinematografía de la Secretaría de Gobernación, no le gustó la película.

*Los Supersabios* nace junto con varios de los antiguos trabajadores de Gamma, que fundaron Kinemma S. A. La principal aportación de la película es que es la primera cinta que no siente la necesidad de mostrarse "mexicana" por lo que no incurre en estereotipos, pero tampoco es una cinta bajo la fórmula de Disney. El tercer largometraje se produjo en 1979 pero se estrenó hasta 1983, se trata de *Roy del espacio*. Se estrenó en 12 cines de la Ciudad de México, pero dos días después fue retirada de 10.

En esta década el feminismo llega a los estudios animados con *Y si eres mujer* (1977) de Guadalupe Sánchez. Eran 5 minutos en 16mm que hablaban de los condicionamientos que sufren las niñas desde que nacen. Fue seleccionado para presentarse en la 26ta edición del Festival de Cortometraje de Oberhausen, Alemania. La diferencia de esta cinta, además de la temática, es que la directora ya pertenecía a un ambiente universitario. Para finales de la década ya se experimentaba con algunos intentos de cine animado "de arte", con perspectivas menos convencionales. Mientras la nueva generación de animadores surgía desde las instituciones universitarias como el CCC<sup>3</sup>, la generación más formada o profesional del género encontraba su lugar en la migración o en la publicidad.

Para 1981 se funda Visiographics de Mario Noviello y en el 2003 cumplió 22 años de existencia. Ha hecho publicidad animada y apoyado a creadores con objetivos no comerciales. Participó en la producción de cortos que le han dado prestigio a la animación mexicana como *El héroe* (1994) de Carlos Carrera.

La nueva generación nacida en los 70's vio en el género una herramienta política, sobre todo desde los ambientes universitarios. Así, ideas estigmatizadas como el imperialismo, la revolución y el socialismo llegaron a los dibujos animados.

El 5 de octubre de 1988 se estrena *Tlacuilo* y le fue entregado un Ariel especial. Recaudó más de 400 millones de pesos y se hicieron versiones de ella en náhuatl,

---

<sup>3</sup> Centro de Capacitación Cinematográfica

español, inglés y francés. Tuvo amplia difusión en Europa y Estados Unidos y en 1989 se ganó la Espatula de Oro en el Festival Internacional de Cine Arquelógico en Burdeos.

En la última década del siglo XX hubo algunas buenas noticias para el cine animado. En diciembre de 1995 Paul Leduc presenta el primer video de animación digital hecha en México: *Los animales*. En 1994 *El héroe* de Carlos Carrera obtiene la Palma de Oro en el Festival de Cannes, de ahí, le siguieron más premios, incluido el Ariel. El cortometraje y sus premios ayudaron a visualizar el talento y posibilidades del cine de animación mexicana, lo que contribuyó a que el IMCINE<sup>4</sup> apoyara la producción de animación de alrededor de 15 cortos entre 1994 y el 2000.

Jorge Ramírez Suárez inició la producción del corto *Pronto Saldremos del Problema* con apoyos del IMCINE y otras compañías financiándole. El corto se terminó en 1998, se presentó en el Festival de Guadalajara como el primer cortometraje latinoamericano animado por computadora, la misma técnica utilizada en *Toy Story*.

Una labor a recalcarse es la de Dominique Jonard Giraud, francés que se estableció en México desde 1977. Es considerado el cineasta más prolífico de la animación mexicana. Ha formado toda una corriente del género, porque sus cintas narran historia pensadas, contadas y dibujadas por niños de comunidades indígenas, correccionales y escuelas urbanas. Desarrolló talleres infantiles y experimenta con la animación y la plástica tradicional indígena, al utilizar bordados, tallados de madera y demás técnicas artesanales.

Otra corriente generada no hace mucho es la de la escuela de Guadalajara. Proviene de ahí tres de las animaciones más premiadas de los últimos años: *Sin sostén* (Antonio Urrutia y René Castillo, 1998), *El octavo día* (Rita Basulto y Juan José Medina, 2000) y *Hasta los huesos* (René Castillo, 2001). *Hasta los huesos* es uno de los cortometrajes más caros de la animación mexicana con un presupuesto inicial de 400 mil pesos, al que se le sumaron 1 millón 800 mil pesos para terminarla.

---

<sup>4</sup> Instituto Mexicano de Cinematografía

Hasta 2002 había obtenido alrededor de 40 premios internacionales incluyendo Annecy, considerado el festival de cine animado más importante del mundo.

La animación mexicana ha ido creciendo, generando cada vez más apoyos institucionales, premios y renombre. El mayo del 2002 la Cineteca Nacional y la Filmoteca de la UNAM organizaron la Primer Retrospectiva de Cine Mexicano de Animación. Sin embargo, aún son insuficientes los canales de distribución y la animación no termina de establecerse como un género artístico.

En los últimos años la animación nacional ha tenido cierto auge y se ha establecido en la normalidad, etapa que comenzó desde las dos últimas décadas del siglo XX. Actualmente se ha convertido en una forma de expresión autónoma y original, con propuestas estéticas y técnicas variadas. De hecho, las películas –largometrajes– de animación son más numerosas, además de que cada vez más personas están interesadas en este quehacer, lo que se refleja en la tecnología y en la educación, con escuelas que han incluido cursos de animación entre sus planes de estudio, y también como elección de carrera. Igualmente, en el país, ya existen espacios que sirven como plataformas de exposición y herramientas de *networking* como el festival Pixelatl.

“El cuerpo es el instrumento del alma”.

(Flor Negra, 2015)

## Capítulo II

### De estructuras y significados: Marco Conceptual

En este capítulo se abordan los aspectos teóricos, así como los conceptos básicos que dan forma al presente trabajo en cuanto al discurso cinematográfico y su relación con la ideología. Igualmente, se plantean las nociones de paz y violencia, para finalmente, tratar al cine de animación estadounidense comercial y conceptualizarlo.

#### 2.1. Discurso

Los seres humanos percibimos la realidad por medio de los sentidos. Si bien todos tienen la misma importancia, la vista es el que nos acerca a la realidad inmediata. Antes de tocar, oler, saborear o escuchar, casi siempre, vemos. En la sociedad contemporánea estamos rodeados de todo tipo de mensajes y contenidos, siendo una cultura visual es evidente que en ellos permeen las imágenes. Por ende, es sumamente factible encontrar multimedios y audiovisuales.

No todos los contenidos van dirigidos a todas las personas, sino que de acuerdo con las temáticas que traten, tienen un público específico; es por esto que podemos decir que los mensajes están *diseñados*, es decir que se crean para que los individuos con cierto perfil accedan a ellos. Estos contenidos *dicen* algo, o bien, poseen un discurso, el cual tiene implicaciones dentro de la esfera social.

En el mundo existen varias y distintas nociones de discurso. Puede sugerirse como una forma de utilización del lenguaje en disertaciones públicas, refiriendo al lenguaje oral. Igualmente cuando escuchamos hablar del *discurso* "del feminismo/ neoliberalismo/ etc", aunque no vamos a hablar de este uso específico, es aquí donde se admite que hablar de discurso implica aludir a ideas y filosofías que se sustentan y divulgan. Todo ello admite que el discurso es una forma de utilizar el lenguaje, y que se refiere tanto al uso de este, como a las ideas transmitidas por él. Esto nos lleva a caer en ambigüedades, para evitarlas, en este conceptualizaremos al discurso como: "...*quién* utiliza el lenguaje, *cómo* lo utiliza, *por qué* y *cuándo* lo

hace” (van Dijk, 2000b: 22). Como mencionamos, el concepto también nos refiere a ideas, creencias y/o filosofías que se sustentan y divulgan por medio del mismo lenguaje, lo cual será tratado más adelante. Por lo pronto, rescatamos que:

...las personas utilizan el lenguaje para comunicar ideas o creencias (o para expresar emociones) y lo hacen como parte de sucesos sociales más complejos [...] los participantes *hacen* algo, esto es, algo que va más allá, específicamente, de usar el lenguaje o comunicar ideas o creencias: interactúan (van Dijk, 2000b: 22-23).

De acuerdo con van Dijk (2000b: 22) el discurso es un “*suceso de comunicación*, concepto bajo el cual posee tres dimensiones, a saber: “... a) el *uso del lenguaje*; b) la *comunicación de creencias* (cognición) y c) la *interacción* en situaciones de índole social” (van Dijk, 2000b:23). El “uso del lenguaje” como una de las dimensiones, no se refiere exclusivamente al lenguaje hablado, sino también al *escrito*; por consiguiente, puede adaptarse también al lenguaje visual y audiovisual, así como la comunicación e interacción que él conlleva.

Según van Dijk (2000b: 28), “... usamos el lenguaje cuando hablamos o escribimos, cuando escuchamos o leemos discursos” a nuestro parecer, ahora que ya hay contenido multimedia y audiovisual, deberíamos agregar cuando vemos discursos.

Recurrentemente se piensa que hablar de discurso es hablar de lenguaje hablado, empero la utilización del lenguaje no se limita al lenguaje oral, sino que incluye formas de comunicación e interacción que utilizamos como *usuarios* del lenguaje, como el escrito. Así pues tenemos que un discurso es la forma en que se utiliza el lenguaje –en sus diferentes formatos y/o concepciones–, y sirve para comunicar una idea –por diferentes medios y formatos–.

Las conversaciones, los discursos hablados y el lenguaje oral tienen *usuarios* (van Dijk, 2000b); los textos también los tienen: los autores y lectores. De la misma manera los tienen los multimedios y el material audiovisual, ya que existe una interacción, aunque no sea cara a cara, en la que el espectador (al igual que el lector) adquiere el compromiso de comprender (a su manera e interpretación) el contenido que se le muestra.

Para analizar el discurso se debe ocupar de las dimensiones del mismo, concretamente esto se refiere a lo que escriben o dicen los usuarios del lenguaje (van Dijk, 2000b). Cabe aclarar que en el presente documento nos referimos al cine de animación, por tanto apuntamos a un discurso audiovisual y cinematográfico. Debemos de tener conciencia entonces que tiene sus propias *reglas*, su propio lenguaje, el cinematográfico. Este, fue implementado –en cuanto a nombres– por David Wark Griffith alrededor de 1913-1916. La animación se inscribe en dicho lenguaje, sin embargo posee códigos propios que le permiten materializar, en imagen, todo tipo de ideas y sueños, todo lo que la mente sea capaz de crear y visualizar.

Las dimensiones verbales del discurso son las estructuras que lo conforman como un todo. No obstante son dimensiones cinematográficas, es decir, estructuras que conforman el discurso cinematográfico, las cuales son (Zavala, 2003): imagen, sonido, montaje, puesta en escena y narración. Las anteriores, por supuesto, relacionadas intrínsecamente con el contexto.

#### 2.1.1. El discurso cinematográfico como texto. Estructuras: lenguaje cinematográfico

Anteriormente nos referimos a la ambigüedad que posee el término discurso y que genera una infinidad de acepciones del mismo. Tomamos al discurso como “*el uso del lenguaje*”, que aunque también resulta ser confuso, es posible precisar en cuanto a “...en qué consiste ese uso del lenguaje, cuáles son sus *componentes*, cómo se *ordenan* y como se combinan para formar construcciones mayores”. (van Dijk, 2000b:26). Es así que hablamos del discurso como un texto, el cual contiene diferentes estructuras.

El producto audiovisual es una construcción que contiene un discurso, por lo cual consta de estructura y por ende una “gramática”. La gramática en cuanto a texto, se refiere a las oraciones y secuencias que tienen un orden específico. Por el otro lado, en el cine existe algo llamado la “lingüística” del film (Cassetti, 1991: 65). El lenguaje, como lo hemos venido viendo, es un mecanismo, un dispositivo que permite formar construcciones, mismas que tienen un orden, un sentido y un

significado. Igualmente, esa construcción –texto u objeto– brinda la posibilidad de expresar sentimientos o ideas, es decir, que permite comunicar. En este sentido, se trata de ver a la imagen no solo como una representación, sino como un lenguaje. Es por ello que el cine es un texto, porque el cine en sí mismo es un lenguaje. La gramática del cine también refiere al orden y al sentido del discurso cinematográfico, porque el cine comunica, expresa y significa (aunque con medios diferentes al texto escrito), pero basándose en el lenguaje propio, el cinematográfico. La complejidad del lenguaje cinematográfico es tal ya que abarca lenguajes distintos. Es una coyuntura de lenguajes que podemos significar mediante los sentidos como la vista y el oído<sup>5</sup>. Dentro de ese conjunto de lenguajes encontramos códigos específicos. (Cassetti, 1991). El cine, como texto, tiene estructuras específicas.

Las descripciones estructurales del texto se refieren al orden de las oraciones. Para entender la dimensión estructural del discurso debemos saber las propiedades y características de sus componentes, como se relacionan entre ellas y las reglas que siguen. De nuevo, aludimos en el film, al lenguaje audiovisual o cinematográfico, pero ahora en cuanto a sus reglas y a cómo los diferentes elementos del mismo pueden o no combinarse.

Para este punto debemos hacer una aclaración. Estamos tomando al lenguaje audiovisual y al cinematográfico como sinónimos; no obstante el lenguaje cinematográfico se circunscribe dentro del lenguaje audiovisual a la vez que se complementan. El lenguaje audiovisual abarca desde el lenguaje cinematográfico, el televisivo, los audiovisuales, videojuegos, multimedios y demás. Cada uno de estos lenguajes tienen características propias, aunque semejantes, principalmente los elementos de imagen ya sea estática o en movimiento y sonido (Cienfuegos, *et al.*, 1996). El lenguaje cinematográfico es aquel específico del cine, pero como ya

---

<sup>5</sup> Hoy en día existen múltiples formatos de salas de cine (4Dx, 3D, IMAX, VR, etc), por ello, ver una película actualmente –dependiendo del formato–, implica más que imagen y sonido. De hacerse un estudio de recepción, dependiendo de la sala, entrarían en juego otros sentidos como olfato y tacto (en la tecnología 4Dx y VR) y por ende la experiencia del usuario del lenguaje, en su recepción del mismo.

se mencionó, es una articulación de lenguajes, misma que al tener de base los elementos de imagen y sonido, entra en el lenguaje audiovisual, por lo que en este documento cuando hablemos de uno o de otro nos referiremos, en general, a esa característica básica de la conjunción de imagen y sonido en pantalla. Pero, al hablar específicamente de lenguaje cinematográfico hacemos alusión a ciertas especificidades.

### 2.1.2. Estructuras verbales, estructuras audiovisuales

Aunque en los estudios sobre el discurso, aún en la actualidad, el aspecto visual (por ende el audiovisual), es omitido, resulta indispensable por la época que vivimos, en la que la comunicación es multimedial. Tanto en los textos como en las películas dijimos que hay estructuras. Como eventos de comunicación, por lo tanto, no están constituidos solamente por palabras, se constituyen por aspectos fonéticos, visuales y orales. Una construcción mayor está llena de dichas estructuras, mismas que llevan un orden y que gracias a él, existe un sentido.

En materia audiovisual, la construcción mayor es el producto y las estructuras que las constituyen son llamadas *materias de la expresión o significantes* (Cassetti, 1991). Estas están relacionadas con el lenguaje porque son parte de los códigos dentro del mundo fílmico.

Ahora bien, de estas estructuras o significantes tenemos cinco tipos (Cassetti, 1991: 67): *imágenes, signos escritos, voces, ruidos y música*. Son estos signos los que edifican al film, lo construyen y a su vez es de donde se obtiene el lenguaje audiovisual como una articulación de lenguajes, dado que cada uno de estos códigos le dota de herramientas en las que se basa. Así pues, por ejemplo, la fotografía en una película es materia propia del lenguaje cinematográfico, pero está influenciada por la pintura. El lenguaje cinematográfico se basa en esos lenguajes ya establecidos, los mezcla, articula y compone para crear su propia identidad y expresarse.

Charles S. Peirce (referido en Cassetti, 1991) dice un signo se divide en índices, íconos y símbolos. El *índice* es el signo que tiene el testimonio de la presencia de

un objeto, con el que mantiene una relación pero no lo describe. Un *ícono* es el signo que reproduce los contornos del objeto, es decir que dice algo sobre su cualidad pero no sobre la existencia propia del objeto. Finalmente el *símbolo* es el signo convencional, hay una correspondencia codificada. Lo designa sobre una norma. No dice nada del objeto ni de su cualidad. Transmite un significado preciso. En el cine están presentes estos tres signos. Dado que esos signos en el cine se complementan unos con otros, muchas veces es difícil reconocerlos y caracterizarlos como índice, ícono y símbolo, porque es difícil separarlos.

Tenemos otro enfoque de análisis del film como texto, el análisis por códigos. El código es

- a) un sistema de equivalencias, gracias al cual cada uno de los elementos del mensaje tiene un dato correspondiente (cada señal tiene un significado, etc.); b) un *stock* de posibilidades, gracias al cual las elecciones activadas llegan a referirse a un canon (las palabras pronunciadas reenvían a un vocabulario, etc.); c) un conjunto de comportamientos ratificados, gracias al cual remitente y destinatario tienen la seguridad de operar sobre un terreno común (ambos usan la misma lengua, etc.). Sólo por la presencia de estos tres aspectos, y por su presencia simultánea, puede funcionar verdaderamente un código. (Cassetti, 1991).

El cine combina los diferentes tipos de significantes, de signos, así como la coyuntura de lenguajes para formar el propio. Entonces el cine es una pluralidad de códigos que entran en acción y al mismo tiempo convergen en el plano de la significación. Sin embargo hay un código distintivo de la imagen, uno de la banda sonora, hay determinado código de montaje e incluso narrativo, quizá hasta podríamos hablar de un código simbólico determinado que dependerá del origen de la obra.

Hay tal heterogeneidad de los componentes fílmicos que algunos pertenecen al medio y otros proceden de otros lenguajes y otros medios. Es por eso que debemos hacer la diferenciación. Hablábamos del lenguaje cinematográfico y el audiovisual como diferentes, es aquí donde radica la importancia de esa diferencia. Los códigos que pertenecen meramente al cine, son *códigos cinematográficos*, mientras que los

que no están relacionados al cine específicamente y pueden manifestarse en otro(s) medio(s) son códigos audiovisuales, pero dentro del film los llamaremos *códigos fílmicos*.

Vamos a partir de los *códigos cinematográficos*, ya que caracterizan al medio y están siempre presentes. De ellos nos iremos con los códigos particulares de las materias de expresión, que describiremos una a una.

### 2.1.3. Cómo se dice lo que se dice: El orden en el discurso audiovisual

En cuanto a imagen fílmica tenemos un concepto que si bien es ambiguo, es utilizado para darle nombre a lo que vemos en pantalla: representación.

Representación se refiere a la puesta en marcha de una reproducción, la predisposición de un relato; por el otro lado, también hace alusión a la reproducción y el relato mismos. Es una palabra que indica tanto operación (o conjunto de operaciones) a través de las que opera una sustitución como resultado de la misma operación (Cassetti, 1991). Es decir, que alude tanto a como se hace, en este caso, la película, hasta al producto final, la película como tal.

Nos encontramos entonces, con dos problemas, mismos que nos ayudarán a definir más adelante algunos elementos de análisis del film. Por un lado, tenemos una ambigüedad en la terminología; por el otro, es difícil orientarse respecto a las vías que la representación parece invocar durante su práctica, dado que parece que las diferentes acepciones del término, son todas observables antes, durante y al finalizar el producto.

Sin embargo, en cuanto al film, el análisis del mismo como un texto es puramente estructural. Partimos de la película como un texto y del texto como un objeto, de forma tal que podamos desmembrarlo y desenmarañar sus partes para así analizar su composición, su arquitectura y su dinámica. Dejamos de lado las distintas etapas que atraviesa, es decir, su procedimiento de realización, empero no se deja del todo fuera porque inevitablemente aparece en la superficie en el objeto terminado. Es así que en cuanto a representación refiere, nos centraremos en el producto terminado.

Como todo producto cultural analizado desde la lingüística, es decir como texto, tiene un orden. Hablando de estructuras verbales, la lingüística estudia a esos elementos que componen el texto de forma abstracta, o bien, que forman los enunciados: las palabras. Así, le da una importancia al orden de las palabras. Verbalmente, por ejemplo, en una secuencia discursiva de oraciones, una oración anterior podría aportar nueva información o aportar "faltante" y llenar huecos.

Lo mismo sucede en las películas. Hay un encadenamiento de escenas, cada una tiene información que la siguiente o la anterior completan para formar un cuadro más grande, o bien, el cuadro completo. Cabe mencionar que lo anterior se da aunado a otros elementos, no solamente la imagen, sino sonido, dentro de este, los diálogos, el ambiente y la banda sonora. Mismos que abordaremos más adelante.

La semántica del discurso estudia la estructura y relaciones entre las proposiciones de un discurso, dado que todas las proposiciones (cláusula u oración) están articuladas en otra, "el significado de una oración determinada depende de lo dicho (significado) previamente" (van Dijk, 2000b: 32). Es de este modo que vemos que el orden, en un discurso, no es arbitrario (van Dijk, 2000b). El orden es un elemento que opera como un indicador de la distribución de la información que se transmite a través del discurso.

Ahora bien, el orden es uno de los elementos pero la estructura formal del discurso no es independiente del resto ni del discurso ni del contexto. La información contenida en todas las oraciones, escenas si nos referimos a lo cinematográfico, juega un papel importante aquí y no simplemente en cuanto a la información anterior, sino que de esa información se ha de saber, según van Dijk (2000b: 30), "a qué o a quién se refiere". Se supone que hay cierta información que el receptor ya sabe pero también hay otra en la que focaliza su atención, esto último dado por el orden preconcebido del discurso.

Así pues llegamos a lo que Cassetti (1991) llama los niveles de representación del film:

En un primer momento de observación, hay un escenario frente a nosotros que podemos ver y escuchar. Personas dentro de la pantalla llevan a cabo acciones con un fin. Están dotados de rasgos propios tanto externos como internos. Están vestidos de tal o cual manera. Además, hay objetos en el lugar, ciertos colores que predominan, etc. Este es el nivel de los contenidos al que llamamos también nivel de la puesta en escena.

En segundo lugar, lo que vimos y sentimos en un principio es reconocido, es decir que nos aparece de tal o cual manera. Se nos presenta de cierta forma. "Miramos" de cierta manera, es decir, puede el escenario estar captado en su totalidad o ser fragmentado, podemos mirar solo una parte de él, se pueden mostrar solamente detalles del mismo. Los individuos aparecen todos juntos, seguimos a uno y lo abandonamos siguiendo a otro, lo tomamos de cuerpo completo o más pequeño o solamente una parte de su anatomía. Hay objetos relegados y hay otros dotados de cierta importancia en primer plano, etc. Este nivel es el de la modalidad de representaciones de la imagen o nivel de la puesta en cuadro.

Finalmente lo que vemos y sentimos en ese primer momento cambia constantemente por nuevas sensaciones iguales. Vemos y sentimos y lo hacemos de nuevo. Todo lo que percibimos está encadenado y le sigue a lo que hemos visto antes, a la vez que nos prepara para lo que podríamos ver a continuación. Los individuos siguen con sus acciones o las cambian llevándonos a preguntarnos lo que harán a continuación, los objetos ya estaban ahí o alguien los habrá puesto, por lo cual creemos que desempeñarán alguna función. Este es el nivel de los nexos que, en representación cinematográfica, unen una imagen con otra que precede a la que la sigue. Puede ser llamado también el nivel de la puesta en serie.

Todo lo anterior se refiere al orden que se le da a la imagen y como se presenta ese orden. Más adelante recuperaremos cada uno de los niveles para explicar algunas de las dimensiones cinematográficas como son la imagen, el montaje y la puesta en escena.

## 2.1.4. Cómo se entiende lo que se dice: sentido e intertextualidad

Desde iniciado el capítulo hablamos del film como texto, o bien, como una estructura constituyente de un discurso. Es importante, por ende aludir al sentido que se le da al mismo. Con el término sentido, se hace alusión a los sentidos abstractos y conceptuales propios de las palabras, las oraciones, de las secuencias de oraciones y de discursos enteros. Estos sentidos abstractos suelen ser referidos como "*representaciones semánticas*" (van Dijk, 2000b: 31).

Es importante, antes de continuar, que entendamos que el sentido es algo que los usuarios del lenguaje le asignan al discurso. Es un proceso que solemos llamar "comprensión" y/o "interpretación" y se asocia a la mente de los usuarios del lenguaje. Hay tantos sentidos sobre un discurso como personas en el mundo.

La intertextualidad, por su parte, es un producto de la cultura moderna. La naturaleza de todo texto es la de ser una especie de "pre-texto" (Zavala, 2003) que está formado ya con cierto orden, del que ya hablamos, mismo que permite que los usuarios del lenguaje le den sentido. Un texto, desde la perspectiva de la intertextualidad, no es únicamente el vehículo de una significación codificada previamente sino que parte de una red de significaciones que el lector produce en el momento de reconocer el texto.

Lo que llamamos texto, es un producto cultural. Todo producto cultural tiene como característica la intertextualidad, desde una conversación hasta una obra literaria o una película. En la cultura contemporánea todo puede ser considerado un texto por los elementos significativos que posee, mismos que están relacionados entre ellos mismos. Por tanto esos productos culturales son estructurados con base en esos elementos y redes. Todo acto humano es un texto, por ende, puede ser estudiado de acuerdo a la red de significación a la que pertenece.

La intertextualidad, desde la lingüística, se reduce al enunciado y a algunos recursos y dimensiones del mismo. Ampliando la perspectiva, todo puede ser considerado intertextual porque todo puede ser interpretado por el receptor (lector, espectador,

etc.) (Zavala, 2003). No obstante, al estar estudiando al discurso, nos centraremos en las estructuras, las dimensiones lingüísticas.

El concepto de intertextualidad supone que todo texto puede estar relacionado con otros textos, como producto de una red de significación. A esa red la llamamos intertexto. El intertexto es, entonces, el conjunto de textos con lo que un texto está relacionado. El intertexto, es el sentido que le dan los usuarios del lenguaje al producto cultural, en este caso, a la película.

La asociación intertextual que existe entre un texto y su intertexto depende de la persona (o personas) que observan y utilizan el texto. La intertextualidad es resultado de la mirada que la construye. Es el resultado de quién lo mira e interpreta. Entonces, la intertextualidad no es algo que dependa exclusivamente del texto y su autor, sino que en gran medida depende de quien observa el texto y descubre en él una red de relaciones que lo hacen significativo. De todo lo anterior, podemos afirmar que el verdadero creador de sentido y significación es el lector/espectador.

Ahora, en la llamada posmodernidad que estamos viviendo, vemos que todo texto se construye a través de los otros. Es una coyuntura entre los clásicos y los modernos lo que lo hace paradójico y posmoderno. Entonces, todo texto está en deuda con otros textos, por lo mismo, no hay nada nuevo en el espacio de la significación intertextual. A su vez, todo texto es parte de un conjunto de reglas de enunciación que resultan en un discurso. Es así que el estudio de la intertextualidad es también el estudio de la relación entre contextos de significación.

Así, todo estudio intertextual es un estudio de la interdiscursividad y juega con los diversos textos y discursos que coinciden en él y lo forman. Es decir, que es un texto conformado por varios. Especialmente en el ámbito de la vida cotidiana, "todo proceso intertextual es un proceso de inter(con)textualidad" (Zavala, 2003: 103), porque nunca deja de lado el contexto. Aunque en la película no vamos a ver el proceso de realización en tanto estructuras formales de orden, no podemos olvidarnos de los contextos sociales, políticos, culturales y económicos en los que se realizó y se distribuyó cada una de ellas. Estudiar las relaciones entre textos e

intertextos (subtextos, paratextos y otros muchos) es también estudiar las relaciones entre los diferentes contextos de significación.

Existe una noción semántica en cuanto al discurso y particularmente al elemento del sentido del discurso: la noción de coherencia. Esta noción, se refiere a la conexión del sentido de los diferentes elementos (pudiendo ser oraciones a nivel verbal; y secuencias, con su propio conjunto de elementos estructurales, a nivel cinematográfico). En caso de que las proposiciones aparezcan una después de la otra es un *micronivel de análisis*. Pero también podemos estudiarlas en el discurso en su totalidad en un *macronivel* de análisis (van Dijk, 2000b). Otra noción presente es la de referencia. Esta alude al modo en el que el discurso y sus sentidos se relacionan con los sucesos reales o imaginarios de los cuales se habla, es decir, el de los referentes. Mencionamos rápidamente que en un macronivel se estudian los tópicos de un discurso, los sentidos globales del mismo que definen su coherencia global. (van Dijk, 2000b: 34). Los tópicos son elementos del texto que constituyen la información más importante, algo así como *el meollo del asunto*. Suele ser la información que recordamos de todo el discurso, suele ser, además, el que “resume” los significados más detallados de un discurso.

#### 2.1.5. De imagen, estructuras y narración: estilo, retórica y superestructura

El discurso tiene otras características que muchas veces son dejadas de lado, una de ellas es el estilo. Esta, es una noción difícil de explicar porque se refiere a qué cada persona va a tener un *tipo* de discurso diferente, así sea del mismo tema. Es decir, que mientras unos pueden llamar a los hermanos Lumiere “inventores” del cinematógrafo, otros pueden llamarlos los “que perfeccionaron” el kinetoscopio. Son variaciones de lo que se dice. Esto, dentro de sí mismo, ya está determinado por quién lo diga. Lo que quiere decir que el discurso está determinado por el contexto (perspectiva, autor...), tanto de emisión como de recepción.

Se ven como variaciones del discurso porque de no ser así, se hablarían de diferentes discursos y eso no es cierto. El estilo es, en mayor medida, el tratamiento que se le da a la información. Se puede hablar de los mismos tópicos o sucesos pero dándole un orden distinto. Por lo tanto podemos decir que dos discursos

hablan/ dicen lo mismo aunque no de la misma forma. Esto se vuelve relevante en el presente trabajo porque vamos a analizar dos discursos que resultan ser parecidos, independientemente de las estructuras, en cuanto a las narrativas. Aunque en un sentido estricto, el estilo es uno de los elementos que podríamos llamar externos del discurso que nos interesa como parte del análisis.

Por otro lado, encontramos a la dimensión retórica del discurso, la cual se refiere a elementos del mismo que lo hacen más memorable para el público. Ciertas estructuras del texto lo hacen más deseable, más persuasivo, esto son las figuras de la retórica. Estás, atraen la atención del espectador en razón de algo. En el caso de las películas, como en el texto, existen las figuras retóricas como la aliteración, la metáfora, la hipérbole, etc. Pero como el film es un conjunto de lenguajes, una confluencia de textos; también las figuras retóricas suelen conformarse desde diferentes áreas, a saber: la imagen, el sonido (que implica diálogo y banda sonora –en cuanto ritmo y congruencia imagen/ sonido–), y narrativa. Es por ello que mencionamos este aspecto del discurso, porque si bien es estilístico y no es como tal elemento de análisis, si formará parte, como elemento discursivo, del análisis de los elementos mencionados.

Finalmente, de forma rápida, mencionaremos que hay otra dimensión, la de las estructuras formales. Son estructuras esquemáticas o superestructuras. Se refiere al sentido global del discurso, a los tópicos que tratan. Al mismo tiempo, trata del orden dado, es decir, un orden “externo” que ya está establecido, que es convencional. En el caso de las películas, al ser una narración sabemos que tiene un planteamiento, un clímax y un desenlace. A pesar de que el relato pueda iniciar por el principio, por el medio o por el final y luego desarrollarse, indistintamente tendrá los tres elementos. Esa es su superestructura. Es importante porque son los elementos base para el análisis que llevaremos a cabo.

#### 2.1.6. Fragmentos creadores

Antes de continuar es importante aclarar ciertas nociones básicas, necesarias de comprender para poder entrar de lleno al análisis respecto a la imagen; y que tienen que ver con la fragmentación de la película, a saber:

- Se llama **“toma”** o “plano de registro” (Carrière, 1997) a la captación de imágenes por un medio técnico, es decir, cada vez que la cámara se acciona.
- Se dice que un **“encuadre”** es el espacio transversal que abarca el visor de la cámara, lo que después se reproducirá en pantalla. Igualmente es el espacio longitudinal que se observa, recibe también el nombre de campo.
- Se entiende por **“secuencia”** a una unidad de división del relato visual (Carrière, 1997), en ella se plantea, desarrolla y concluye una situación dramática. Puede desenvolverse en un único escenario, incluir una o más escenas, o en distintos escenarios; igualmente, puede desarrollarse de principio a fin sin ser interrumpida o fragmentarse con otras escenas o secuencias intercaladas. De acuerdo con Mascelli (2012), puede empezar siendo exterior y continuar dentro de un lugar conforme su mueve la acción y puede terminar en fundido, disolvencia o cortada directamente.
- La **“escena”** es “una parte del discurso visual que se desarrolla en un solo escenario y que por sí misma no tiene un sentido dramático completo” (Carrière, 1997: 29). Es aquella marcada por un mismo tiempo y lugar. También se refiere a la sucesión de acciones que suceden en el mismo espacio y momento dentro de la película. Puede consistir en uno o varios planos que describen un suceso continuo (Mascelli, 2012).
- Un **“plano”** se refiere a la unidad más pequeña de un film. Consiste en una acción grabada de una determinada forma, con un encuadre, enfoque y posición específicos. El plano “define una acción continua filmada sin interrupción” (Mascelli, 2012: 15), por lo que puede durar segundos, e incluso, cuando no hay corte, puede ser un **plano secuencia**, que puede durar minutos.

Estas nociones son parte de los diferentes códigos específicos que conforman el film. En este sentido, es importante comprender cada una para entender la razón por la cual vamos a estar analizando ciertos aspectos particulares. Por ejemplo, es importante entender que se van a revisar tres fragmentos de tres diferentes escenas por película, y cada una se va a fragmentar por planos. Se debe cuidar el no emplear

erróneamente alguna de estas nociones o utilizarla como sinónimo de otra, dado que cada una tiene su función dentro de la representación del film.

#### 2.1.7. Seducción a la vista: imagen

Desde el inicio del capítulo hemos dicho que somos una cultura visual. Por todas partes, en la vida cotidiana, nos encontramos imágenes, por ello podríamos afirmar que el de la imagen es un lenguaje universal. Una imagen es un objeto visual que puede representar algo para alguien y/o ser creado por alguien. Igualmente, la imagen es una abstracción de la realidad, es pues, una representación de la materia.

Los seres humanos adquirimos consciencia de nosotros y de lo que nos rodea, es decir que conocemos nuestro entorno, a través de los sentidos; a esto se le llama percepción, y es una identificación de la realidad. La percepción visual es la que resulta de un estímulo o impresión luminosa que se registra en los ojos, es el resultado de un acto óptico-físico. Este acto, entonces, nos brinda información de lo que vemos, nos permite conocer e identificar lo que hay a nuestro alrededor.

La información entra por el ojo y llega al cerebro por las vías neurales visuales. La luz incide sobre un objeto y se refleja. Ese estímulo luminoso atraviesa la córnea, el humor acuoso, la pupila, el cristalino y el humor vítreo para llegar a la retina. Allí se encuentra con las células ganglionares –que no reaccionan a la luz–, después pasa a las células bipolares –que tampoco tienen sensibilidad a la luz– y llega a los conos y bastones llamados fotorreceptores que traducen la energía lumínica en impulsos bioeléctricos. Esos impulsos nerviosos se transmiten entre células hasta llegar al tálamo (lugar del cerebro por el cual pasan todas las vías sensoriales –visuales, auditivas, táctiles, gustativas– menos las olfativas). En el tálamo se transforman en radiaciones ópticas o fibras de proyección óptica, que conducirán el impulso al cerebro, que interpreta los impulsos recibidos y forma una imagen que es la que percibimos. En el cerebro la información visual llega o al área visual primaria que permite la significación visual o al área visual secundaria (que recuperaremos en diferentes momentos a lo largo del capítulo) que refiere a las funciones de aprendizaje y memoria visual.

Una imagen se crea porque pretende comunicar algo. Lo que vemos, el estímulo luminoso, después de entrar en el ojo, hace su recorrido llega al cerebro, el cual lo clasifica en los hemisferios cerebrales, ahí codifica y analiza la información que estamos recibiendo. Es decir, que hay un estímulo que pasa a ser una reacción. Después de la reacción, al ser codificado por el cerebro, se genera una interpretación del mismo que provoca una emoción y de ahí finaliza en la expresión. La percepción es parte de nosotros. Conforme vamos conociendo el mundo visualizamos y creamos imágenes. Es así que tenemos una imagen latente, a saber, lo que estamos viendo. Una imagen isomórfica y una imagen mental.

La imagen isomórfica se da por el reconocimiento del cerebro de lo que ya conocemos. Es la relación que existe entre un estímulo luminoso externo y un estímulo en el campo de la realidad. Es la relación de la realidad con nuestra experiencia previa (memoria) desde el punto visual. Ahora, el cerebro reacciona a las imágenes y las codifica por medio de formas geométricas. Eso es el isomorfismo, la correspondencia de patrones y formas entre realidad y el plano mental. La imagen mental viene también de la memoria y los órganos cerebrales. Es la correspondencia de lo que vemos, la forma de lo que vemos y como lo relacionamos con la experiencia previa. Diremos que la imagen mental es

A. Cualquier experiencia casi sensorial, casi perceptiva, B. de la que tengamos conciencia, C. que se desarrolle sin estimulación alguna, D. y de la que podemos esperar efectos diferentes a su correspondiente sensorial o perceptivo (Richardson, en Gómez, 2002: 74).

En palabras de Jean Paul Sartre, la imagen mental “podría ser una peculiaridad de la mente en la cual la materia que está ausente es el seno mismo de su presencia” (Referido en Gómez, 2002: 74). Es decir que no necesitamos ver una silla para pensar en una silla (generando una imagen mental), dado que alguna vez ya hemos aprendido, mediante la visión y asociación, lo que es una silla. Es así que mediante la memoria recuperamos la información ya almacenada.

Cuando el cerebro codifica e interpreta la información lumínica le da un significado. Es así que la imagen es un signo. Cinematográficamente, la imagen es un

*significante* porque tiene implícito un significado y por tanto, significa. Hay una relación entre los llamados significados, los significantes y los referentes.

Ya anteriormente nos habíamos referido a las *materias de expresión*. Habíamos establecido que el film está constituido por signos. La imagen como signo es un *ícono*, pero se mencionó también que un análisis por signos sería complicado por la complementariedad de todos ellos. Así pues, el cine es una articulación de códigos, la imagen es un código, pero ella misma tiene códigos distintivos que la diferencian del sonido o del montaje.

De acuerdo a Casseti (1991) los códigos pertenecientes a la imagen son los *códigos de la serie visual*. Hay tres grupos: 1. Primer grupo: La iconicidad, 2. Segundo grupo: la composición fotográfica y 3. Tercer grupo: la movilidad.

### **1. Primer grupo: iconicidad**

Esta serie de códigos (Casseti, 1991) caracterizan a todos los films, lo cual es una peculiaridad porque siempre están presentes en los films pero no son exclusivos del cine. Los de la imagen son códigos generales que el cine comparte con otros lenguajes como la pintura o la fotografía. La imagen es uno de los códigos característicos del cine, y también el más típico.

#### I. Códigos de la denominación y reconocimiento icónico

Se trata de códigos de identificación. Son aquellos sistemas de correspondencia entre lo que observamos y lo que sabemos, es decir entre los íconos (las imágenes) y rasgos semánticos de la lengua. Son los que permiten a los espectadores reconocer las figuras en pantalla y definir lo que representan. Modulan la experiencia previa, rescatan lo que conocemos (experiencia previa, memoria, recuerdo) y nos permiten identificar lo que vemos.

#### II. Códigos de la transcripción icónica

Estos códigos son, de alguna manera, un segundo nivel de reconocimiento. Son los que, precisamente, generan una correspondencia entre los rasgos semánticos y los artificios gráficos (y técnicos) para restituir el objeto y sus características.

Es decir que lo que veo en la imagen tiene que coincidir, en su forma más básica, con lo que el espectador tiene de imagen mental, con lo que ya ha aprendido en su experiencia previa. Si pienso en una manzana podrida no puedo –en pantalla– poner una manzana brillante, por ejemplo, porque hay ciertas convenciones ya establecidas. Hemos visto manzanas podridas y nunca son brillantes. Se dice, en estos códigos que se trata de cómo restituyo el objeto por artificios gráficos y técnicas, porque también depende la luz, el encuadre y demás elementos que iremos viendo.

### III. Códigos de la composición icónica

Estos códigos (Cassetti, 1991), son los que organizan las relaciones entre diferentes elementos que están al interior de la imagen y por ende regulan la construcción del espacio visual. Operan sobre las figuras, la forma que tienen y la relevancia de cada una.

Se subdividen en varias familias:

- a. *Códigos de la figuración.* Tratan la manera en la que se agrupan los elementos y se disponen sobre la superficie de la imagen. Hay cierta distribución de los elementos. Estos componentes pueden lograr una figuración *fuerte* o una figuración *dispersa*. Es decir que le dan cierto ambiente a la imagen de acuerdo al orden.
- b. *Códigos de la plasticidad de la imagen.* Estos códigos, por el contrario, trabajan sobre la capacidad que tienen ciertos componentes de la imagen de destacarse, al superponerse a los demás y adquirir cierta relevancia. Esencialmente estos códigos se refieren a la relación figura-fondo. Algunos elementos llaman la atención del espectador y otros se quedan relegados. Hay modos de lograr que un componente de la imagen sea figura. Nosotros veremos esta relación como parte de la composición de la imagen para nuestro análisis.

### IV. Códigos iconográficos

Los códigos iconográficos se refieren a la construcción de las figuras definidas y convencionalizadas con un significado específico. Para estos códigos ocupamos mucho la memoria visual que tenemos. De alguna manera ya tenemos caracterizadas y aprendidas ciertas cosas, por ejemplo, un personaje por su comportamiento, rasgos fisionómicos y hasta la vestimenta aparece desde un principio como un “bombero” o un “policía”.

#### V. Códigos estilísticos.

Finalmente tenemos los códigos estilísticos. Estos códigos son aquellos que permiten que los objetos reconocidos y reproducidos en pantalla revelen la personalidad e idiosincrasia de quién operó la representación. Se refiere al modo en que se cuenta. Hablamos aquí de la “firma” de cada director.

De estos códigos, para nuestro análisis, nos centraremos en los códigos de *composición icónica*, de ellos, los de *la plasticidad de la imagen*; y los conjuntaremos con otros que veremos en el segundo y tercer grupo.

### **2. Segundo grupo: la composición fotográfica**

Otros códigos de la serie visual son los de la composición fotográfica. El cine copia la realidad, pero además la reproduce fotográficamente. Por ello a los códigos icónicos hay que añadir los de la composición fotográfica.

Así como los códigos icónicos, estos códigos son generales y aplican a todo film. Hemos de explicar, sin embargo, que estos códigos no aplican tal cual al cine de animación, empero, el cine de animación tiene ciertos rasgos similares a lo que llamaremos el *cine fotográfico* o *live action*, por lo cual estos códigos son adaptables. Nosotros rescataremos algunos elementos de estos códigos, y al conjuntarlos con otros, podremos adaptarlos al cine de animación.

Los códigos de este grupo pueden caracterizarse en cuatro grupos:

- i. *Perspectiva*. Es el punto de visión. Es decir que en el film hay un campo visual y en él, los objetos tienden a “acomodarse” de un modo natural, o bien, parecido a la realidad. Nos ofrece, por ello, diferentes planos o

términos (1ro, 2do, 3ro), puntos de fuga y profundidad. A partir de esa estabilidad que tenemos en la imagen, se pueden usar variantes o cometer “errores”; jugando con la percepción habitual del espectador, pero con un sentido.

- ii. *Encuadre: márgenes del cuadro.* Al filmar, la cámara delimita nuestra visión, o sea, vemos lo que está dentro del marco, dentro de bordes precisos. Esto permite tener *continuidad* en la imagen. Es decir si un personaje entra por la izquierda y sale por la derecha, a continuación, en el siguiente encuadre, hará lo mismo, a no ser que sea justificado. La imagen lleva una continuación.
- iii. *Encuadre: modos de filmación.* Al filmar un objeto lo destacamos del resto y lo “separamos” de su contexto dándole cierta relevancia. A la vez es una decisión sobre cómo mirarlo, desde qué punto y cómo lo vamos a “hacer” mirar. Dichas decisiones subrayan y/o confieren significados al objeto en pantalla. Aquí nos encontramos con la escala de planos, angulación e inclinación.

En el caso de los primeros, la escala de planos, Casseti (1991) describe la mayoría, sin embargo, dado que el lenguaje cinematográfico ha sufrido de variantes en sus traducciones, conjuntamos su propuesta con la de Carrière (1997) y Mascelli (2012), quedando los siguientes:

- a. *Gran primer plano/ Campo larguísimo/ Plano panorámico/ Gran plano general/ Extreme Long Shot (ELS).*

Una visión que abarca un ambiente entero. Es un plano descriptivo. El protagonismo lo tiene el paisaje no el personaje. Se utiliza sobretodo para establecer la ubicación y geografía del lugar, y ofrece una imagen general del espacio antes de la presentación de los personajes y de establecer el argumento.

- b. *Plano general/ Campo largo/ Plano general largo/ Long Shot (LS).* Este plano abarca toda el área de acción. En él están presentes tanto el ambiente como el personaje, quién ya es reconocible, al

igual que la acción que sucede en tal o cual escenario. Así, este sirve para establecer los elementos de la escena, de forma que el espectador reconozca a los participantes y dónde se ubican. Y por lo tanto da predominio al escenario sobre el personaje y enfatiza el movimiento de este último respecto a su ambiente.

c. *Plano entero / Figura entera/ Plano general corto/ Full shot (FS).*

Este plano deja de centrar su atención en el espacio, para fijarla en el personaje. Abarca totalmente a los actores, es decir que el personaje está encuadrado de los pies a la cabeza, de esta forma, permite una descripción corporal de ellos así como su expresión.

d. *Plano americano/ American Shot (AS).*

También llamado *plano ¾*, nace a raíz de los primeros westerns americanos. Es aquel que corta al personaje por la rodilla o ligeramente debajo de ella. Aunque ya se había ocupado anteriormente, se popularizó entre las décadas de 1930 y 1940. Su objetivo era ahorrar recursos, al mostrar como los personajes desenfundaban la pistola, sin tener dos o más planos encadenados.

Este tipo de encuadre delimita el cambio entre los planos descriptivos y los expresivos, ya que si bien sirve para mostrar acciones físicas, también está lo suficiente cerca para mostrar los rasgos del rostro del sujeto. Normalmente es a partir de este que los planos siguientes se enfocan en mostrar las reacciones y expresiones.

e. *Media figura/ Plano medio/ Medium shot (MS).*

Es un plano intermedio, ya que pueden cortar al personaje por encima de la rodilla, por las caderas o por el pecho. En este, la cámara está lo suficientemente próxima para mostrar con claridad gestos, expresiones faciales y movimientos del individuo.

Con base en dónde se corta al personaje pueden ser:

- *Plano medio corto* –corta al personaje por el pecho,

- *Plano medio* –corta al personaje de la cintura para arriba,
- *Plano medio largo* –corta al personaje por las caderas.

En el cine comercial es un recurso de lo más utilizado, ya que da la posibilidad de colocar al espectador a una distancia excelente para presentar los hechos, a la vez que los describe, por lo que es de uso narrativo.

f. *Plano conjunto/ Two shot (TS)*

Este es una variante del medium shot, la diferencia es que este encuadra, usualmente, a dos personajes. Es dramáticamente interesante y suele ocuparse cuando dos personajes intercambian diálogos.

g. *Primer plano / Close up (CU).*

En este el personaje se corta por los hombros, lo que nos sitúa a una distancia de intimidad con él porque le vemos solamente el rostro. La atención se concentra en rostro, cuello y espalda. Es el plano expresivo por excelencia.

h. *Gran primer plano/ Big close up/ Close shot (CS).*

Contiene la expresión del rostro más concreto que los otros, porque abarca de los ojos a la boca, haciendo énfasis en la mirada

i. *Primerísimo primer plano/ Extreme close up (ECU).*

Encuadra solo un detalle del rostro, puede ser los ojos o los labios, etc.

j. *Plano detalle/ Tight shot (ts)*

Es un plano concreto, equivalente a un *close up* de la anatomía de un sujeto, diferente del rostro, pueden ser manos, pies, dedos, etc

k. *Inserto/ insert.*

También se asemeja a un *close up*, pero de objetos, cartas, teléfono, telegramas, fotografías, carteles, etc.

Los *grados de angulación* (Cassetti, 1991), son los siguientes:

- a. *Angulación frontal*. También llamada angulación a la altura de los ojos o *eye*.
- b. *Angulación desde arriba*. Llamada *angulación picada* donde la cámara está por encima del objeto aunque no totalmente.
- c. *Angulación cenital*. La cámara está perpendicular al suelo completamente sobre el personaje.
- d. *Angulación desde abajo*. También llamado *angulación contrapicada*, se da cuando la cámara está por debajo del objeto en ángulo.
- e. *Angulación nadir*. Cuando la cámara está totalmente por debajo del objeto, perpendicular a él.

Además, encontramos los *grados de inclinación* (Cassetti, 1991):

- a. *Inclinación normal*. El horizonte y el horizonte de la imagen son paralelos.
  - b. *Inclinación oblicua*. Cuando el horizonte de la imagen es diagonal con respecto a la base. Es decir, que la base de la imagen está ligeramente suspendida a la derecha o a la izquierda.
  - c. *Inclinación vertical*. Cuando la base de la imagen es perpendicular al horizonte de la realidad.
- iv. *La iluminación*. Todo lo que vemos es luz, no obstante en el cine hacemos un juego de luces. Por una parte podemos tener la iluminación “solamente por iluminar”, es decir, aquella que es neutra y no tiene otra función más que hacer reconocibles los objetos. Por otro lado encontramos a una iluminación subrayada, que altera a los objetos encuadrados. Es una iluminación que no es completamente natural. Ambas son utilizadas en el cine con mucha frecuencia. Depende mucho de que queramos decir, por ejemplo, contrastes duros nos hacen pensar en algo más violento o tensionado, mientras contrastes suaves pueden hablarnos de ternura.
- v. *El blanco y negro y el color*. Anteriormente lo “natural” era ver cine en blanco y negro. Con el paso del tiempo se ha invertido “lo natural”, ahora

ver cine en blanco y negro resulta, hasta cierto punto, una experiencia *retro*. Por el contrario, ver cine a color nos parece lo normal porque asumimos que la imagen del cine es como la realidad, que los colores del cine son los de la realidad. El color juega un papel fundamental porque tiene denotaciones como son las reacciones perceptivas (verde: relaja, azul: tranquilidad, rojo: pasión...), o las tonalidades (caliente, fría, pastel...), a la vez que es connotativo porque puede apelar a aspectos ideológicos (rojo como desarrollo...) o narrativos (personalidad de los personajes mediante su entono o los colores que usan).

Estas nociones son importantes porque no son por simple estética –aunque algunas sí–, la mayoría, están arbitrariamente escogidas para mostrar tal o cual cosa porque dentro de la imagen y la narrativa poseen una connotación, un significado.

En el presente análisis de estos códigos, ocuparemos *del grupo de encuadre como modos de filmación*, los planos y angulaciones, e igualmente, los códigos de color.

### 3. Tercer grupo: la movilidad

La movilidad es uno de los principales rasgos del cine, porque este nació de la búsqueda para lograr el movimiento de las imágenes. De hecho es la característica distintiva del séptimo arte y lo diferencia de todos los demás lenguajes de las imágenes –como el fotográfico o pictórico–, que parten de imágenes fijas. Estos códigos están presentes incluso cuando en la pantalla no hay nada moviéndose. En este sentido, son más específicos del cine que todos los códigos anteriores.

Hay dos tipos de movimiento, el *de la imagen* y, digámoslo así, el *de la filmación* de la realidad. Expliquémoslo de otra manera: una cosa es el movimiento que hay dentro de la imagen, de los elementos que en ella existen. Y otra cuando movemos la cámara. De esta forma encontramos los movimientos de cámara. Existen varios: *panorámica, travelling, dolly*, etc. Sin embargo, en el presente documento no los vamos a analizar por lo que simplemente serán mencionados.

La movilidad en el film, es un código general, es decir que lo poseen todas las obras cinematográficas. Por ende, nosotros lo vamos a ver simplemente como una especificidad, algo inherente a los códigos cinematográficos.

#### 2.1.8. Imagen y animación

Ya establecimos los códigos presentes en la imagen fílmica. De ellos, nosotros vamos a escoger solamente algunos elementos para el análisis.

En primer lugar del primer grupo, el de la iconicidad, vamos a trabajar con los *códigos de composición icónica*, de ellos, los *códigos de la plasticidad de la imagen*. En conjunto tomaremos los *códigos de encuadre como modos de filmación* y los *códigos de blanco y negro o color* pertenecientes al segundo grupo, el de la composición fotográfica.

Esta conjunción porque, recordemos, los *códigos de plasticidad de la imagen* se refieren al fondo y la forma, como uno se superpone a otro y la denotación y connotación que ello conlleva. De igual forma, los *códigos de encuadre como modo de filmación*, de los cuales, elegiremos para el análisis, los *planos* y los *grados de angulación*, nos permiten dar cuenta en dónde se está poniendo la atención del espectador, que figura es la que estamos poniendo en relevancia y cuál es el fondo de la misma. Hacia qué elemento se está centrando la atención del espectador.

Vamos a utilizar los tamaños de *planos* y *angulaciones*, además, porque narrativa y simbólicamente le dan un significado a lo que estamos viendo. Le dan relevancia a un personaje sobre otro y cambia la percepción que tenemos del mismo de acuerdo a estos dos elementos.

Por el otro lado, los *códigos de blanco y negro o color*, los analizaremos desde el color de la imagen tomando todas sus especificidades, es decir, desde su reacción perceptiva y la tonalidad para llegar a los aspectos ideológicos y narrativos que tal o cual color está aportando a la escena.

Lauro Zavala (2003), nos habla de que la imagen tiene los siguientes elementos, a saber: color, iluminación, composición, emplazamiento de cámara, distancia,

participación y movimiento. Desde ese punto de vista, estaríamos estudiando el color, la composición en cuanto a orden de los elementos y relevancia (planos) y el emplazamiento de cámara en tanto angulaciones.

#### 2.1.9. Lo que está, pero no veo: sonido

La película tiene imagen y normalmente es acompañada por el sonido. Anteriormente no había sonido en las películas, hasta que lograron sincronizarlo. Hoy en día todas las películas –o, por lo menos, la mayoría– tienen sonido. En este elemento sucede algo parecido al color en la imagen. Lo “normal” era ver las películas sin sonido o *mudas*; ahora, lo “natural” es que lo tenga. Hay tres tipos de componentes sonoros: *las voces, los ruidos y los sonidos musicales*. La organización de los tres es regulada por códigos amplísimos que no solo atañen al cine sino a toda forma de expresión sonora: el ritmo, el volumen, el tono, la altura, el color, etc. No obstante, estas características no son específicamente cinematográficas y sería difícil analizarlas.

Es posible reconocer rasgos que intervienen con mayor puntualidad en un film como tal. Es decir, en los cuales se encuentra lo sonoro en su forma concretamente “cinematográfica”. De lo que hablaremos aquí es de los códigos sonoros cinematográficos, que lo son justamente porque se basan en la interacción de lo sonoro con lo visual. Como es que lo primero se deriva de lo segundo. Puede ser un sonido diegético o no dependiendo de si está presente en lo representado o si el origen del sonido no tiene nada que ver con el espacio de la narración. Si es diégetico puede estar o no presente (On-screen/off screen respectivamente), dependiendo de los límites del encuadre. Si es no diegético o si es diegético interior se denominan *over* porque “sobrevuelan” la historia, no provienen del espacio físico.

Ahora bien, los elementos que constituyen a los componentes sonoros del film, dijimos ya que son las voces, los ruidos y la música. Ellos tienen sus propios códigos cada uno. No obstante, para el presente análisis nos ocuparemos simplemente de la música que acompaña la escena.

Los códigos propios de la voz son que concuerde la imagen el sonido, que la sincronización sea correcta. En segundo lugar que coincida, que sea correspondiente con lo que vemos, no deberíamos tener que ver a un asesino con voz de niño. Y no menos importante la correspondencia de la lengua del hablante. Los códigos de los ruidos se refieren a la ambientación, es decir, el mundo natural, lo que sucede alrededor. Nos permiten identificar y denominar significados, a veces hasta nos ubica. Hace que la situación representada sea más parecida a una situación real. Otras veces el ruido funciona como un nexo entre imágenes a la vez que crea una atmósfera.

La dimensión sonora independientemente del componente del que se trate (voz, ruido, música) asume un valor cuando mantiene relaciones significativas con los elementos visuales, porque cuando el sonido interactúa significativamente con la imagen porque carga de sentido a lo que vemos, es decir que dota y/o enfatiza la carga dramática de lo que está en pantalla.

La música puede considerarse *in-on* cuando proviene de algo dentro del espacio, *off* cuando proviene de algo que está dentro del espacio pero que no vemos, u *over* cuando funciona como acompañamiento (el uso más común). De este último componente, nos referiremos esencialmente al uso *over* de la música y al énfasis retórico, es decir, al dramatismo que otorga la música en escenas clave, por medio del volumen que se le da, si es alto, medio o bajo (casi imperceptible).

#### 2.1.10. Ordenando el caos: montaje

Cuando visualizamos una película, nos encontramos con un producto ya terminado, en pantalla vemos la imagen y escuchamos tanto los diálogos como los ruidos y la música que la acompañan; sin embargo, hay otros elementos a los que no les prestamos tanta atención que también están presentes y son fundamentales.

Al ver un film estamos ante una serie de imágenes encadenadas una tras otra con el propósito primero de darle forma a una historia, la que nos están contando. Ese ordenamiento de los elementos no es arbitrario sino que está dispuesto de forma que se logre coherencia en el relato.

La *puesta en serie* es como llama Casseti (1991) a lo que comúnmente se le conoce como montaje. Este es el elemento que se encarga de unir dos fragmentos de película. Anteriormente era una actividad realizada de forma física ya que se cortaba un trozo de película y se ensamblaba a otro; hoy en día, en su mayoría, se hace de forma digital con un programa de edición; no obstante el principio es el mismo, se trata de unir dos imágenes de la película. De esta manera se forman relaciones que se entrelazan y se multiplican por todo la película.

Para Zavala (2003), el montaje es llamado edición y se refiere a la relación secuencial entre imágenes. Él, se pregunta “¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes en cada secuencia?” (Zavala, 2003: 24), y entre los elementos que pueden ser importantes para responder las preguntas se encuentran la consistencia de tiempo y espacio, o bien, la secuencialidad lógica y cronológica; igualmente la duración y ritmo de las tomas, así como la integración y/o contraste entre secuencias.

Puede decirse que el montaje es una herramienta para crear nexo entre las imágenes. Las relaciones que forman estos nexos también le dan una significación a lo que vemos en pantalla; de nuevo, el orden que deben de tener los trozos de la película, incluso qué tanto se debe de cortar del fragmento, son decisiones premeditadas.

Como ya se estableció, el montaje dota de orden, sentido y significado a lo que estamos observando en pantalla. Así pues, existen distintas formas en que se pueden encadenar las imágenes. Si se quiere, podemos aludir a que hay distintas maneras de organizar 'el mundo' de la película. Casseti (1991) menciona que existen ocho distintas formas de poner en serie, dos de ellas son mayormente utilizadas en el cine posmoderno.

Las **asociaciones por identidad** se dan cuando dos imágenes contiguas A y B establecen una relación del tipo  $A = B$ . Cuando una imagen se vuelve igual a sí misma. O, en todo caso, “cada vez que un mismo elemento retorna de imagen en imagen. Se da cuando una imagen se relaciona con otra porque es la misma imagen que se repite, o porque presenta un mismo elemento que se repite de forma distinta.

Las **asociaciones por proximidad** son las que se establecen cuando las imágenes A y B presentan una relación del tipo A – B. Esto es lo que llamamos *campo/contracampo* (Cassetti, 1991). Cuando vemos el encuadre de un personaje –a– que le habla a –b–, seguido del encuadre de –b– que responde a –a–.

Este tipo de asociación funciona también cuando nos referimos a un *montaje alternado*; si bien no se trata de una respuesta ni de una proximidad tal cual, es el equivalente de lo que le corresponde, es decir: si –a– resulta ser un personaje perseguido en auto que voltea al espejo retrovisor, entonces –b– puede ser el auto con los policías que le persiguen. Aquí se refiere a elementos distintos de la misma situación.

Existen también las **asociaciones por transitividad** las cuales se dan cuando “la situación presentada en el encuadre A encuentra su prolongación y su complemento en el encuadre B” (Cassetti, 1991:107). Esta relación es del tipo  $A \Rightarrow B$ . Así la transitividad también puede ser de una misma situación de un momento a otro. Y puede verse como una variante del *campo/contracampo*, A es quién mira y B el objeto que es visto. En esta, las imágenes presentan dos momentos distintos de la misma situación o acción.

Cuando hay una predominancia de este tipo de asociaciones –por identidad, por proximidad o por transitividad–, se trata de un universo fluido, compacto y homogéneo, que es fácilmente reconocible. Esta es la estructura de los films clásicos de Hollywood, donde cada trozo de película embona perfectamente con el siguiente

Otro tipo de asociaciones son las **asociaciones por analogía y asociación por contraste**, en las cuales las imágenes mantienen una relación del tipo  $A \Leftrightarrow B$  en el primer caso, y del tipo  $A \nleftrightarrow B$  EN EL SEGUNDO. Estos dos tipos de asociaciones, de alguna manera, se complementan puesto que hay algunos elementos similares entre ellas. Analogías del tipo: ambos personajes mujeres, ambas profesionistas, ambas jóvenes, etc. Y contrastes del tipo: una morena, una rubia; una buena, una villana.

Este tipo de nexos puede darse en un elemento, similar o contrario, que va desde ser gráfico, hasta más allá como *montaje paralelo* que implica una asociación con elementos representativos. Ejemplo de ello es una pareja humana de enamorados, en *analogía* con una pareja de pájaros, o la clásica idea de *contraste* entre ricos y pobres o buenos y malos. Cuando son este tipo de asociaciones las que imperan en el montaje, se trata de universos articulados de manera agitada y heterogénea.

Existe una última asociación llamada **asociación neutralizada** o **acercamiento**. Se trata de una mera yuxtaposición entre dos imágenes pero no presentan ningún elemento de *raccord* (Cassetti, 1991: 108). No están presentes los mismos elementos, ni personajes ni ambientes. De hecho, suelen darse en la unión de la última imagen de una secuencia con la primera de la siguiente secuencia. Cuando este nexo tiene predominio, los universos en pantalla suelen ser inconexos, caóticos, fragmentarios y dispersos, usualmente se encuentra en la narrativa del cine moderno.

Finalmente, de estos nexos pueden crearse estructuras sintácticos recurrentes, o bien, modelos de construcción discursiva. Algunas de las formas sintácticas básicas (Cassetti, 1991) son:

- **Planosecuencia.** Se refiere a una toma continua, la cámara cambia de un elemento a otro de forma seguida, el movimiento lleva de A, a B. Es aquél en el que en el mismo encuadre se hallan todos los distintos momentos de la secuencia.
- **Montaje *découpage*.** Está asociación consiste en una serie de imágenes distintas de la misma situación, cada una enfatiza un aspecto distinto. Aquí las imágenes se asocian por su contenido más que por el *nexo* que los une. El *campo/contracampo* es la realización más común. Los contenidos de las imágenes están asociados por proximidad y transitividad.
- **Montaje-rey.** En este, la asociación de imágenes no presentan un nexo directo entre sí, pero lo alcanzan por ser vecinas.

Uno de los principios generales del cine es la sucesión de imágenes a lo largo de la continuidad de forma que el contenido logre dar coherencia a lo largo de cierta duración. Este elemento es entonces el que le da la sintaxis al film.

En esta investigación, nos vamos a centrar en revisar qué asociación están teniendo los planos en cada secuencia para, de esta manera, entender qué estructura narrativa –clásica, moderna o posmoderna– se sigue. Igualmente, abordaremos temas de duración, de tal suerte que nos sea posible determinar cuáles son los elementos –personajes, ambientes o situaciones– a los que se les está dando un énfasis particular.

#### 2.1.11. Hablemos de detalles: puesta en escena

Hay algunos elementos que se dan por sentado a la hora de visualizar un producto cinematográfico. En la pantalla vemos una serie de imágenes encadenadas, que llevan un ritmo y cierta coherencia. Escuchamos diálogos y los sonidos ambientales. También, aunque no siempre de manera consciente, observamos lo que hay dentro de la imagen en cada momento, o bien, la puesta en escena.

Este elemento constituye un momento en el cual se define el mundo que se representa en pantalla con el fin de dotarle de los elementos necesarios para existir. Esto es, preparar el universo del film. Para ello, se debe prestar especial atención a los detalles que van a lograr el mundo representado dentro de una película, que lo harán “real” ante los ojos de los espectadores.

De acuerdo con Casseti (1991: 127), se trata de un nivel de contenido de la imagen a manera de definir “objetos, personas, paisajes, gestos, palabras, situaciones, psicología, complicidad, reclamos, etc” presentes, e intentar poner todos esos elementos en orden, reagrupándolos en categorías para que funcionen.

Dicho de manera más simple, se trata de la composición que miramos en pantalla. Desde la colocación de los objetos, elementos y personajes, hasta sus movimientos en el encuadre. Lo anterior da como resultado la unión ordenada de los elementos cinematográficos (imagen, música, montaje...) y su interacción con los personajes y la historia. Es también la coreografía que nos regala la película entre como se

mueven los personajes, los colores, ambientes y lugares de donde se encuentran y su posición en relación a ello.

Algunas categorías analíticas que sugiere Casseti (1991) para agrupar los elementos son:

- a. *Indicios*: permanecen en parte implícitos, es decir, los presupuestos de una acción, el lado oculto del carácter, el significado de la atmósfera, etc.
- b. *Temas*: Estos nos llevan a definir el núcleo principal de la trama. Indican así la unidad de contenido en la cual se organiza el texto, es decir, en torno a qué gira el film. "Siempre hay algo más tras las apariencias" (128).
- c. *Motivos*: estos nos indican la profundidad o bien, las posibles directrices en el mundo representado. Son unidades de contenido que se repiten a lo largo del texto filmico: situaciones o presencias emblemáticas o repetidas, que aclaran, enfatizan o refuerzan la trama principal.

De tal forma que la puesta en escena sirve para comprender la estructura temática del filme. Más que diferenciar las unidades de contenido antes descritas, se trata de ver como se organizan de manera coherente a lo largo de una cinta. Para Zavala (2002: 23) se trata de responder a la pregunta: ¿Cómo es el espacio dónde transcurre la historia?. De esta manera, es posible mirar el trasfondo de lo que se está observando a simple vista.

#### 2.1.12. Entre historias y estructuras: narración

Si nos remontamos a los orígenes del cine veremos que este medio, si bien nació como una máquina óptica, siempre ha preferido ser más un dispositivo fabulador, es decir, prefiere "contar" lo real que documentarlo. Así, el cine que ha convertido en algo narrativo.

Hay una ambigüedad latente en cuanto a calificar al cine con una dimensión narrativa, dado que no está claro si ella se refiere a la forma de presentación: el relato, o a la historia en sí; o sea que remite tanto a lo que aparece en pantalla tanto al cómo lo hace. No obstante, en este documento se privilegiará la dimensión de

“historia” de la narración, porque es la que propone el universo narrado como punto de partida.

Para Caseti (1991: 172) “La narración es, de hecho, una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos”. Bajo esta definición, tenemos que en una narración *sucede algo*, hay acontecimientos y situaciones; *le sucede a alguien o a alguien*, o bien a un personaje, que se sitúa en un lugar, un *ambiente*; y el *suceso cambia la poco a poco la situación*, es decir que los acontecimientos y las acciones conllevan a una transformación, manifiesta en una serie de rupturas del estado anterior, una evolución o renovación.

Una historia comienza desde una idea, que se debe dramatizar y obtener bastante información para que puede transformarse en algo que contar. Igualmente, es posible empezar con una experiencia o suceso, ya sea personal o conocido, aunque debe *adaptarse* para ser completamente dramática e interesante. Utilizar un lugar como punto de partida es posible, pero faltan más elementos como un personaje y la situación que construyan la historia. Y claro, se puede iniciar con el personaje, pero se debe de saber qué queremos que *haga* ese personaje, sus *motivaciones*, *objetivos* y su *deseo*, de otro modo, no habrá nada que contar de él.

Así pues, una buena manera de empezar es con un tema: tener claros tanto la acción y el personaje. Para después *estructurar* las acciones del personaje y darle forma a la historia. El tema se refiere a lo que trata la historia, en términos de las acciones del personaje en una línea de acción, ya sea dramática o cómica.

La estructura es la que une todo junto, el esqueleto. Ahora bien, una película en pantalla es una narración audiovisual, pero antes de eso fue una narración escrita. Al documento que registra y narra los acontecimientos que suceden en una película desde antes de que esta sea un producto finalizado se le llama guion cinematográfico. El guion es la base para la realización y es una escritura distinta a la narrativa literaria, porque se piensa y redacta en imagen, es decir, pensando en

lo que se va a ver en pantalla. Jean-Luc Godard (Syd Field, 1984) decía que el film se trata de un lenguaje visual por lo tanto se debe de aprender a leer las imágenes<sup>6</sup>.

La estructura es una herramienta que permite dar forma a lo que se está contando, dota de un punto de partida y un punto final. Además, sostiene todo junto, la acción, los personajes, incidentes, situaciones y eventos que hacen un guion cinematográfico. Puede ser definida como

“a complex system considered from the point of view of the whole rather than any single part; anything composed of parts arranged in some way; an organization; the relationship or organization of the component parts of a work of art or literature”<sup>7</sup> (Syd Field, 1984)

Resulta también un acuerdo de ciertas reglas, en las que conviven las partes y el todo. Tiene que ver también con la intertextualidad implícita en el producto audiovisual, como la relación de otras artes (pintura, fotografía, etc.) y el cine.

Todas las historias tienen algo en común: un comienzo, un medio y un final; el guion y la narrativa cinematográfica no son la exclusión. Van del punto A al Z, pasando por B, C, D...

Existen diferentes maneras o estructuras que pueden ser utilizadas para convertir la historia a su forma dramática. Zavala (2003) adapta el análisis narrativo a las teorías de guion de Campbell y Vogler referente al viaje del héroe, y las conjunta con el paradigma de los tres actos de Syd Field. A continuación vamos a clarificar brevemente ambas teorías para entender los estadios narrativos por los que pasa una obra cinematográfica.

#### 2.1.12.1. Los 3 actos

El *paradigma* de los tres actos es una estructura dramática. Se trata de un modelo, ejemplo o esquema conceptual que sirve como base para la escritura. De hecho es

---

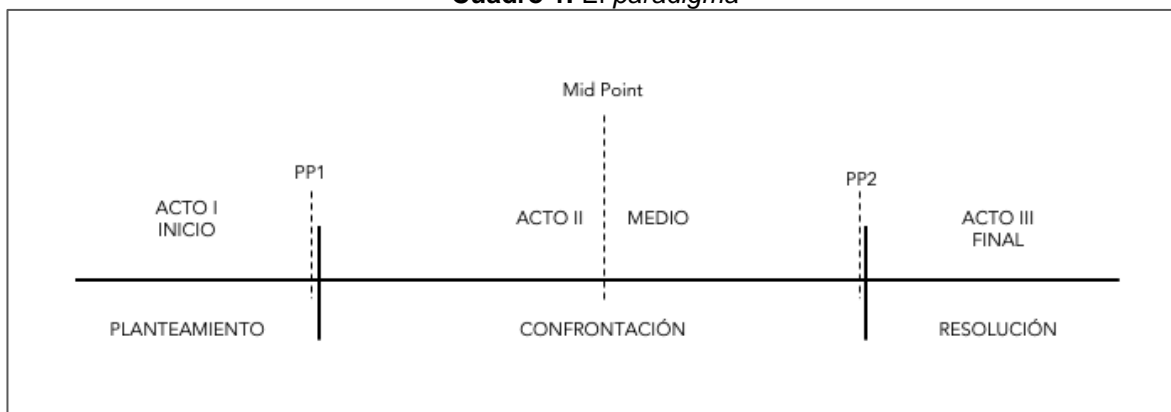
<sup>6</sup> La traducción es de la autora.

<sup>7</sup> “Un sistema complejo considerado desde el punto de vista del conjunto, en lugar de cualquier parte individual; cualquier cosa compuesta de partes dispuestas de algún modo; una organización; la relación u organización de los componentes de una obra de arte o literatura”. Traducción de la autora.

considerado como un esquema a escala que permite visualizar la obra final; en este caso, una película.

El *paradigma*, como lo llama Field (1984), es un esquema que conceptualiza cómo se mira una historia, un todo constituido por las partes. De manera gráfica, se ve así:

**Cuadro 1.** El *paradigma*



Fuente. Elaboración propia con base en Syd Field (1984)

La duración promedio de una película es de 120 minutos, cada minuto en pantalla equivale a una página de guion. Entonces, un largometraje tiene alrededor de 120 páginas. Por supuesto que no es una fórmula que deba seguirse al pie de la letra, sino que es tan solo un modelo base que sirve como guía y apoyo para ordenar los sucesos en una historia. El planteamiento de la historia corresponde al primer acto; el medio, al segundo acto; y el final, al tercer acto.

El ACTO I corresponde a un bloque dramático que presenta el conexto de la historia, conocido como planteamiento o *set up*. En esta unidad dramática se introducen a los personajes principales, se establece la premisa dramática, se crea la situación y se diseñan las escenas y secuencias que más adelante ayudan a expandir la historia. Su duración va desde el inicio hasta el primer *plot point*, o punto de giro.

A continuación, encontramos el ACTO II, que es la unidad de acción que va del primer *plot point* al final del ACTO I, hasta el segundo *plot point* al final del ACTO II. Se trata de la confrontación (*confrontation*). En este bloque dramático, el personaje enfrenta obstáculos y conflictos que deben ser resueltos para que el héroe logre u obtenga su *deseo dramático*. El drama es conflicto, sin conflicto no hay acción, sin

acción no hay personaje, sin personaje no hay historia y, sin historia, no hay película.

El ACTO III, es el acto final, va del *plot point* al final del segundo acto, hasta el final de la cinta. Es la llamada resolución (*resolution*). En esta unidad dramática, la historia se resuelve por sí misma. El personaje consigue –o no– su deseo dramático, es decir que puede considerarse la solución del conflicto.

El *paradigma* es la estructura que dramáticamente establece la relación entre las partes para que estas tengan sentido, es decir, es un esqueleto que trata de organizar los sucesos de una historia de forma que sean manipulables, hasta obtener el resultado deseado.

Otros elementos presentes en el esquema son los *plot points* llamados también puntos de giro. Hacen referencia a un episodio, momento o evento que mueve la historia en una dirección distinta. Explicado de otra manera, tenemos un personaje cuya vida se desarrolla de manera lineal, pero una circunstancia hace que esa trama que parecía seguir una línea, cambie de dirección. El propósito del *plot point* es mover la historia hacia adelante, es decir, permitir la continuación de la trama.

El último elemento del esquema es el *midpoint* o punto medio, el cual es una herramienta similar al *plotpoint*; sin embargo, contrario al anterior, este no mueve la historia en una línea distinta, sino que se asegura que vaya en la correcta. Se trata de un evento, diálogo o episodio que une la primera parte del segundo acto con la segunda parte. Es parecido a una parada en los *pits*, un respiro dentro de la historia, que le da continuidad a lo ya narrado.

#### 2.1.12.2. Teoría del héroe

Al igual que el *paradigma*, la teoría del héroe es una guía, no así una fórmula que deba seguirse al pie de la letra. Es un patrón o proceso que se ha observado no únicamente en la narrativa, también está relacionado con la vida misma. De cualquier modo, este modelo de Vogler (2002) explica los estadios por los que pasa el héroe durante su travesía para encontrarse a sí mismo de nuevo. Es una herramienta universal que ha sido recuperada recurrentemente en diferentes

momentos y con distintos fines. Consta de 12 "pasos" que explicaremos de manera breve a continuación:

1.- **El mundo ordinario.** Este se refiere al mundo normal del héroe en el que vive antes de que la historia comience. Se trata de su vida en el día a día, su zona de confort. Se presentan personajes y su contexto, es decir, se plantea la situación antes del conflicto.

2.-**La llamada a la aventura.** Al héroe en su mundo normal se le presenta un elemento disruptor, un problema, desafío o aventura que debe superar. A partir de este momento nada volverá a ser igual ni podrá permanecer en la tranquilidad de su zona de confort. Este estadio establece el conflicto y define el objetivo que persigue el héroe

3.- **Rechazo de la llamada.** Al principio, quizá por miedo, el héroe se muestra reticente y no quiere asumir la misión encomendada. El héroe está renuente a comprometerse con la aventura que tiene por delante. Para que logre superar este miedo al cambio, debe pasar alguna situación o un encuentro con el mentor.

4.- **Encuentro con el mentor.** El héroe se encuentra con una figura guía. En este momento se establece entre ellos una relación como la de padre e hijo, maestro y aprendiz, Dios y hombre, etc. El mentor ayuda al héroe a aceptar la aventura infundiéndole valor o coraje, o dándole herramientas.

El **mentor** es una figura de sabiduría, su función es preparar al héroe para su travesía en lo desconocido. Le da consejos, advertencias y guía. No acompaña al héroe para siempre, únicamente es un tutor para que inicie su travesía. No por fuerza debe ser un solo personaje, los héroes se pueden encontrar con uno o varios mentores y en distintas ocasiones a lo largo del camino. Se manifiesta en todos los personajes que aportan algo al héroe ya sea que le enseñen, le brinden ciertos dones o lo protejan. A menudo se inspiran en la sabiduría divina.

5.- **Cruce del umbral.** El héroe decide comenzar su viaje. Atraviesa el umbral cuando abandona el mundo ordinario y entra por primera vez en el *mundo especial*

o *mágico*. La aventura comienza y la historia empieza. Este mundo posee nuevas reglas que el héroe deberá aprender para sobrevivir.

6.- **Pruebas, aliados y enemigos.** A su paso por el mundo mágico, el héroe se enfrenta con obstáculos, retos y pruebas. En su camino se topa con amigos y enemigos, y poco a poco asimila las normas del nuevo mundo.

7.- **Acercamiento a la cueva más remota.** El héroe, acompañado de sus amigos, supera los retos que se le presentaron y se prepara para una prueba mayor. Se acerca al lugar con el máximo peligro, es el lugar de sus temores y el segundo umbral.

8.- **Reto supremo.** Se trata de la crisis más grande en la aventura del héroe. Se enfrenta con quien más teme e incluso puede confrontar a la muerte. Es un momento crítico en la odisea del personaje. En este debe “morir”, no necesariamente de forma física, para que de ahí surja una nueva vida, un renacimiento.

9.- **Recompensa.** Ya que el héroe se enfrentó a la muerte y sobrevivió, se sobrepone a su miedo para obtener una recompensa. Se dice que toma el santo grial con la capacidad de aliviar los males, de solucionar el conflicto. No siempre es algo físico, puede ser simplemente el conocimiento o experiencia para entender mejor a las fuerzas malvadas. Se puede celebrar un triunfo pero todavía hay peligro.

10.- **Jornada de regreso.** El héroe sigue en dentro del mundo mágico, y comienza a sufrir las consecuencias de su enfrentamiento con el mal. En este momento el héroe debe iniciar su camino de regreso al mundo ordinario con la recompensa.

11.- **Resurrección.** Aquél héroe que se adentró en una odisea para enfrentar a sus peores temores debe renacer y purificarse, mediante un último acercamiento a la muerte antes de su retorno definitivo. Se trata de la prueba final del héroe para reafirmar lo aprendido en el mundo especial. Estos momentos de renacimiento transforman al héroe, muere su “viejo yo” y vuelve convertido en un nivel más completo de sí mismo.

12.- **Regreso con el elixir.** En este último estadio el héroe regresa a casa con el elixir, la solución a todos los problemas que transformará al mundo ordinario al igual que él fue transformado. El elixir puede referirse a algo material e inmaterial como una enseñanza. Se trata de la magia con capacidad de salvar y sanar.

De esta manera, el viaje del héroe se vuelve un esqueleto, mismo que tendrá que ser desarrollado de manera amplia en las películas, con más detalles y especificidades de cada una de las historias.

#### 2.1.12.3. Construcción de personajes

El personaje es el fundamento de cualquier historia. Es a través de él que el espectador experimenta diferentes emociones, por lo que un buen personaje es el corazón y el alma de la narración (Field, 1984).

Al crear un personaje se debe conocer tanto su vida interna como la externa, o bien, rasgos físicos, personales, edad, miedos, sueños, esperanzas, gustos, pasado, etc. O sea, se debe de conocer a profundidad para comprender el cómo y el porqué de su actuar, de forma que sea coherente y verosímil.

Un buen personaje posee cuatro elementos básicos: necesidad u objetivo dramático, punto de vista, cambio y actitud. Estos lo moldean y lo llevan a comportarse de tal o cual forma.

##### A. Necesidad dramática y conflicto

El deseo en todas sus manifestaciones es lo que provoca los grandes cambios en la sociedad e impulsa las acciones de los individuos. En consecuencia, el deseo dramático del personaje debe ser el combustible que mantiene la historia en movimiento constante hasta las últimas consecuencias. El personaje puede o no conseguirlo pero nunca abandona su impulso por conseguirlo.

El deseo, necesidad y objetivo dramático se define como lo que el personaje quiere obtener, ganar, conseguir o lograr durante la película. Puede ser algo físico (un trofeo, un trabajo, pareja...), o algo abstracto (reconocimiento, amor, aceptación...).

A partir de entender qué busca el personaje, se definen los obstáculos que se le presentan en el camino, lo que genera conflicto, que es esencial para la historia.

El conflicto es básico porque sin él no hay historia. Puede definirse como la lucha de dos fuerzas opuestas, o que luchan por objetivos incompatibles. Hay dos tipos: **interno**, que tiene que ver con la lucha contra uno mismo, creencias, aptitudes, actitudes, etc., y el **externo**, que se refiere a fuerzas fuera de uno y de las que no se tiene control, como fenómenos naturales, Dios, guerras, o personas con intereses opuestos.

#### B. Cambio y crecimiento: el arco dramático

El personaje posee un punto de vista específico, o sea que mira el mundo de una manera única con base en sus creencias y pensamientos. Esto lo lleva a actuar y reaccionar de una determinada forma. El punto de vista es una *mirada* individual del personaje, una filosofía de vida que lo acompaña en su comportamiento.

Conforme la historia avanza, el personaje aprende de su entorno, obstáculos, aliados, etc, y modifica sus comportamientos. Un personaje no puede ser el mismo al inicio que al final, dado que ha aprendido de las situaciones por las que ha pasado y cambia, sus comportamientos y actitudes se vuelven distintos de cuando inició su viaje. Es así que el personaje se transforma a partir de lo que aprendió. Cabe mencionar que el personaje protagónico es el que más cambia.

Una vez que el personaje consigue –o no– su deseo dramático se produce una transformación significativa en su ser. Así, la narrativa cumple con la necesidad humana de experimentar un cambio moral, espiritual e intelectual que sea satisfactorio.

Los elementos se entrelazan de manera cíclica si se quiere, porque un punto de vista se refleja en una actitud, el logro de un objetivo genera cambio, mismo que se expresa en nuevas actitudes o puntos de vista que el personaje adopta después de adquirir nuevos conocimientos.

### C. Tipología de los personajes

Como fue mencionado anteriormente, los personajes se construyen desde su mundo interno y externo. En este sentido, no todos los personajes son iguales, hay algunos que son simples y otros llamados redondos. Son estos últimos los que tienen una mayor complejidad de carácter.

Así como la narración se fundamenta en la realidad y es una expresión de ella, los personajes son el equivalente a las personas, dado que tienen pautas y patrones de comportamiento, a esto el psicólogo Carl Jung lo llamo **arquetipo** y se refiere a las diferentes formas que la consciencia humana experimenta el mundo. Termina siendo un modelo original y primario en un arte o cosa, y en su sentido de humano es complejo y multidimensional. De manera que los personajes arquetípicos son redondos y complejos, ni buenos ni malos, sino que poseen aristas en su personalidad.

Por el otro lado, encontramos a los **estereotipos** que, al contrario, son las ideas que se tienen captadas de antemano, imágenes a las que comunmente un grupo o sociedad alude y son de un carácter inmutable, cliché. Los personajes estereotípicos, son personajes planos o simples, sin aristas. Sus características son virtudes o defectos y terminan siendo el malo que es muy malo, o el bueno que es muy bueno.

Basado en estas ideas es que se construyen los personajes protagónicos y los antagonicos. El espectador va a experimentar las emociones de la historia a través de los ojos de su protagonista, por ello es importante que sea un personaje activo que tome decisiones, para generar la empatía e identificación del público.

Es el **personaje protagónico** el que conduce la historia con sus acciones o decisiones, realiza el viaje interior y exterior, y experimenta un cambio a lo largo del relato (el arco dramático). Usualmente es un personaje redondo.

Se ha visto a el protagónico como un sinónimo del **personaje principal**, sin embargo ambos pueden no ser necesariamente el mismo, pueden compartir narración pero el principal no tiene arco dramático o no es tan evidente como el del

protagónico. Así, el personaje principal es a través de quién vemos la historia, quien la cuenta, y puede ser plano o redondo.

Otro personaje sumamente importante es el **personaje antagónico** o el **antagonista**. Es un personaje con su propia historia y cuyo deseo se opone directamente al del protagonista, lo que genera el conflicto. Además, está dispuesto a todo por conseguir su objetivo. Puede haber más de un antagónico, de hecho no siempre es un personaje, la fuerza antagónica puede ser un concepto abstracto (miedo, rechazo...). Es un personaje igual de complejo que el protagonista.

Finalmente encontramos al **villano** que si bien es un arquetipo, muchas veces es simple. Representa el mal y su carácter se basa en defectos, no en la complejidad humana, por ende, carece de la fuerza que tiene un antagonista.

## 2.2. Ideología

El término ideología surge por primera vez en el siglo XVIII en Francia y ha sufrido múltiples transformaciones que han hecho del concepto un término ambiguo. Ha sido estigmatizado, hasta cierto punto, como malo o incorrecto, cuando caracterizamos el punto de vista de alguien como ideológico, lleva implícita una crítica. En su concepción neutral se entiende como un sistema de ideas, de pensamiento, de creencias o simbólico; todos ellos pertenecientes a la acción social o a la práctica política. Se puede pensar en ella también en términos de "ismos": feminismo, comunismo, conservadurismo, etc.; que se refieren a sistemas de pensamiento categorizados.

En general, es un concepto con mucha historia. Para Marx –cuya obra *El capital* (1991) ocupa un lugar central respecto a la ideología– es una doctrina con connotación negativa, que atiene a características y condiciones sociales e históricas, y a las ideas como autónomas y eficaces. Este pensamiento está basado

en la producción como forma base para comprender las condiciones socio-históricas<sup>8</sup>.

Los individuos, por el hecho de su interrelación y convivencia en sociedad, se vuelven entes y actores sociales. Es en este campo en el que se configura la ideología. Sin embargo, aunque está inmensa en los procesos sociales, culturales e históricos que plantea Marx, estos procesos no existen en sí mismos, sino que poseen un *significado* dentro del espacio-tiempo en el que se producen (Thompson: 2002). De tal suerte, que no son solo los procesos de producción y distribución del trabajo los que definen la constitución del sujeto en sociedad, porque a este no se le puede separar de la realidad y contexto específico al que pertenece.

Para Thompson (2002: XVI), la ideología es entendida como “el significado al servicio del poder”, es decir, la manera en que las relaciones de poder se mantienen, no únicamente entre clases o grupos sociales, sino, entre individuos, grupos o sociedades, y entre niveles. Al hablar de poder, nos referimos a la “capacidad otorgada por la sociedad o las instituciones que permite o faculta a algunos

---

<sup>8</sup> Thompson (2002) hace un recorrido por la historia del concepto de *Ideología*, en el cual explica el porqué de su ambigüedad en cuanto a significado así como a sus usos. Desde su introducción en 1796 por Destutt de Tracy “como una etiqueta para una ciencia de las ideas” durante la Ilustración, pasa por cómo se transformó como un arma política con una connotación negativa entre la sociedad Europea durante la ‘época del terror’ en Francia; años en los que de Tracy estuvo prisionero. Sin embargo, sale de prisión en 1794, tras la caída de Robespierre y funda el *Institut National* en donde encabezaba una división interesada en el análisis de las sensaciones e ideas. Es entonces que desarrolló más a fondo el concepto de ideología.

Años después, Napoleón Bonaparte se transforma en el Primer Cónsul; si bien se inspiró en las ideas de De Tracy para redactar su constitución, al mismo tiempo ridiculizó el concepto “ideología” pues creía que eran solo especulaciones. Los ideólogos se transformaron en un grupo que era su enemigo por ir en contra de las leyes del Estado, entonces el proyecto original de De Tracy se perdió. Finalmente, Thompson nos menciona como Karl Marx y Federico Engels, recuperan el concepto de ideología, pero como una herramienta crítica, es decir, como una batalla de ideas con la cual se podía cambiar la realidad. De la misma manera que reproducen el sentido que le dio Napoleón, dejando a la ideología, nuevamente con un sentido crítico negativo.

individuos para tomar decisiones, perseguir objetivos o consumir intereses” (Thompson, 2002: 90).

Aludir a las “relaciones de poder” implica entender “las formas en que el significado sirve, en circunstancias particulares, para establecer y sostener relaciones de poder sistemáticamente asimétricas” (Thompson, 2002: 16), o bien “relaciones de dominación”. Así, cuando actores particulares que ostentan un poder lo hacen de manera que excluye y se mantiene inaccesible a otros agentes y/o grupos dentro de la sociedad, se habla de dominación.

El significado es construido y transmitido por lo que Thompson llama “formas simbólicas”, que se definen como “fenómenos significativos que a la vez son producidos y recibidos por individuos situados en contextos específicos” (Thompson, 2002: 25); por lo tanto, el individuo se relaciona con las formas simbólicas y sus significados dentro de un contexto sociohistórico, además, son “construcciones simbólicas que, en virtud de sus rasgos estructurales, pueden, y afirman, representar, significar y decir algo acerca de algo” (Thompson, 2002: 37).

Las ideologías reflejan la manera en que los grupos y miembros de estos ven una u otras áreas específicas de la sociedad. Es decir, que son creencias compartidas específicas sobre el mundo, que guían la interpretación de los miembros de un grupo sobre los acontecimientos. Para van Dijk (2000a) son representaciones de lo que somos y sostenemos, de nuestros valores y relaciones con otros grupos, en particular con enemigos o contrarios que se oponen a nuestras afirmaciones, nos impiden acceso igualitario a recursos y amenazan nuestros intereses.

De tal suerte que las ideologías son creencias sociales compartidas que se asocian a las propiedades y características de un grupo, tales como la identidad, posición social, intereses, objetivos, relaciones intergrupales, etc. La memoria social se forma de esas creencias compartidas y se convierte en un sistema central de representaciones mentales.

“si las ideologías fundamentan las creencias sociales de un grupo, la identidad y la identificación de los miembros de éste han de seguir un esquema más o menos fijo de categorías básicas, junto con unas normas de aplicación” (van Dijk, 2003: 27).

La ideología como base de la memoria social, del imaginario colectivo, es una de las formas más básicas de la cognición social que define la identidad individual y colectiva del grupo y el sentimiento de pertenencia. Su función social consiste entonces en “facilitar la acción conjunta, la interacción y la cooperación de los miembros dentro y fuera del grupo” (van Dijk, 2003: 47). O sea, que organizan nuestras prácticas sociales y controlan, hasta cierto punto, nuestra acción. Esto de modo que sirvan a nuestros intereses e impidan que otros los dañen.

Lo anterior resulta trascendente porque la ideología genera un esquema que sirve a los intereses propios para la representación de Nosotros y Ellos como grupos sociales, dichos intereses pueden ser sociales, políticos, económicos y/o culturales. La ideología tiene una dimensión evaluadora de opiniones y actitudes (lo correcto y lo incorrecto); en ese sentido, el conocimiento *verdadero* lo tenemos Nosotros, no Ellos. Se considera así bajo ciertos criterios ya establecidos y es un conocimiento que no se cuestiona y se acepta por todos los miembros pertenecientes al grupo.

Ahora bien, el poder necesita una “base de poder” (van Dijk, 2003) como escasez de recursos sea dinero, fuerza, bienes inmuebles, conocimiento, información u otros. Entonces la ideología legitima el dominio porque proporciona los principios para “justificar, legitimar, condonar o aceptar el abuso de poder” (van Dijk, 2003: 48). El dominio se justifica mediante los modos en los que opera la ideología (Thompson, 2002): legitimación, simulación, unificación, fragmentación y cosificación. Aunque no son las únicas formas, estas sirven para que las relaciones de dominación se establezcan y se sostengan como legítimas, justas y dignas de aprobación. Pueden darse desde por medio de la justificación, universalización, negación, unión, separación, entre otros mecanismos.

### 2.2.1. Estructuras ideológicas del discurso

El discurso es una herramienta para las ideologías y juega un papel fundamental en su expresión y reproducción. La dimensión social de la ideología tiene que ver con el tipo de relaciones que se establecen entre los grupos y las instituciones sociales. La dimensión del discurso es la que explica como las ideologías influyen en las prácticas sociales discursivas del día a día.

Anteriormente nos centramos en que las ideologías le dan sentido al mundo –individual y colectivo– en tanto sistemas de ideas que se reproducen en las prácticas sociales de los individuos miembros. De tal forma que surgen de esa lucha de ideas entre grupos, situándonos en el terreno de Ellos contra Nosotros. Entre las prácticas más importantes condicionadas por las ideologías está la utilización del lenguaje y, por ende, del discurso. Este influye en la manera en que se adquieren, aprenden y modifican creencias, valores e ideas: ideologías. La mayoría de ellas las aprendemos en nuestra relación con otros miembros del grupo y más adelante, también lo hacemos en la escuela, leyendo historias o periódicos, mirando televisión y en muchos otros tipos de discurso. Entonces las ideologías tienen una dimensión discursiva, lo que resulta trascendente para saber como se expresan en el discurso y luego se reproducen en sociedad.

Las ideologías se expresan de muchas formas, cuando lo hacen explícitamente es fácil identificarlas, también se pueden manifestar de manera indirecta o implícita, escondida o, en todo caso, en estructuras discursivas menos obvias. En el caso de un texto pueden aparecer en la entonación, la duda, un adjetivo o un pronombre. Los discursos y la manera en que se organizan privilegian o no ciertos aspectos. En el discurso cinematográfico esto se logra por medio de diferentes técnicas válidas en su lenguaje propio, como angulaciones, planos, movimientos de cámara, etc.

El discurso es tan complejo y las ideologías se expresan de tantas maneras que es necesario establecer un método para encontrar la ideología en el lenguaje. Para ello, debemos recordar que las ideologías se basan en un esquema básico de representación de un grupo que se identifica y categoriza bajo ciertas características de pertenencia, normativas, de objetivos y actividades. Estas categorías organizan información como: *¿Quién pertenece al grupo?, ¿quienes somos?, ¿quién es admitido?, ¿qué se espera de nosotros?, ¿qué queremos conseguir?, ¿qué es bueno o malo, permitido o no?, ¿quiénes son amigos?, ¿quienes son enemigos?, ¿qué lugar ocupamos en la sociedad?, ¿qué tenemos que los demás no tengan?, ¿qué no tenemos que los demás tienen?* (van Dijk, 2003)

Todas estas preguntas se asocian a la identidad del grupo, o sea, a las ideologías. Es información que se refiere a **nosotros** respecto a **ellos (los otros)**. Esto es lo que hace la ideología, organizar a la sociedad en términos polarizados, dado que la pertenencia tiene que ver con quién pertenece y quién no lo hace. En otras palabras, somos parte de una comunidad, cuando nuestras acciones, objetivos, normas y recursos, se alinean entre nosotros, pero nos distinguen de las de los otros. La posición que ocupamos socialmente es fundamental independiente que sea una de dominación o dominada.

La estrategia básica del discurso ideológico se trata de (van Dijk, 2003: 57): “Hablar de Nuestros aspectos positivos, Hablar de Sus aspectos negativos”. Hay una autorepresentación positiva y una presentación negativa de los demás. Esta estrategia debe ser complementada por los significados contrarios: “No hablar de Nuestros aspectos negativos, No hablar de Sus aspectos negativos”.

De acuerdo con van Dijk (2003: 58), los principios deben modificarse quedando de la siguiente manera:

- Poner énfasis en NUESTROS aspectos positivos
- Quitar énfasis en SUS aspectos positivos.
- Poner énfasis en SUS aspectos negativos.
- Quitar énfasis en NUESTROS aspectos negativos

Así, estas cuatro posibilidades forman un cuadrado conceptual denominado “cuadrado ideológico” que se aplica a las estructuras del discurso. Mediante distintos y múltiples procedimientos el discurso pone o quita énfasis en los significados. El significado se organiza en proposiciones, o bien, una oración expresa ideas –pueden ser verdaderas o falsas–. Se trata de cómo representamos a los actores sociales diferentes ya sea como miembros del grupo o como excluidos del mismo.

### 2.2.2. Texto fílmico: ideología en el discurso cinematográfico

Como ya hemos visto hasta aquí el discurso audiovisual se trata de la conjunción de una imagen con un lenguaje. Esto resulta en un mensaje que cumple ya sea una función epistémica (difundir el conocimiento o información), estética (con base en

los diferentes parámetros que construyen la imagen), o simbólica (en consonancia con el imaginario tanto de quién la crea y la mira, para su interpretación). Las imágenes cambian en razón de la legitimación del poder, es decir, en tanto lo que considere el imaginario social aceptable o no, que tiene que ver tanto con la cultura como con la ideología.

El imaginario corresponde a las construcciones míticas –en tanto dadoras de origen– que la sociedad construye y reconoce. Mismas construcciones en las que la sociedad cree y vuelca sus valores, creencias, símbolos, etc., que, por lo tanto, tienen factores reconocibles entre sí; y en las cuales se significan sus prácticas sociales. Ahora bien, “Todo texto –todo acto cultural y por lo tanto acto humano– puede ser estudiado en términos de la red de significación a la que pertenece” (Zavala, 2003).

"El lenguaje del cine es –como todo lenguaje– codificado y descodificable. Pero la configuración propia de su discurso –las imágenes, el flujo narrativo, la sofisticación de la tecnología– hacen del lenguaje cinematográfico un modo de representación de la realidad y una fuerza poderosa de persuasión" (Colazzi, 2001: v). Referente a lo anterior, para Zavala (2003: 5), “Nuestra propia identidad está asociada a las formas que adopta en el cine la variedad de arquetipos de inconsciente colectivo. [...] El cine es, en suma, la cifra de nuestra identidad imaginaria”, porque como fenómeno cultural, el cine contribuye a crear, pero también refuerza o transforma la identidad y visión del mundo del que mira. Al mismo tiempo, cada espectador posee un conjunto de valores y creencias que pone en juego en sus prácticas culturales, tales como ver una película.

Althusser (citado en Colazzi, 2001: vi) definía al cine y a los medios de comunicación como “Aparato Ideológico del Estado” (AIE), por lo tanto, “tiene como objetivo último perpetuar el funcionamiento del sistema, los valores hegemónicos de una sociedad concreta, naturalizarlos, indicar a cada individuo de una comunidad cuál es su lugar y su papel en el entramado social” (Colazzi, 2001: vi). Entonces el cine tiene gran capacidad para articular y movilizar el imaginario tanto individual como colectivo,

creando un reconocimiento en el sujeto que naturaliza el estatus quo y su estructura jerarquizada y jerarquizante.

Así, la significación de los textos cinematográficos depende cada vez en mayor medida del contexto de lectura del espectador (Zavala, 2003), por lo que está sujeta a la propia subjetividad. De cualquier modo, de acuerdo con Jorge A. Grajales (en Gómez, 2002: 46), “el cine refleja los cambios de la sociedad, tendencias sociales y cualquier elemento que refleje el pensamiento colectivo [...] por lo que la ideología va a promover, moldear, u ocultar significados”.

### 2.3. Paz y violencia

Para llegar a lo que hoy conocemos como investigación para la paz, se estudió primero a la guerra. Anteriormente estos dos conceptos se creían contrarios, pero con el paso del tiempo y los diferentes estudios se llegó a la conclusión que el contrario de la paz es la violencia, no la guerra, la cual es una de las muchas manifestaciones de violencia que existen.

En un primer momento se profundizó en el comportamiento agresivo del ser humano como algo innato y/o inherente a él, de ahí la creencia de que la naturaleza del ser humano es violenta. Johan Galtung, sociólogo noruego, planteó que la violencia es aprendida y que el ser humano puede ser, en todo caso, “pacífico por naturaleza” (Galtung citado en Calderón, 2009) y puede seguir de esa forma si se le enseña a serlo. De acuerdo con este planteamiento, si a una persona se le enseña violencia desde la infancia, la va a reproducir en sus actitudes de ahí en adelante. Por el contrario, si el individuo es enseñado en paz, va a ser pacífico y evitar la violencia.

Por muchos años, el mundo se mantuvo inmerso en conflictos bélicos, de ellos y su estudio surgió el concepto de paz, por ello, en su concepción, es entendida como la ausencia de guerra. Históricamente la humanidad se ha regido bajo la máxima “*si vis pacem, para bellum*”: si quieres paz, prepárate para la guerra” (Calderón, 2009: 64), a partir de ello, siempre ha existido una correlación entre ambos conceptos: paz y guerra. Conforme avanzó la investigación se llegó también a la violencia y el conflicto. La violencia es permanente en nuestra historia como seres humanos,

porque siempre se ha estado más cerca de ella cuando buscamos solución a los conflictos.

Según los estudios para la paz, esta no debe verse como supeditada a la guerra, sino que plantea revisar la paz para llegar a ella, “no hay camino para la paz, la paz es el camino”, lo resumía Gandhi. Así pues, en este texto vamos a tratar de conceptualizar ambos términos, paz y violencia. Una aclaración para tener en cuenta es que daremos un panorama de la clasificación de paz, así como la tipología de violencia, pero, dado que esta investigación se basa en las nociones de paz negativa y violencia estructural, ahondaremos en estas dos de manera más abundante.

### 2.3.1. Conflicto

En la historia de la humanidad el conflicto ha sido una constante. Es inherente a todos los sistemas vivos como portadores de objetivos, por ende, al ser humano. De manera general, se refiere a “un ‘proceso interactivo’ que se da en un contexto determinado” (Fisas, 1998: 30-31). A lo largo de la historia del mundo, los conflictos han sido fuerza motriz y han contribuido a generar cambios positivos en provecho del hombre, pero también ha habido etapas donde se han trascendido a sí mismos convirtiéndose en violencia, deshumanizando a la sociedad.

El conflicto es una creación humana, una construcción social, que, a pesar de ser empatado con la violencia, a veces hasta utilizados como sinónimos, no es necesariamente violento. De hecho, puede ser positivo o negativo dependiendo de cómo se aborde. Es decir que puede haber conflictos sin violencia, pero no violencia sin conflicto.

Gestionar un conflicto se trata de manejar objetivos para llegar a un equilibrio. Para lograrlo, el conflicto se puede ver desde la violencia, como una crisis; o desde la paz, como una oportunidad. Las respuestas y soluciones para un conflicto son múltiples, no obstante, lo ideal es terminarlo con posibilidades de ser conducido y transformado de una manera pacífica, o bien, visualizarlo como el motor o móvil que se transforma para construir paz. Según Fisas (1998: 30) “la gestión óptima implica

limitar las respuestas a la franja del *continuum* del conflicto, lo que no incluye ni la violencia física, ni la guerra”. Cuando la gestión fracasa, la resolución del conflicto y su transformación deriva en violencia, la cual resulta ser un *metaconflicto*, dado que el conflicto trasciende mediante una agudización negativa de la crisis. Estudiar los conflictos permite que se conozca su origen, evolución, actores, vinculaciones, posibilidades de regulación o transformación y la raíz que da forma a la violencia.

Ahora bien, para poder analizar y gestionar los conflictos hay que tener en cuenta que, así como hay *macrosistemas*, el ser humano en sí mismo es un sistema complejo, con emociones y cogniciones, y que posee una condición multinivel, dicho de otra manera: los individuos interactúan formando grupos, que a su vez interactúan con otros grupos, resultando sociedades, las que interactúan formando estados o naciones que también forman parte de civilizaciones y/o regiones y que constituyen un mundo y un sistema planetario. Por tanto, los conflictos también tienen una condición multinivel, y su estudio debe ser *transdisciplinario* ya que la condición humana, su problemática, totalidad y realidad, no pueden ser divididas en compartimentos.

Todo conflicto engloba tres dimensiones de las relaciones humanas, Galtung define al conflicto: “Actitudes, *presunciones + comportamiento (Behaviour) + contradicción*” (Calderón, 2009). De manera gráfica encontramos:

**Cuadro 2.** Triángulo del conflicto



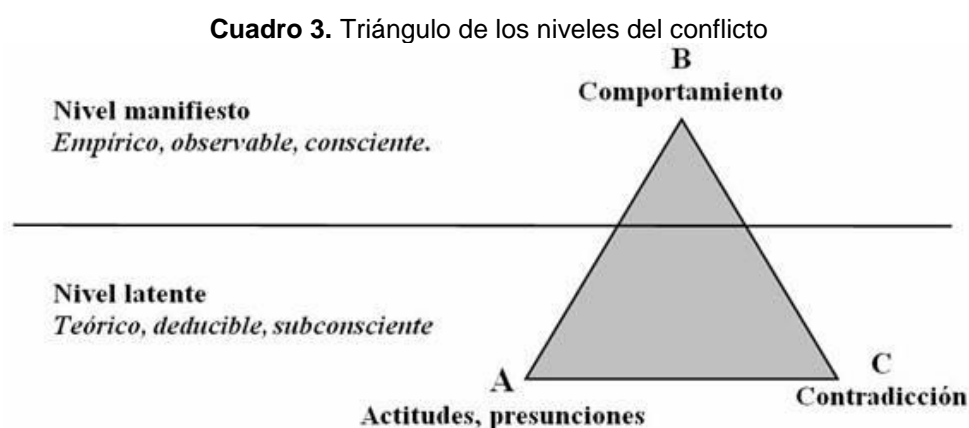
Fuente: Galtung (en Calderón, 2009: 69)

Las *actitudes* (A) se refieren a la percepción que tienen las partes respecto al otro, que piensan y sienten. De la misma forma como ven al conflicto mismo y sus propias metas y objetivos.

El *comportamiento* (B) es el aspecto objetivo, que tiene relación con el actuar de las partes implicadas en el conflicto, así como la (in)compatibilidad de objetivos entre ambas.

Finalmente, la *contradicción* (C) alude a la parte subjetiva del conflicto, es la raíz, el tema o temas reales y cómo se presentan.

Los conflictos pueden iniciarse en cualquiera de los ángulos del triángulo; no obstante, tienen un nivel manifiesto y otro latente, de forma que no siempre los tres elementos son observables. Usualmente el aspecto manifiesto es el B, mientras que A y C quedan en el aspecto latente, a saber:



Entonces, el conflicto es permanente en el ser humano como ser social. Es un hecho natural y estructural que puede representar tanto crisis como oportunidad, y se transforma según cómo se le vea. Además, se trata de la incompatibilidad de objetivos entre partes y por ello puede ser una forma de relaciones de poder, pero también se convierten en retos que traen consigo la posibilidad de crear oportunidades positivas. De acuerdo con Tortosa “lo importante es conocer dónde está el conflicto: qué actores –internos y externos– tiene, qué objetivos persigue cada uno de ellos, con respecto a qué tema (independencia, autonomía, unitarismo, soberanismo, etc) y por qué son incompatibles” (2001: 39-40).

La empatía es esencial para la transformación positiva de un conflicto, al respecto, Vincent Martínez (2005: 111) alude a tres formas de ponernos en el lugar del otro: “cómo me siento por lo que me hacen a mí, cómo me siento por lo que veo que una segunda persona hace a una tercera y cómo me siento yo mismo por lo que hago”. En ese sentido, la cooperación es un elemento fundamental, ya que supone un reconocimiento mutuo de las partes e implica una racionalidad estratégica, tanto individual como colectiva.

Hay que entender, que la vida humana, por su carácter social, es conflictiva, tal cual lo mencionábamos al inicio. El conflicto es inherente a ella y por ello el objetivo último no es erradicar los conflictos, sino, intervenir en ellos para que sean abordados por cauces no violentos.

### 2.3.2. Violencia

Una verdad inquietante, alarmante hasta cierto punto, y difícil de olvidar es que el ser humano es el único animal que puede disfrutar de hacer daño sin necesidad y actuar con violencia de forma gratuita y sin necesidad. Nuestra especie es la única capaz de ejercer su propia fuerza contra sí misma y destruirse.

Hablar de violencia es complicado por la ambigüedad del concepto. Todos lo entendemos y significamos de forma distinta. Hay desde los que consideran que es el uso de la fuerza para la obtención de un fin que no se quiere otorgar *por las buenas*; hasta otros que hablan de una acción, directa o indirecta, que está destinada a dañar a otro(s). Igualmente se ha referido a utilizar la fuerza física para hacer daño o coartar la libertad; o ejercer una voluntad propia en otro, bajo la fuerza, intimidación, coacción o algún medio agresivo, lo que perjudica al otro en su libertad e integridad.

En efecto, hacer daño a una persona es violencia, pero va todavía más allá. Según Galtung se le llama así a la afrenta evitable contra las necesidades humanas, las cuales son: bienestar, libertad, identidad y sobrevivencia (Calderón, 2009). Existe violencia cuando un ser humano no tiene satisfecha alguna o varias de dichas necesidades, y esto puede ser evitado.

De acuerdo con Johan Galtung, el ejercicio de la violencia se da cuando *“los seres humanos se ven influidos de tal manera que, sus realizaciones efectivas, somáticas y mentales, están por debajo de sus realizaciones potenciales”* (Fisas, 1998). Potencial implica lo que *quiero*, mientras lo efectivo es que *hago*. El espectro de la violencia aparece cuando lo que *quiero* (potencial), es mayor a lo que *hago* (efectivo), y ello es evitable e incluso desigual (Fisas, 1987). Dicho de otro modo, cuando por motivos ajenos a nuestra voluntad no somos lo que podríamos ser, o no tenemos lo que deberíamos tener. Así, la violencia no es solamente un “hacer”, sino también, un “no dejar hacer”.

Considerada la forma más burda de agresión, la violencia también puede referirse al “uso o amenaza de uso de la fuerza o de potencia, abierta u oculta, con la finalidad de obtener de uno o varios individuos algo que no consienten libremente o de hacerles algún tipo de mal (físico, psíquico o moral)” (Fisas, 1998).

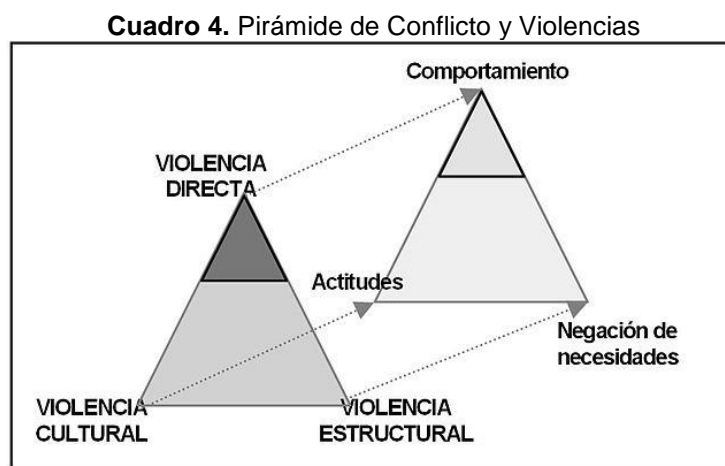
Otra forma de entender qué *nos hacemos* como seres humanos, es comprendiendo qué *nos decimos*. En este sentido Martínez (2005) nos presenta el concepto de *solidaridad comunicativa*, un fenómeno que gira entorno a la interacción y comunicación humana. Al interactuar, somos interlocutores, cuando hablamos hay un proceso de comprensión por parte de nuestros oyentes, de la misma forma que hay de nuestra parte cuando somos los oyentes, por lo tanto, nuestra palabra tiene cierto valor, es decir que nos comprometemos unos a otros al decir lo que decimos. En ese proceso de comunicación hay una solidaridad intrínseca mutua. Cuando se rompe esa solidaridad es cuando la violencia comienza. Es decir, cuando el que habla no se hace responsable de lo que dice y por ende no asume sus acciones. También la violencia es la falta de atención del escucha, la falta de cuidado frente al que habla.

Un indicador más surge de las relaciones que establecemos entre nosotros como humanos y con las cosas, cómo nos referimos a ellas; e incluso, qué relaciones de poder establecemos: a quién dominamos, a quién excluimos; y claro, a quién queremos, con quién nos juntamos y con quiénes establecemos relaciones de justicia (Martínez, 2005). De todo lo anterior, deducimos que la violencia es siempre

un ejercicio de poder, y es posible que se manifieste en cualquier esfera de la vida, ya sea en lo político, económico, cultural o doméstico.

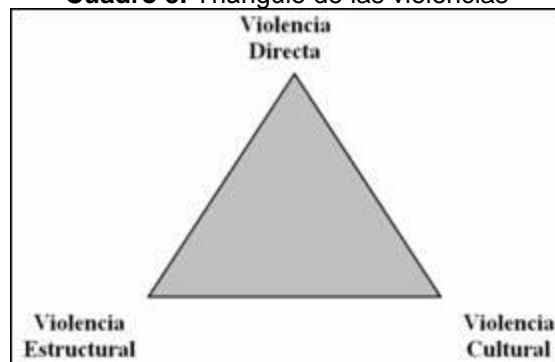
Anteriormente comentamos que, al existir una incompatibilidad de objetivos, se causa una ruptura en el tejido social y se genera un conflicto que, si se extralimita en su dimensión más negativa se convierte en violento. La ruptura proviene de una falta de reciprocidad en las relaciones humanas, lo cual convierte al *otro* en enemigo. De ahí que la violencia sea percibida como el fracaso en la transformación de los conflictos.

Así pues, recuperando el triángulo del conflicto tratado anteriormente (Cuadro 2), vemos cómo se traduce en la violencia:



Fuente. Barrientos, 2015: 6

Al transformarse, los aspectos actitudinales, implican el aspecto cognitivo y el emotivo; el primero en cuanto a la creación de las imágenes de *nosotros/ otros*, y el segundo en cuanto a percepción: *nosotros=amado/ otros=odiado*. Los aspectos de comportamiento se construyen sobre las actitudes y lleva a adoptar comportamientos agresivos y destructivos. Finalmente, el vértice de negación de necesidades lleva a enmascarar la incompatibilidad de intereses y objetivos, así como la insatisfacción de necesidades dentro de un sistema ya establecido. De esta manera se establece la triple dimensión que, de acuerdo con Galtung, tiene la violencia. Entonces obtenemos el siguiente cuadro:

**Cuadro 5.** Triángulo de las violencias

Fuente: Galtung (en Calderón, 2009: 75)

Para él, las tres dimensiones de la violencia son la directa, la estructural y la cultural (Cuadro 5), y se relacionan entre sí.

La *violencia directa* es visible, mientras la *estructural* y *cultural* no lo son en sus causas, pero sí son identificables en sus efectos. Las dos últimas son la base del triángulo, porque de alguna manera, son la raíz de la violencia.

La *violencia directa* es la más evidente de todas, es la visible o manifiesta. Puede ser verbal, física o psicológica. En ella reconocemos fácilmente al agresor y a la víctima o agredido.

La *violencia estructural* es aquella cuyo origen es el sistema, ya sea social, político, económico o su conjunto, y sus estructuras. Dado que el presente estudio toma esta dimensión de la violencia como tema central del análisis, más adelante se ahondará en el concepto en un apartado específico.

La *violencia cultural* alude a aspectos e instrumentos culturales-ideológicos (como prejuicios o fobias) utilizados para justificar a las otras dos, ya sea una, otra o ambas al mismo tiempo. Es lo opuesto a la *cultura de paz*. Además, es la suma de tradición, mitos, gloria, etc., que sirve para legitimar a la(s) violencia(s), así como reprimir la respuesta de los que la sufren. Como tal, ofrece justificación para la destrucción mutua y hoy hasta se recompensa por ello. Es aquella que da legitimidad a los instrumentos de violencia

A pesar de que la violencia es considerada el fracaso en la gestión efectiva de un conflicto, puede –incluso ya a esta escala– ser considerada como una oportunidad

de redirigir la energía utilizada en ella con fines productivos y constructivos para generar paz.

### 2.3.3. Paz

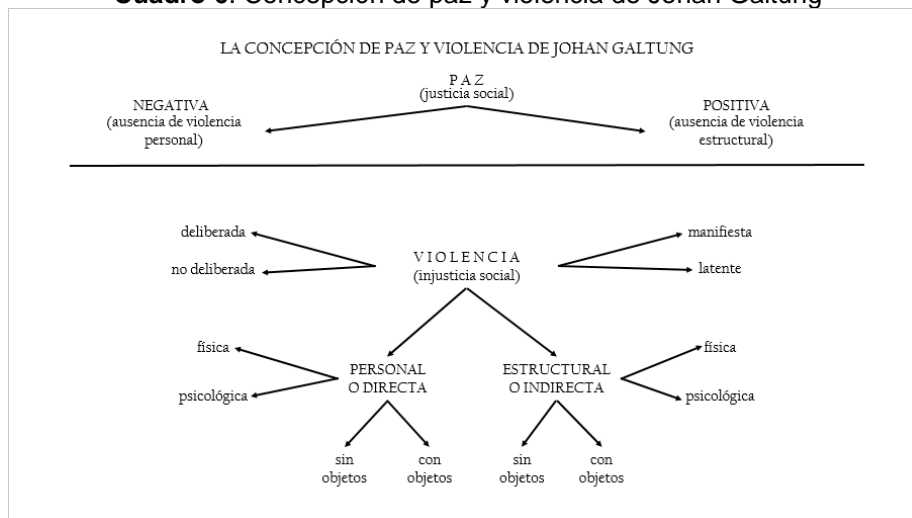
La sociedad es cambiante y dinámica, la cultura diversa y variada, y la pluralidad religiosa, cultural, social, etc., reflejan la diversidad de pensamientos y visiones del mundo. Así, la paz ha de ser vista de muchas y distintas formas y ha de estar sujeta a variaciones conceptuales que dependen de ciertos contextos históricos para su significación, por lo que sería erróneo encasillarnos en una sola visión; sin embargo, vamos a tratar de esclarecer un poco a qué nos referimos en el presente texto cuando hablamos de paz. Aunque se invita a seguir ampliando la visión sobre las causas de la violencia y los conflictos.

La trilogía paz-violencia-humanidad ha sido una constante en el mundo. Como ya se mencionó, en un primer momento, la paz se asoció a la ausencia de guerra. El concepto se fue modificando hasta que se llegó a hablar de un equilibrio entre factores sociales, políticos, culturales y sociales, este balance se rompía a causa de los conflictos bélicos. Pero no ha de buscarse la contraposición de la paz en la guerra, sino en la violencia, de manera que cualquier definición de lo que sea entendido por paz implique la reducción de todo tipo de violencia, la directa (física, verbal o psicológica), la estructural y la cultural.

Para Johan Galtung (Fisas, 1998), la paz existe de dos formas: negativa, definida como ausencia de guerra y de violencia personal; y paz positiva, que se da cuando hay ausencia de violencia estructural.

El cuadro (6) siguiente, explica más a fondo la concepción de paz y violencia desde la perspectiva de Galtung:

**Cuadro 6.** Concepción de paz y violencia de Johan Galtung



Fuente. Fisas, 1987: 73

Este concepto se siguió subdividiendo, de tal forma que la tipología de paz se extendió a nociones más específicas como la paz feminista, que trata de la abolición de la violencia de género a nivel macro y micro; o la paz como holística-gaia, que es un enfoque de paz con el medio ambiente; la paz holística interna y externa que incluye lo espiritual y el estar bien con uno mismo. A fin de cuentas, todas ellas se basan en la clasificación de Galtung (negativa, positiva) y en la tipología de las violencias (directa, estructural y cultural).

Para concebir su idea de paz, Galtung se dio a la tarea de conjuntar visiones occidentales y orientales de la misma: “el *shalom* hebreo (paz con Dios), *Salaam* árabe (vinculación con Alá), *pax romana* (orden y autoridad), *eirene* griego, *shanti* y *ahimsa* hindú, *ho p’ing* y *p’ing ho* chinos, y los conceptos *heiwa* y *chowa* japoneses (armonía)” (Fisas, 1987: 71); y se dio cuenta que en occidente la paz se refería en su mayoría a una orientación hacia afuera del individuo, mientras que en oriente está relacionada con aspectos interiores.

La idea predominante sobre paz tiene su fundamento en la *pax romana*, que alude al orden y la autoridad (Fisas, 1987: 72). La paz entendida desde esta óptica tiene un sentido negativo en tanto implica “*pactum*” y “*absentia belli*”. En este caso hace pensar que hay a quienes conviene que este concepto siga siendo el predominante,

ya que sirve a los que están interesados en el *status quo* interno, y al mismo tiempo, en la libre circulación de bienes y servicios al exterior (Galtung en Fisas, 1987).

Del mismo modo, según Tortosa (2001), en el sentido gandhiano la paz trata de hacer énfasis en los fines comunes y compatibles, hablaríamos entonces de una paz estructural donde la justicia, equidad y la lucha contra la desigualdad extrema sean los valores desde los cuales se parte. En este sentido la paz se fundamenta en el respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; así como en la comprensión, tolerancia y amistad entre naciones, grupos y religiones.

El planteamiento de Galtung está muy vinculado a la idea de la violencia estructural y a los mecanismos de violencia que sirven al imperialismo. Es decir, que la paz va más lejos que solamente la ausencia de guerra y se relaciona con los mecanismos de dominación.

Ahora bien, la investigación y los estudios para la paz destacan sobre otras disciplinas o ciencias sociales por su sensibilidad a las condiciones contextuales (Tortosa, 2001), e implican, más allá del trabajo documental, una práctica. Esta, en su sentido negativo, puede ser vista como las acciones en pro de una reducción de la violencia directa, así como de la ofensa a las necesidades humanas y del sufrimiento. En su sentido positivo se trata de la reducción de la violencia estructural y cultural (Fisas, 1998). Es decir, que la práctica de los estudios e investigación para la paz es la creación de paz.

La construcción de la paz inicia como la idea de un mundo nuevo en la mente de los seres humanos, y se llega a ella en la medida en que logremos, como sociedad y grupos, transformar los conflictos de manera positiva, creativa y por cauces y medios pacíficos, en cooperación y reconocimiento de los oponentes. En este caso, el diálogo es un elemento de vital importancia.

Una manera de mover el conflicto hacia la paz es la *transformación y trascendencia* que giran entorno a la *reconstrucción, reconciliación y resolución*. Esta última no quiere decir la creación de algo nuevo sobre lo que ya está, sino en recalcar las capacidades y habilidades de los actores del conflicto que puedan brindar un mutuo

entendimiento, y que son olvidadas durante la incompatibilidad de intereses. De esta manera los conflictos se convierten en retos que brindan la posibilidad de crear oportunidades positivas. Para lograr la *trascendencia* del conflicto y *transformarlo*, es necesario promover ideas basadas en la empatía y en la no-violencia. Recordemos que la violencia deja huella y genera traumas, una forma de superarlos, tanto para la víctima como para el autor, es posibilitar la (re)construcción de las relaciones en caso de individuos, o bien, del tejido social, en el caso de la sociedad en general.

Las teorías de sistemas (Fisas, 1998) hacen hincapié en que no es posible beneficiar a más elementos de un sistema sin afectar a otros. Siguiendo este principio, podemos decir que a mayor paz le corresponde menor violencia, de forma que al construir paz reduzcamos las expresiones de violencia. Así pues, la perspectiva de paz busca avanzar en la mejora de la condición humana, desde en el aspecto social, hasta el individual, pasando por el cultural, económico, político, etc.

Si entendemos por paz una situación, estado de las cosas u orden que se caracteriza por un elevado grado de justicia y una mínima expresión de la violencia; se apela a otros conceptos intrínsecamente relacionados como las necesidades básicas y el desarrollo. De hecho, en su sentido amplio la paz implica la ausencia de violencia directa y estructural, lo que supone la realización y satisfacción de las necesidades básicas (Galtung, en Calderón, 2009) de supervivencia, bienestar, identidad y libertad, para todos; por ende, paz es igual a desarrollo.

Como sinónimo de desarrollo, la paz debe estar orientada a la erradicación del sufrimiento humano, partiendo de esas necesidades básicas; del mismo modo que debe buscar un equilibrio entre la naturaleza y el hombre (Calderón, 2009). Por esto, "la verdadera paz exige una reestructuración del sistema" (Fisas, 1987: 68), dado que ciertas estructuras sociales propician en mayor medida la violencia, el sufrimiento e insatisfacción de necesidades, sobre la paz. El desarrollo se debe orientar a la satisfacción de esas necesidades desde el interior del propio país.

También se puede ver a la paz como la conjunción de las 4D's: desarrollo, derechos humanos, democracia y desarme. La ausencia de cualquiera de estas "D" es un factor de violencia, por lo cual, para construir paz es necesario el fortalecimiento de esos factores. Así pues, se puede concluir que la paz "es el despliegue de la vida que se desarrolla en un contexto y condiciones de desafío permanente, dado que no se puede negar la existencia del negativo" (Calderón, 2009: 66). Regresando un poco a Galtung, encontramos tanto la paz en su sentido positivo, como en su sentido negativo.

La paz positiva, sinónimo de justicia social (Cuadro 6) posee un sentido de armonía y satisfacción de necesidades básicas, y es aquella donde no existe violencia alguna. Si algún día el mundo llegara a ella, estaríamos ante una integración humana, o bien, una integración social completa donde sería imperante la justicia social.

Por el otro lado, hablar de paz en su sentido negativo, implica un contexto en donde no existe la guerra ni conflicto armados; sin embargo, están presentes alguno o varios de los tipos de violencia (directa, estructural y cultural), y es tratada como sinónimo de injusticia social. Es esta, en la que profundizaremos más adelante.

Finalmente, si la paz busca erradicar todo tipo de violencia, una paz completa sería entonces la suma entre paz directa, paz estructural y paz cultural. Así pues, entender que hablar de paz es hacerlo del presente, de la realidad que vivimos y de la violencia que experimentamos a cada momento, nos lleva a buscar alternativas y estrategias que nos guíen a la paz y nos permitan crear un futuro diferente y mejor.

#### 2.3.4. Violencia estructural

La violencia en general es una afrenta a las necesidades básicas humanas de "bienestar, supervivencia, identidad y libertad" (Calderón, 2009: 65). A pesar de ello, existen tipos de violencia menos visibles y que, algunas veces, se dan por sentado.

[...] cuando la sociedad sitúa cientos de proletarios en una posición en la que de forma inevitable se encontrarán con una muerte prematura e inevitable (...), cuando priva a miles de personas de la satisfacción de las necesidades vitales, situándolos en condiciones en las que no es posible vivir –obligándolos, a través de la fuerza de

la ley, a permanecer en esas condiciones hasta que la muerte sea la consecuencia inevitable—, la sociedad sabe que esos miles de víctimas perecerán y aun así permite que esas condiciones se mantengan, este acto es un asesinato con tanta rotundidad como lo es el acto individual, asesinato disfrazado e intencionado contra el que nadie puede defenderse por sí mismo (...) porque nadie ve al asesino, porque la muerte de la víctima parece natural en tanto que el delito es más por omisión que por comisión. Pero asesinato al fin y al cabo. (Engels, referido en La Parra, 2003: 59-60).

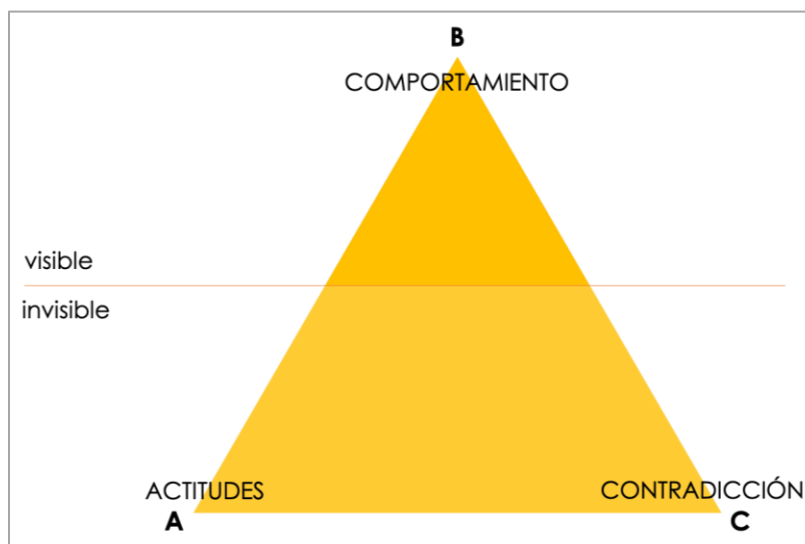
El párrafo anterior nos habla de la existencia de una forma de violencia invisible, más difícil de visualizar que la violencia directa, dónde no es sencillo identificar al agresor, ni conocer a las víctimas. Esta forma de violencia es denominada violencia estructural. Otras formas de hablar de ella son como violencia sistémica, ocultada, indirecta o institucional; aunque cada una de ellas tiene características específicas, en la mayoría de los casos pueden verse como sinónimos.

Introducido a partir de la década de los 70's por Johan Galtung (Tortosa, 2001), la violencia estructural es un término establecido para poder atender las formas menos visibles de la violencia. Está construido de forma que apela a las condiciones que reflejan la violencia incrustada en las estructuras sociales y que posibilitan y perpetúan la explotación y desigualdad. Así pues, son los procesos de estructuración social los que le dan el nombre; desde los que se producen a escala sistema-mundo, hasta las interacciones individuales.

Según C. A. J. Coady en *Oxford Companion to Philosophy* (citado en La Parra, 2003: 61), define a la violencia estructural como aquella que:

[...] implica una ampliación semántica de la palabra violencia, cuyo objetivo es mostrar que su amenaza está presente de manera institucional incluso cuando no hay violencia en el sentido literal o "amplio". La violencia estructural no involucra a actores que infligen daño mediante las fuerzas, sino que es equivalente a injusticia social.

De manera más simple puede ser pensado como una "zona gris" (Galtung en Fisas, 1987: 27), o bien, espacios de no-guerra/ no-paz. En ellos hay una falta de satisfacción de las necesidades humanas básicas, así como una desigualdad en cuanto al acceso a los recursos, tanto materiales como inmateriales.

**Cuadro 7.** Triángulo del conflicto, lo visible e invisible

Fuente. Elaboración propia con base en Galtung (Calderón, 2009)

Retomando el triángulo del conflicto (cuadro 7), en lo sistémico o estructural ni 'A' ni 'C' están presentes en la consciencia sino en el subconsciente, resultando solo evidente 'B'. Esta situación es caracterizada por la falta de objetivos, así como de sentimientos nítidos porque no se han entendido bien la idea entre el ser y el deber ser (Calderón, 2009). Se evidencia entonces que la violencia estructural opera en el área de lo invisible e inconsciente. Por lo mismo, es una forma de violencia menos directa y más difícil de identificar.

De acuerdo con Weigert (1999 recuperado en La Parra, 2003: 70) la violencia estructural refiere al "daño potencialmente evitable en el que a pesar de que no existe un actor identificable que provoca la violencia, éste es explicable a partir de estructuras sociales que producen distribuciones inequitativas del poder y de los recursos". Entonces, en ella, no es posible visualizar al agresor o conocer a la víctima, más complicado aún es conocer los mecanismos que la originan y la explican. Curiosamente, aunque no es posible reconocer fácilmente a las partes; sí existe una clara identificación de las consecuencias de este tipo de violencia, tales como la pobreza o exclusión. En todo caso podríamos llamar agente de la violencia o agresor a la estructura social, pero no existe una clara identificación de un ente en específico.

De lo anterior podemos rescatar que de manera específica las necesidades vitales son afectadas de la siguiente manera:

**Tabla 1.** Afectación de las necesidades básicas por la violencia estructural

<b>NECESIDAD</b>	<b>AFECTACIÓN POR LA VIOLENCIA</b>
<b>Supervivencia</b>	Explotación en el sentido de “matar de hambre”
<b>Bienestar</b>	Explotación (mantener a la población en situación de debilidad permanente)
<b>Identidad</b>	Penetración Segmentación
<b>Libertad</b>	Marginación Fragmentación

Fuente. Calderón, 2009. Elaboración propia

Por tanto, es aplicable para explicar las situaciones en las que se produce daño a la satisfacción de las necesidades vitales, esto, como resultado de los procesos sociales de estratificación (La Parra, 2003). Por ello se dice que está anclada a los procesos socio-estructurales, dado que se refiere a situaciones dentro de la estructura social que propician que exista dominio y desigualdad social, los cuales limitan el desarrollo de las capacidades de la parte dominada. Ahora bien, el daño al que se refiere se ha tomado en términos de vida, pero se puede hablar también en términos de privación de la libertad, aculturación, etc.

Puede remitirnos a un conflicto entre grupos –dos o más–, caracterizados en términos de raza, género, nacionalidad, etnia, edad, clase, o alguna otra. En este, el acceso a los recursos es resuelto por medio del sistema en favor de una de las partes y en perjuicio de la otra.

Con base en lo anterior, entendemos que la violencia estructural está sostenida por un serio aparato policial y funciona tanto a nivel nacional como internacional. Así, es aplicable a situaciones en las que, dada la desigualdad, un grupo tiene acceso a los recursos, mientras el otro no tiene los recursos suficientes para desarrollarse adecuadamente, viendo limitada la satisfacción de sus necesidades. Además, “no es vista ni expuesta, sino que incluso es negada sistemáticamente por los que la llevan a cabo” (Tortosa, 2001: 37). De hecho, sin que necesariamente exista alguna forma de violencia directa (Galtung en La Parra, 2003), tiene efectos negativos en las oportunidades de bienestar, supervivencia, identidad y libertad, constituyendo

un motivo por el cual gran parte de la población del mundo es incapaz de satisfacer sus necesidades humanas vitales.

Este tipo de violencia puede explicarse y ser de naturaleza económica, política, militar, cultural, comunicativa, o varias de las anteriores. A menudo, viene de la violencia directa del pasado, de conquistas o represión que han permanecido hasta nuestros días. Su nivel de expresión depende del nivel de violencia cultural que glorifica el uso de la violencia y no permite ver salidas no violentas al conflicto. (Galtung en Fisas, 1998:28).

La pobreza, injusticia social o desigualdad no son solamente resultado de dinámicas económicas, sino también se explican a partir de la opresión política, con el uso de mecanismos como discriminación institucional o legislación excluyente. Al utilizar el término violencia, nos situamos en el campo semántico del poder y se introducen los mecanismos de ejercicio de poder como los causantes de la insatisfacción y privación de las necesidades básicas. Por el contrario, al hablar de desigualdad social, se abre la ventana a que se argumente que las causas de ella son únicamente de índole económica y que por ende las desigualdades son funcionales en la medida en que funcionan de motivador a los seres humanos.

Al calificar ciertas situaciones como violencia se descarta la posibilidad de legitimar la desigualdad en la satisfacción de necesidades, de esta manera

el término violencia estructural sirve por tanto para recordar que la eficiencia se produce en cualquier caso a costa de una forma de reparto que es sistemáticamente desfavorable para algunas de las partes, que esto es conflictivo y que existen motivos para pensar que la situación es impuesta por los ganadores y no es deseada por los perdedores. (La Parra, 2003: 63).

El acto violento en concreto no es la relación predominante, sino el uso de mecanismos diferentes, los cuales producen reparto, acceso o posibilidad del uso de los recursos desfavorable para el grupo en una posición de debilidad. "Existen grupos sociales que se benefician de una dinámica de incremento de la desigualdad con o sin apoyo del aparato institucional del Estado o del poder económico y la caída resultante en las condiciones de vida ..." (La Parra, 2003: 69). Grupos que detentan el control de los procesos y de los recursos, ya sea comercial, financiero, industrial, armado o todos ellos. Cabe mencionar que, si existen altos niveles de violencia

estructural, la violencia represiva suele ser un mecanismo utilizado y necesario para mantener la estructura de poder.

En 1971 Johan Galtung desarrolló la teoría estructural sobre el imperialismo que señala la existencia de dos tipos de violencia estructural:

- ♣ VERTICAL: Ejemplos de ella son la represión política, la explotación económica y la alienación cultural; y se violan las necesidades de libertad, bienestar e identidad respectivamente.
- ♣ HORIZONTAL: En esta se separa a la gente que quiere vivir junta y se junta a la gente que quiere vivir separada. Aquí se viola la necesidad de identidad.

Cuando no se satisfacen las necesidades básicas, una o más, se produce la desintegración humana y una ruptura en el tejido social porque no se puede vivir en paz mientras un solo ser humano no tenga satisfechas dichas necesidades. No obstante, identificar las situaciones de violencia estructural es un trabajo complejo de investigación sujeto a procesos interpretativos.

#### 2.3.4.1. Desigualdad y exclusión

Dos aspectos en los cuales centraremos la atención, que son consecuencia de la violencia estructural, son el de la desigualdad y la exclusión. La primera es entendida como aquella que “marca diferencias entre los seres humanos que se consideran injustas y evitables” (Penalva, 2008). La exclusión se refiere a “la falta de participación en las relaciones sociales en las que se producen los bienes necesarios para la satisfacción de las necesidades humanas” (Paugam, citado en Penalva, 2008)

El factor común en ambas son la insatisfacción de las necesidades básicas. Por un lado, no se tiene un acceso igualitario a los recursos para la satisfacción de dichas necesidades; y por el otro, ese impedimento se vuelve una diferencia que promueve el rechazo, o bien, la exclusión del grupo social. Ello inhibe el desarrollo del potencial de los seres humanos que lo sufren. Se produce entonces un círculo vicioso, ya que mientras haya desigualdad habrá exclusión y viceversa.

Así, se conforman relaciones sociales asimétricas, donde unos tienen acceso a recursos, necesidades vitales cubiertas y protegidas su libertad, igualdad, seguridad y propiedad; mientras otros no.

### 2.3.5. Paz Negativa

La paz negativa se trata de la ausencia de guerra. Es decir, en una situación de paz negativa, no existe conflicto bélico alguno, sin embargo, se presentan las violencias, sobre todo la violencia estructural. Por ello, aunque pareciera que se existe en una sociedad armoniosa, es una armonía que depende de la perduración del sistema social que afecta a unos y beneficia a otros. Además de que es una violencia justificada que se legitima (violencia cultural) por diferentes medios.

#### 2.3.5.1. La guerra

De acuerdo con Fisas (1998: 45) "la violencia tiene un carácter instrumental que tiene su mayor aplicación en las guerras". Es de esta forma que las armas se vuelven instrumentos que se utilizan como medio, incluso para "hacer las paces", como venimos diciendo desde el inicio, esto tiene sentido desde que la paz se visualizó como subordinada a la guerra

La guerra se ha considerado una aventura interesante, instrumento útil y procedimiento legítimo y apropiado, característica de nuestra existencia, de la condición humana, para la cual hemos de estar preparados. No obstante, es una invención social asentada en nuestro pensamiento, un fenómeno específicamente humano que no se encuentra en los demás animales, y que como fenómeno social no tiene un carácter ineluctable y es evitable. De hecho, la polemología<sup>9</sup> la estudia como una enfermedad, con la posibilidad de tratamiento preventivo y remedio.

Anteriormente se abordó el estudio del conflicto, la guerra es, de hecho, una manera de transformar el conflicto, en la cual interactúan factores belígenos, por lo que es una regulación que se caracteriza por hacerlo mediante el uso de la violencia a gran escala. La guerra es entendida como: "a lethal conflict among organized, armed and

---

<sup>9</sup> Ciencia que estudia la guerra.

opposed social groups –is a cross-cultural universal and presents an ending puzzle in world politics"<sup>10</sup> (Gioffo-Revilla, 1996). Entonces, son actos en los que predominan la irracionalidad y la destrucción, y a pesar de ello, suelen actuar como un elemento “agrupador” y reunificador de elementos (sociales) con tendencia a separarse.

LORANOW<sup>11</sup> define a la guerra como:

A war (a "war event") is an occurrence of purposive and lethal violence among two or more social groups pursuing conflicting political goals that results in fatalities, with at least one belligerent group organized under the command of authoritative leadership"<sup>12</sup> (Gioffo-Revilla, 1996: 8)

Se ha convertido en “una institución cultural y como tal, tiene periodos en los que se da y periodos en los que no se da” (Tortosa, 2001: 25). Además también se encuentra dentro de la lógica del sistema mundial capitalista, esto es: si se fabrica un producto (industria armamentística), es para usarse. Ello implica que tiene un papel importante en el sector económico y social; de hecho, las crisis económicas se resolvían en conflictos armados a escala mundial.

También tiene que ver con la escalada política, como una cuestión de hegemonía, dado que el incremento en los gastos militares para las naciones es el resultado de su buena economía además de la mejora en su tecnología militar. Entonces el incremento de la escalada armamentística a nivel mundial es una de las consecuencias de las guerras.

---

<sup>10</sup> “Un conflicto letal entre grupos sociales organizados, armados y opuestos. Es universal e intercultural y se presenta como un rompecabezan dentro de la política mundial.

<sup>11</sup> El Long Range Analysis of War (LORANOW) es un proyecto fundado por la Universidad de Colorado, la Fundación para la Resolución del Conflicto de William y Flora Hewlett, y otras. Es una investigación para conocer los orígenes y antecedentes de la guerra y su evolución política.

<sup>12</sup> “Un guerra (un “conflicto bélico”) es una ocurrencia de violencia letal intencionada entre dos o más grupos sociales que persiguen objetivos políticos conflictivos y que resultan en muertes, con al menos un grupo beligerante organizado bajo el mando de un liderazgo autoritario”.

Según Tortosa (2001: 81) los conflictos armados de acuerdo al motivo por el que se dan, son:

- **Sobre el acceso a recursos.** Se refiere al acceso a bienes y recursos
- **Al tipo de sistema o acceso al gobierno.** Se trata de cambiar el sistema mediante la toma de poder, para lo cual ocupan territorios que pretenden propios y, con la financiación del narcotráfico, defienden su derecho a la justicia.
- **Sobre territorios.** Este litigio se refiere a quién va a tener el derecho de mandar en tal o cual territorio. Usualmente estos son conflictos locales, originados localmente y (mal)gestionados localmente.

Para Fisas (1998) casi siempre detrás de la realización de una guerra hay un “deber moral”, lo que la dibuja como “justa” e inclusive como un “derecho” a ella en pro de la defensa de algún mal que se produce en inocentes indefensos. El *deber moral* se da con los siguientes criterios (Fisas, 1998):

1. Perseguir una causa justa
2. Intención real de vencer al mal, no esperar la gloria ni otras ganancias.
3. Debe seguir el criterio de proporcionalidad: 1) utilizar simplemente la fuerza necesaria 2) no puede haber otra forma de enfrentarse al mal 3) expectativa razonable sobre producir más bien que mal.
4. Debe ser declarada por una autoridad política que ordene y controle el uso de la violencia.

De acuerdo con Tortosa (2001: 78-79) son cuatro las características generales de los conflictos actuales:

1. **Conflictos armados intra-estatales, entre estados.** Entre 1945 y 1968 los conflictos internos eran menos que los internacionales, un cambio atribuible a la entrada de una fase de contracción en el ciclo económico mundial y al

cambio de coyuntura económica, sobre la cual se han dado los efectos violentógenos de determinadas políticas favorecidas.

2. **Financiación.** Se basa en la lógica del enemigo de mi enemigo es mi amigo. El dinero, equipo y asesores fluían de cada uno de los bloques hacia los “subversivos” del otro bloque antes que el enfrentamiento era político. Ahora que se volvió ideológico, se buscan nuevas fuentes de financiación como extorsión, secuestro, bandidaje y, por supuesto, acceso a materias primas (petróleo) o bienes de alta rentabilidad (diamantes) o de fuerte demanda (drogas) con los que pagar las armas, los equipos y asesores.
3. **Terrorismo internacional.** Este factor tiene que ver con los “nuevos ejércitos” de los países ricos, que son mucho más tecnificados y agresivos. Son ejércitos dentro del mismo Estado.
4. **Privatización de la violencia legítima.** Los Estados ricos cada vez confían más sus acciones violentas a ejércitos privados de cuyas actuaciones los gobiernos se pueden deslindar y quitar responsabilidad.

Otros factores para considerar en los conflictos armados (Tortosa, 2001: 84-85) son:

1. **Antecedentes.** Se trata de la raíz, inicio u origen del conflicto. Son importantes, pero no son un buen instrumento para procurar superar la violencia.
2. **Élites locales.** En estos contextos se analizan los hábitos y papel de las élites, así como su apego al poder y tendencia al conservadurismo. De igual modo, como cada caso difiere uno de otro, se analizan las peculiaridades de cada país, de su historia y estructura social y política.
3. **Presencia extranjera.** Es casi imposible encontrar un conflicto intra-estatal sin ningún tipo de intervención extranjera ya sea política, económica o militar.

Hay ciertos criterios de actuación que se deben de seguir durante la guerra (Fisas, 1998):

1. **Principio de discriminación:** no debe herirse a inocentes (no combatientes o civiles).
2. **Ampliación del criterio de proporcionalidad** como el principio de doble efecto: se ha de producir el mal suficiente para que triunfe el bien.

Así, para justificar la guerra,

“se mitifica la fuerza, se glorifica el sacrificio y la muerte (de los jóvenes, por supuesto, no de los planificadores), se acepta la obediencia ciega y se ponen en marcha mecanismos perfectamente conocidos para provocar fanatismos y deberes patrios, y suscitar un odio absoluto hacia el adversario, depositario ya de todos los males, hasta el extremo de negarle su condición de humano y así poder matarlo sin culpabilidad” (Fisas, 1998: 34).

La guerra moderna pone en juego la utilización institucionalizada de una parte de las características personales tales como la obediencia ciega o el idealismo, y por otra, aptitudes sociales tales como el lenguaje. Entre los rasgos comunes de los conflictos armados se encuentran (Tortosa, 2001: 85):

1. Conflictos con fronteras y bandos difusos. Sus diferencias están muy difuminadas
2. Guerra sucia. Episodios que van desde el terrorismo de Estado hasta las masacres generalizadas sin más propósito que amedrentar a la población abundan.
3. Víctimas civiles. Los más afectados son las mujeres y los niños.
4. Uso de la cultura como discriminador. Se utiliza a la cultura en tanto lengua, religión, raza, y de más características, para marcar una diferencia entre “nosotros” y “los otros”. Y se utiliza para legitimar, explicar y hasta gestionar un conflicto cuyas raíces son otras que ella.
5. Financiación. Es la forma en que se pagan las armas y municiones, para algunos resulta “rentable” mantener la confrontación de tal manera que se mantenga el acceso a otros recursos como pozos o minas.

6. Conflictos difíciles de resolver. Existen tantos actores, temas y ramificaciones del conflicto que es difícil buscar y hacer las paces.

Las guerras más duras son las que buscan la hegemonía dentro del sistema mundo porque

...no sólo se reduce a la mera constatación de las rivalidades entre superpotencias para decidir quién detenta la hegemonía, sino que se extiende a los cambios en la composición de lo que se puede llamar la elite del poder mundial o, (...) la composición del centro del sistema mundial (Tortosa, 2001: 89)

Prescindir de la guerra como método definitivamente es ir mucho más allá de la desmilitarización y el desarme. Se trata de actuar sí sobre las estructuras, pero también sobre los núcleos de subjetividad, como valores, creencias o temores, entendiendo que es una opción pero no un recurso inevitable, que únicamente existen en la medida en que se presente dentro del cuadro mental de las posibilidades. Aunque seamos el resultado o estemos influenciados por una cultura bélica, eso no es irreversible y, como seres humanos, tenemos el potencial y las posibilidades de cambiar la situación forjando una cultura de paz.

#### 2.3.6. Violencia estructural en los medios de comunicación

Hemos visto a lo largo de la historia del mundo que la información, y con ella los medios de comunicación, se hicieron presentes cada vez con mayor fuerza hasta ser indispensables. En el mundo de hoy, las relaciones sociales se desenvuelven en gran medida en el universo mediático. Los formatos y tecnologías han cambiado, de la misma forma que lo han hecho los contenidos: información, conocimiento, entretenimiento y formación.

Los medios han adquirido una influencia impresionante, y sería hasta imposible abarcar todas sus dimensiones y aspectos; no obstante, esa influencia repercute en el mundo a nivel económico, político y cultural; por ende social, dado que incide en la forma en la que percibimos el mundo. En ese sentido, como se ha dicho anteriormente, desempeñan un papel importante en la conformación de las representaciones ideológicas de la violencia, junto con otras instituciones (como la

familia, la religión, la educación, etc.), que operan a nivel inconsciente y forman parte del proceso de socialización de los individuos siendo “agente de socialización [...] a partir del cual los individuos aprenden a vivir en su sociedad y su cultura e interiorizan valores y normas de comportamiento” (Penalva, 2002 : 395)

La justificación de la violencia en la cultura y las instituciones opera de diferentes formas; en tanto medios de comunicación, algunos mecanismos que legitiman la violencia son los estereotipos, la desinformación y la trivialización de la violencia.

“Si analizamos los contenidos de telediarios, cine, series televisivas, dibujos animados, etc., comprobaremos cómo las imágenes, textos, acontecimientos relatados tratan el hecho de la violencia con mucha mayor frecuencia que otros temas” (Penalva, 2001: 397).

Los dibujos animados están estrechamente relacionados con los videojuegos, por eso la preocupación –dado que las últimas generaciones han crecido con estos contenidos y discursos–, es el efecto de ellos en el proceso de socialización. La globalización ha permitido que todos tengamos acceso a los diferentes medios, los individuos se identifican en lo que ven, lo que a la vez se vuelve una fuente de inspiración, por lo tanto un modelo de conducta e imitación.

En relación a lo anterior, los medios, se esfuerzan porque el espectador se sienta identificado con sus contenidos, es decir, con ciertos personajes, reales o de ficción, e imita su conducta. Claro está que no habrá una imitación de manera automática. El individuo mide las consecuencias –sociales y personales– de su actuar, pero hay ciertos recursos persuasivos, que pueden o no ser mediáticos, que ayudan a que una conducta se vuelva aceptable. Es de esta manera que se justifica la violencia desde por las tendencias de los medios a la deshumanización y demonización de las víctimas, hasta los estereotipos sociales sobre los grupos vulnerables y la fuerza de la autoridad.

El modelo actual de entretenimiento implica una dramatización y escenificación de la violencia en todos los contenidos y géneros mediáticos. Se ha demostrado que la espectacularidad en la dramatización de la violencia incrementa los ingresos, o sea, la violencia vende. En lo que refiere a ello, cabe mencionar que la guerra genera

mucho seguimiento por parte de los medios y, de hecho, en los conflictos armados, la propaganda bélica sirve para legitimar la violencia. Además de que es, obviamente, más mediático que un evento de paz.

#### 2.4. Animación estadounidense comercial

Definir el objeto de estudio de manera conceptual es importante para identificar claramente a qué nos referimos, y entender la importancia y razón por la cual fueron elegidos los casos de estudio específicos.

##### 2.4.1. Conceptualizando al cine de animación

“Yo no estoy loco –decía el Gato de Cheshire en *Alicia en el país de las maravillas* de 1951–, mi realidad es diferente a la tuya”. Y es que, aunque en un principio parece una idea disparatada, la vida, sentimientos, pensamientos y formas de ver al mundo son distintas para todos y cada uno de nosotros. Así, no será la misma concepción la que tendrá un escultor sobre arte, a la que tendrá un comerciante por ejemplo, o un estudiante de ingeniería. Lo que es más, será distinta la manera en que percibe el arte un pintor de la antigua grecia a un pintor vanguardista. La animación tiene una relación con el arte visual en el sentido que resulta ser algo similar a una subfamilia. Aludiendo a ello, la animación puede ser definida como “todo lo que los hombres, en distintos períodos históricos, han llamado *animación*” (Bendazzi, 2004: 1).

Hace ya algunos años, entre 1895 y 1910, el término *animated* se aplicaba a lo que ahora llamamos '*live action*', 'cine de imagen real' o 'cine de acción viva'. Fue hasta 1920 con la publicación del primer libro de animación *Animated Cartoons. How They are Made, Their Origin and Development* de Edwin George Lutz, que se oficializó el término *dibujo animado*<sup>13</sup> y se le llamó '*motion picture*' o '*moving picture*' al *live action*. Anteriormente los trabajos de animación se conocían solamente como trabajos experimentales.

---

<sup>13</sup> *Animated Cartoon* en el texto original

La Asociación Internacional del Cine de Animación (ASIFA) (citado en Rodríguez, 2007: 28) definía animación como:

Toda creación cinematográfica realizada imagen por imagen. Se diferencia del cine de toma directa por el hecho de proceder de una fuente mecánica generada por medios fotográficos, parte de la creación en estudio de los objetos que serán proyectados en la pantalla. El cine de animación crea imágenes por medios diferentes al registro automático. Los hechos que aparecen en el cine de animación tienen lugar por primera vez cuando son proyectados en la pantalla.

Cabe mencionar una interesante discusión que se ha dado a lo largo del tiempo dentro de la industria. Se ha insistido en catalogar a los dibujos animados como uno de los "géneros" cinematográficos, similar al *western*, *thriller* o comedia. Sin embargo, no se puede llamar género a la animación, ya lo dice Bendazzi "un 'género sólo tiene razón de ser dentro de un lenguaje" (2004: 4), y la animación posee su propia lingüística por lo cual en él caben y existen muchos de los géneros. Es más similar a una técnica de realización, y hasta podríamos atrevernos a decir que la animación en un cine en sí mismo, paralelo y hermano del *live action*.

Basándose en el principio de la persistencia retineana nace el cine en los últimos 20 años del siglo XIX, la velocidad de las proyecciones variaba entre las 16-18 imágenes por segundo, presentadas en secuencia para dar la sensación de movimiento. Al momento en que se estandarizó la velocidad de proyección se posibilitó la realización de trucos al momento de la toma de fotografía y de la filación misma. Lo que hoy llamamos *stop-motion*, una técnica de disparar fotogramas uno por uno y, en lugar de movimiento continuo, cambiar la posición del objeto durante la pausa entre disparos, era una de esas licencias, que permitió el desarrollo de un lenguaje. Mismo lenguaje que comparte características con el lenguaje del cine de acción viva.

*Animación* como sustantivo fue inicialmente utilizado por los especialistas franceses de los 50's al verse consolidado el movimiento cultural internacional entre París y Cannes. Este movimiento reivindicaba el lenguaje específico de la animación y se oponía a la hegemonía de las fórmulas impuestas por los grandes estudios,

especialmente de Walt Disney con el cortometraje *Steamboat Willie* de 1928, y más aún en 1937 con *Blanca Nieves*.

Es a raíz de este movimiento que nace la ASIFA<sup>14</sup>. Es una especie de Naciones Unidas de cineastas, realizadores y estudiosos del sector cuya constitución fijó en su preámbulo la primera definición oficial de animación, a saber: “el cine de animación crea los hechos por medio de instrumentos diferentes de los del registro automático. En los films de animación los hechos tienen lugar por primera vez en la pantalla” (Bendazzi, 2004: 3)

Para Jaume Duran (2008: 7), por cine de animación “[...] tradicionalmente entendemos, que agrupa los filmes creados gracias a la técnica de grabación de la imagen por imagen, y que su esencia se sitúa dentro de la capacidad de dar vida a cualquier cosa que esté inanimada”.

Al respecto, animación deriva del vocablo latín *anima* que se refiere a ‘alma’ o ‘espíritu’. El verbo animar, entonces, literalmente significa “dar vida a”, o “dotar de alma”. En esencia se trata de atribuir más allá del movimiento, un alma a objetos, figuras y formas que de otra manera estarían inertes (Bendazzi, 2004). Hablar de un ‘alma’ implica dar al objeto una personalidad o carácter. Como ya fue mencionado en el primer capítulo, fue Windsor McCay con *Gertie the dinosaur* quien por primera vez le da personalidad al personaje, por lo que es un parteaguas en el sector.

En el caso del cine animado es más complicada la identificación emotiva del espectador porque están ante imágenes irreales. Si bien el cine de acción viva es ficcionado, la acción en pantalla es realizada por personas y ambientes que son familiares al público, mientras en la animación se encuentran en pantalla imágenes dibujadas, modeladas, pintadas o creadas con técnicas digitales.

Dentro del sector audiovisual se puede decir que la animación es exquisitamente audiovisual en tanto su lenguaje, aquél que además es considerado el más audiovisual de los lenguajes audiovisuales. La base de la animación, para dar

---

<sup>14</sup> Originalmente *Association Internationale du Film d'Animation*

personalidad a los objetos inertes, es crear una coreografía de las formas presentadas. Para ello, se combina con la música; un elemento fundamental en cualquier película animada será siempre la banda sonora. Figuras, formas y personajes de las cintas animadas tienen una estrecha relación con la música y todo tipo de sonido. Es una sinestesia tal que le dota de potencia y significado a lo que vemos en pantalla.

En conclusión la animación subsiste como un lenguaje propio, forma autónoma con un rol y espacio propios; que, como cualquier actividad humana relevante, tiene su espacio y tiempo. Regresando a la primera definición, se trata de lo que el hombre en cierto espacio-tiempo histórico ha llamado animación.

#### 2.4.2. Nacionalidad y país de origen de un film

Las películas que vemos son productos finalizados que conjuntan varias artes y lenguajes para articularse. Igualmente, los equipos tras su creación van desde la fotografía, dirección y edición, hasta el guion y la producción. Así como todas las personas pertenecen a distintas áreas, también son de diferentes nacionalidades.

Lo anterior es importante porque las películas, al igual que las personas que participan en su realización, poseen nacionalidad y país de origen. Estos conceptos parecieran ser similares pero no son siempre iguales.

De acuerdo con David Mullich (2018) la nacionalidad de una película se determina por la ubicación de la compañía productora que, valga la redundancia, la produce. Así, aunque una película sea enteramente filmada en Inglaterra, con actores alemanes y un director polaco, si la casa productora que la financia está ubicada en Estados Unidos, la película será considerada americana. De tal forma que por ejemplo, en España, de acuerdo con el Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA), son considerados largometraes con nacionalidad española "las películas cinematográficas y obras audiovisuales realizadas por una empresa de producción española, o de otro Estado miembro de la Unión Europea establecida en España" (2018).

Por el otro lado, para determinar el país de origen tienen que ver también otros factores. Según la Federación Internacional de Archivos Fílmicos (FIAF— por sus siglas en inglés), se define como país de origen también al lugar donde está ubicada la compañía productora, pero difiere porque las definiciones varían de acuerdo a las legislaciones internas de cada país en cuanto a su industria cinematográfica, lo que incluye tratados en cuanto a impuestos, distribución, regulaciones publicitarias, etc. De esta forma, un producto audiovisual puede tener uno o varios países de origen conforme lo dicten las jurisdicciones vigentes. Esta clasificación tiene que ver más con la protección de la propiedad intelectual y los derechos de autor.

En nuestro país, la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía expide un Certificado de origen a todas las obras cinematográficas de producción nacional siempre y cuando cumplan con los siguientes requisitos (RTC, 2018):

1. Ser realizadas por personas físicas o morales mexicanas; o,
2. Haberse realizado en el marco de acuerdos y tratados internacionales o convenios de coproducción del gobierno mexicano con otros países u organismos internacionales.

Entonces, la nacionalidad, es definida por el origen y ubicación de la casa productora que financie el producto audiovisual.

#### 2.4.3. Distinciones entre cine comercial y cine independiente

Ya hemos hablado del cine como lenguaje y por tanto como transmisor de mensajes. Se trata de un medio para dar a conocer una idea, sentimiento o historia. Aún así, hay distinciones entre “tipos de cine”, hablando del cine comercial y el independiente. Se dice que el cine independiente tiene calidad en el contenido y en la historia que cuenta, mientras el cine comercial carece de ella y solo son efectos especiales.

La verdad es que todo tiene que ver con los presupuestos. Con el cambio tecnológico se tuvo acceso a más y mejores herramientas para hacer películas, entre ellas están los efectos especiales (Fx). Así se explotó el concepto de cine comercial, aquel que haciendo uso de la tecnología ofreció historias llenas de

frenéticas escenas de acción con un montón de Fx que tenían el único propósito de captar la atención del espectador, dejando de lado la historia que terminaba siendo trivial. Por la otra parte, el cine independiente centra sus esfuerzos en los detalles y en la calidad de la historia para transmitir ideas, y tiene un presupuesto muy bajo.

Las películas comerciales son aquellas con altos presupuestos, una financiación monetaria exhuberante para su realización, de distribución masiva, y por lo general buscan un beneficio económico positivo, una ganancia. Para ello utilizan efectos especiales y actores famosos, y su objetivo más allá del mensaje que se transmita, es por una parte lucrativo y por la otra, entretener al público. Además son usualmente financiadas por grandes casas productoras de renombre. Por el contrario, las películas independientes cuentan con mucho menor capital, y su bajo presupuesto se refleja en las productoras que no son reconocidas como las del cine comercial.

#### 2.4.4. Hacia una definición de Cine de Animación Estadounidense Comercial

Hemos dicho que la animación se refiere a dotar de un alma a un objeto inanimado, lo que implica darle personalidad y características hasta cierto punto humanas. Además, la nacionalidad de un filme se determina de acuerdo con la ubicación de la casa productora que lo financie. Y su carácter de comercial se define por el presupuesto y financiación que da una gran productora para su realización, así como una distribución masiva.

Entonces, entendemos como Cine de Animación Estadounidense Comercial a aquel hecho por grandes casas productoras radicadas en los Estados Unidos y con altas recaudaciones debido a la comercialización masiva, y cuyos personajes se basan en objetos inanimados en la vida real pero que en la película tienen vida y una personalidad propia.

“Ningún arte traspasa nuestra consciencia de la misma forma que lo hace el cine, tocando directamente nuestras emociones, profundizando en los oscuros habitáculos de nuestras almas”.

(Ingmar Bergman)

## Capítulo III.

### De relaciones y asociaciones: Análisis

Este capítulo trata del análisis de los objetos de estudio, aplicando los fundamentos conceptuales, así como los contextuales y la metodología que hemos tratado de explicar a lo largo de los capítulos anteriores. Se planteó un análisis discursivo ideológico para, de ahí, pasar a un comparativo entre los resultados de ambos objetos de estudio.

#### 3.1. Metodología

La presente investigación surgió de la necesidad de saber si existe o no violencia en el discurso ideológico del cine de animación estadounidense comercial, de ahí que la problemática que se plantea es identificar si el discurso de este cine tiende en mayor medida hacia la violencia estructural y por ende, hacia una paz negativa.

Para realizar este trabajo de investigación se han hecho una serie de análisis con base en las metodologías de los investigadores Lauro Zavala (2010) y, Francesco Casseti y Federico Di Chio (1991). Se llevó a cabo un análisis ideológico del discurso de cada uno de los largometrajes, que consistió en la observación y descripción de los elementos del lenguaje cinematográfico, a saber: imagen, sonido, montaje, puesta en escena y narración. A partir de ello, se realizó una comparativa entre ambos discursos.

Zavala (2003) propone los elementos para un análisis cinematográfico más general al que añade otros factores de análisis además de los antes mencionados y plantea una serie de cuestionamientos para tener en cuenta; no obstante, dado que solo diseña un panorama general, complementaremos su metodología con la de análisis fílmico de Francesco Casseti y Federico DiChio (1991). Ambas son de carácter lingüístico, de forma que se puede analizar a la película como texto.

De acuerdo con Casseti (1991), la película se debe de-construir, es decir, ver los elementos de manera independiente para después integrarlos nuevamente en un todo que forma el discurso. De la metodología de Zavala (2010) se eligieron los elementos a analizar, mencionados anteriormente: imagen, sonido, montaje, puesta

en escena y narración, mientras que de la metodología de Casseti (1990) se toma el cómo analizar estos elementos.

Es así que, de imagen vamos a revisar los planos, las angulaciones y el color; códigos cinematográficos que describe Casseti (1990).

El sonido lo vamos a revisar por medio del cuestionamiento de Zavala (2003: 24): “¿Cómo se relaciona el sonido con las imágenes?”, tomando los elementos de silencios y los planos sonoros. Es decir, dónde hay sonido y dónde no, y vamos a complementar con la función narrativa de los *ruidos* (Casseti, 1990), tomando el volumen como elemento de análisis.

Para Zavala (2003), el montaje se refiere a cómo se relacionan las imágenes, para lo cual retomaremos a Casseti (1990) con los tipos de nexos. De ahí, vamos a analizar la duración de los planos y su *tipo de asociación*.

La puesta en escena resulta ser un nivel de representación del film (Casseti, 1990), que se refiere a lo contenido en la imagen, o bien, objetos, paisajes, personajes, gestos; es decir, a cómo está construida la imagen. Esta parte del análisis se hará por escena, de forma que se responda a: “¿Cómo es el espacio en donde ocurre la historia?” (Zavala, 2003: 24).

El último elemento, la narración, es un análisis en sí mismo y por lo tanto, no se hará como los otros, sino, la película en conjunto, la historia y su narrativa. Para ello, vamos a identificar a los personajes como rol en su variante de personaje protagonista y personaje antagonista (Casseti, 1990). Igualmente, vamos a describir brevemente los elementos de la estructura mítica (Zavala, 2003: 25). Vamos a determinar cuál es el conflicto del personaje principal e identificar el tema general de la película.

De igual forma, vamos a agregar los diálogos como parte del análisis; aunque entran en el apartado de sonido como un tipo específico de registro sonoro, dada la índole de la presente investigación, tendrán una breve mención que será específica a ciertos momentos, tomándolos como un *micro-discurso* dentro del discurso general, que va a reforzar y/o contradecir lo que los demás elementos muestran en pantalla.

A continuación, se muestran las herramientas utilizadas en el análisis. En este primer cuadro, se hace un análisis de cada fragmento elegido, plano por plano:

**Cuadro 8.** Análisis de elementos cinematográficos

DURACIÓN DE LA ESCENA: \_\_\_\_\_

NÚMERO DE PLANOS: \_\_\_\_\_

No.	Personaje(s)	Descripción	Imagen			Sonido		Montaje	
			Planos	Angulación	Colores	Sonido Si/no	Volumen Alto/medio/bajo	Duración	Asociación

Fuente. Elaboración propia con base en Teorías de análisis del film (Cassetti, 1991; Zavala, 2003)

El segundo cuadro es el de 'puesta en escena', y es información anexa al cuadro anterior, pero es descrito por escena, o bien, el fragmento total que hemos analizado en el cuadro anterior:

**Cuadro 9.** Análisis de puesta en escena

No. Escena	Descripción: hechos	Lugar en el que se lleva a cabo	Participantes	Descripción de elementos: espacio

Fuente. Elaboración propia con base en Teorías de análisis del film (Cassetti, 1991; Zavala, 2003)

Los datos sobre la 'narración' fueron vaciados en el siguiente cuadro, que engloba a la película en general:

**Cuadro 10.** Análisis narrativo

PERSONAJE PRINCIPAL:		
PERSONAJE PROTAGÓNICO:		
PERSONAJE ANTAGÓNICO:		
VILLANO:		
ACTO I		ESCENA/DESCRIPCIÓN
	1.-Mundo ordinario	
	2.-Llamado a la aventura	
	3.-Rechazo de la llamada	
	4.-Encuentro con mentor	

	5.-Cruce del umbral	
ACTO II	6.-Pruebas, aliados, enemigos.	
	7.-Acercamiento a la cueva más remota	
INICIO CRISIS CENTRAL	8.-Reto supremo	
	9.-Recompensa	
	10.-Jornada de regreso	
ACTO III	11.-Resurrección	
CLÍMAX	12.-Regreso con el elíxir	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CONFLICTO GENERAL:</li> <li>• CONFLICTO DEL PERSONAJE:</li> <li>• ARCO DRAMÁTICO:</li> </ul>		

Fuente. Elaboración propia con base en Zavala (2003)

Este tipo de análisis, brinda la capacidad de considerar la película como un texto que contiene un discurso, por ende, como un elemento intrínsecamente relacionado con los procesos sociales.

El análisis ideológico vincula al contenido con las condiciones de distribución y de consumo de las películas. En este aspecto, en esta investigación se relacionan los elementos del discurso antes descritos con el contexto específico (cultural, económico, político y social). Con respecto a ello, vamos a recurrir a Thompson (2002) para conceptualizar a la ideología y lo asociamos con las estructuras ideológicas del discurso de van Dijk (2000b).

Finalmente, habiendo hecho el análisis en los dos objetos de estudio, se hace un comparativo en cuanto a los elementos discursivos e ideológicos respecto a la paz negativa y violencia estructural, para establecer las diferencias y similitudes entre el discurso de hace poco más de veinte años y el relativamente actual, de forma que se pueda identificar si el cine de animación estadounidense comercial tiende en mayor medida, o no, a la paz negativa y a la violencia estructural.

## 3.2. Objeto de estudio

Las películas “El rey león” (1994) y “Frozen: una aventura congelada” (2013) son los dos casos que nos atañen.

El film “El rey león” fue elegido porque en 1994 se convirtió en la primera animación que entró en el ranking de taquilla, ya que anteriormente solo entraban en esa lista largometrajes *live action*. Además, dentro del mismo, fue la película más taquillera del año, es decir, la de mayor recaudación. Disney no tenía mucha fe en el proyecto, que costó 45 millones de dólares, aún así, recaudó en taquilla a nivel mundial aproximadamente 774 millones de dólares (Huffington Post en Milenio, 2014). Cabe mencionar que es una película que, a nivel mundial, se sigue explotando. Al respecto, hay que resaltar que fue reestrenada en cines en 2011 con tecnología 3D, adaptada a obra de teatro en Broadway entre 2015 y 2016 con tour internacional que ha durado casi 3 años, además de un breve reestreno junto con los clásicos de Disney en cines mexicanos en 2017. También la comercialización de las copias VHS, DVD y otros formatos, más el DVD edición especial reciente (que es la remasterización de la película original de 1994) incluido en la colección de “Clásicos de Disney”, y su ahora venta por medios digitales. E igualmente, en 2019, será estrenada en su versión *live action*, la cual ya tiene tráiler. Por lo que, creemos importante saber cuál es el discurso que contiene.

Por otro lado, la película “Frozen: una aventura congelada”, se colocó en el año 2013 como la película más taquillera de la historia. Tan sólo en México, en su semana de estreno, que fue del 20 al 26 de diciembre de 2013, fue vista por 2 millones 483 mil espectadores y recaudó 115 millones 899 mil 594 pesos (CANACINE, 2014). Se reporta que, a nivel mundial, su éxito fue de poco más de 810 millones de dólares (Huffington Post en América Noticias, 2014), rebasando así la cifra de “El rey león”. Y, como dato adicional, en 2019 Disney estrenará la secuela.

Es interesante que casi dos décadas después, Disney se vuelva a posicionar como el más taquillero del año, y se supere a sí mismo siendo la taquilla más grande de la historia. Es decir, incluyendo, en este último dato, no solo cine de animación, sino también *live action*. Por ello nos interesa revisar, casi una década después, si el

discurso que se manejaba en 1994 se ha modificado y que elementos han o no cambiado.

### 3.3. Escenas a analizar

Como se vio anteriormente, escena refiere a la unidad marcada por un mismo espacio y un mismo tiempo en la película, un espacio o tiempo distinto, implica un cambio de escena. De cada uno de los largometrajes se eligieron tres escenas clave. Cabe resaltar que se hicieron algunas adecuaciones en cuanto hasta dónde llega cada escena, por lo tanto, y para no entrar en detalles, les llamaremos fragmentos en algún momento.

De "El rey león", la elección es la siguiente:

- i. **Presentación del reino.** Esta es la primera escena para el análisis. Si bien no es la escena inicial, es la que nos permite, en primera instancia, ver tanto el conflicto general de la película, como conocer al personaje protagónico y principal, así como sus objetivos y conflicto, y otros elementos que iremos analizando y explicando. Además de que es dónde podemos observar hacia dónde se dirige la película, por lo cual, en cuanto a estructura, esta será considerada la escena del planteamiento.
- ii. **Discusión de Simba y Nala.** Esta segunda escena es importante porque es dónde el personaje principal se cuestiona su vida y sus decisiones. Además de que vemos reflejado el conflicto del personaje, así como el tema general de la película.
- iii. **Enfrentamiento con Scar y las hienas.** Finalmente, en esta escena podemos ver la aceptación del protagonista de su conflicto, a la vez que hay una confrontación interna y una externa, con su antagonista.

De "Frozen: una aventura congelada", se seleccionaron:

- i. **Familia real y Trolls.** Tampoco es la escena inicial de la película, pero es en ella donde conocemos a los personajes: principal y protagónico, su carga emocional y el conflicto. Es la escena en dónde se plantea la problemática del personaje protagónico, tanto interna como externa.

- ii. **Discusión de Elsa con Anna.** Esta escena es importante porque es el punto donde se rompe el equilibrio del personaje protagónico. Es un punto de giro, es decir, un momento en el cual, lo que creíamos que iba a pasar, cambia por un suceso inesperado. Además es en esta escena en la que vemos la oposición de los personajes.
- iii. **Enfrentamiento con Hans.** Esta escena es analizada porque nos permite observar el tema general de la película, ya que vemos una confrontación con el villano de la película, además de una confrontación interna del personaje protagónico.

Es importante mencionar que, en ambos casos de estudio, la elección de escenas a analizar fue difícil pues había varias escenas que podrían haber sido seleccionadas por su carga dramática; no obstante, no permitían un análisis tan a fondo de nuestro objeto de estudio.

Las escenas elegidas, desde nuestra perspectiva, son las que visual, dramática y narrativamente permiten un análisis más completo por los elementos que poseen. Sin embargo, algunas escenas, planos, personajes y diálogos que no pertenecen a ninguna de las tres elecciones de cada filme, serán rescatadas como un contexto, con el fin de describir, y analizar elementos precisos.

#### 3.4. Análisis

Antes de comenzar ambos análisis es necesario puntualizar ciertos aspectos. Primero, para realizar el presente análisis se realizó la desfragmentación de ambos filmes en sus partes y se utilizaron cuadros para vaciar dicha información. De requerir alguna aclaración, especificación, o simplemente complementar lo aquí presentado, es posible revisar los instrumentos de análisis en el apartado de anexos del documento.

Por el otra parte, para la redacción del texto consiguiente nos hemos guiado en los cuadros de análisis. Así pues, la disposición del escrito se basa en el esquema narrativo de cada película, de manera tal que los momentos descritos se presenten en el mismo orden que en las cintas. Al respecto, hay que precisar que en los

esquemas se abarca la mayor parte de ambos relatos; sin embargo, habrá momentos que sean mencionados brevemente u omitidos, esto con el propósito de agilizar y mover el análisis hacia lo que nos interesa mostrar.

#### 3.4.1. “Yo quisiera ya ser el rey”: Análisis de “El Rey León”, 1994

–Haber si lo entendí, eres el rey, ¿y no dijiste nada?  
 –Soy el mismo de siempre  
 –¡Pero con poder!”

De un fondo negro aparecen unas brillantes letras rojas con la leyenda “Walt Disney Pictures. Presents”. Las letras se disuelven. Desde el negro la pantalla abre en un brillante amanecer anaranjado. El sol, color oro, sale del horizonte, acompañado de una melodía estilo africano. Así es como da inicio “El Rey León” de 1994.

“Embárcate en una extraordinaria aventura de crecimiento, mientras Simba, un cachorro que desea ser rey, busca su destino en el gran ‘ciclo sin fin” (De la carátula del DVD de “El Rey León” en su versión 2015, colección clásicos de Disney).

La historia narra el camino que Simba, hijo del rey Mufasa, tiene que seguir para encontrar su lugar en el ciclo de la vida y convertirse en rey.

“Acompañado de buenos amigos, Simba experimenta algunos de los momentos más gloriosos y también los retos más duros de la vida. Pero antes de que pueda ocupar su puesto como rey, Simba debe superar muchas adversidades y temores que acabarán en una feroz pelea con su malvado y codicioso tío Scar” (De la carátula de la presentación del video *El Rey León*, citada en Leiva, 2000).

Dirigida por Roger Aller y Rob Minkoff (IMBD, 2016); con un guión a cargo de Irene Mecchi, Jonathan Roberts y Linda Woolverton; música del reconocido compositor Hans Zimmer, y canciones de Elthon John y Tim Rice (Filmaffinity, 2016).

Es importante aclarar que, aunque es una película sin seres humanos, tampoco es una cinta protagonizado por animales. Es un producto audiovisual que, como ya lo hemos venido mencionando, corresponde al cine de animación, es decir, que los personajes tienen un alma, lo que les dota de personalidad, sueños, sentimientos y, llevan a cabo elecciones y decisiones que mueven la historia. Estas características

son meramente humanas, porque los animales en pantalla no se guían por instintos, sino por sentimientos y emociones. De tal suerte que estamos ante una personificación. Podríamos hablar hasta aquí de un interesante juego en el que el espectador ve “una película de animalitos”, lo que en algunas ocasiones lo hace inconsciente en cuanto al manejo de las emociones humanas, tanto dentro como fuera de pantalla.

A la entrada, la película abre en un amanecer brillante, combinando los colores naranja y amarillo y sus diferentes tonalidades, lo cual nos habla en una primera instancia de la llegada de un nuevo día, pero también evoca a la idea del nacimiento. A partir de ahí, toda la primera secuencia, sin diálogo alguno, nos enseña una serie de animales en conjuntos dirigiéndose a algún lugar, pronto descubrimos que se reúnen todos en el mismo punto.

Como fondo, escuchamos “El ciclo sin fin”: “Son muchos más los tesoros/ De los que se podrán descubrir/ Más bajo la luz del sol, jamás habrá distinción/ Grandes y chicos han de convivir.../ En el ciclo sin fin, que nos mueve a todos/ Y aunque estemos solos, debemos buscar/ Hasta encontrar nuestro gran legado/ En el ciclo, el ciclo sin fin”<sup>15</sup>.

Los animales llegan a una reunión de diferentes especies y se agrupan. De entre ellos surge un mandril, todos los demás se hacen a un lado y le abren paso. Él sube hacia la colina donde un león color amarillo y melena de un naranja brillante lo está esperando. Se saludan con un abrazo y Rafiki, el mandril camina hasta llegar a donde una leona echada sujeta un cachorro de león. Es notable la relación de Mufasa con Rafiki, ya que es el único –además de Simba en algunas ocasiones–, que está a la altura del rey, tanto que incluso puede abrazarlo, es un consejero y un amigo. Un dato curioso es que traducido al español Rafiki signifique precisamente eso: amigo.

Rafiki, hace un ritual al cachorro en brazos de su madre. El ritual, es una especie de bautizo. Rafiki unta al cachorro en la frente un líquido de una fruta similar a un

---

<sup>15</sup> “El ciclo sin fin” pertenece a la banda sonora original del rey León de Disney de 1994

coco, después toma un puñado de tierra y echa un poco en su frente; esto es, lo baña con la tierra y sus frutos. Luego lo carga, lo lleva hasta la punta de la roca y lo levanta, a modo de presentación, ante los demás animales. Ellos festejan y reverencian.

Todo ello presentado a nosotros en ángulos picados, contrapicados, nadirales y cenitales, lo cual permite enfatizar la atención en cierta acción o personaje, en este caso, el cachorro, Simba. Aunque esta no es una de las escenas seleccionadas para un análisis más completo, no podemos dejar de mencionar la música que la acompaña. Durante el ritual, la letra de la canción se detiene sonando solamente la melodía, en el momento en que Rafiki levanta a Simba la melodía sube su volumen y la letra se retoma. Un excelente ejemplo de cómo, el sonido no sirve únicamente de acompañamiento, sino, también para enfatizar momentos específicos que suceden dentro la historia.

**Figura 1** Presentación de Simba



Fotograma obtenido de la película "El Rey León" (Disney, 1994)

Esta primera escena nos hace preguntarnos, por qué, habiendo tantos animales diferentes, es el león el único que gobierna. La historia se lleva a cabo en la naturaleza y por la escena de presentación, se nos sugiere que dentro de la historia se obedece a la ley del más fuerte. Una sociedad pensada de esta manera genera una estratificación de clases sociales marcada y definida. En este caso, lo vemos con la cadena alimenticia, idea que recuperaremos un poco más adelante.

**Figura 2** Presentación de Simba con Rafiki

Fotograma obtenido de la película "El Rey León" (Disney, 1994)

Rafiki, levanta a Simba. En la imagen anterior (Fig. 2) podemos observar un ángulo nadiral, donde lo único más arriba de Simba es el cielo. Esto es porque él es el heredero del rey. Seguido de ello, los animales en la multitud celebran y reverencian a su futuro rey (Fig. 3). Aquí, es interesante ver como Simba parece ser un ente inalcanzable.

**Figura 3.** Festejo de animales

Fotograma obtenido de la película "El Rey León", (Disney, 1994)

Mufasa, Rey y padre de Simba; y Sarabi, la Reina, caminan hasta situarse tras Rafiki en la Roca del Rey. Las nubes están a su altura en el horizonte, mientras que los otros animales están al ras del suelo y su horizonte son los pastos verdes y la tierra. Cuando Mufasa se posa tras Rafiki, una nube en el cielo se abre dando paso a un rayo de luz directamente hacia toda la familia real (Fig. 4). Es como si viéramos la última bendición, la definitiva, en la que Dios mismo ratifica el rito.

**Figura 4.** Familia real en presentación

Fotograma obtenido de la película "El Rey León" (Disney, 1994)

Es de esta forma que comienza la película, seguido de otro corte a fondo negro con las palabras "El Rey León" en rojo carmesí, con la canción. Para este momento ya conocemos al rey, Mufasa; a la reina, Sarabi; a Rafiki, el chamán o sacerdote; y a Simba, el heredero al trono. A partir de ahí, más personajes se van uniendo al universo del film.

Scar es el siguiente personaje que conocemos. A la cueva de Scar llega Zazú, un ave azul que funge de mayordomo y consejero del rey. Zazú dice a Scar que Mufasa está en camino a verlo y que está molesto con él. Scar acecha a Zazú y se lo mete al hocico, luego, por orden de Mufasa, lo escupe.

Aquí nos enteramos de que Scar es el hermano de Mufasa, y que no asistió a la ceremonia de presentación de Simba. Esto, porque él esperaba ser rey algún día y ahora que ha nacido Simba, no podrá serlo.

Físicamente, Scar es un león café, a diferencia de Mufasa y Simba que son de un naranja brillante, y de Sarabi y los otros leones, que son beige. Su melena es negra, distinta de la roja de Mufasa, e igualmente, es más delgado y hasta parece desnutrido en comparación a este (Fig. 5). Además, Mufasa es más alto, Scar es más bajo y encorvado. Podemos observar también que los ademanes de Scar tienden a ser lo que se considera femeninos, mientras los de Mufasa son más varoniles. Es así como se nos presenta a nuestro villano. Esto es fundamental para la trama e iremos recuperando varias de estas características más adelante.

**Figura 5.** Mufasa visita a Scar



Fotograma obtenido de la película "El Rey León" (Disney, 1994)

Las diferencias entre Mufasa y Scar no son solamente las físicas, también hay distinción en cuanto a cómo se presentan en el espacio.

**Figura 6.** Mufasa y Scar



Fotograma obtenido de la película "El Rey León" (Disney, 1994)

En la imagen anterior (Fig. 6) se observa que mientras Scar está abajo y en la sombra, Mufasa está en lo alto y en el sol. Curiosamente, la mayor parte de la película el personaje de Scar está dentro de las sombras y a su hermano el sol parece seguirle a donde quiera que vaya. Esta escena no es indispensable ni una de las seleccionadas para el análisis, sin embargo, ahondamos un poco en ella porque es la primera impresión que se nos da del personaje antagónico.

El final del encuentro entre Mufasa y Scar llama mucho la atención por ciertos elementos. Uno de ellos es que da la impresión de que Mufasa no pertenece allí. En la siguiente figura (Fig. 7) se ve a las rocas en la oscuridad como si fueran una

boca abierta y Mufasa sale de ellas. De manera literal sale de la oscuridad, para volver a la luz, donde pertenece.

**Figura 7.** Mufasa y Zazú



Fotograma obtenido de El rey león (Disney, 1994)

Otra cosa de interés es el diálogo entre Zazú y Mufasa al concluir la visita a Scar:

“Ay, qué voy a hacer con él” –pregunta retóricamente Mufasa

“Sería un muy bonito tapete” –contesta Zazú

Mufasa medio le regaña: “Zazú”

“Además, cuando se ensucie puede sacarlo y azotarlo” –sigue Zazú

Es un diálogo que se escucha antes de llegar siquiera al minuto diez de película, es decir, tan al inicio que a veces pasa desapercibido, pero que resulta preocupante. Se está admitiendo el uso de la violencia física por el hecho de faltar a lo que se “debe hacer”. Está de más resaltar de nuevo las características físicas de Scar y el hecho de que “azotarlo” sea siquiera una opción para corregirle.

Ya llovió desde aquella vez que vimos a Simba como un cachorro recién nacido en brazos de su madre. Ahora es, si se nos permite decirlo, más “niño”, con hambre de conocimiento y curiosidad. La primera imagen de Simba “adolescente” (Fig. 8), como le llaman algunos, es la de él en la punta de la roca del rey (para ver análisis de planos de El Rey León primer fragmento, ver Anexo 1). Ahí, mira con interés hacia el frente. De nuevo, tenemos un ángulo contrapicado, casi nadiral. La tonalidad azul morada da una idea de ser antes del amanecer.

**Figura 8.** Simba en la roca del rey

Fotograma de "El rey León" (Disney 1994)

Simba da vuelta y se dirige al interior de una amplia cueva donde se encuentran varios leones durmiendo. Esta captura (Fig. 9) es muy interesante, aunque podría parecer sencilla.

**Figura 9.** Leones durmiendo en la cueva

Fotograma de "El rey León" (Disney, 1994)

En primer lugar, enfoquémonos en el espacio (ver Anexo 4). En el centro de la imagen hay un pedestal en el que duermen Mufasa y Sarabi, los otros leones duermen en el mismo lugar, pero unos contra otros en el espacio de abajo. Esto es porque Mufasa y Sarabi son los gobernantes y, de acuerdo con la lectura de la imagen, podemos estar en el mismo lugar, pero no somos iguales; es decir, no hay la misma jerarquía. Volvemos a la idea de la primera escena, la estratificación de clases. Sí, todos son leones, pero no todos pertenecen al pedestal. Mientras los reyes detentan el poder (y están arriba), los gobernados acatan órdenes (son subordinados a). Una curiosidad visual es que Sarabi a pesar de ser monarca, o

bien, ser la Reina, no es visible en este cuadro, mismo que es la entrada a la escena. Ella se encuentra tras Mufasa. La cara del reino es él, no ella. Otra idea que vamos a rescatar en un momento.

Pasemos a los colores (ver Anexo 1), todo el lugar es de una tonalidad azul casi morada. Los leones durmiendo en el suelo de la cueva son grises de distintas tonalidades, y poco falta para que sean imperceptibles, de no ser por sus siluetas. Esto contrasta considerablemente con el color oro de Simba y Mufasa.

En tercer lugar, podemos ver las acciones. Primero, si observamos con atención, Scar no está entre los leones del suelo, la cueva donde Mufasa se encuentra con él antes, es otra. Así pues, Scar es parte de la manada, pero no está con ella. Más inesperado aún es que si observamos al lado izquierdo de la pantalla hay un camino libre donde Simba podría pasar y llegar hasta Mufasa; sin embargo, prefiere saltar sobre los leones. Recordemos que él es el futuro rey y lo único más alto que él es el cielo azul, entonces está claro que puede *pisar* a los leones porque, de hecho, jerárquicamente está *encima* de ellos y puede pasar *sobre* ellos como si nada. En la esfera social él está arriba y en la esfera visual, también.

Simba llega a Mufasa, lo intenta despertar. Al ver que no se despierta le da un cabezazo en la mejilla. Mufasa medio se despierta y habla dormido con Sarabi. Simba le muerde la oreja y lo sigue molestando hasta que logra que se despierte. Mufasa se estira y se levanta con un bostezo-gruñido. Salen de la cueva Sarabi, Mufasa y Simba.

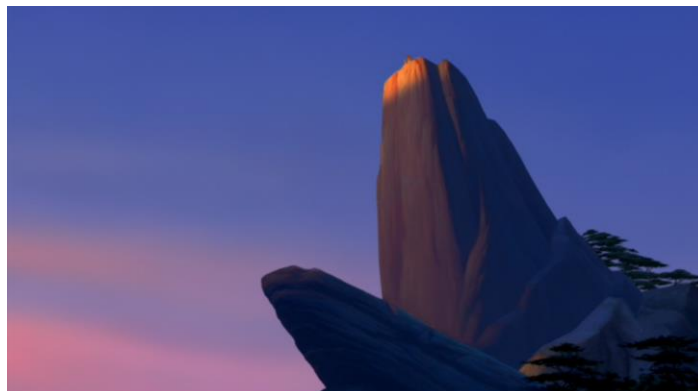
Mufasa y Simba se van por una pendiente inclinada hacia arriba. Sarabi se queda atrás (Fig. 10). Las líneas de Mufasa y Simba son ascendentes, caminan hacia el amanecer, hacia arriba y al frente. Sarabi solamente los mira.

**Figura 10.** Simba, Mufasa, Sarabi

Fotograma de "El rey León" (Disney, 1994)

Cabe mencionar que el objetivo de Mufasa en esta escena es mostrarle el reino a Simba. Sarabi se queda relegada porque es *deber* del rey mostrarle el reino al futuro rey. A pesar de ser la figura de autoridad femenina, en realidad su participación en la toma de decisiones es nula, por eso se queda relegada, su única función es la de ser acompañante de su esposo. Y, como en el plano anterior (Fig. 9), donde no es visible siquiera, está *tras* él en todo sentido. Esto es observable visualmente desde su posición, hasta su color: mientras Simba y Mufasa son del color del sol, Sarabi es de un color beige más apagado que resalta en menor medida. Nala –un personaje que aún no nos es presentado–, será la compañera de Simba y su función es muy similar a la de Sarabi.

A continuación, vemos a Simba y a Mufasa en un secuencia de planos que podría describirse como imponente, el primero de ellos es el siguiente:

**Figura 11.** Simba y Mufasa en la cima de la roca del rey

Fotograma obtenido de "El rey león" (Disney, 1994)

Simba y Mufasa se encuentran en la cima de la roca de el rey (Fig. 11). Al salir el sol, les da directamente a ellos. Es más, casi pareciera que sale *para* ellos. El ángulo de la imagen es un contrapicado, que nos permite observarlos hasta la cima. Se repite la idea recurrente de que no hay nada más arriba de ellos que el cielo, que además es azul y claro, sin ninguna nube que opaque su brillo. No podemos pasar por alto la banda sonora, que en este momento, al cambiar el plano, sube el volumen por tres segundos, justo al empezar a verse el reflejo dorado del cuerpo celeste.

El plano es un Long Shot (LS), o bien, un Plano General. Este es un plano descriptivo que le da mayor énfasis a los elementos del espacio que a los personajes. Al respecto, podemos decir que los árboles en la roca del rey son una señal de progreso y de éxito, ambos suben y se acumulan, al igual que la vegetación en esta imagen.

Hay un corte y nos recibe el naranja absoluto del amanecer (Fig.12). Es una captura por demás impresionante. El sol queda exactamente frente a ellos. Aunque si nos detenemos un segundo, donde debiera estar el sol, está Mufasa, quien es rodeado por el halo amarillo del cuerpo celeste. Tan simple como que Mufasa es el sol. Es un Rey/Dios y no hay nadie que se le compare, ni siquiera su propia descendencia. Así, Simba *tendrá* que convertirse en rey, pero no en cualquiera, sino en Mufasa. Es una idea ligeramente confusa y hasta cruel si se quiere. Aún así, es parte de la base de la trama completa.

**Figura 12.** Presentación del reino a Simba



Fotograma obtenido de "El rey león" (Disney, 1994)

Brevemente haremos una pausa en la trama para definir ciertos elementos. El personaje protagónico y principal de la película es Simba. Como cualquier personaje que sigue su *travesía*, o bien, su viaje de descubrimiento, tiene un objetivo, o sea que pretende lograr o conseguir algo. En este caso, de acuerdo con nuestro análisis narrativo, el deseo *interior* de Simba es entender quién es, saber cuál es el propósito de su vida. Es aquí donde entra la idea anterior de Mufasa como base y guía. A Simba se le ha criado toda su vida para ser el rey, para ser su padre. Incluso su búsqueda por entender quién es se vuelve intrascendente ante el deseo *externo*, a saber: convertirse en rey, como su padre. Simba no puede huir de la responsabilidad que ya se le dio, a pesar de que pueda ser a costa de su propia identidad. Así, Simba será rey, pero también es un subordinado, en su caso, a su propio destino. Un dato curioso en este sentido, y que pudo haber sido simple guiño de los guionistas, es que mientras la traducción de Mufasa al español es 'Rey', la de Simba es 'león'.

Otro elemento que es importante destacar son los nexos. En este primer fragmento, hay un balance entre los nexos de transitividad (8), proximidad (9) e identidad (9), esto se ve reflejado también en la armonía que transmite toda la secuencia y que se relaciona con lo que trata. De igual forma, subraya lo que mencionamos en el párrafo anterior, la sucesión de asociación por proximidad e identidad nos hablan de esa idea de que Simba sea como Mufasa. La figura paterna representa esa guía y esa semejanza que deberá tener Simba con él para poder reinar.

Retomando la trama, Mufasa lleva a Simba hasta la cima de la roca para mostrarle las tierras del reino que le pertenecen. Hasta donde llega el límite de su reino y a donde no tiene permitido ir. De los planos analizados (ver Anexo 1), es uno de los más largos, sino el que más, su duración es de 14 segundos. A pesar de que en el presente documento no se analizaron movimientos de cámara, se hizo una excepción al mencionar este.

El plano, inicia con Mufasa y Simba de espaldas, frente al sol y a través de un *dolly around*<sup>16</sup>, llega a un *two shot*<sup>17</sup> de Mufasa en una posición frontal. Este movimiento con el fin sí, de mostrar su alrededor, pero también de enaltecer a ambos.

Mientras sucede el movimiento de cámara, Mufasa le explica a Simba los límites del reino, que llegan a todo lo que toca la luz del sol.

“Mira Simba, todo lo que toca la luz, es nuestro reino. El tiempo de un soberano asciende y desciende como el sol. Algún día, Simba, el sol se pondrá en mi reinado y saldrá contigo siendo el nuevo rey” –Le cuenta Mufasa a Simba

**Figura 13.** Mufasa le enseña el reino a Simba



Fotograma de “El rey leon” (Disney, 1994)

Así, inmediatamente después, los vemos a ambos de espaldas de nuevo y ante el amanecer (Fig. 13), con todo su territorio frente a ellos. Su horizonte es amplio. En la imagen podemos ver agua y pastos y árboles verdes iluminados por el sol (ver Anexo 4). Todo ello al cuidado y pertenencia del rey. Estamos hablando de un territorio rico en recursos para poder satisfacer las necesidades de todos los animales del reino, o por lo menos, de los que están permitidos en las tierras del reino. Abordaremos esta idea en un momento.

---

<sup>16</sup> Es un movimiento de cámara donde esta se desplaza rodeando el motivo, o bien, a él/los personajes.

<sup>17</sup> Para mayor precisión revisar las acotaciones al inicio del apartado de anexos.

Ahora abordemos rápidamente la presencia del sol, una noción que nos servirá ahora y posteriormente. Vimos en la primera secuencia que es precisamente este cuerpo celeste el que nos da la bienvenida al universo del film. Decíamos también que tiene una implicación de nacimiento y de la manifestación de la vida. A todo esto, ambas imágenes –en la secuencia inicial y en esta–, nos presentan al sol en un amanecer, el *nacimiento* del nuevo día. Su dominancia en la imagen es absoluta, brilla y llega a cada rincón, por ello es percibido también como un ente omnipresente y omnipotente, un todopoderoso que domina el cielo.

Simba observa todo lo que está iluminado y se impresiona por la magnitud de lo que poseerá como rey; sin embargo, hay un lugar de sombra que le llama la atención (Fig.14). A aquel pequeño hueco de tierra no le llega la luz lo que le hace al cachorro preguntarse qué pasa con aquellas tierras.

**Figura 14.** Simba observa las tierras del reino



Fotograma obtenido de "El rey León" (Disney, 1994)

"...pero, ¿y ese lugar de sombras?" –pregunta Simba

Mufasa le contesta: "Está más allá de nuestro reino, nunca debes ir allá, Simba"

Simba, extrañado, responde: "Creí que un rey podía hacer lo que quería"

"Ser rey es mucho más que solo hacer lo que quieres" –le dice Mufasa, divertido

En el diálogo que mantienen Simba y Mufasa, este último le está diciendo su hijo que ser rey conlleva una gran responsabilidad, pero Simba es solamente un cachorro que únicamente piensa en "hacer lo que quiera", jugar, conocer, y saciar

su curiosidad, no en ser un rey. Esa es la *aventura* de Simba (ver Anexo 5), la travesía que debe de llevar a cabo para convertirse en el rey.

Por otro lado, “ese lugar de sombras”, como Simba lo llama, no es más que el cinturón de pobreza que rodea al reino. Y Mufasa advierte que Simba nunca debe ir allí, porque lejos del reino y de sus dominios hay peligro.

Continúan su recorrido (Fig. 15), y Mufasa le explica a su hijo que todo lo que está a su alrededor existe en balance para que funcione. Si volvemos un poco, esta idea tiene relación con la estratificación social que plantea la película. Además de que propone una sociedad funcionalista en la que cada uno posee un rol establecido, conducta que debe ser llevada a cabo de forma que se mantenga el orden y prevalezca el equilibrio. En este sentido, cada clase hace lo que *debe* para que el sistema pueda continuar.

**Figura 15.** Caminata por el reino



Fotograma de “El rey león” (Disney, 1994)

“Todo lo que vez, coexiste en un delicado equilibrio. Como rey tendrás que entender eso y respetar a todas las criaturas, desde la pequeña hormiga hasta el veloz antílope” –le menciona Mufasa a Simba

“Pero papá, comemos antílopes” –contesta Simba extrañado

“Sí, hijo, te lo voy a explicar. Al morir, nuestros cuerpos alimentan el pasto, el antílope come pasto. Así, todos estamos conectados en gran ciclo de la vida” –

Finaliza Mufasa

De esta manera ‘el ciclo de la vida’ del que habla Mufasa hace alusión a que si una parte del sistema se mueve o modifica, todo el aparato social se verá alterado. Es un *delicado* balance que puede ser perturbado si no se cuida. Considerando

también que se refiere a la cadena alimenticia –lo que hace a los leones (y al león más fuerte en específico) los que dominan las tierras–, ellos detentan el poder porque son los dueños de los recursos y además tienen poder adquisitivo, es decir, son ellos quienes tienen acceso a la comida, mientras otros animales carecen de ello.

La parte visual (y sonora) nos lo deja ver también. Por un lado, la melodía que se escucha de fondo es clara y armónica. El volumen no es tan alto que se pierda la voz de Mufasa en ella, pero tampoco tan baja que ni siquiera se escuche. Otro de los momentos en que la banda sonora subraya la importancia y seriedad del tema que están abordando los personajes.

Por el otro lado, visualmente se nos remite a la armonía. El horizonte y las líneas definidas, la clara separación entre el cielo y la tierra, el cielo azul brillante, los verdes árboles que florecen, el agua que fluye libre, los animales pastando o en manadas. Es una implicación de que todo está funcionando.

Mufasa y Simba caminan por un valle elevado (Fig. 16). Detengámonos un segundo. Una peculiaridad tanto en esta, como en la otra ilustración es la presencia de la roca del rey al fondo. Una analogía interesante sería decir que así como el ferrocarril fue en algún momento el emblema del progreso, en 'El rey león', la roca del rey lo es del poder.

Ahora bien, si observamos con cuidado, Mufasa está a la altura de la roca. Si asumimos la analogía anterior, la roca es la insignia del poder y Mufasa es quien lo ostenta. Además podemos ver que la posición y forma de la roca se asemeja a la posición del cuerpo de Mufasa, cual espejo.

**Figura 16.** Mufasa y Simba

Fotograma de "El rey León" (Disney, 1994)

Terminan su recorrido y Mufasa tiene que irse por hienas que entraron en las tierras del reino, Simba le pide ir con él, pero Mufasa se niega y le pide a Zazú que lo lleve de vuelta.

“Oh, joven príncipe, algún día tú serás rey y podrás corretear a esos animalejos roñosos y torpes desde el alba hasta el amanecer” –Le dice Zazú a Simba ante su molestia por no poder acompañar a su padre

Con la emoción de la nueva información, Simba va a buscar a su tío Scar y contarle de su aventura con su padre (Fig. 17). Scar lo escucha, y le comenta sobre el 'límite norte', el lugar de la sombra. Simba responde que su padre le dijo que no fuera allá y su tío le dice: “tiene mucha razón, solo los valientes se atreven”. Pronto descubrimos que aquella frase es una treta de Scar para alentar a Simba a que vaya a visitar el lugar que resulta ser un cementerio de elefantes.

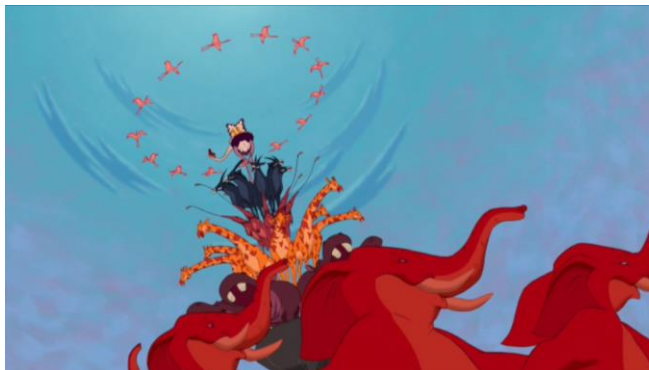
**Figura 17.** Simba y Scar

Fotograma de "El rey león" (Disney, 1994)

En la imagen anterior, podemos observar lo que era mencionado al inicio, a Scar siempre le acompaña una sombra, ya sea del exterior o la propia. Esto resulta sugestivo porque como colectivo percibimos a la sombra en un sentido negativo ligado a los instintos más primitivos, los miedos, complejos y traumas. La sombra es vista como un sinónimo de oscuridad, por ende un contrario a la luz. Siguiendo esta idea, si Mufasa y Simba son luz, Scar sería lo opuesto, oscuridad. En este sentido, encontramos que Scar como fuerza antagónica tiene una gran carga que lleva a cuevas, identificada por la densidad de su sombra personal y la reiteración de que no pertenece a la luz.

Así, después de visitar a Scar y prometerle que no irá al lugar de sombra, Simba sale corriendo a buscar a su mejor amiga, Nala para que lo acompañe al cementerio. Simba miente diciendo que van al manantial, su madre Sarabi, y la leona madre de Nala, acceden a que vayan siempre y cuando Zazú los acompañe. En el trayecto, los dos cachorros hacen un plan con el objetivo de deshacerse de Zazú para poder salir de las tierras del reino.

**Figura 18.** Canción 'yo quisiera ya ser el rey'



Fotograma de "El rey león" (Disney, 1994)

Simba, Nala Zazú y un puñado de animales de diferentes especies, desde jirafas, rinocerontes y elefantes (Fig. 18) terminan formando parte del número musical "Yo quisiera ya ser el rey", una colorida y pegajosa canción en cuya letra Simba expresa sus deseos de ser rey pronto.

A propósito de "yo quisiera ya ser el rey", recordemos que de acuerdo a análisis narrativo, con base en el esquema de Vogler (2002), la aventura de Simba será

llegar a ser rey. Entonces es llamativo que en la canción, lo que refleja el futuro rey no es en verdad un deseo de serlo, ya que el cachorro no ha comprendido la responsabilidad que conlleva el título. Para él llegar a ser rey significa el momento en el que “nadie que me diga, lo que puedo hacer. Nadie que me diga, lo que debo ser. Libre de correr seré. [...] Todo lo que quiera haré”<sup>18</sup>. Así, en consonancia con el esquema narrativo antes citado, el hecho de que esté desobedeciendo es el *rechazo de la llamada* (ver Anexo 5) a la aventura.

Al terminar la canción vemos a Zazú sosteniendo el trasero de un rinoceronte (Fig, 19). Si hemos visto la película, sabemos que se supone que está sosteniendo no únicamente al rinoceronte, si no, la pirámide entera de animales, en cuya cima se encuentran Simba y Nala. La pirámide se cae y los animales empiezan a resbalar uno contra otro; así, el rinoceronte le cae encima a Zazú, aplastándolo. Nala y Simba lo abandonan ahí y se van al cementerio.

**Figura 19.** Zazú carga un rinoceronte



Fotograma de “El rey León” (Disney, 1994)

Hagamos una breve pausa y enfoquemos nuestra atención en este personaje. La función de Zazú es ser mayordomo y consejero del rey Mufasa, sin embargo en varias ocasiones le vemos en situaciones en las cuales es humillado y maltratado. Por ejemplo, durante el recorrido de Mufasa y Simba por las tierras del reino, Mufasa le enseña a su hijo a hacer un ‘salto sorpresivo’, Zazú le pide no hacerlo porque “es

---

<sup>18</sup> Fragmento de la letra de la canción ‘Yo quisiera ya ser el rey’ de la banda sonora original de “El rey león” de Disney (1994).

tan humillante”<sup>19</sup>, aún así el rey lo ignora y sin palabras, solo gestos, le ordena darse la vuelta. Simba se esconde y de sorpresa se lanza a él aprisionándolo contra el suelo. O cuando, al inicio de la película, Scar lo escupe lleno de baba. Otro momento es en esta misma canción, cuando Zazú pasa entre las cebras que le dan la espalda, o siendo ignorado por Simba cuando trata de hacerlo entrar en razón. Y se le ve en otras situaciones también con las hienas y con Scar. Es un personaje cuya integridad física y psicológica se ve violentada varias veces a lo largo de dos horas de película, y que muchas veces dejamos de lado porque, uno: no es un personaje principal, y dos: es el mayordomo del rey, se supone que haga lo que se le diga. Es de esta forma que se justifica la violencia y se invisibiliza dentro –y fuera– del largometraje, al igual que lo hacemos con lo que sucede con este personaje.

Simba y Nala abandonan a Zazú y llegan al cementerio. Antes de que puedan entrar a revisar cualquier cosa, Zazú aparece y les pide que se vayan de ahí por el peligro que corren. Simba hace caso omiso y se acerca a uno de los esqueletos de elefante. Escucha una risas y se aleja con temor. Del esqueleto salen tres hienas (Fig. 20), Shenzi, Banzai y Ed.

**Figura 20.** El cementerio de elefantes



Fotograma obtenido de 'El rey león' (Disney, 1994)

Por cierto, cuando Mufasa y Simba recorren el reino antes, Mufasa se va porque hay hienas en las tierras del reino. A esto nos referíamos en aquél momento cuando comentábamos que no todos los animales son bienvenidos. Las hienas son

<sup>19</sup> Diálogo de Zazú a Mufasa en el 'salto sorpresivo'.

animales que no tienen autorización para estar en el reino y Mufasa seguramente fue a sacarlas de sus tierras.

Así pues, hemos entrado a la periferia, el lugar donde habitan las hienas. Simba lo llamó “el lugar de sombra”, porque la luz del sol no brilla allí. Claramente lo dice al inicio de la película: “Más bajo la luz del sol jamás habrá distinción”<sup>20</sup>, sin embargo, a este lugar no llega iluminación alguna, por lo tanto aplican las distinciones. Este escenario rompe con la armonía de los paisajes anteriores, siendo desolado, sin vegetación, ni lagos u otros animales. Una penumbra grisácea, un barrio pobre.

La principal carencia de las hienas en la cinta es la comida, a la cual sí tienen acceso los leones y animales ‘permitidos’ dentro de las tierras del sol, y de manera relativamente fácil. Por el contrario, las hienas carecen de los recursos más elementales para su subsistencia y la satisfacción de sus necesidades básicas. De esta forma podemos observar que la relación de los personajes con la comida es una desigual y asimétrica, las clases que dominan son aquellas que tienen los recursos y el acceso a ellos, mientras la periferia no tiene ni lo uno, ni lo otro, además de que son rechazados del resto.

En la película, dos hienas hablan, mientras que la otra hace solamente sonidos. Esta última parece tener un retraso o alguna discapacidad del lenguaje. En la versión en inglés, las otras dos poseen acentos que las identifican como parte la comunidad afroamericana (Shenzi) y de la comunidad chicana (Banzai), además de que hablan *slang*<sup>21</sup>. En el doblaje al español, las hienas hablan con un acento que ha sido descrito como ‘mexicano’, que podríamos decir es un acento característico de algunos barrios de la Ciudad de México y sus alrededores. De tal suerte que las

---

<sup>20</sup> Fragmento de la letra de la canción “El ciclo sin fin” de la banda sonora original de ‘El rey León’ de Disney (1994).

<sup>21</sup> Palabra utilizada en el idioma inglés para definir a la jerga informal utilizada en el lenguaje cotidiano. Se refiere un lenguaje casual y conversacional que no necesariamente sigue las reglas gramaticales ni ortográficas a la hora de pronunciarse. No hay traducción tal cual, pero podría ser entendida como ‘argot’ callejero.

hienas estarían representando a grupos vulnerables y marginados, desde discapacitados hasta posibles migrantes. Resulta interesante que a pesar de ser grupos en situaciones de vulnerabilidad, sean concebidos como las fuerzas antagónicas de la película.

Las hienas se plantan amenazantes rodeando a Simba y sus amigos, advirtiéndoles que no debieron entrar en su territorio. En un momento, Simba recuerda que Zazú los llamó “animalejos roñosos y torpes”, descripción que alude a cómo son percibidos ante otros animales. Las hienas responden sobre ideas de como se los van a comer. Simba, Nala y Zazú, aprovechan para escabullirse y se internan más en el cementerio.

Las hienas los persiguen y a medio camino logran atrapar a Zazú, este es otro de los momentos que el consejero de Mufasa ha sufrido abusos. Lo meten a presión en un géiser y el vapor lo expulsa. Simba y Nala regresan por él, ven lo que le hicieron y les dicen a las hienas que se metan “con alguien de su tamaño”. Las hienas vuelven a seguirlos. Logran llegar a una colina de huesos, pero Nala resbala y Simba regresa por ella.

Shenzi alcanza a Simba (Fig. 21) y lo intenta morder, Simba le da un golpe con la garra abierta y le saca sangre. Puede pensarse que en esta imagen se establece una relación de igualdad entre ambos, e incluso se podría decir que Shenzi domina sobre Simba; no obstante, es Simba quien lo hace. Si vemos, la garra de Simba se ve más grande de lo normal y sobrepasa la altura de Shenzi. Esto acentúa lo que hemos venido diciendo en relación al status quo de los personajes.

**Figura 21.** Simba enfrenta a las hienas

Fotograma obtenido de 'El rey león' (Disney, 1994)

Simba y Nala llegan hasta un callejón sin salida al cual los siguen las hienas. Mufasa llega y los salva de la situación, molesto por la desobediencia de Simba. Cuando se van, nos percatamos que Scar vigilaba toda la situación desde unas rocas en lo alto del callejón.

De todos modos, Simba, Nala, Zazú y Mufasa están en las tierras del reino de nuevo. Mufasa le pide a Zazú que se lleve a Nala para hablar con Simba. Llegamos a lo que narrativamente es el *encuentro con el mentor* (ver Anexo 5). El mentor es una figura que enseña, guía y protege al héroe de la historia, también le proporciona dones o cierta sabiduría necesaria para su viaje<sup>22</sup>. A lo largo de la historia puede haber uno o varios mentores, esto es importante porque más adelante retomaremos esta figura. Sin embargo, este encuentro con Mufasa, es el que le brinda a Simba la guía que lo marcará para poder continuar con su viaje.

---

<sup>22</sup> Véase el Capítulo II para mayor información al respecto.

**Figura 22.** Simba y Mufasa miran las estrellas

Fotograma de "El rey león" (Disney, 1994)

Mufasa está decepcionado de Simba por haber faltado a su orden. Simba confiesa que lo hizo por parecerse a él. Juguetean hasta que Simba le pregunta si son amigos y si siempre van a estar juntos.

“Simba, te voy a contar algo que me dijo mi padre: mira las estrellas, los grandes reyes del pasado nos observan desde las estrellas” –dice Mufasa

“¿De veras?” – cuestiona Simba

“Sí. Así que cuando te sientas solo, recuerda que esos reyes siempre estarán ahí para guiarte y yo también” –termina Mufasa

Este momento (Fig. 22) es uno de armonía y unión entre ambos personajes. En el cual Mufasa adopta no únicamente la función de papá, sino también la de *mentor*. Es de este modo que le transmite a Simba la tradición de los reyes del pasado que viven en las estrellas.

La única cosa por encima del rey además del cielo son las estrellas en él (el sol es una estrella), es la tradición de los reyes del pasado, misma que tiene que preservarse hacia el futuro. Asimismo, las estrellas simbolizan la luz dentro de la oscuridad de la noche; así como la guía y orientación en el camino, uno predestinado, un destino. Las primeras civilizaciones, miraban a las estrellas y las estudiaban con el fin de comprender el origen de las cosas y del universo, de ese modo, las estrellas están asociadas también al origen del cosmos y de la vida, y por ende, implican cierto grado de divinidad, al ser una fuerza vista como creadora. Pues

bien, Mufasa es el rey/Dios, que se guía en las estrellas para serlo, de la misma forma que Simba lo será algún día porque es su destino.

De regreso con las hienas, todas están adoloridas por su ligera pelea con Mufasa. Shenzi se molesta con Banzai y Ed por empezar a pelear.

“Que barbaridad, con razón estamos al final de la cadena alimenticia” –los  
regaña Shenzi

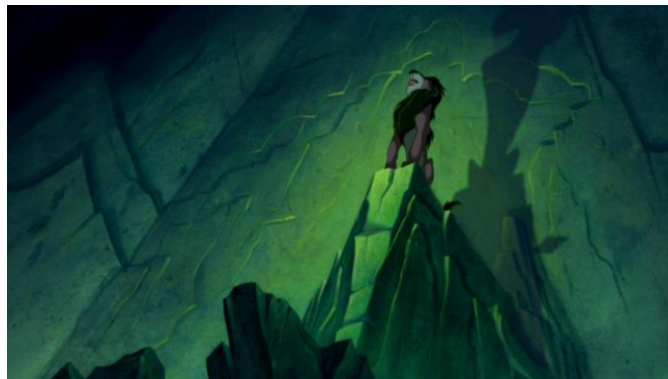
“Me chocan las cadenas” –responde Banzai

“De no ser por esos apestosos leones seríamos dueños del rancho” –declara  
Shenzi

Scar aparece y les dice que los leones no son tan malos. Entonces los regaña por haber fallado la misión de matar a Simba y Nala. Ellos le explican que los cachorros no venían solos y Banzai pregunta: “¿Qué íbamos a hacer, matar a Mufasa?”. A lo que Scar contesta que sí.

Al llegar a esta parte de la cinta Scar tiene un número musical en el que forma un plan, junto con las hienas, para matar a Mufasa (Fig. 23). Recordemos que las hienas son los personajes excluidos y que carecen de los recursos básicos para la supervivencia, Shenzi lo dice cuando menciona que “están al final de la cadena alimenticia”; esta situación es aprovechada por Scar quien lo dice abiertamente en la canción que se asemeja demasiado a un discurso político impregnado en demagogia.

**Figura 23.** “Listos ya” de Scar



Fotograma obtenido de 'El rey león' (Disney, 1994)

Visualmente debemos prestar atención a la postura de Scar. Lo tenemos en lo alto con una angulación contrapicada. Podríamos decir que el que esté arriba supone cierto poder, no obstante, pareciera como si cualquier paso en falso podría hacerlo caer. Sus líneas bajan, incluso la roca en la que está se asemeja a una pendiente resbaladiza. Y, lo que ya hemos recalado en algunas ocasiones, la sombra que siempre le acompaña. A pesar de que para proyectar aquella gran sombra en la pared se necesitaría mucha luz, la luz refleja su sombra pero no llega a él.

Nos tomamos la libertad de recuperar algunos fragmentos de la canción y subrayar algunas partes que nos interesa remarcar. Las cursivas en el texto son porque otro personaje canta esa parte.

“Yo sé que no tienen cerebro, tiene más un infame animal / Más tienen que hacer un esfuerzo, *me escuchan o puede irles mal.* / Se ve en sus miradas ausentes, no pueden en nada pensar / más hablamos aquí de linaje, inconscientes no deben estar. / Lo que viene será nuestra vida, la esperanza de hacerlo mejor / Una nueva era se encuentra muy cerca / *¿y qué pintamos nosotros?* / escucha como los otros. / Yo sé que es un riesgo, habrá recompensa para los que sigan mi juego, y lo mío yo logre tener / Viva yo”<sup>23</sup>.

Las hienas se alegran y se dicen listos, pero no saben para qué. Scar les dice que para la muerte del rey. Las hienas festejan con el dicho: “Buena idea, ¿quién necesita rey?, nadie, nadie, la la la la la”. Scar se molesta y les grita: “Tontos, sí habrá un rey, apóyenme y nunca más sufrirán hambre”. Lo que las anárquicas hienas aceptan como un buen trato.

Luego, además de las tres que conocemos: Shenzi, Banzai y Ed, aparecen en las colinas de piedra un montón de diferentes hienas. Todas ellas corean un “Qué viva el rey” y luego se forman para marchar frente a Scar en señal de respeto (Fig. 24). Y Scar continúa su canción:

---

<sup>23</sup> La canción “Listos ya” pertenece a la banda sonora original de “El rey León” de Disney (1994)

"[...] ya es hora que yo les obligue a ciertas acciones tomar, tendrán una gran recompensa, aunque más voy yo a recibir. / Sin mí no tendrán ni una pizca, es algo que debo decir"

**Figura 24.** Scar y hienas en marcha



Fotograma de 'El rey león' (Disney, 1994)

La marcha de las hienas frente a Scar (Fig, 24) tiene una considerable semejanza con la "marcha prusiana" característica de las tropas nazis. Con relación a ello, nos pareció pertinente traer a colación algunas de las características físicas del antagonista y el hecho de que, a pesar de ser supuestamente el hermano del rey, no es parte de la manada.

Como ya sabemos Scar es un león más moreno y su tonalidad difiere de la de todos los demás leones, de hecho es más parecida a la de las hienas. Si ponemos atención en sus rasgos incluso podemos decir que tiene el prototipo de árabe o latino. Además de sus ademanes más femeninos, que inclusive él mismo remarca cuando habla de que "en cuanto a la fuerza bruta, creo que no me tocó buena herencia, hermano"<sup>24</sup> rasgo que, hablando en función de las construcciones sociales de género, tienen la mayoría de los hombres. Así, podemos decir que Scar es caracterizado como un extranjero. Sus aliadas, las hienas, tienen rasgos similares, desde su forma de hablar y acento –tanto en el inglés original, como en el doblaje al

<sup>24</sup> Diálogo de Scar a Mufasa, casi al inicio de la cinta, cuando va a visitarlo Mufasa por faltar a la ceremonia de Simba.

español–; sus características físicas, más morenas y grises visualmente; hasta su *status* social que los manda “al final de la cadena alimenticia”.

Está claro entonces que las fuerzas antagónicas están inspiradas en enemigos molestos del sistema norteamericano y, por supuesto, son los “malos” de la historia.

**Figura 25.** Scar al final de “listos ya”



Fotograma obtenido de 'El rey León' (Disney, 1994)

Mencionado con anterioridad, el sol es visto como un elemento masculino y de poder, y mientras a Mufasa, este parece seguirle, A Scar, la primera vez que lo vemos acompañado de un cuerpo celeste, es de la luna (Fig. 25), y no cualquiera si no un cuarto menguante.

Esto resulta trascendente porque contraria a la percepción que hay del sol, la luna es un ente femenino por su pasividad, dado que la luz que irradia no es propia, sino, un reflejo del sol. Comparte con el otro cuerpo celeste el sentido de vida y tiene, sobre todo, una implicación de transformación y regeneración por sus fases lunares, y también lleva consigo una connotación que corresponde a la muerte. Si prestamos atención veremos que Scar está en la oscuridad, la luz de la luna que lo ilumina no es suficiente y esto es porque está en su fase decreciente, a punto de extinguirse.

La siguiente secuencia inicia en las tierras del reino, en un cañón. Scar le dice a Simba que Mufasa tiene una sorpresa para él. La ‘sorpresa’ termina siendo una estampida, provocada por las hienas, en el lugar donde se encuentra Simba. Scar corre a buscar a Mufasa para comunicarle que Simba necesita ayuda. Mufasa corre a salvar a su hijo.

Mufasa logra sacar a Simba de la estampida pero los ñus se lo llevan antes de que pueda zafarse. De un salto, consigue salir. Comienza a subir, adolorido y golpeado por la manada, mira a Scar en una de las colinas salientes y le pide que lo ayude a subir. Scar lo agarra, enterrándole las garras (Fig. 26), y lo lanza hacia hacia abajo. Mufasa cae al vacío. Simba mira cuando su padre está cayendo.

**Figura 26.** Scar sujeta a Mufasa



Fotograma obtenido de 'El rey leòn' (Disney, 1994)

Visualmente Scar está más arriba que Mufasa, pero su vista, como es usual, está hacia abajo; y, aunque es Mufasa quien muere, él es quien está subiendo. Algo muy evidente si nos fijamos en la ubicación de ambos personajes. Aparte de que Scar no tiene aire, es un personaje que se está *asfixiando* dentro del cuadro. Y Mufasa tiene espacio.

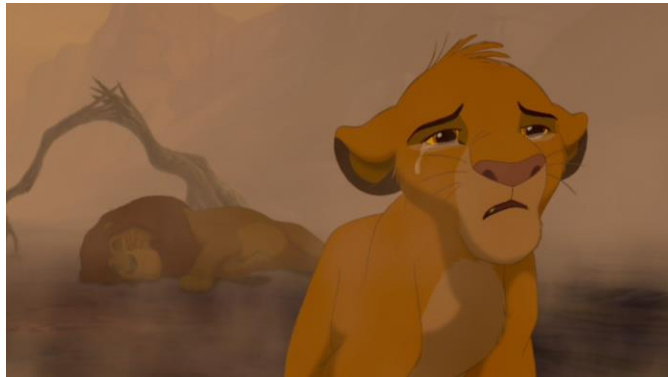
Después de que Simba ve a Mufasa caer, va a buscarlo entre el polvo y lo encuentra muerto bajo el árbol con la rama rota (Fig. 27) pide ayuda pero nadie responde. Se recuesta junto a él llorando.

Scar sale de entre el polvo y le pregunta qué ha hecho, Simba le cuenta de la estampida y que fue un accidente. Scar lo culpa de lo sucedido y pregunta retóricamente qué va a decir su madre. Simba cree que todo fue su culpa y pregunta a Scar qué hacer, quien le dice que huya y nunca regrese. Simba se echa a correr lejos, tras Scar aparecen Shenzi, Banzai y Ed, y persiguen a Simba.

Algo significativo en la imagen (Fig. 27) es que el rey ha perdido su brillo y el ambiente con él. Aunque su color sigue siendo el característico amarillo oro, ahora

es más opaco y su alrededor está sin brillo y sepia. Podría decirse que es incluso poético que la rama esté rota, dado que el rey ha muerto, su vida ha terminado al igual que la del árbol y la luz del reino que se ha extinguido.

**Figura 27.** Simba descubre que Mufasa ha muerto



Fotograma obtenido de 'El rey León' (Disney, 1994)

En el momento en que Simba decide huir tal como Scar lo dijo *cruza el umbral* (ver Anexo 5) hacia el *mundo especial*. Él ha decidido huir de su destino y no hacer frente a lo sucedido. Las hienas lo persiguen hasta un precipicio. A pesar de la altura, Simba salta para salvarse de las ellas. Al final del precipicio es un camino lleno de espinas.

**Figura 28.** Simba huye del reino



Fotograma de 'El rey León' (Disney, 1994)

Simba camina entre las espinas y corre hacia la puesta de sol (Fig. 28). Que esta vez nuestro personaje vaya de frente a un atardecer es una notable diferencia con todas las veces antes que lo vimos acompañado de un amanecer. En este caso, las implicaciones van desde la muerte física de Mufasa; la muerte simbólica *del rey* en

el interior de Simba, dado que huyó de su destino; y que el sol se oculta para el reino en general.

A continuación vemos a Scar informando a la manada lo sucedido con Mufasa y Simba y proclamándose rey (Fig. 29). Scar invita a las hienas y comunica la llegada de una “nueva era” en la que leones y hienas se unirán para hacer un reino mejor. Curioso es que el anuncio de esa nueva etapa no tiene al sol de fondo presentando al nuevo rey, sino que de nuevo la luna en su cuarto menguante es la acompañante de Scar, y cada vez da menos luz. Rafiki observa con tristeza mientras las hienas van llegando a la roca del rey.

**Figura 29.** Scar se proclama rey



Fotograma de 'El rey león' (Disney, 1994)

De regreso a Simba, nos lo encontramos en un ambiente medio desértico, lejos de la sabana, tirado a la luz del sol. Dos personajes lo encuentran, se trata de Timón, un suricato, y Pumba ('Pumbaa' en el original), un jabalí (Fig. 30). Ellos levantan a Simba que está inconsciente y lo llevan a un pequeño oasis con palmeras. Ahí lo despiertan. A esta fase le llamamos *pruebas*, *aliados*, *enemigos* (ver Anexo 5) y es donde Simba encuentra amigos que lo ayudarán a vencer el reto final de su aventura. También es el inicio del *Acto II* de la película.

**Figura 30.** Pumba, Timón y Simba

Fotograma obtenido de 'El rey león' (Disney, 1994)

“En momentos como este mi amigo Timón siempre dice: hay que dejar tu atrasado en el pasado” –le dice Pumba a Simba

“No, no, no, tonto. Descansa, ya se te sobrecalentó el cerebro” –lo corrige Timón y voltea a Simba: “Es: siempre hay que dejar el pasado atrás. Mira chico, pasan cosas malas y no puedes poner el remedio, ¿cierto?”

“Cierto” –responde Simba

“Falso. Siempre que el mundo te dé la espalda, lo que tu debes hacer es darle la espalda al mundo” –explica Timón

Esta es la filosofía 'Hakuna Matata'<sup>25</sup> que significa vivir sin preocuparse por nada. Esta canción sin duda es una de las más recordadas del público, además de que ha surgido cierto cariño por estos dos personajes. Aún así es una canción que abiertamente invita al conformismo.

Timón y Pumba son dos seres que viven fuera del sistema pero no constituyen una amenaza para el mismo, a diferencia de las hienas que lo envidian. No quieren formar parte de ningún lado, inclusive podríamos llamarlos 'nómadas', idea que aclara Timón cuando dice: “vivimos donde queremos”, a lo que Pumba agrega: “y vivimos como queremos”.

Estos personajes viven también en la periferia, a las afueras del reino de Simba, pero no les atrae vivir de acuerdo a las normas establecidas, viven bajo sus propias

---

<sup>25</sup> 'Hakuna Matata' es el nombre de la filosofía de vida que Timón y Pumba le enseñan a Simba, también es una de las canciones de la banda sonora original de 1994.

reglas sin molestar a nadie. No les importa cuestionar, intervenir, ni protestar, aceptan su condición porque es mejor dejar a que la estructura siga tal cual, “para qué angustiarse” si se puede vivir sin responsabilidades ni penas. Al fin, la vida sigue.

“Te digo, chico, es la gran vida. No hay reglas ni responsabilidades”<sup>26</sup>

Este estilo de vida cautiva a Simba, quien aún no acepta que su destino es ser rey. Así, se adentra en una vida de evasión de su responsabilidad donde se aleja de su pasado y deja de interesarse por lo que suceda a su alrededor. Vivir con Timón y Pumba es entretenido y relajante, ni siquiera se tienen que preocupar por la comida porque eso también les es dado por la madre naturaleza. Viven con lo que tienen, sin chistar.

**Figura 31.** Simba, Timón y Pumba cantan 'Hakuna Matata'



Fotograma de 'El rey león' (Disney, 1994)

Particularmente esta imagen (Fig. 31) posee una dualidad muy interesante. Por un lado nos encontramos a un Simba ya crecido que se hizo adulto de la mano de Timón y Pumba, viviendo toda su niñez y adolescencia bajo la filosofía del 'no angustiarse'. Su postura es relajada y parece ser un ente libre. Más, por lo que conocemos de la historia, sabemos que está huyendo de su pasado y que hay una carga que lo ata. Simba se ha convertido en ser un pasivo que no actúa ni se interesa por sus responsabilidades, comportamiento impropio de un rey, es por eso

---

<sup>26</sup> Línea de diálogo que le dice Timón a Simba

que lo acompaña la luna y no el sol, porque el 'brillo' que le ve a su vida, no es el suyo.

Por el otro lado, y esta es la dualidad que mencionábamos, contrario a las anteriores imágenes donde aparecía la luna acompañando a Scar en cuarto menguante, esta es una luna llena, lo cual simboliza la transformación que ha sufrido Simba. No solamente se refiere al cambio de niño a adulto, igualmente el 'Hakuna Matata', si bien es una invitación al conformismo, narrativamente también ayuda al personaje a crecer y a entender que el pasado se queda ahí y ahora lo que debe buscar es cómo superarlo y seguir hacia adelante. Quizá Simba aún no esté listo para cumplir su deber como gobernante máximo, pero ha madurado lo suficiente para intentarlo.

Volvemos a mirar el antiguo reino de Mufasa y Simba, ahora gris y sin vida. No hay criaturas, ni sol, ni vegetación, ni agua. Todo el ambiente es desértico y lúgubre. Hasta la hiena Banzai lo dice cuando todas van a reclamarle a Scar la falta de alimento: "Y yo creí que sufriríamos con Mufasa". El sistema funciona siempre y cuando todos realicen su función, dado que hay una alteración en el sistema dentro de la película, por añadidura, la estructura se rompe y el sistema se vuelve ineficiente.

Mientras todos los otros llevan años en sequía y sufriendo la monarquía casi dictatorial de Scar, Simba se ha vuelto vegetariano y come hasta saciarse. Una noche, después de comer, Pumba les pregunta si saben qué son "los puntos brillantes" del cielo, refiriéndose a las estrellas. Timón y Pumba le insisten a Simba que les diga su opinión, él les cuenta lo que les dijo Mufasa de los reyes del pasado, siendo esa la primera vez que lo recuerda. Ellos se burlan de lo que dijo. Simba se va, suspira y se echa en el pasto derrotado. Narrativamente, nos *acercamos a la cueva más remota* (ver Anexo 5), dónde Simba comienza a dudar de sí mismo. Al mismo tiempo vemos que Rafiki encuentra las partículas de aire, descubre que Simba está vivo y declara que "la hora ha llegado", refiriéndose a que es momento que Simba se convierta en rey.

A lo que parece ser el otro día, Timón y Pumba andan vagando en la jungla cuando Pumba mira un insecto y se le antoja, así que lo persigue para comérselo. Una leona lo acecha, Pumba se da cuenta y se echa a correr. La leona lo persigue. En su huída, Pumba se atora en un árbol. Al último segundo, Simba llega a defenderlos. Pronto, Simba se da cuenta de que está peleando con Nala. Hemos llegado al *midpoint*<sup>27</sup> (ver Anexo 5) de la cinta.

Nala y Simba se saludan y Simba presenta a todos (para análisis de planos, ver Anexo 2). Nala sorprendida, inmediatamente le dice que puede regresar, tomar su lugar como rey y volver todo a como era antes, Simba está en desacuerdo. Ambos se alejan para charlar.

**Figura 32.** Simba y Nala en las lianas



Fotograma obtenido de "El rey león" (Disney, 1994)

Simba y Nala se internan en la selva llegan a un espacio abierto. Allí se puede ver una cascada, los árboles los rodean (ver Anexo 4). Caminan sobre un tronco caído hasta unas lianas a las que Simba se sube (Fig. 32). Nala está confundida y no entiende por qué Simba no ha vuelto a la roca del rey si nunca murió, como Scar les hizo creer.

"Hay algo que no entiendo, has estado vivo todo este tiempo, ¿por qué no regresaste a la roca del rey?" –pregunta Nala

---

<sup>27</sup> Punto medio, según Field (1984) es un evento o situación que sucede con el fin de que la trama avance. Para mayor profundidad en el tema revisar el Capítulo dos.

“Es que... quería... ser independiente, vivir mi vida. Eso hice y es hermoso” – responde Simba

“Nos hacías falta en casa” –expresa Nala

“Ah, nadie me necesita” –comenta simba con desdén

“Claro que sí, eres el rey” –declara Nala

En esta imagen podemos observar claramente que Simba no está cumpliendo con su función. Ya se ha resignado a quedarse literal –y figurativamente– echado en la hamaca. El color rosa-grisáceo tras él es muy similar a los colores vistos cuando huye de las hienas, solamente más opaco en esta ocasión. Es una referencia a su pasado, mismo que está detrás de él, pero hasta cierto punto aún lo rodea.

Luego Nala procede a contarle a Simba que las hienas invadieron el reino porque Scar lo permitió y por ello ahora todo está destruido sin comida ni agua, y que como rey, es su responsabilidad enmendar la situación. Señalar que Nala está en una posición más baja que él, y a la altura de sus pies.

**Figura 33.** Simba y Nala en el tronco



Fotograma obtenido de 'El rey león' (Disney, 1994)

Simba dice que no puede regresar y que Nala no entendería el porqué. Le explica la filosofía de 'Hakuna Matata'. Para Simba, incluso si Scar ha permitido a las hienas invadir el reino, ya no es su problema y se deslinda de su deber. Nala lo regaña (Fig. 33). De nuevo Nala está en una posición de desigualdad ante Simba. A pesar de que le está reprochando su actitud, Simba tiene más altura en el tronco y Nala queda relegada tras él en el cuadro (ver Anexo 4). Esto es recurrente en la mayor parte de la escena.

**Figura 34.** Simba se aleja de Nala

Fotograma de "El rey león" (Disney, 1994)

Nala continúa diciéndole a Simba que es su obligación volver y hacer algo por los suyos. Simba le reclama que ella también haya huído y ella le dice que tan solo fue a buscar ayuda. Para este momento (Fig. 34), Simba está dejando atrás y lejos el color rosa-grisáceo que le permeaba. De igual forma, vemos a Nala un paso más atrás de Simba y a él caminando sobre un tronco. A pesar de que son amigos y que Nala tiene la facilidad de decirle cuando algo le está molestando, como es el caso, la última palabra la tiene Simba, por la jerarquía existente entre ambos.

Sin meternos de lleno en cuestiones de género, es preciso mencionar que Simba no es solamente el rey, también es un león (masculino) lo que le dota de la capacidad de tomar decisiones. Nala, por el contrario, a pesar de mostrarse como una leona (femenina) con carácter, no puede decirle qué hacer.

Recordemos el papel de la madre de Simba, Sarabi, como esposa y acompañante de Mufasa. En este sentido, Nala tiene un rol similar, por el momento su único objetivo es tratar de convencer a Simba que tiene que volver, sin lograrlo ella después de todo. Si miramos las tonalidades, la de Nala es beige, menos brillante que la de Simba.

**Figura 35.** Simba se va molesto

Fotograma obtenido de "El rey León" (Disney, 1994)

Ahora, ambos están rodeados del verde de los árboles, de la vida de la Selva (ver Anexo 4). Simba se ha alejado por completo de aquella mancha entre rosa y gris tras él, pero sigue indeciso (Fig. 35). Nala insiste en que Simba debería hacer algo, en que es la esperanza y salvación del reino.

"Lo siento" –dice Simba

"¿Qué te ha pasado? No eres el mismo Simba" –Nala se muestra confundida

"Es cierto, no lo soy. ¿Ya estás satisfecha?" –responde molesto Simba

"No, estoy decepcionada" –habla Nala calmada

"Ah, ya empiezas a hablar como mi padre" –comenta Simba

"Ojalá fueras como él" –declara Nala

De nuevo existe una alusión a Mufasa. Se retoma la línea base de la película: Simba tiene que volverse su padre. Pero ha dejado de ser una cuestión de identidades, no se trata que Simba se convierta en Mufasa tal cual, sino, en que se siga con la línea de autoridad, con el "linaje", como lo llama Scar. Se trata de preservar un sistema, incluso a costa de sí mismo. Simba se molesta con Nala y se aleja de ahí.

De cualquier modo, Nala ya ha plantado la semilla de la duda en Simba, quien ahora se pregunta a sí mismo si de algo sirve regresar. En el claro (Fig. 36) Simba mira las estrellas y le reclama a Mufasa que dijo que siempre estaría cuidándolo. Simba recupera la tradición que le fue enseñada por su padre como mentor y vuelve a su origen acudiendo a las estrellas por orientación.

En la imagen, además, podemos observar unos rayos de luz que se cuelan en el firmamento: la luz que se abre paso entre la oscuridad. La iluminación que Simba necesita para continuar su viaje.

**Figura 36.** Simba mira las estrellas



Fotograma obtenido de "El rey leòn" (Disney, 1994)

Simba se empieza a culpar de todo lo que ha pasado y lo vemos al pie de un pequeño arroyo (Fig. 37). La planicie donde está parado da la idea de un círculo, una figura geométrica que da vuelta y regresa, al igual que Simba tiene que hacer, pero siendo un Simba distinto, justo como lo dijo Nala.

**Figura 37.** Simba en la noche



Fotograma de 'El rey león' (disney, 1994)

Mientras Simba está ahí pareciendo derrotado y decepcionado con él mismo, escuchamos cantar a Rafiki desde un árbol. Simba lo escucha y se aleja. Camina hasta un tronco arriba del arroyo. Mira su reflejo en el agua y suspira. Rafiki sigue cantando y lo empieza a molestar, Simba le pide que se calle.

Simba se levanta para apartarse de Rafiki, quien lo sigue. Rafiki se acomoda a su lado (Fig. 38). Simba le pide que deje de seguirlo y le pregunta quién es.

**Figura 38.** Rafiki habla a Simba



Fotograma de 'El rey león' (Disney, 1994)

“Ya, deja de seguirme. ¿Quién eres?” –le dice molesto Simba a Rafiki

“La pregunta es, ¿quién eres tú?” –contesta de regreso Rafiki

“Ah” –Simba se detiene y suspira–. “Creí saberlo, pero no estoy seguro”

Rafiki se acerca a su oído: “Yo sé quién eres. Shh, ven acá, es secreto”

Detengámonos a analizar la figura de Rafiki. Lo hemos visto antes en la presentación de Simba, fue él quien lo bautizó y el único que es capaz de abrazar al rey. Pero aquí también vemos que es el único de los personajes que está a su altura e incluso puede ‘hablarle al oído’. Es un igual y debe ser escuchado. Es un chamán y representa, de cierta forma, la espiritualidad y la religión. Por todo lo anterior, narrativamente es también otro *mentor* para Simba, aparte de Mufasa. Además de un característico color azul grisáceo, igual que el firmamento, que da origen y luz a las cosas. Así, Rafiki además de tutor, es también una figura de sabiduría y conocimiento.

La imagen permite dar cuenta de la calma de la noche, a pesar del dilema interior que sufre Simba. Es momento de enfrentar su *reto supremo* (ver Anexo 5), o bien, entender quién es y qué tiene que hacer para enfrentarse a sí mismo. El diálogo lo reafirma cuando Rafiki le pregunta quién es y Simba responde que no lo sabe. Entonces, combinado con la tranquilidad que se percibe en la atmósfera, se entiende que este es un momento de reflexión para Simba.

Rafiki continúa su canción, lo que molesta a Simba.

“Ya basta, ¿qué quiere decir todo eso?” –Simba comenta fastidiado

“Quiere decir que eres un simio y yo no” –le responde Rafiki riendo

Simba frunce el ceño, irritado: “Umh, creo que estás algo confundido”

‘No’ –lo detiene Rafiki–. “Tu eres el confundido. No sabes ni quien eres”

“Y supongo que tú sí” –Se aleja Simba incómodo

Rafiki contesta tranquilamente: “Claro. Eres el hijo de Mufasa”

Después de aquello, Rafiki echa a correr y Simba va tras él. Lo encuentra en la cima de una piedra de una montaña, meditando. Simba le pregunta si conoció a Mufasa, Rafiki lo corrige y le dice que *lo conoce*, a lo que Simba responde que ya murió. Rafiki le dice que se equivoca y le va a mostrar que está vivo. Simba sigue a Rafiki a través de un enramado de árboles, hasta que Rafiki lo detiene y le pide que se acerque a mirar a un estanque. Simba mira su reflejo.

“No es mi padre, es solo mi reflejo” –abatido dice Simba

“No. Ahí está” –Rafiki señala de nuevo al agua

Simba ve a Mufasa en el reflejo, Rafiki habla: “¿Lo ves? Él vive en ti”

Así, Rafiki le muestra Simba que Mufasa siempre estuvo ahí, en él y en lo que le enseñó. Entonces, desde el cielo, se escucha la voz de Mufasa hablarle a Simba. Una nube en el cielo se acerca, es el fantasma de Mufasa<sup>28</sup> (Fig. 39) que se dirige a Simba. Él se sorprende.

---

<sup>28</sup> Esta es una de las varias alusiones que se hacen dentro de la cinta a Hamlet de Shakespeare, novela en la que fue basada la historia. En este texto tratamos de evitar hablar de Hamlet para no caer en divagaciones, pero pareció pertinente por lo menos mencionarlo.

**Figura 39.** Fantasma de Mufasa



Fotograma de 'El rey león' (Disney, 1994)

“Simba, me has olvidado” –dice el fantasma de Mufasa

“No, eso nunca” –declara Simba

“Olvidaste quién eres y así me olvidaste a mí” –manifiesta Mufasa

Las nubes junto al fantasma de Mufasa se arremolinan alrededor de su rostro y cambian de color a uno más anaranjado, emitiendo un resplandor.

“Ve en tu interior Simba, eres más de lo que eres ahora. Toma tu lugar en el ciclo de la vida” –ordena Mufasa

“Cómo puedo regresar, no soy el mismo de antes” –dice Simba alterado

Cuando volvemos a ver a Mufasa, lo miramos cual sol (Fig. 40), en el centro del cielo rodeado de nubes y un brillo enceguedor de un color entre naranja y amarillo oro.

**Figura 40.** Mufasa en el cielo



Fotograma de la película 'El rey León' (Disney, 1994)

Vuelve la idea del rey/Dios que pertenece a la luz, que le habla a su hijo desde la inmensidad del cielo y que le ordena vaya y regrese a tomar su lugar en “el ciclo de la vida”. Este es el tercer encuentro de Simba con una guía, en el cual directamente Mufasa le manda volver porque *es más de lo que es ahora*. Por más que haya vivido así, Simba no es como Timón y Pumba, Simba pertenece a la estructura social y es clave para que esta siga siendo funcional, por ende, no puede seguir eludiendo su responsabilidad. Ahora Mufasa es completamente un ente todopoderoso, y tiene la autoridad de ordenarle a Simba que cumpla su propósito.

“Recuerda quién eres. Tú eres mi hijo, el rey verdadero”

Hemos hablado quizá de más sobre el tema, pero en la línea anterior, es un claro ejemplo de cómo se le ve a Simba, ya sea como el rey o como ‘el hijo de Mufasa’, pero ha perdido la identidad de Simba, quizá desde que nació.

Mufasa se empieza a disolver, Simba le pide que no lo abandone. Mufasa desaparece repitiendo el “recuerda quién eres”. Rafiki se acerca de nuevo a Simba, quien le habla del cambio en los vientos<sup>29</sup>, Rafiki acepta que el cambio es bueno. Así, después de encarar su pasado en forma de su padre, la *recompensa* de Simba (ver Anexo 5) es por fin aceptar su destino y comprender el propósito de su existencia: ser el rey.

Una lección significativa es la que le da Rafiki a continuación. Simba dice que no sabe como regresar porque ha estado huyendo desde hace mucho tiempo. Rafiki le da un golpe con su bastón y Simba se queja.

“No importa, está en el pasado” –grita feliz Rafiki

“Sí, pero me dolió” –se queja Simba

Rafiki, reflexivo, le contesta: “Ah, sí, el pasado puede doler. Pero según lo veo puedes, o huir de él, o... aprender”

Simba decide que va a regresar y Rafiki festeja.

---

<sup>29</sup> Una forma metafórica de hablar del cambio en su vida

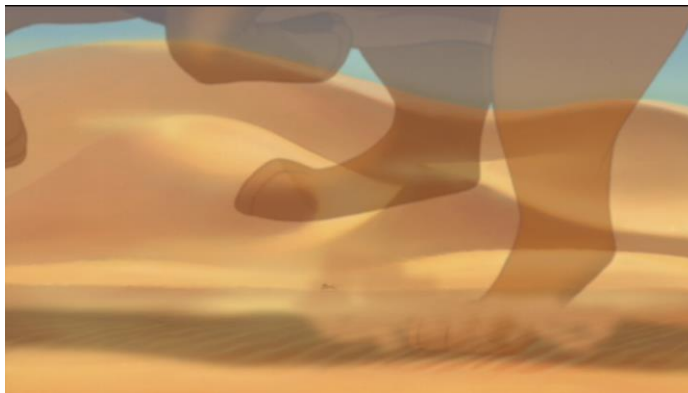
Ya que Simba se ha admitido a sí mismo que es el rey y está determinado a volver, su *jornada de regreso* (ver Anexo 5) es un poco distinta de cuando huyó. Así, la escena abre con un primer plano (insert) del sol en todo su esplendor (Fig. 41). Y Simba corriendo apresuradamente bajo su brillo (Fig. 42). Una clara diferencia del Simba que corría hacia el atardecer con un brillo rojizo, y del que relajado caminaba a la luz de la luna.

**Figura 41.** Sol



Fotograma de "El rey león" (Disney, 1994)

**Figura 42.** Regreso de Simba



Fotograma de 'El rey león' (Disney, 1994)

Al inicio, la película nos recibe con un amanecer que alude al nacimiento del día, del nuevo rey, etc., de cualquier modo, es aquí (Fig. 41), que miramos un cuerpo celeste brillante y redondo, cíclico. Simba fue capaz de tomar su propia decisión y ha tomado el control de su vida de nuevo, soltando la culpa que lo limitaba. Dejó de ser un pasivo porque ha elegido volver y retomar las riendas del sistema sobre sí.

En las tierras del reino todo está muerto (Fig. 43) una obvia distinción de cuando reinaba Mufasa. El único color en imagen es el gris. Se puede observar que el progreso y armonía que imperaban antes están ahora extintos. Simba primero se sorprende, pero después se enfurece de lo que las hienas y Scar le han hecho a sus tierras.

**Figura 43.** Roca del rey sin vida



Fotograma de "El rey león" (Disney, 1994)

Nala, Timón y Pumba se le unen en la misión de recuperar lo que Scar ha destruído. Cuando Simba arriba una nube gris se mueve y se posa sobre el terreno. Simba se acerca a la roca del rey y utiliza a Timón y Pumba como carnada para distraer a las hienas.

Mientras tanto Simba se mueve a buscar a Scar (para análisis de planos, ver Anexo 3) y lo encuentra en la roca del rey, llamando a su madre (Fig. 44). En esta captura es difícil identificar dónde se encuentra Scar y donde Sarabi. Inclusive las hienas, aunque son más reconocibles, se pierden entre los otros elementos de la imagen. A Scar, como siempre, le acompaña una sombra, esta vez en la pared. Sarabi, a pesar de ser casi imperceptible, se ubica en la luz y asciende hacia la cima.

Al llegar ahí, Scar le reclama que no hay comida y que las leonas no están haciendo su trabajo. Sarabi le dice que ya no hay nada, que la única alternativa es moverse o se van a morir. Scar responde muy molesto que se van a quedar ahí.

**Figura 44.** Scar en la roca del rey

Fotograma obtenido de 'El rey león' (Disney, 1994)

Scar nunca comprendió que ser rey implicaba sí ostentar el poder, pero de una manera muy particular para que todo se siguiera desarrollando. El progreso y desarrollo social depende de que perdure la organización impuesta previamente, porque así, supuestamente, todo camina cual máquina engrasada. Al alterarse la estabilidad imperante, la armonía rompe con la estructura que se vuelve nula e incontrolable. Así, el orden social –cuya base en la cinta es la cadena alimenticia–, se ha quebrantado y por ende no hay recursos.

“Soy el rey y haré lo que me plazca” –se indigna Scar

“Si fueras la mitad de rey que fue Mufasa” –Sarabi le grita en respuesta

Ya no hablemos de Mufasa como el rey al que se tiene que imitar, sino, como la cabeza del régimen que se tiene que recuperar. Scar se molesta que Sarabi le diga lo que hace mal y la golpea, lanzándola al suelo de una cachetada.

Simba gruñe furioso desde lo alto (Fig. 45), en el mismo momento que un rayo de la nube ilumina todo el espacio.

**Figura 45.** Simba en lo alto de la roca

Fotograma de "El rey león" (Disney, 1994)

La sombra que refleja Simba es aún grande, y a pesar de ello, su espacio se ilumina completamente. Simba está arriba de todos en ese momento y se muestra aún más alto gracias al ángulo contrapicado, que permite ver la iluminación entera del cielo.

Simba baja a ayudar a su madre. Tanto Scar como Sarabi lo confunden con Mufasa, pensando que está vivo. Él aclara que es Simba. Sarabi se alegra de que esté vivo. Scar, sarcástico, lo saluda y dice que le da gusto verlo, a la vez mira a las hienas enojado. Ellas tragan y se alejan.

Simba acecha a Scar y lo acorralla. Scar trata de justificar sus actos por "las presiones de gobernar el reino". Simba lo dice que se puede deslindar de ellas, que se aparte.

"Lo haría, lo haría con gusto, pero, ¿ves a las hienas?... Ellas creen que yo soy el rey" –Scar explica nervioso

"Nosotros no, Simba es el verdadero rey" –interviene Nala

Las hienas forman parte del reino ahora que Scar está al mando, pero eso no las hace encabezar la cadena alimenticia, por lo tanto su participación en la toma de decisiones es inexistente. A las leonas no les interesa si las hienas quieren o no a Simba como rey, son estos felinos los que tienen los recursos y ellos eligen quién posee el poder. A pesar de todo lo que ha pasado, las hienas siguen siendo esos "animalejos roñosos y torpes" como Zazú solía referirse a ellas. Para las leonas no son un animal más en las tierras del reino, son los invasores que destruyeron todos sus recursos y que usurpan un lugar que no les corresponde.

Es entonces cuando Simba reta directamente a Scar a abdicar o a luchar. Scar le da la vuelta a su discurso cuando saca a colación la muerte de Mufasa como responsabilidad de Simba. Scar se victimiza y dice que no todo tiene que terminar con violencia. Simba lo desestima. Scar lo expone ante todos y Simba acepta su responsabilidad en la muerte de Mufasa.

Scar grita que Simba lo ha confesado y que es un asesino (Fig. 46), en ese instante un trueno retumba en el cielo, tras Scar. Este rayo es una simple chispa de luz y no se compara con toda la iluminación que recibió Simba al escucharse su trueno. Inclusive podemos ver que es una línea diagonal hacia abajo y que no es constante, se quiebra por mitad y deja algunas ramificaciones.

**Figura 46.** Scar confiesa a Simba



Fotograma de 'El rey león' (Disney, 1994)

Simba niega ser un asesino y explica que fue un accidente. Scar lo rodea, acorralándolo, le dice que si no fuera por él Mufasa viviría, lo que automáticamente lo convierte en culpable. Scar intimida a Simba y lo guía a la punta de la roca del rey, hacia el precipicio.

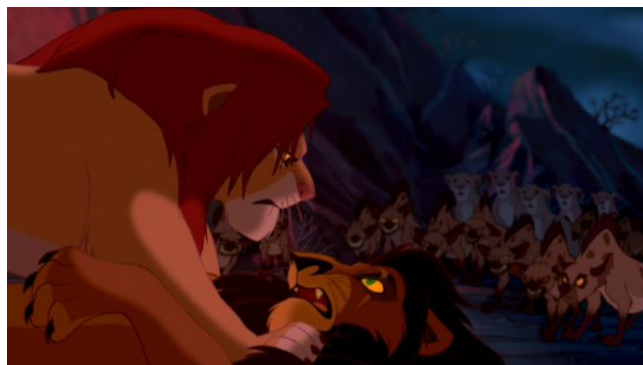
Un rayo atraviesa la imagen y cae justo debajo de Simba (Fig. 47), encendiendo una llama que empieza a crecer. La angulación contrapicada permite observar la altura, pero al mismo tiempo no es muy favorecedora para Scar. Sabemos que Simba es el que está en problemas, a punto de caer, pero la perspectiva de la imagen muestra a un Simba tratando de subir y a Scar en una pendiente. Es decir que aunque Scar sea el que está arriba, la imagen nos muestra ambos a una altura similar. E incluso Simba es más visible y Scar se pierde con el ambiente.

**Figura 47.** Simba a punto de caer

Fotograma de 'El rey león'

Simba mira hacia el fuego que inicia y luego mira hacia Scar que está parado sobre él. Se resbala y trata de impulsarse a subir. Scar dice que la situación le recuerda a otra, a Mufasa a punto de morir. Luego toma con las garras las patas delanteras de Simba y le confiesa que él es el verdadero asesino.

Simba recuerda que solamente fue un testigo y vio caer a Mufasa desde una altiplanicie. Se impulsa y se abalanza sobre Scar gritándole asesino, casi como una *resurrección* (ver Anexo 5). Se posa sobre Scar, que pide compasión. Simba le exige que diga la verdad y Scar dice que es relativa, entonces Simba le aprieta la garganta, como asfixiándolo (Fig. 48). Scar accede y dice que él lo mató. Simba le demanda que lo diga en alto para que lo escuchen todos. Scar acepta que fue él quien mató a Mufasa.

**Figura 48.** Simba asfixia a Scar

Fotograma obtenido de 'El rey león' (Disney, 1994)

Las hienas se lanzan hacia Simba y las leonas avientan hacia ellas, empezando una lucha todos ellos. Simba trata de quitarse de encima a unas hienas que lo están

atacando. Timón y Pumba se unen a la pelea pateando y golpeando hienas. Simba logra zafarse y corre, una hiena lo alcanza y lo muerde, Simba la lanza lejos de él. Otra se avienta a su espalda y le muerde el cuello. Entonces llega Rafiki y comienza a pelear con las hienas. Algunas hienas salen huyendo de la roca del rey. Simba aprovecha la oportunidad para ir en busca de Scar.

Banzai corretea a Timón, él entra en la cueva de Scar y se encuentra con Zazú encerrado, se mete en la jaula de huesos con él. Shenzi y Banzai se acercan a la jaula, hostigándolos. Timón ruega que no se lo coman. Pumba llega a la entrada y pregunta si hay algún problema, Banzai lo llama puerco, a Pumba parece ofenderle y corre hacia enfrente en posición de batalla. Lo siguiente que vemos es que las hienas salen corriendo despavoridas de la cueva, y después salen Zazú, Timón y Pumba festejando su triunfo. Aunque las hienas sobrepasan en número a Simba y sus aliados, son ellas las que salen huyendo.

Todo ello se lleva a cabo mientras la roca del rey se incendia (ver Anexo 4). Scar representa los vicios, como la envidia y avaricia que siempre ha sentido; mientras Simba es quién ejemplifica las virtudes. El fuego es un elemento que posee la característica dual de ser tanto destructor y tormentoso, como de dar origen a las cosas. Es un elemento vital, uno de los cuatro elementos que forman el mundo. Así, en la cinta, termina siendo un elemento de purificación y regeneración.

Simba divisa a Scar intentando escapar, y lo persigue por una colina de la roca, hasta que Scar llega a un precipicio (Fig. 49). No tiene a donde más correr cuando Simba lo alcanza, le dice asesino y le dice que no merece vivir. Scar pide piedad por ser parte de la familia. Simba no habla, solo camina hacia él.

**Figura 49.** Scar en el precipicio

Fotograma obtenido de 'El rey león' (Disney, 1994)

Scar le dice que la idea fue de las hienas, que son las verdaderas enemigas. Simba se acerca a Scar (Fig. 50), y le dice que no le cree porque todo lo que le ha dicho ahora y en el pasado ha sido mentira. Tenemos un ángulo contrapicado que los muestra a ambos al borde del despeñadero, y de todos modos Simba está de pie en sus cuatro patas, mientras Scar está sumido frente a él.

**Figura 50.** Simba y Scar al borde del precipicio

Fotograma de 'El rey León' (Disney, 1994)

Además de la postura, y que están en el mismo lugar, Simba se encuentra en el lado más alto de la cima, todo el tiempo su figura predominando sobre la de Scar.

Scar le dice confiado que no mataría a su propio tío, a lo que Simba responde que no, porque no es igual a él. Scar se levanta y le dice que va a ser su fiel servidor. Simba le repite lo que Scar le dijo cuando se fue: "Huye. Huye lejos, Scar, y nunca regreses".

Scar se aleja de Simba. En el suelo hay cenizas del incendio. Scar aprovecha y las lanza a Simba en la cara. En lo que este se sacude, Scar arremete contra él e inician una lucha cuerpo a cuerpo. Toda la escena es roja brillante con una tonalidad naranja en la base (ver Anexo 4). Scar da un golpe a Simba y lo tira al suelo. Después surge desde las llamas, Simba levanta las patas, Scar cae por el precipicio. Simba se asoma.

Scar se levanta. Frente a él están las hienas. Él se alegra saludándolos como “amigos míos”. Las hienas se ríen de él y le recuerdan que digo que eran enemigos. Scar se asusta (Fig. 51), y trata de convencer a las hienas que todo fue un error y que va a explicarles la situación. Vemos un ángulo picado de un *extreme long shot*<sup>30</sup>. Scar está cada vez más encerrado en el cuadro, mientras en la historia, ya no tiene salida a lo que se ha buscado.

**Figura 51.** Scar mira a las hienas asustado



Fotograma de 'El rey león' (Disney, 1994)

En el horizonte van apareciendo más hienas. Todos ellos se acercan a él amenazantes. Scar se disculpa por la traición hacia ellas pero las hienas lo ignoran y solo se ríen. La cámara enfoca la sombra de Scar en la roca (Fig. 52) que se hace cada vez más grande. Vemos que las hienas se lanzan hacia él mientras grita.

El rey, ahora Simba, como mencionamos, está lleno de virtudes. De tal suerte que Simba no tuvo nada que ver en la muerte de Mufasa, ni tiene culpa por la muerte de Scar. Inclusive este último menciona: “Oh, Simba, eres tan noble”. Scar se mató a

<sup>30</sup> Véase anexos

sí mismo al traicionar a las hienas y al actuar como lo hizo. Nuestro antagonista presentado como un ser lleno de maldad, fue quien se buscó su suerte al interponerse en el destino y desafiar a la estructura.

**Figura 52.** Sombra de Scar



Fotograma de 'El rey león' (Disney, 1994)

Inmediatamente después empieza a llover (Fig. 53). El fuego regenera y la lluvia purifica, llevándose cualquier residuo del reinado de Scar.

**Figura 53.** La roca del rey en llamas



Fotograma de 'El rey león' (Disney, 1994)

Simba sale de los escombros. Las leonas, Nala, Sarabi, Zazú, Timón y Pumba ya están esperándolo. Rafiki está en lo alto de la roca del rey, le señala a Simba la cima. Simba lo mira, va a donde está él. Rafiki hace una reverencia, Simba lo jala para un abrazo.

Luego, Simba sube a la roca del rey (Fig. 54). Vemos un plano ligeramente contrapicado. La pendiente que sube el ahora rey es la más empinada que hemos

visto a lo largo de toda la película. Prácticamente va de un extremo de la imagen a la contraesquina.

**Figura 54.** Simba sube a la roca del rey



Fotograma obtenido de "El rey león" (Disney, 1994)

Simba mira al cielo. La nube se abre dando paso al cielo azul. Se escucha la voz de Mufasa diciendo: "Recuerda quien eres". Simba se asombra e inmediatamente ruge (Fig. 55). Las leonas le siguen. Simba *regresó con el elixir* (ver Anexo 5) salvando al reino. El cielo rectifica y permite a Simba su ascensión al poder.

**Figura 55.** Simba ruge en la roca del rey



Fotograma de 'El rey león' (Disney, 1994)

El reino pasa de nuevo a ser próspero, y verde (Fig. 56), los animales lo habitan de nuevo.

**Figura 56.** El reino se recupera

Fotograma de 'El rey león' (Disney, 1994)

Miramos de nuevo a manadas de animales festejando (Fig. 57) y reverenciando al nuevo rey. Así, el ciclo de la vida vuelve a empezar, o continúa, como se prefiera. La escena final casi idéntica a la del principio. Todo regresó a la normalidad, volvió el equilibrio y la armonía al reino. El poder continúa incuestionable.

**Figura 57.** Presentación de nuevo

Fotograma obtenido de "El rey león" (Disney, 1994)

En las tres escenas que recuperamos, la mayor parte de las asociaciones se dan por transitividad, lo cual tiene sentido si se comprende que se trata de una transmisión de poder de generación en generación, de Mufasa a Simba, de Simba al nuevo cachorro de león. Un "ciclo sin fin" tal cual en el que simplemente se transfiere la autoridad de uno a otro sin cambiar la esencia de la organización, de tal suerte que la estructura prevalezca.

## 3.4.1.1. “El ciclo sin fin”: Conclusiones de “El rey León”

“[...]Más bajo la luz del sol, jamás habrá  
distinción / grandes y chicos han de convivir /  
En el ciclo sin fin, que nos mueve a todos / Y  
aunque estemos solos, debemos buscar /  
hasta encontrar nuestro gran legado... En el  
ciclo, el ciclo sin fin”

El rey león es la primera película de Walt Disney con un escenario completamente natural. Desde la imagen, hasta su conjunción con el sonido y demás elementos cinematográficos, la película sugiere ciertos mensajes más allá de la narrativa y la estética visual. En relación con lo anterior, este estudio se dedicó al análisis detallado del filme. Para ello, se seleccionaron tres escenas clave: 1. La presentación del reino, 2. Discusión de Simba y Nala, y 3. Enfrentamiento con Scar y las hienas; y se analizó, cuadro por cuadro, los diferentes elementos de cada una, a saber: imagen, sonido, montaje y puesta en escena. Al mismo tiempo se desarrolló un análisis narrativo de toda la película de acuerdo con los elementos propuestos por Zavala (2002), mismos que se basan en las teorías narrativas de guion: de los tres actos (Syd Field, 1984), y la teoría del héroe, o bien, el viaje del escritor (Vogler, 2002).

En resumidas cuentas, narrativamente, vemos la historia un cachorro de león heredero al trono: Simba, que debe convertirse en rey, pero que no comprende la responsabilidad que ello conlleva. Tras la trágica muerte de su padre, Mufasa, debe asumir la responsabilidad por la muerte del Rey y su lugar como gobernante supremo; no obstante, huye de su obligación a un lugar en donde puede vivir sin angustia ni nada de qué preocuparse, donde puede ser libre. Al abandonar sus tierras se produce una situación devastadora que deja al reino sin recursos. Ya adulto, decide enfrentarse al pasado del que huyó. Después de una lucha con su tío –en la cual Scar confiesa ser el verdadero asesino del Rey–, y sus aliadas las hienas, Simba sale vencedor y sube a la roca del rey para tomar su lugar como Rey.

Así todo vuelve a la normalidad, las manadas vuelven y la vida en las tierras se recupera.

Un brillante amanecer, con su sol dorado naciente nos abre las puertas del reino. Los animales acuden dichosos al llamado del Rey, que los mira orgulloso desde su pedestal, más cerca del cielo azul que de ellos. Los colores brillantes, la armonía dentro de la imagen y la melodía de *El ciclo sin fin* nos ubica en el universo del *Rey León* donde todo es equilibrio. Entre las simpáticas canciones, los personajes y las dramáticas o divertidas situaciones, por momentos nos olvidamos del potencial ideológico que tiene el cine, prestando mayor atención a la estética y narrativa, que al discurso subyacente.

Se ha asegurado que esta película es la primera de Disney sin seres humanos, pero tampoco es una cinta de animales. Si bien no hay seres humanos, ni hombres ni mujeres, los animales en pantalla no se guían por instintos, sino que sus sentimientos, comportamientos y problemas, son humanos. De hecho, se rigen por sus emociones y sus decisiones tienen impacto. El territorio de Simba y Mufasa está conformado por diferentes especies animales, que se vuelven actores sociales dentro de una colectividad donde existe una clara estratificación social, marcada inclusive por los rasgos físicos de los personajes. Todas esas características y modos de presentar el producto audiovisual, más allá de ser elementos estéticos, nos hablan de un discurso imperante que se maneja dentro del film.

La cinta inicia con la secuencia que lleva por título *El ciclo sin fin*, en la que se presenta al príncipe heredero al trono que, aún cachorro, observa desde las alturas cómo todos los animales se han congregado para rendirle reverencia. Mufasa observa con aprobación todo el ritual que Rafiki, el mandril, lleva a cabo. Su hijo, Simba, será el rey por mandato divino. Así lo ratifica Rafiki, sumo sacerdote que bautiza a Simba con la tierra y sus frutos, y Dios, que se abre paso de entre las nubes para bendecir la ceremonia.

Resulta inclusive innecesario recalcar que la familia real es una nuclear<sup>31</sup> donde Mufasa, el padre, es la figura de autoridad; Sarabi es la madre, acompañante del Rey; y Simba es el hijo heredero. Sarabi como figura materna es la que aporta la parte afectiva al personaje de Simba, pero fuera de algunos cariños, su función principal es ser la acompañante del Rey Mufasa, pero no tiene voz ni voto en las decisiones, Mufasa es el líder absoluto, liderazgo que transmite a Simba para que este continúe con su legado. Otra leona importante en la película es Nala, que será la pareja de Simba, pero su función no va más allá de la de Sarabi. Sin entrar de lleno en tema de género, se entiende que los líderes son los leones, mientras las hembras (porque son animales) solo son acompañantes pasivos.

La historia sucede en la naturaleza. Eso, más la escena inicial, sugiere que la sociedad se rige por la ley del más fuerte. En este caso, el animal más fuerte de la sabana es el león que se alza sobre todos los demás. Una sociedad pensada así genera una marcada diferenciación de clases sociales, claramente definida por la cadena alimenticia. Los leones dominan sobre los demás por su fácil acceso a la comida, mientras que esta es la principal carencia de otros animales. De hecho, es trascendente puntualizar que los leones son los depredadores más grandes de la sabana y, los animales que asisten y reverencian a su nuevo rey, son sus presas.

Las tierras de Simba son un territorio próspero y lleno de recursos para satisfacer las necesidades de los animales que ahí habitan. Mufasa es el gobernante supremo. Es un Rey todopoderoso y omnipresente. El sol sale para él y parece perseguirle a donde vaya, iluminando el grandioso reino donde todo funciona en completo balance. De hecho, Mufasa es un Rey/Dios/Sol, tan poderoso como el cuerpo celeste mismo y arriba de él solamente se encuentra el cielo. Incluso las estrellas y el firmamento son su guía.

Mufasa le explica a Simba que todo funciona gracias al ciclo de la vida que conecta a todos dentro del sistema, o bien, la cadena alimenticia. Todo coexiste en un delicado balance, mismo que debe de respetarse para que el progreso y desarrollo

---

<sup>31</sup> Familia formada por padre, madre e hijo(s).

del reino continúe. Cada animal dentro de la cadena debe cumplir su función social para asegurar la preservación de la estructura y del orden. En ese sentido, la única función del Rey que se puede visualizar en la cinta es la de mantener lejos a los invasores.

La armonía se quebranta por primera vez cuando Simba desobedece a Mufasa y se adentra en tierras desoladas, el territorio de las hienas. A aquel lugar no llega la luz del sol. Ni siquiera hay alimento, fauna o flora, tan solo montones de huesos y cadáveres. Simba ha entrado en la periferia de su reino, en el cinturón de miseria que lo rodea. Ahí habitan las hienas, un animal no permitido dentro de la tierra dorada, de hecho visto como invasor. Su principal carencia es la comida, de tal suerte que no tienen cubiertas sus necesidades, ni siquiera las más básicas.

Evidentemente, la relación de los personajes con la comida es una de desigualdad. Hablamos entonces de una relación asimétrica en donde el que posee el poder es el "dueño del rancho", de los recursos. Mientras que *los otros* son excluidos del círculo sin participación en las relaciones sociales que se llevan a cabo.

Aunque la historia se desarrolla en la sabana africana, hay muy pocos elementos de dicha cultura en el reino de Mufasa y Simba; de hecho, hay más elementos de la cultura occidental. Naturalmente, se busca reproducir el contexto social de los espectadores, por lo tanto, hay una correspondencia entre ellas y las características de los personajes. De esta forma, se asignan roles protagónicos y antagónicos de acuerdo con las ideas preconcebidas que los autores tienen de los actores sociales existentes en su realidad.

Relativo a lo anterior, Simba, el cachorro heredero, tiene un pelaje de color amarillo-dorado. Mufasa y Simba (cuando adulto) tienen además muchas similitudes, su melena es de un tono castaño-rojizo, por su complexión son un leones fuertes y bien alimentados, son altos y varoniles.

Contrariamente, Scar, el personaje antagónico, es un león más oscuro, color café. Su melena es negra y su complexión es delgada, casi pareciera desnutrido. Encima es bajo y encorvado, y sus ademanes son más femeninos. E incluso, se puede decir

que sus rasgos son de ascendencia latina o árabe. Además los leones viven en manadas y aunque supuestamente Scar es hermano de Mufasa, vive apartado, excluido de los demás leones.

Igualmente, las hienas, concebidas como aliadas de Scar y personajes antagónicos, también son grises y café, de una tonalidad similar a la tierra. Descubrimos que hay un montón de ellas, pero como personajes conocemos a tres: Ed, Shenzi y Banzai. Ed tiene ya sea un retraso mental, una discapacidad de lenguaje o alguna enfermedad que le impide comunicarse como a los otros dos. En la versión original en inglés, Shenzi tiene un acento que la identifica como parte de la comunidad afroamericana; mientras Banzai, por su forma de hablar, es identificado como miembro de la comunidad chicana. Ambos hablan *jerga de la calle*, un lenguaje coloquial o informal si se quiere, que nada tiene que ver con el de Simba o de Mufasa mucho más claro y formal. En latinoamérica, en el doblaje, las hienas hablan con acento 'mexicano', que se refiere a una forma de hablar característica de algunos barrios de la Ciudad de México y alrededores, la mayoría marginados.

Las hienas son un grupo marginado. Están celosas de las posesiones de los leones, lo que deriva en que son percibidas como una amenaza para el sistema, porque no están conformes con su lugar en la estructura social. De esta forma su pobreza se justifica como necesaria, una consecuencia inevitable ante la sublevación y cuestionamiento al régimen que impera. No obstante, es inevitable notar que sus características los identifican con grupos vulnerables, desde discapacitados hasta posibles migrantes, y aún así son fuerzas antagónicas.

Scar, por el otro lado, busca el poder y quiere ser Rey cueste lo que cueste. A diferencia de las hienas él sí es permitido dentro del territorio de Mufasa y no sufre de falta de comida, pero vive apartado y no tiene ninguna característica similar a ninguno de los leones. No pertenece a ellos, por lo que es considerado un extranjero. Cabe mencionar además que cuando Scar hace su discurso frente a las hienas, estas marchan frente a él al más puro estilo nazi. Y claro, hay una similitud entre Scar y Hitler. Así, los "malos" de la historia están inspirados en enemigos incómodos, o bien, molestias para el sistema norteamericano.

Rescatando brevemente la canción de Scar<sup>32</sup>, podemos decir que es un discurso político en toda regla. Scar aprovecha la situación de las hienas a su favor y les hace creer que estarán mejor en un mundo gobernado por él. Otra característica importante de ellas es que son anárquicas, y no es necesario que tengan un rey, algo que no es bien visto. Entonces Scar los tacha de tontos diciéndoles que él va a ser rey. Abiertamente les dice que siempre y cuando él logre su victoria, ellos tendrán *algo* de lo que él obtendrá, que lo escuchen o habrá consecuencias. Las hienas, cansadas del régimen de Mufasa y de su falta de comida, creen en él y se convierten en cómplices.

Tras la muerte de Mufasa, Simba huye y es ahí donde se da una ruptura definitiva en la estructura social. Simba pertenece al sistema, es el encargado de que perdure como sucesor de Mufasa. Para que el orden social exista y se mantenga, cada uno de los actores debe cumplir el rol para el que fue destinado. Al huir, Simba sale del sistema desequilibrándolo todo. La muerte de Mufasa y la huída de Simba dan como resultado la muerte del reino.

Cuando Scar asume el poder con las hienas como sus aliadas, se altera la cadena alimenticia, porque las hienas no pertenecen a esta parte de la organización social, su función es otra. Es entonces cuando arriba la destrucción. Las hienas se convierten en invasoras y Scar en usurpador. Cuando Simba vuelve y Scar le dice que las hienas lo apoyan a él como rey, Nala habla por las leonas diciendo que el Rey es Simba. Esto llama la atención, porque aunque las hienas supuestamente pasaron a formar parte importante del gobierno durante el mandato de Scar, en realidad nunca debieron desafiar al sistema y de cualquier modo siguen sin tener participación dentro de las decisiones, su opinión es minimizada y rechazada.

El sistema se vuelve ineficiente cuando ninguno cumple con su deber. De forma que, a raíz de esos eventos, se ocasiona el caos y el reino antes grandioso detiene su progreso, se queda sin vida ni recursos, se vuelve gris.

---

<sup>32</sup> Se refiere a la canción "Listos ya"

Simba por el otro lado, se encuentra en un lugar que se le presenta como un paraíso tropical. Un lugar sin reglas ni responsabilidades. Es también la periferia más allá de su reino. Ahí, la vida se rige bajo la filosofía del *Hakuna Matata*: no angustiarse. Ahí conoce a sus dos amigos, Timón y Pumba. A diferencia de las hienas, la de ellos es una pobreza feliz. Ellos no se meten con la estructura, no forman parte de ella, ni la cuestionan. Son felices y agradecidos con lo que la madre naturaleza les da, para qué pedir más. Se nutren de insectos, duermen donde sea que estén y viven al día, pero nada de eso les impide disfrutar de la vida sin preocuparse por su alrededor. Son pasivos en cuanto a sus relaciones sociales por su nula participación dentro de la sociedad, además de que viven fuera de las normas sociales establecidas. Inclusive puede decirse que son nómadas y no se asientan en un lugar por mucho tiempo. Esto tampoco está bien visto, por eso viven excluidos, pero eso no significa que les importe.

Simba se ve seducido por esa vida donde puede ser libre y sin responsabilidades, ni la culpa que siente por la muerte del Rey. Pero tiene una obligación que cumplir: ser Rey. Esto para seguir la línea de autoridad y continuar con el régimen de Mufasa, con el fin de que el sistema perdure y el delicado equilibrio se mantenga. Por más que lo quiera, Simba pertenece al sistema y no es libre de él, sino que es fundamental para que funcione, motivo por el cual no puede escapar de su destino, aunque en el proceso se pierda a sí mismo. Así, vemos que Simba deja de ser él, es el Rey o el "hijo de Mufasa", nunca será solamente Simba, quedando subordinado a su propio destino. No puede vivir como Timón y Pumba de manera pasiva y conformista, ya que su rol social es ser un activo, un líder. Así, Simba termina alienándose al sistema, recupera la tradición de los reyes del pasado, supera su crisis de identidad, y vuelve convertido en el nuevo rey.

Como futuro Rey, Simba es un personaje virtuoso que no hace nada malo. No mató a Mufasa, en realidad fue su tío Scar quien lo hizo. Y tampoco mata al tío, porque entre sus virtudes también se encuentra el ser piadoso y perdonarle la vida a Scar, dado que como nuevo Rey/Dios y gobernante absoluto tiene incluso la autoridad de decidir sobre la vida de otros.

Por el contrario, Scar, se buscó su propia muerte al desafiar al sistema y traicionar a las hienas. Los antagonistas terminan siendo enemigos mutuos, por lo "malvados" que son. Y Simba es el salvador que regresó. Un claro discurso de *nosotros*, los buenos (los leones); y *los otros*, los malos (las hienas y Scar).

Simba recupera el reino y asciende al poder cuando sube la roca del rey. Ahí es cuando todo regresa a la normalidad, la vida vuelve, al igual que los colores, el sol y los animales. El reino progresa y se desarrolla como siempre, manteniendo claro el *status quo*. Al final, vemos que las manadas se vuelven a reunir para la presentación del nuevo cachorro de león heredero al trono, sucesor de Simba. De esta manera el ciclo se cumple y continúa, siendo bendecido de nuevo por Dios.

El del rey león es un modelo inamovible, donde el poder se transmite de generación y generación como una réplica que hace perdurar por siempre el régimen. Tal cual su nombre, termina siendo un ciclo que no tiene final, que se repetirá por siglos porque es el sistema que funciona, y conviene a las fuerzas en el poder.

La película advierte del peligro que la insubordinación y desobediencia conlleva. Así el discurso habla de respetar la estructura social establecida, no cuestionarla, alterarla o intentar cambiarla, porque esto suscita caos y la destrucción de todo lo que se posee, así sea poco.

En conclusión, dentro de la cinta hay violencia directa entre los personajes y por supuesto que es la que se identifica más fácilmente, sobre todo la física. Además hay presencia de violencia estructural. Los personajes deben alinearse a la estructura para que esta funcione, hay desigualdades latentes y exclusión de ciertos grupos marginales.

La estratificación social es la base de todo el funcionamiento del ciclo de la vida por medio de la cadena alimenticia. Es un sistema en el que incluso el personaje protagónico, a decir, Simba, ve violentadas sus necesidades básicas, sobre todo de identidad y libertad, sin que pueda hacer nada al respecto porque la organización social así lo dictamina.

Las hienas, por su parte, son las antagónicas del cuento y tienen insatisfechas todas sus necesidades, ya que sufren una falta de bienestar y represión, se tienen que conformar con el lugar que les tocó vivir, claramente siendo su supervivencia más difícil que la de otros animales. Pues bien, se presenta una paz negativa, donde si bien no hay guerra o un conflicto bélico tal cual (aunque la lucha entre Scar y Simba tiene algunas características), sí hay violencia estructural.

#### 3.4.2. “¿Y si hacemos un muñeco?: Análisis de “Frozen”, 2013

“Yo sola estoy, más libre soy también.

Aléjate y sálvate de mí”

Desde un fondo negro escuchamos unos cánticos con los que abre la pantalla en el cielo azul oscuro lleno de estrellas. La imagen desciende y el castillo de Disney se presenta imponente, lo acompañan fuegos artificiales, un amplio espacio de pasto verde, un río que pasa debajo del palacio. Cambia la imagen y a continuación vemos una animación del *Mickey* de las primeras producciones, bajo la animación vemos la leyenda “Walt Disney”. La imagen corta a negros. La música sube. Aparece sobre una pantalla azul marino una multitud de copos de nieve diferentes de distintas tonalidades de azul y lila, uno de ellos se posa frontal sobre la pantalla. Los cánticos se vuelven más agudos. Gira, se hace para atrás con un conjunto de letras, en el centro de la ‘O’. Se forma la palabra “FROZEN” y el subtítulo: “Una aventura congelada”. El volumen de la música sube. Las letras se disuelven a una placa de hielo.

“Cuando una profecía condena a un reino a vivir un invierno eterno, la joven Anna, el temerario montañero Kristoff y el reno Sven emprenden un viaje épico en busca de Elsa, hermana de Anna y Reina de las Nieves, para poner fin al gélido hechizo. Adaptación libre del cuento "La reina de las nieves" (FILMAFFINITY, 2015).

La cinta narra la historia de dos hermanas, Elsa y Anna. Elsa, la reina, tiene poderes mágicos. Un incidente provoca que la Reina condene al reino a un invierno eterno, y huya. Anna se embarca en un viaje para traerla de vuelta y descongelar Arendelle.

“Anna, intrépida y optimista, se embarca en una travesía épica, junto con el robusto montañés Kristoff y su leal reno Sven, para encontrar a su hermana Elsa, cuyos helados poderes han atrapado el reino de Arendelle en un eterno invierno. Junto trolles místicos y un cómico muñeco de nieve llamado Olaf, Anna y Kristoff lucharán contra heladas adversidades en una carrera para salvar el reino” (De la carátula del DVD edición ‘Clásicos de Disney’, 2015).

Es fundamental definir ciertos aspectos de los personajes antes de continuar. Incluso los guionistas han admitido que la heroína de la cinta es Anna; sin embargo, también se ha dicho que “Frozen” es una película con gran presupuesto pero que tuvo poco tiempo y presentó algunos problemas al adaptarse<sup>33</sup>. Por ello no es insensato decir que el producto final salió un poco diferente de lo planeado y, en lugar de un solo personaje protagónico, hay un protagonismo compartido entre ambas hermanas. Al inicio los guionistas pensaron a Elsa como la fuerza antagónica de la historia, que se oponía a los deseos de Anna; no obstante la cinta terminada dio pie a diversos debates sobre quién es la verdadera protagonista de la historia. En ese sentido, con base en la documentación teórica, en la presente investigación hablaremos de Anna como el personaje principal, dado que la mayor parte del tiempo es a través de ella que se mueve la trama. Elsa será entendida como el personaje protagónico, porque es su personaje el que posee mayor carga dramática y un arco dramático más definido.

Así pues, las letras de “Frozen” se disuelven sobre una placa de hielo que es rota por unos recolectores de hielo, quienes cortan el hielo, lo levantan en bloques rectangulares, y lo cargan en una camioneta, mientras cantan alegremente.

“[...] Tan fuerte y suave la frialdad perforamos sus entrañas. Es un corazón que tocar. Golpea por amor, golpea por frío. Este hielo hay que romper, fino y puro es”.

Cerca de los recolectores hay un niño pequeño y un reno. El niño rompe y saca del agua helada un bloque de hielo y lo echa en su trineo.

---

<sup>33</sup> La cinta está basada en el cuento de Hans Christian Andersen: “La reina de las nieves”.

"Bello es, con poder, gélido, cruel. El hielo es mágico y no puede ser controlado. Su poder puede vencer a uno y diez, a cien hombres a la vez"<sup>34</sup>.

Los hombres se van en su camioneta. El niño se sube a su trineo y los sigue. Luego vemos la brillante aurora boreal en el cielo que sirve de transición para llevarnos al castillo de Arendelle. La letra de la canción "Frozen heart"<sup>35</sup> la recuperaremos en unos instantes.

Así, llegamos al palacio (Fig. 58), que está en el centro de la imagen, la mayoría de sus cúpulas y estructuras tienen forma de triángulo, una figura geométrica recurrente a lo largo de la película.

**Figura 58.** Palacio de Arendelle



Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

El palacio está en una isla, rodeado de agua. La montaña tras él rebosa de verde, e incluso tiene un pequeño brote de agua cerca de donde está el pueblo, que son las luces que se ven en la colina. Es una tierra rica en recursos, presentada armónicamente. Se puede observar la estabilidad en la tranquilidad del agua. El castillo está construido en piedra, un material duro que nos habla de un reino sólido. Parece ser que todo está sereno, e inclusive se nos presenta al reino en la noche, cuando todo está en calma.

---

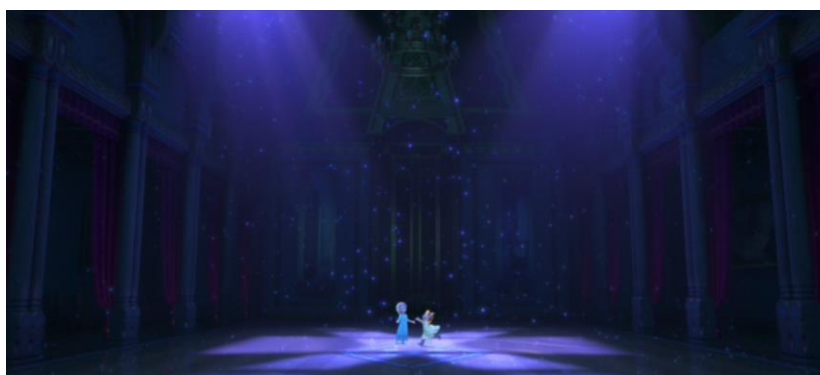
<sup>34</sup> Extracto de "Helado corazón", que forma parte de la banda sonora original de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013).

<sup>35</sup> Nombre en inglés de la canción de Frozen (Disney, 2013): 'Helado corazón'.

Entramos a la habitación de dos niñas; al fondo, la ventana triangular deja entrar la luz de la noche al dormitorio. Una de las niñas, Elsa, es iluminada por el resplandor. Anna, la niña con el cabello castaño, se sube a la cama de su hermana, se monta sobre ella y la despierta, le pide que vayan a jugar. Elsa le pide que se duerma. Anna insiste y Elsa la saca de la cama. Anna se monta sobre Elsa de nuevo, abre uno de sus ojos y le pide que vayan a hacer un muñeco. Elsa se despierta completamente. Juntas bajan corriendo las escaleras hasta uno de los salones del palacio.

Ya en el salón, Anna le pide a Elsa que “haga la magia”, Elsa junta sus manos y chispas de color azul empiezan a brotar. Anna mira asombrada. En las manos de Elsa se forma una bola de nieve, la lanza al techo del salón y se rompe en montones de pequeños copos, cual nevada (Fig. 59). Ambas niñas están en el centro del salón, iluminadas por la luz que viene del techo. Claramente se observa que la figura en el suelo, que se forma con las luces, es parecida a una estrella, o a un copo de nieve.

**Figura 59.** Anna y Elsa en el salón jugando



Fotograma obtenido de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Anna se pone a correr, contenta por la nieve, alrededor de Elsa. Ella le dice que mire, presiona su pie contra el suelo del salón creando una pista de hielo. Anna se patina. Entonces, sabemos que Elsa tiene poderes mágicos que le dotan de la habilidad para manipular el hielo; así, la canción inicial, a la letra: “el hielo es mágico”, se refiere no solamente a hielo como tal, sino a Elsa.

El siguiente cuadro, nos muestra a ambas niñas jugando entre la nieve, construyendo un muñeco de nieve. Elsa le pone una nariz de zanahoria, lo voltea y se lo presenta a Anna como Olaf. Anna patina con Olaf, empujados por los poderes de Elsa. Montañas de hielo están por todos lados, Elsa se sube a una con Anna y se deslizan como en resbaladilla.

Anna se levanta de entre la nieve y se lanza a una montaña de nieve que hace Elsa en ese instante. Brinca entre las cimas cual camino (Fig. 60), mientras Elsa sigue haciendo montes de nieve. Elsa le pide que baje la velocidad, pero Anna continua saltando. Elsa se resbala con el hielo del suelo. Anna salta. En el afán de evitar la caída de Anna, Elsa lanza un rayo a Anna que le golpea la cabeza.

**Figura 60.** Anna salta montañas de nieve



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

La mayor parte de la escena vemos a Elsa tras Anna o en una posición más baja que ella; como en la imagen anterior, que mientras Anna salta, Elsa está abajo utilizando sus poderes para entretener a su hermana. Así, el mayor énfasis lo tiene Anna. De acuerdo con el análisis narrativo, hasta este punto tenemos la *llamada a la aventura* (ver Anexo 10). La *aventura* de Elsa será la aceptación de sí misma, tanto de sus poderes mágicos, como de su estatus de futura reina.

Anna cae inconsciente, Elsa corre a levantarla. Un mechón del cabello de Anna se vuelve blanco. Elsa se asusta de que Anna no despierte, comienza a llorar y todo su alrededor comienza a congelarse (Fig. 61). Elsa grita por ayuda de sus padres, quienes llegan corriendo y empujan la puerta congelada hasta poder abrirla.

**Figura 61.** Elsa sostiene a Anna

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

"Elsa, ¿pero qué hiciste! Se está saliendo de control" –dice el Rey a Elsa

Analizando con detenimiento la situación, antes del accidente Elsa controlaba perfectamente sus poderes. Hizo nevar, montañas de nieve y una pequeña pista de hielo; todo se descontrola cuando lastima a Anna por accidente. Así, Anna se convierte en un desencadenante, lo veremos a lo largo del texto, es ella la que continuamente, con sus acciones, provoca a Elsa haciendo que esta tenga ciertos incidentes. Además conviene hacer énfasis en el regaño del Rey a su hija, así, la culpa del suceso recae en Elsa, quien trató de salvar a su hermana, y no en Anna que saltó sin cuidado.

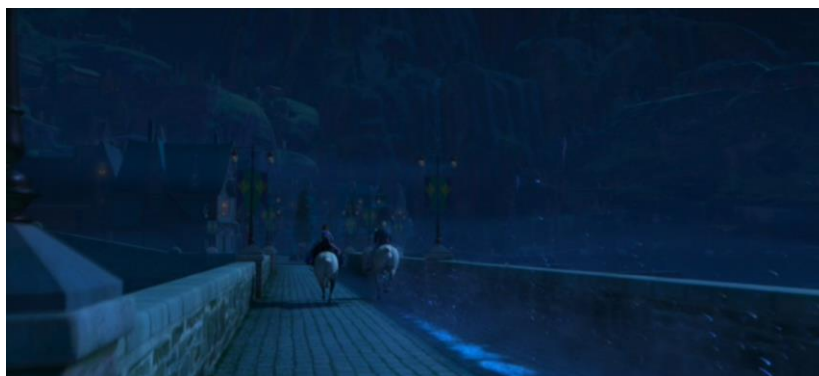
Al llegar, los reyes corren hacia las niñas. El Rey regaña a Elsa. La Reina quita a Anna de los brazos de su hermana y la levanta. Elsa se queda abajo. El Rey sujeta a la reina y a Anna. La Reina toca a Anna, menciona que está helada. El Rey declara que sabe a dónde ir.

Desde este momento vemos que hay un cierto desapego, hasta podríamos decir que hay un distanciamiento de los padres hacia la hija. Es interesante que el Rey es quien recrimina a Elsa lo sucedido, mientras la Reina no le dirige la palabra, solamente levanta a Anna de sus brazos. Cabe mencionar que de hecho esta interacción es prácticamente la única con diálogo que tiene la Reina dentro de la cinta.

El Rey va a la biblioteca. Saca un libro, del que consigue un mapa. Inmediatamente sale cabalgando del palacio junto con la Reina y las hermanas (Fig. 62). La Reina lleva Anna en su caballo, mientras el Rey va con Elsa.

Tal cual nos presentan a la familia real, se trata de una familia nuclear, con papá, mamá, hijas. Así pues, se entiende que el padre es el protector del núcleo. Resulta interesante entonces que a pesar de que es Anna la niña herida, sea el padre quién lleva a Elsa. Esto adquiere sentido si recordamos que Elsa es la futura reina, o sea, la heredera directa del Rey. Además que se presenta de nuevo el alejamiento de la madre hacia Elsa, pensamiento que se retomará más adelante.

**Figura 62.** Reyes cabalgando



Fotograma obtenido de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Los reyes pasan a través de un sendero. Kristoff y Sven (el niño y reno del inicio, respectivamente), miran impresionados la estela de hielo que deja el caballo del Rey, y los siguen. Sven y Kristoff llegan a un claro, espían a los reyes.

La familia real está en el centro del claro (para análisis de planos ver Anexo 6). Todo alrededor está lleno de rocas de todos tamaños y formas. Hay más rocas redondas que cualquier otra. La reina carga a Anna en sus brazos. El rey grita por ayuda. Las rocas redondas comienzan a girar hacia abajo hasta detenerse cerca de la familia real. El rey abraza a la reina y sujeta a Elsa cerca de él. Las rocas se abren y descubrimos que son Trolls. Uno de ellos reconoce al Rey. Otro, camina hacia la familia entre los demás. Este último es un troll que parece ser más viejo, Es el *abuelo Pabbie*, también conocido como *Grand Pabbie*, es el troll líder.

Pabbie se acerca a la familia, se dirige al Rey para preguntarle si los poderes de Elsa vienen de nacimiento o de hechizo. El Rey se hinca tras Elsa para estar a la altura del troll, quien toma la mano de Elsa (Fig. 63). Ella mira a su padre por la respuesta, él contesta que los poderes de Elsa son de nacimiento y que están creciendo.

**Figura 63.** El abuelo Pabbie y la Familia real



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

El abuelo Pabbie le pide a la Reina que acerque a Anna. La Reina, con Anna en brazos, se hinca también.

“Por suerte no fue su corazón. El corazón no es nada sencillo de alterar, pero... es sencillo convencer a la mente” –dice el abuelo Pabbie

Pabbie pone su mano sobre la cabeza de Anna y extrae, en una nube mágica, los recuerdos de Anna de su diversión con Elsa, los modifica, haciéndolos ver como actividades recreativas ‘normales’ en un día nevado, luego los regresa a la mente de Anna.

La interacción que vemos es entre dos líderes: el rey del reino de los humanos y el líder de la tierra de los trolls. Los trolls del grupo reconocen a ambos. Al Rey lo miran con asombro y cuando Grand Pabbie camina entre ellos, abren un pasillo para dejarlo pasar. Se observa también la diferencia de vestimenta de Pabbie con los demás trolls; a pesar de que todos visten de verde, Pabbie, tiene una larga capa que se arrastra tras él y el pasto, que sería equivalente a su pelo, es más tupido que

en los otros, incluso parece una melena. Además, cuando Pabbie se acerca a la familia real, directamente se dirige al Rey, no a la Reina o a Elsa.

Después, Elsa pregunta si su hermana va a olvidarse de sus poderes. El Rey le contesta que es por el bien de Anna. Pabbie se dirige a ella por su nombre para llamar su atención y le explica que tiene que controlar su poder y no tener miedo.

Con sus manos, el Troll Grand Pabbie evoca unas siluetas azules en el cielo. Una de ellas es la silueta de Elsa. A partir de ella, se forma otra silueta de un copo de nieve que se vuelve una mancha roja en el cielo. Elsa mira al cielo asombrada y asustada (Fig. 64), mostrado en un contrapicado. El rojo del cielo se refleja completamente en su rostro, sus ojos asustados ante lo que está mirando (ver Anexo 8). La mancha roja truena, dos de las manchas azules se convierten en rojas, acechan a la silueta azul de Elsa y se lanzan hacia ella, luego todo desaparece.

“Escúchame, Elsa, tu poder seguirá creciendo. Hay algo muy hermoso en él, pero también muy peligroso, tienes que aprender a controlarlo. El miedo será tu enemigo” –Finaliza Grand Pabbie

**Figura 64.** Elsa mira las luces asustada



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Elsa se lanza asustada a su padre, quien la abraza protectoramente (Fig. 65). El rey dice que Elsa lo controlará, pero mientras lo logra deberán esconderlo. En lugar de una aceptación por parte de los padres y de la propia Elsa a sus poderes, hay un distanciamiento; por ende, narrativamente estamos ante el *rechazo de la llamada* (ver Anexo 10).

La reina muestra una expresión de disgusto y temor, y a pesar de que Elsa está asustada, no consuela a su hija, una actitud recurrente de desapego, e incluso de rechazo a la peculiaridad de Elsa. Otro punto a notar es que Elsa usualmente está al lado derecho de su padre, como se muestra en la figura (65), esto se da porque es la sucesora al trono.

El Rey (masculino) representa el liderazgo, protección y guía, mientras la Reina (femenino) representa la parte emocional y más sentimental; e incluso se observa cuando, ante la visión en el cielo, la Reina tiene una expresión asustada y el Rey, imperturbable, toma la decisión de esconder el poder de Elsa. Porque el Rey vela no solo por su hija y su familia, sino por el pueblo, y por ello *debe* permanecer impasible.

**Figura 65.** La familia real con los trolls



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

“No. Podemos protegerla. Ella lo controlará, aprenderá. Hasta entonces cerraremos las puertas, reduciremos la servidumbre, limitaremos su contacto con las personas, y esconderemos sus poderes de todo el mundo... incluyendo Anna” –sentencia el Rey.

Entonces, Elsa queda aislada de los demás por lo que la hace diferente y porque no lo controla. Al ser tan distinta de todos no puede formar parte realmente activa de la sociedad, ni puede ser como *ellos*. En su condición de heredera, nadie puede notar su diferencia porque la hace peligrosa. Así, las dos niñas son separadas en diferentes recámaras, aunque Anna no entienda el porqué.

En la imagen (Fig. 66), se puede ver a Elsa entrando a una habitación. Ella y Anna se observan y Elsa cierra la puerta. Anna se queda desconsolada.

**Figura 66.** Elsa entra a su recámara



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Además del distanciamiento entre los padres y la hija, ahora también existe uno entre ambas hermanas, es en un primer momento un alejamiento físico que se vuelve también emocional; y que tiene una representación en las puerta cerrada ante la que Anna se encuentra. Esto tiene interés más adelante.

Ese fragmento tiene más asociaciones de transitividad (25), que de proximidad o identidad. Esto tiene que ver con que Elsa es la futura reina, así, ella tendrá que preservar el reinado de su padre. De tal suerte que es una situación de forma y fondo, es decir, no se trata solamente de controlar sus poderes (*forma*), sino de encontrar la manera en que pueda gobernar incluso siendo distinta (*fondo*).

A continuación, Anna toca la puerta de Elsa y canta la famosa “¿y si hacemos un muñeco?”<sup>36</sup>. Recordemos al inicio, cuando Anna pide a Elsa que jueguen, Elsa se levanta gracias a que Anna le pidió hacer un muñeco. Entre la canción cantada y la melodía hay algunas imágenes intermedias que nos permiten observar lo que está pasando Elsa mientras está alejada y encerrada.

---

<sup>36</sup> “¿Y si hacemos un muñeco?” forma parte de la banda sonora original en español de 'Frozen: una aventura congelada de Disney (2013)

Ya mencionamos que su padre es guía, así, el primer *encuentro con el mentor* de Elsa (ver Anexo 10), se da cuando el Rey le regala unos guantes para esconder sus poderes (Fig. 67). Resaltar la repetida ausencia de la Reina.

**Figura 67.** El rey le da los guantes a Elsa



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

“Los guantes te ayudarán” –dice el rey a Elsa cuando le pone el guante–.  
“¿Ves?, esconde”

“No has de abrir...” –Inicia Elsa, el rey se une a ella–, “tu corazón”<sup>37</sup>

**Figura 68.** Elsa y el rey



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Entonces, es el mentor de Elsa quien le pide que no muestre su poder y le enseña a ocultarlo, pero también a ‘no sentir’ (Fig. 68). Detengámonos un segundo en esta noción. Antes decíamos que Elsa y su madre no interactúan, generando un desapego emocional del personaje hacia su progenitora, la cual representa los

<sup>37</sup> En la versión en inglés, el rey le dice “Esconde, no lo sientas, no les muestres”.

sentimientos y emociones a los que supuestamente una mujer se inclina. Igualmente, Elsa controlaba sus poderes hasta que dañó a su hermana, que fue cuando sus emociones se salieron de control y su poder con ellas. Así, vemos que a Elsa se le está pidiendo que se niegue a las emociones, no se le permite sentir, lo que a los ojos de las personas la hace fría, pero al mismo tiempo le permite estar en control.

Lo anterior es interesante porque la Reina, su madre, representa la parte femenina y pasiva, pero Elsa es la heredera directa al trono, tiene que ser la que tome decisiones. Elsa debe ser una Reina que lidere, un ente activo, contrario a su madre, que solo es acompañante del Rey. Un líder toma decisiones por el bien común, incluso a veces a costa de sí mismo, por ello, Elsa no puede permitirse sentir, porque al hacerlo, pondría en peligro a los demás. Así, se origina una negación emocional total en el personaje, pero también una masculinización porque un hombre 'no siente como una mujer' y es él el que 'sabe controlarse', por ello, es el Rey quien le muestra qué hacer. Recuperando la idea del fondo y forma, estamos ante la transmisión no solo de información clave, sino también del poder de un padre a una hija; incluso, lo vemos hincado al nivel de Elsa, en una relación de igualdad.

Retomando la historia, Anna continúa cantando su canción y tratando de que Elsa salga a jugar con ella. Realiza varias actividades para entretenerse desde pasear en bicicleta dentro del castillo, hasta brincar en los muebles y hablar con los retratos. Mientras tanto, Elsa y los reyes están a puerta cerrada (Fig. 69). El Rey trata de calmar a Elsa que admite tener miedo del crecimiento de su poder.

**Figura 69.** Elsa rechaza a los reyes



Fotograma obtenido de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

“Sabes que empeoran cuando te alteras, cálmate” –El rey le dice a Elsa y trata de acercarse a ella.

Elsa se aleja de su padre: “No, ya déjame. Vete, no quiero hacerte daño”

Otra vez es el rey quien se acerca a Elsa tratando de calmarla; sin embargo, en lugar de buscar consuelo como antes, ahora ella lo rechaza “por su propio bien”, o sea, para no hacerle daño. La Reina se acerca angustiada al Rey y lo consuela. Anna deja de intentar hablar con Elsa y se sigue.

Momentos después vemos a los reyes empacando para un viaje (Fig. 70), Anna llega a despedirse de ellos y los abraza. La Reina la abraza y el Rey sostiene a ambas con cariño.

**Figura 70.** Anna se despide de los reyes



Fotograma obtenido de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Cuando salen del palacio se despiden de Elsa (Fig. 71), una notable distinción con Anna. Elsa se inclina ante los reyes, reverenciándolos. Ninguno de los tres hace

nada por acercarse al otro. Elsa mira a los reyes quienes le devuelven la mirada, el Rey le dice que confían en ella. La Reina solamente la mira con ternura.

Un elemento interesante dentro de la imagen es el color del vestido de Elsa, morado. Este color desde siempre ha sido asociado a la realeza y a la iglesia, llama la atención que Elsa lo utilice aunque aún no es Reina.

**Figura 71.** Elsa despide a los reyes



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Los reyes se embarcan en su viaje y a mitad del camino mueren en una tormenta en medio del mar. En Arendelle se enteran de las noticias y hacen un funeral para ambos (Fig. 72), al cual no asiste Elsa.

**Figura 72.** Funeral de los reyes



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Anna está entre ambas tumbas, aunque no en el centro. Hay un hueco a su lado donde debiera estar Elsa. El fondo es gris y el verde no es tan brillante como al inicio.

Anna vuelve del funeral, el castillo está lúgubre y más solitario que de costumbre. Anna camina a lo largo del pasillo, se acerca a la puerta de Elsa a pedirle que la deje entrar por el duelo que ambas sufren por sus padres. Le dice que preguntaron por ella y le expresa que es la única familia que le queda. Al ver que Elsa no responde, Anna se recarga en la puerta y se desliza hacia el suelo.

**Figura 73.** Elsa llora la muerte de sus padres



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Del otro lado de la puerta, Elsa está sentada de la misma forma, llora sobre sus rodillas (Fig. 73) y ni siquiera levanta la mirada. Las líneas de hielo que la rodean surgen desde su lugar en el suelo, pero son grises y borrosas y dan la sensación de hundimiento. Así, vemos a una Elsa sumida en la desesperación.

**Figura 74.** Anna llora la muerte de sus padres



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Por el otro lado, Anna, también recargada en la puerta (Fig. 74), es bañada por la luz de la ventana, pero, a diferencia de Elsa, mira hacia arriba. Nos encontramos

con dos hermanas en la misma posición, pero con una barrera entre ambas. Además, una de ellas –Elsa– encerrada en sí misma, y la otra –Anna– sola.

Vemos una transición a tres años después, al día de la coronación de Elsa. Es un día de fiesta en el reino. Llegan barcos al reino y nobles de todas partes. El pueblo se viste de gala. Podemos ver la luz del sol que baña al pueblo. Vemos a Sven y Kristoff ya crecidos entre la multitud.

Las personas se emocionan porque por fin abrirán de nuevo las puertas del castillo y permitirán la entrada. Llega al pueblo uno de los socios comerciales de Arendelle: el conde de Weselton (Fig. 75), quién solo tiene un interés morboso en “desentrañar sus secretos y explotar sus recursos”, en relación a Arendelle.

**Figura 75.** Conde de Weselton



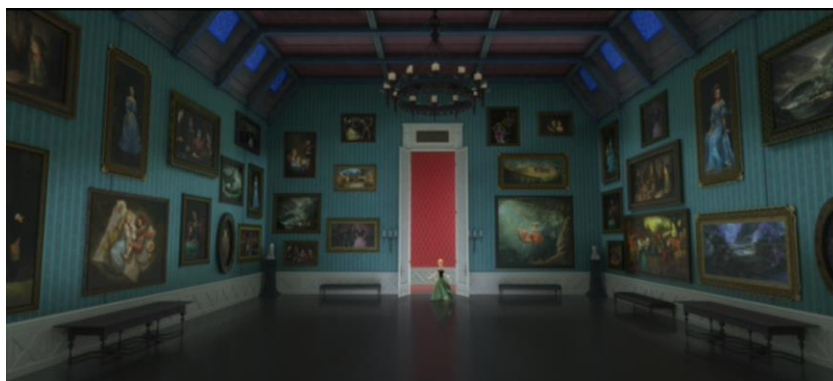
Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Vemos a los habitantes e invitados acercándose a las puertas del palacio. Luego nos vamos al interior, donde Anna está despertando apenas. Su mayordomo le pide que se arregle para la coronación de Elsa.

Anna se levanta emocionada y comienza a correr por todo el palacio (Fig. 76) cantando “Finalmente y como nunca”<sup>38</sup>, una melodía en la que relata la emoción que siente de sentirse acompañada después de tanto tiempo sola.

---

<sup>38</sup> Canción perteneciente a la banda sonora de “Frozen: una aventura congelada” (Disney, 2013), *For the first time in forever*, en el inglés original.

**Figura 76.** Anna en el salón verde

Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

“...Llegarán personas reales, algo muy raro será. Ya lista estoy, por fin un cambio habrá. [...] Pues finalmente y como nunca, sola no estoy. / Estoy tan ansiosa de conocer a todos.. ah, y tal vez también a él. [...] Finalmente y como nunca, alguien en mí pondrá atención...”<sup>39</sup>

Hasta este punto nos hemos concentrado en Elsa y en cómo se le enseñó que para reinar tenía que negarse a sentir. No obstante, durante todo ese tiempo, desde el accidente, Anna ha tenido que lidiar con estar sola en el castillo.

Anna es un personaje al que le falta la atención, sentimiento que refleja en la canción e inclusive ella lo manifiesta. Igualmente, resalta que habrá ‘personas reales’ en el palacio, aunque supuestamente hay unos cuantos empleados trabajando ahí aún, ellos no cuentan como personas ‘reales’ porque son servidumbre. Finalmente, se expresa el deseo de Anna de conocer a su amor verdadero o a él. Esto último es el tipo de amor que hemos visto en todas las películas Disney a lo largo de los años, el amor platónico y verdadero que una princesa busca.

La canción la continua Elsa desde una sala que parece una biblioteca o un estudio. Ahí hay un retrato del Rey en su coronación, mismo que observa Elsa (Fig. 77). En una mesa frente a ella hay un candelero y un alhajero.

---

<sup>39</sup> Fragmento de ‘Finalmente y como nunca’

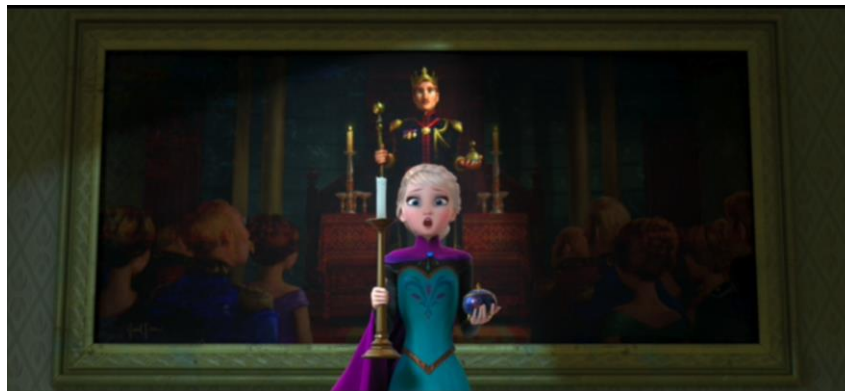
**Figura 77.** Elsa mira el retrato del rey

Fotograma obtenido de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

"Lo que hay en ti, no debes ver, buena chica tu siempre debes ser. No has de abrir tu corazón. Un movimiento en falso y lo sabrán. Pero es hoy y nada más"

Elsa se saca los guantes, toma el candelero y alhajero de la mesa y se gira, imitando la fotografía del rey (Fig, 78). Hay un segundo *encuentro con el mentor*, en el cual Elsa recuerda las palabras de su padre de esconder su poder y evitar que todos sepan de él. Elsa no lo puede esconder ni controlar y congela ambos objetos.

Ha llegado el momento de Elsa de convertirse en la sucesora de su padre, aquella en la que él confía tal cual se lo dijo antes de morir. Pero para este momento, Elsa está muy asustada de su propio poder, de sí misma, e incluso de la responsabilidad que ser reina conlleva, sobre todo cargando su magia a costas y sin aceptarla ni controlarla completamente.

**Figura 78.** Elsa frente al retrato del rey

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

El retrato tras Elsa no es más que el reflejo de lo que la hija *debe* ser, porque fue instruida para ello desde niña. Como líder debe ser asertiva y reprimir la parte emocional para dejar que lo racional dicte en sus acciones y le permita gobernar, y poder continuar con el legado del su padre.

**Figura 79.** Elsa abre la puerta



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

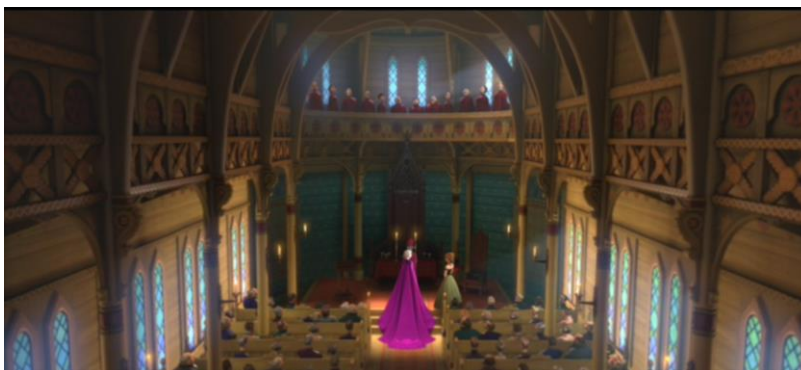
Elsa se permite abrir las puertas (Fig. 79) y tal cual lo dice la canción “es hoy y nada más”. Mientras Anna rebosa de alegría y curiosidad, a Elsa la inunda el miedo y angustia de que alguien descubra que es diferente. En la imagen anterior, vemos a Elsa que al abrir la puerta mira hacia la luz y al progreso que impera en su reino; pero a la vez se sujeta de las puertas, porque aún no se sostiene por ella sola.

Anna continúa su viaje por el reino, saludando a las personas que llegan al palacio y llega al muelle, donde se topa con un caballo, tropieza con una cubeta y cae sobre un bote. El caballo detiene el bote de caer al agua. El jinete se baja del caballo a ayudar a Anna a levantarse. Se presenta como el príncipe Hans de las islas del sur, Anna hace una reverencia y se presenta. Hans se inclina, el caballo también, tirando a Hans contra Anna. Él la detiene de caer. El caballo regresa a su posición antes de la reverencia, lo que hace que ellos caigan al contrario, Anna encima de Hans. Se levantan, Anna se despide y Hans cae al agua.

La ceremonia de coronación se lleva a cabo en la iglesia con un coro, cantando cánticos estilo gregoriano, de fondo (Fig 80). Anna se encuentra a la derecha de Elsa. Elsa se inclina y el sacerdote le pone la tiara (Fig. 81). La ceremonia religiosa tiene todas las características de una misa católica. Incluso el Sacerdote tiene

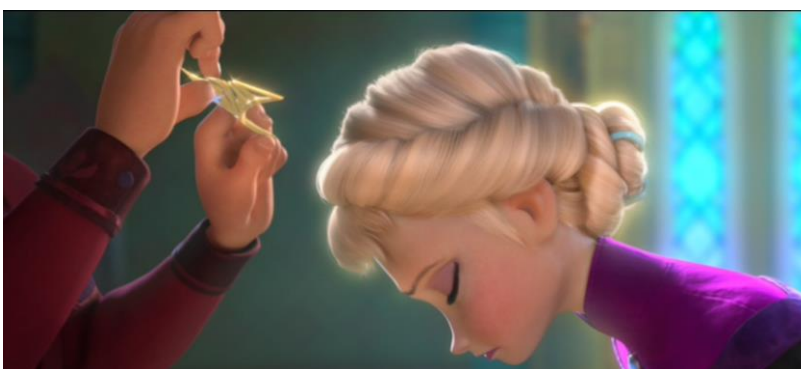
probablemente cierta jerarquía, puede ser un Obispo, Arzobispo o Cardenal, por su uso de mitra (Fig. 83). Así, la coronación de Elsa no ha de ser solamente aceptada por el pueblo y demás nobles, sino que debe ser también bendecida por Dios.

**Figura 80.** Ceremonia de coronación



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

**Figura 81.** Elsa es coronada



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

**Figura 82.** Elsa es reina de Arendelle



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Directamente nos vamos a la fiesta de coronación, un baile real. La banda está tocando y las personas danzan alrededor. Otras, solamente miran a los bailarines. Presentan a Elsa como la reina de Arendelle y se detiene al frente. Después llaman a Anna, la princesa de Arendelle. Anna llega corriendo, saluda a la gente con la mano, faltando al protocolo, y se coloca lejos de Elsa. El mayordomo la coloca junto a Elsa (Fig.83), pero Anna se aleja un paso. En la imagen, es muy interesante ver la similitud de forma entre el trono y Elsa: desde la punta de la corona y el pico del trono, pasando por el extremo del rombo del trono y el cuello de Elsa, hasta el paralelismo de las líneas del tronco de Elsa y del trono.

**Figura 83.** Elsa y Anna presentadas en la fiesta



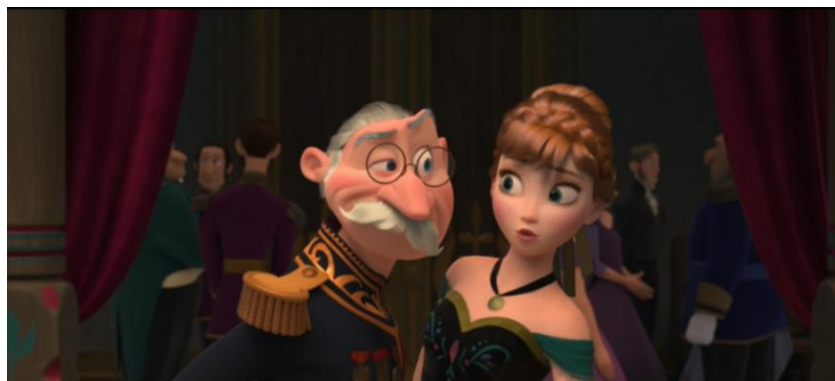
Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Elsa saluda a Anna, quien se sorprende porque su hermana le hable. Elsa le dice que está muy bella y Anna agradece y le da un cumplido igual, aunque titubeante e insegura. Ambas miran hacia las personas en el salón que se divierten, disfrutando de la fiesta. Luego ambas huelen a chocolate y se ríen juntas. La interacción es rota por el Conde de Weselton, que es anunciado por el mayordomo. El Conde le dice que siendo el socio comercial más cercano de Arendelle, es él quien la debe acompañar en su primera danza como Reina. Elsa rechaza la invitación por no saber bailar y ofrece que Anna baile en su lugar.

Mientras bailan, el Conde cuestiona a Anna sobre la razón por la que se cerraron las puertas (Fig. 84). Anna le contesta que no sabe el porqué. La mirada y posición del Conde es hasta cierto punto amenazante. Después lo deja pasar y continúa su baile.

Recordando las palabras del conde al llegar a Arendelle, y su actitud en este momento, es claro que estamos ante un personaje antagónico, que quiere ante todo desenmascarar el secreto de Arendelle sin importarle nada.

**Figura 84.** Conde de Weselton baila con Anna



Fotograma obtenido de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Anna y el conde terminan su baile. Anna regresa con Elsa, y le dice que se está divirtiendo, que desearía que fuera siempre de esa forma. Elsa le responde que ella también pero que no va a ser así y le da la espalda a Anna (Fig. 85), que se gira triste hacia la multitud.

**Figura 85.** Elsa da la espalda a Anna



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Elsa corresponde a lo que su padre le enseñó y bloquea cualquier sentimiento que pudiera alterar el delicado control de su poder que no ha dominado aún. Sin embargo, vive en constante conflicto por lo que siente y lo que se supone que no debe de sentir. Así, da la espalda en un sentido literal y metafórico a su hermana y

a las emociones, negándose a sentir cualquier cosa, inclusive su postura deja ver que está encerrada en sí misma.

Anna camina entre los invitados. Uno se agacha y la empuja sin intención, antes de caer, Hans la sostiene y comienzan a bailar. Anna y Hans charlan y dan un paseo por el palacio hasta que llegan a un balcón. Allí hablan de cómo los 12 hermanos mayores de Hans siempre lo han ignorado, Anna le platica que Elsa y ella eran unidas pero de repente la rechazó. Entonces empiezan juntos la canción “La puerta es el amor”<sup>40</sup>, mientras siguen recorriendo el castillo por fuera y por dentro. Inclusive se suben juntos al techo, justo cuando pasa una estrella fugaz en el cielo azul.

“La puerta es el amor. La puerta es el amor por ti, por ti, por ti, por ti, la puerta es el amor. [...] Digo adiós al dolor que sentí / ya no hay sufrirlo se acabó. La puerta es el amor...”<sup>41</sup>

**Figura 86.** Anna y Hans a la luz de la luna



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada'(Disney, 2013)

Llama la atención que juntos bailan a la luz de la luna (Fig. 86). De hecho, hacia el final de la canción, tanto Hans como Anna, hacen un corazón que encierra en el centro a la luna.

<sup>40</sup> “Love is an open door” en el inglés original, es una canción de la banda sonora original de ‘Frozen: una aventura congelada’ (Disney, 2013)

<sup>41</sup> Fragmento de “La puerta es el amor” (Frozen, 2013)

La luna se ha visto a lo largo del tiempo como el opuesto del sol. En ese sentido, el sol brilla por su propia luz, mientras la luz de la luna nace de la del sol, no es propia. Así, la luna es considerado un pasivo, y en la historia del mundo occidental, es esa característica la que la ha distinguido como un ente femenino.

Así, al ver a Anna a la luz de luna llena y además en una situación de coqueteo, estamos viendo que ella disfruta de su feminidad, y por ende, es libre de expresar sus emociones y sentir. Contrario a Elsa que rechaza cualquier emoción.

Anna y Hans regresan a la fiesta a hablar con Elsa. Recordemos que nunca se han abierto las puertas y es la primera vez que Anna está rodeada de personas y conoce a alguien con un interés más allá. Ambos llegan a Elsa. Anna le presenta a Hans y juntos le piden su bendición para casarse.

Elsa se sorprende, está confundida. Anna comienza a parlotear sobre preparativos de boda, detalles que se deben resolver, dónde van a vivir. Elsa trata de detenerla, aunque Anna siga hablando, Elsa la interrumpe y le dice que no habrá boda. Elsa le pide un momento a solas pero Anna se niega.

“Bien, no te puedes enamorar tan pronto” –declara Elsa

“Claro que sí, cuando es amor de verdad” –responde Anna

“Anna, ¿tú qué sabes del amor de verdad?” –impasible Elsa contesta

Anna se molesta: “Más que tú. Tú solo rechazas a las demás personas”

“Deseas mi bendición pero la respuesta es no” –expresa Elsa

Anna está desesperada por la atención y el amor de alguien, tanto así, que decide que casarse con Hans, a quien tiene unas cuantas horas de conocer, es una buena idea. Elsa lo ve como una decisión apresurada; sin embargo, ante los ojos de su hermana no tiene autoridad de opinar sobre el amor, porque ella no ama a nadie, solamente los rechaza. Elsa se molesta.

“La fiesta se acabó, las puertas se cierran” –dice Elsa a sus guardias

Elsa se aleja y pide a los guardias que den por terminada la fiesta. Anna se altera, corre hacia Elsa y ,al intentar jalarla, le quita uno de sus guantes. Elsa se lo pide,

pero Anna se aleja y le suplica que ya no vivan así, encerradas. Elsa le dice que si no le gusta se vaya y se gira hacia las puertas del salón, abrazándose a sí misma. De nuevo vemos a una Elsa aislada.

Anna la confronta, Elsa le pide que se calle. Anna la cuestiona sin darse cuenta que Elsa hiperventila, le pregunta gritando por qué le da miedo sentir. Elsa, molesta, grita: "Dije silencio", y lanza un rayo mágico que hace medio círculo de hielo a su alrededor (Fig. 87), generando una barrera entre ella y los invitados, incluyendo Anna.

**Figura 87.** Elsa lanza un rayo de hielo



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada'(Disney, 2013)

Todos se alejan del hielo, con miedo de Elsa (Fig. 87), que mira hacia todos asustada de lo que acaba de pasar. Abre la puerta y sale corriendo del salón. Anna la mira con pesar.

Afuera el pueblo le aplaude y festeja que la Reina haya salido, aunque Elsa los ignora y trata de pasar entre ellos corriendo. Elsa se siente acorralada por las personas a su alrededor y camina hacia atrás, golpeándose ligeramente con una fuente. Se sostiene y congela la fuente. El pueblo hace expresiones de asombro y temor. El Conde de Weselton llega por la puerta y ordena que la atrapen. Elsa les pide que se alejen de ella, al tiempo que lanza sin querer un rayo de hielo que tira al Conde. Este le grita monstruo.

**Figura 88.** Elsa asustada en la multitud

Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Elsa mira a las personas junto a ella, quienes se alejan temerosos (Fig, 88), se sostiene a sí misma con miedo en su mirada, observando los rostros de la gente del pueblo y corre, alejándose de todos.

Anna sale a buscarla seguida por Hans. Elsa ya está a las afueras del pueblo, llega al lago, con Anna siguiéndola de cerca. Elsa se da cuenta que puede congelar el agua y caminar sobre ella (Fig. 89). Es en ese momento que *crucza el umbral* (ver Anexo 10) y se aleja de Arendelle, hacia las montañas. Anna se convierte de nuevo en un elemento desencadenante, al provocar el disgusto de la Reina, y hasta cierto punto, al ser el personaje principal, cruza un umbral también en el cual su mundo como lo conocía no volverá a ser igual.

**Figura 89.** Elsa puede congelar el agua

Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Elsa corre congelando el agua a su paso (Fig. 90), hasta que llega a la montaña. Anna trata de seguirla y se resbala en el hielo.

**Figura 90.** Elsa huye a las montañas

Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Hans levanta a Anna y al hacerlo se percatan de que todo el fiordo se está congelando (Fig. 91). Regresan al palacio. En el patio la gente se sorprende y asusta al ver nevar.

**Figura 91.** El fiordo se congela

Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Desde el momento en que Elsa pisa fuera del reino, este se empieza a congelar. Elsa es distinta del resto por sus poderes mágicos, pero eso no le quita su condición de reina. Así, cuando ella decide huir y dejar de lado su rol de gobernante, se quebranta el delicado balance, por tanto, se rompe con la armonía. El palacio que alguna vez fue el símbolo de un reino sólido ahora está envuelto en hielo, un material más frágil que la piedra.

La mayoría del tiempo, con sucesos o situaciones adversas, hay algunos que siembran caos entre la población, e incluso, odio o repudio ante los 'culpables'. En este caso, es el Conde de Weselton, quien al ver la nevada sucediendo grita

desesperado: “Ay, no. Es nieve, es nieve. ¡La Reina hechizó esta tierra! Tenemos que detenerla”, Anna interviene y le pide que se calme, él reacciona exageradamente escondiéndose tras sus guardias: “¿Tú?, ¿también hay hechicería en ti?, ¿tú también eres un monstruo?”.

Elsa decidió huir por el temor ante la posibilidad de herir a alguien y no lastimó a nadie intencionadamente. Aún así, el pueblo la considera culpable de la nevada y del “invierno eterno”, una “hechicera malvada” y un monstruo, simplemente por el hecho de ser distinta. Lo que asusta al pueblo es precisamente lo desconocido.

Anna defiende a Elsa de los ataques verbales del Conde. Anna asume su responsabilidad y se va a buscar a Elsa. Hans le pide que no lo haga por el riesgo. Anna deja el reino a cargo de Hans y se va hacia la montaña a perseguir a su hermana, para que descongele Arendelle.

De regreso con Elsa, ha llegado a la montaña, casi a la cima y continúa caminando entre la nieve. Mira hacia atrás a lo que dejó (Fig. 92). En la imagen Elsa sube la montaña que, si ponemos atención, parece una parte de un círculo, una figura que nos remite a lo cíclico y a la continuidad. Esta idea la recuperaremos más adelante.

**Figura 92.** Elsa en la montaña



Fotograma obtenido de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

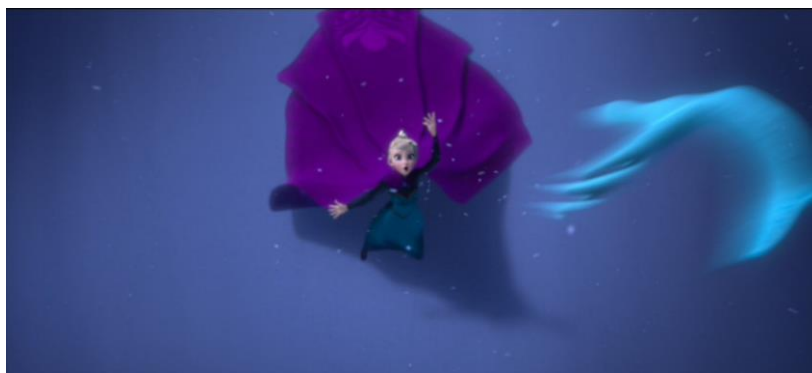
“No lo pude mantener dentro, el cielo sabe que lo intenté” –canta Elsa

El cuadro es un contrapicado que termina en plano medio con angulación normal. Elsa se encuentra en la luz, pero la rodea un azul grisáceo denso. La nieve no es tan blanca ni tan brillante.

“Lo que hay en ti, no dejes ver. *No los dejes entrar.* Buena chica tú siempre debes ser. *Esconde, no sientas.* No has de abrir tu corazón, *no los dejes saber.* *Bueno, ahora ya saben*”<sup>42</sup>

Ahora que se sabe de su poder y el secreto ha salido, Elsa puede ser libre de esa carga. Recordemos que los guantes le fueron dados por su padre para esconder su magia, quitarse el guante (Fig. 93) representa dejar de esconderse.

**Figura 93.** Elsa se quita el guante



Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada'

“Libre soy, libre soy. No puedo ocultarlo más. Libre soy, libertad sin vuelta atrás. Qué más da, no me importa ya. *No me importa lo que vayan a decir.* Gran tormenta habrá. El frío es parte también de mí”

Hay que resaltar que aunque Elsa esté cantando sobre su libertad y el alivio que siente al dejar ir el secreto, el cuadro la muestra en un ángulo cenital y una gran sombra la acompaña. En lugar de enaltecer su libertad, se le empequeñece.

Elsa se deshace de la capa púrpura, que sale volando llevada por el viento. El púrpura es el color de la nobleza y la capa es un símbolo de su estatus de Reina, entonces Elsa también se libera de la responsabilidad que tiene con Arendelle. En

---

<sup>42</sup>La canción “Libre soy”, en el original “Let it go” pertenece a la banda sonora original de “Frozen: una aventura congelada” de Disney (2013). En este fragmento se tomó la libertad de agrupar la letra en español, con la letra original del inglés (cursivas), por la importancia de la letra para la presente investigación. La canción ha sido traducida alrededor del mundo a poco más de 25 idiomas.

comparación, solo Elsa utilizó capa en la coronación; y más adelante, veremos a Anna utilizando una, que es mucho más corta que la de Elsa.

“[...] Y los miedos que me ataban, muy lejos los dejé. Voy a probar qué puedo hacer sin limitar mi proceder. Ni mal, ni bien, ni obedecer jamás. *No más reglas para mí. Soy libre*”.

Elsa corre hacia la cima de la montaña y se encuentra con un precipicio. Hace una escalera para llegar al otro lado del abismo (Fig. 94). Elsa sube rápidamente los escalones, pero todo el tiempo se sostiene del barandal, porque aunque no lo quiera, no puede dejar de ser quién es, y eso se refleja en que aún requiere de un apoyo que la sostenga.

**Figura 94.** Elsa sube las escaleras de hielo



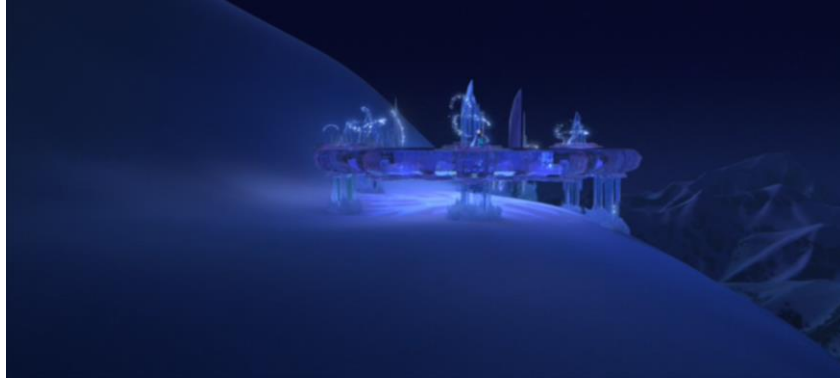
Fotograma de 'Frozen: una aventura congelada' (Disney, 2013)

Elsa llega a la cima de la escalinata de hielo. En la nieve forma un gran copo de nieve de hielo, base para la construcción de un castillo (Fig. 95) que Elsa comienza a formar con sus poderes.

“Deja a la tormenta seguir con furia”<sup>43</sup> –canta Elsa

---

<sup>43</sup> “Let the storm rage on”, traducción de la autora

**Figura 95.** Construcción del castillo de hielo de Elsa

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

El hielo es agua en estado sólido, por tanto tiene implícitas las características de vida que tiene el agua, pero contrario al líquido vital, el hielo no se mueve; de tal suerte que el hielo nos remite a un estado de inmovilización, de pausa.

Resaltar que el castillo de Elsa es de hielo y posee la fragilidad y delicadeza del material. Además, es interesante que teniendo más espacio en la montaña nevada, la construcción está junto al acantilado.

“Por viento y tierra mi poder florecerá. Mi alma congelada en fragmentos romperá. Ideas nuevas pronto cristalizaré...”

**Figura 96.** Elsa se deshace de la corona

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

“...No volveré jamás, no queda nada atrás”

Ya en el castillo formado, Elsa decide quitarse la corona y lanzarla lejos (Fig. 96), porque, tal cual lo dice el diálogo, para ella no queda nada en el pasado, ni siquiera

su título, mucho menos un reino que le teme y la rechaza, e incluso que la acusa de ser quien es.

Elsa se suelta el pelo y se lo deja un poco más desaliñado de lo que usualmente lo traía. El único restante de su vida como reina de Arendelle es el vestido verde, que cambia por un azul claro brillante.

“Libre soy, libre soy. Surgiré como el despertar. / Libre soy, libre soy. Se fue la chica *perfecta*...”

El vestido verde era uno que podría llamarse recatado. Por el contrario, el azul es más atrevido (Fig. 97), inclusive en diversas críticas y reseñas cinematográficas le han llamado sexy y hasta provocador al describirlo.

**Figura 97.** Elsa camina hacia el sol



Fotograma de “Frozen: una aventura congelada” (Disney, 2013)

Para el presente texto es simplemente un cambio que hace el personaje a modo de dejar en el pasado su “vida anterior” y deshacerse de todo lo que le ataba y/o recordaba a ella.

Llama la atención la postura de Elsa, quien siempre estaba encorvada, cruzada de brazos o sujetándose las manos y con la mirada hacia el suelo. Ahora se muestra abierta: manos levantadas, brazos abiertos, cabeza levantada y mirada hacia el cielo. La “chica ideal” recatada, callada y obediente se quedó atrás para darle espacio a una Elsa más segura de sí. Incluso vemos al fondo la negrura y Elsa caminando hacia la luz. Elsa ha aceptado que el *frío* es parte de ella y que no puede dejarlo fuera.

“...Firme así, a la luz del sol. Gran tormenta habrá. El frío es parte también de mí”

**Figura 98.** Elsa en el balcón



Fotograma de “Frozen: una aventura congelada” (Disney, 2013)

Elsa habla sobre “surgir como el despertar”, e inmediatamente la vemos acompañada de la luz de la mañana, pero no es un sol brillante y en todo su esplendor, sino que vemos un cuerpo celeste opaco y entre las montañas, además el cielo está lleno de nubes y no es claro. Pareciera más una puesta de sol que un amanecer. El sol es la insignia de un nuevo día, y ha sido concebido como un elemento masculino y activo, con luz propia, omnipotente y omnipresente. Sin embargo, en la imagen no vemos un sol por todo lo alto, está escondido. Elsa puede sentirse libre, pero no puede renunciar a ser reina, por lo tanto su función social está siendo descuidada, entonces el sol sí, sale para ella, pero no con todo su brillo.

**Figura 99.** Anna sube la montaña nevada



Fotograma obtenido de “Frozen: una aventura congelada” (Disney, 2013)

Regresando a la trama, Anna busca a Elsa en la montaña junto a su caballo. Recordemos que para el presente análisis Elsa es el personaje protagónico y Anna es el principal. Con la búsqueda de Anna, se inicia el *segundo acto* de película y entramos a la fase *pruebas, aliados y enemigos* (ver Anexo 10), donde el héroe, en este caso Anna, va a encontrarse con obstáculos y amigos que le ayudarán a llegar al final.

Anna va montada en su caballo y se adentra en la sombra, ruidos desconocidos se escuchan alrededor. Frente a ellos un bloque de nieve cae ruidosamente. El caballo se asusta y lanza a Anna, que cae en la nieve. El caballo se va dejando a Anna sola y a pie. Al intentar levantarse, Anna se sujeta de una rama de un árbol, lo que solo la cubre de más nieve.

Anna camina entre la nieve apenas, con las piernas enterradas hasta las rodillas. A lo lejos ve vapor saliendo de una chimenea y sonríe pensando que encontrará calor, pero se resbala, su capa se queda atorada en un árbol y ella cae dando vueltas por la nieve, hasta caer en un arroyo de agua helada. Con la falda congelada llega hasta la cabaña de donde sale el fuego, es un almacén. Llega con el tendero que le ofrece ofertas de verano. Anna pide artículos de invierno, solamente hay un par de botas y una muda de ropa. Cuando llega a pagar sus artículos, alguien entra a la tienda llamando la atención, es un montañés todo cubierto en nieve. El montañés regatea con el tendero y lo insulta, llamándole "ladrón". El dueño de la tienda lo echa y regresa con Anna, disculpándose por "tanta violencia".

"Renos prefiero que humanos, ¿Sven no lo crees así?... Demente es la gente, no siente y te miente. Nadie es bueno en verdad, solo tú ..." –canta Kristoff.

El montañés resulta ser Kristoff, el niño que sale al inicio de la película con su reno, pero ahora ha crecido al igual que Sven, el reno. Kristoff vende hielo y a razón de la nevada y el clima tiene problemas con su negocio. Por ello no puede comprar todas las herramientas que necesita, ni comida (las zanahorias), además de que no tiene donde dormir y se mete de incógnito al granero de Oaken, el dueño del almacén.

Anna entra al granero al escuchar los cantos y le exige a Kristoff que la lleve a la montaña del norte, de donde él dijo que surgía la nieve. Kristoff se niega. Anna lanza hacia él los objetos que no pudo comprar y le pide de favor que la lleve allá. Kristoff mira a Anna confundido sobre el porqué compró las cosas. Anna asegura que sabe cómo acabar con el invierno. Kristoff anuncia que saldrán en la mañana y le reclama no haber comprado las zanahorias. Anna se las lanza y la bolsa golpea contra el rostro de Kristoff. Anna se disculpa rápidamente con él, pero luego se arrepiente. Carraspea, infla el pecho y se para derecha, le ordena a Kristoff que se vayan a la montaña y se sale del granero, suspirando.

Lo siguiente que vemos es a los tres: Anna, Kristoff y Sven en camino hacia la montaña, en un trineo. Kristoff le hace plática a Anna y le pregunta qué enojó a la Reina. Anna le cuenta que quería casarse con su prometido que conoció ese día y que Elsa se negó a bendecir la boda.

“Alto, ¿querías casarte con un hombre al que apenas conociste?” –pregunta  
Kristoff confundido

“Sí” –Anna continúa la historia–. “En fin, yo me enojé y luego ella también y trató de alejarse y la tomé del guante”

“Un segundo” –interrumpe Kristoff y la mira confundido, sin comprender–. “¿Te comprometiste con un sujeto al que habías conocido apenas ese día?”

“Sí, pon atención” –ordena Anna y prosigue–. “Pero ella suele usar los guantes todo el tiempo y yo creí que le molestaba la suciedad”

Kristoff deja de lado el tema de Elsa, aún desconcertado por el compromiso de Anna con Hans. Anna dice que Hans no es un extraño y Kristoff le empieza a hacer preguntas como su apellido, comida y color favoritos, si ya salieron juntos, entre otras cosas. Anna argumenta que todo eso no importa porque lo que tiene con Hans es amor de verdad. Kristoff niega que sea así.

De un momento a otro Sven baja la velocidad hasta detenerse. Kristoff le pide a Anna que se calle, ella lo ignora y sigue hablando. Kristoff pone su mano en la boca para callarla. Kristoff revisa alrededor, Sven también. Una manada de lobos se acerca amenazante. Kristoff le ordena a Sven que acelere el paso, los lobos los persiguen. Kristoff se cae del trineo, Anna lanza un montón prendido de paja a los

lobos, casi quemando a Kristoff. Finalmente Kristoff logra subir de nuevo al trineo. Al frente hay un precipicio, Kristoff manda a Anna adelante con Sven, él se queda en el trineo. Separa a Sven del trineo cuando éste salta. Anna y Sven logran llegar al otro lado, Kristoff se impulsa del trineo y salta. Los lobos se quedan atrás. El trineo cae en pedazos.

“No, apenas lo pagué, no” –dice Kristoff mirando hacia abajo al trineo que prende fuego y explota en múltiples cachos.

Kristoff es un trabajador de Arendelle, como cualquier otra persona del pueblo, que tiene problemas porque su trabajo se ha visto afectado por el clima. Nunca conocemos mucho de él, ni sabemos como un niño huérfano y su reno aparecieron junto a los vendedores de hielo. Si prestamos atención a su vestimenta vemos que tiene remendado algunas partes de su ropa. La pérdida de su trineo es un golpe duro para él porque seguramente tuvo que trabajar duro para conseguirlo, distinto de Anna que ha vivido toda su vida en el palacio sin trabajar. Así, Kristoff es de una clase social distinta de la de Anna, pero posee virtudes como la bondad y la solidaridad que lo diferencian del resto del pueblo.

Kristoff se resbala hasta casi caer, Anna le lanza un hacha con una soga y entre ella y Sven lo suben. Kristoff se echa en la nieve (Fig. 100). Anna le dice que reemplazará el trineo y todo lo que traía y que entiende si ya no quiere ayudarla. Kristoff no habla, solo se tapa la cara con una mano. Anna se aleja.

**Figura 100.** Anna, Kristoff y Sven recién salvados de los lobos



Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Sven es similar a una conciencia para Kristoff. Aunque no habla, tiene ciertas expresiones, sonidos y bufidos que hace a Kristoff para estar de acuerdo o en desacuerdo con él, luego Kristoff *imita* la voz que para él tiene Sven y dice lo que piensa que le está diciendo. En este caso, Sven “convence” a Kristoff de seguir ayudando a Anna y los tres continúan el viaje.

Llegan a un claro congelado. Los árboles son sauces que tienen nieve en ellos, pero además se ha congelado la resina y agua en sus hojas y ramas, formando cristales parecidos a diamantes a lo largo de las ramas, creando una bonita composición.

Los colores son de un tono blanco con tintes lila que lo hacen parecer de fantasía. Anna menciona que es “maravilloso” y una voz le contesta que sí, que es hermoso, pero muy blanco, que sería mejor si tuviera un poco de color. Anna y Kristoff no comprenden quién está hablando. Conocemos entonces a Olaf, un parlanchín muñeco de nieve (Fig. 101) que se presenta como una creación de Elsa que ahora tiene vida.

Anna se asusta y lo patear. La cabeza de Olaf sale volando hacia Kristoff que lo sostiene y lo lanza de regreso a Anna, así se lo lanzan mutuamente unas cuantas veces, hasta que Anna avienta la cabeza contra el cuerpo, quedando Olaf de cabeza. Anna se acerca a acomodarlo, Olaf se presenta propiamente y los demás hacen lo mismo. Kristoff se sorprende de que el muñeco sea un ser vivo.

**Figura 101.** Anna, Kristoff y Sven conocen a Olaf



Fotograma de “Frozen: una aventura congelada” (Disney, 2013)

Anna pregunta a Olaf si Elsa lo creó y si sabe dónde encontrarla. Olaf responde que sí, por qué. Kristoff le cuenta que Elsa va a devolver el verano, o bien, descongelar el reino. Olaf se emociona y les relata su idea de conocer y disfrutar del verano, dado que no sabe que la nieve se derrite, en la canción “Verano”<sup>44</sup>. Emocionado por recuperar el verano, Olaf les muestra el camino para llegar a Elsa.

De vuelta en Arendelle, las cosas no van bien. La nieve cubre cada superficie. No hay recursos suficientes para satisfacer las necesidades de todos. Hay escasez de madera para encender fuego, y las discusiones interpersonales y riñas, así como la tensión entre ciudadanos se vuelven comunes. Los habitantes de Arendelle están angustiados por el futuro.

Hans y los guardias reparten mantas, lo cual incomoda al Conde de Weselton que le reclama al Príncipe por regalarle a las personas los “bienes comerciales que ofrece Arendelle” (Fig. 102), además piensa que Anna y Elsa están conspirando juntas para destruir el reino.

**Figura 102.** El Conde de Weselton le reclama al Príncipe Hans



Fotograma obtenido de “Frozen: una aventura congelada” (Disney, 2013)

En ese momento el caballo de Anna llega alterado. Hans se acerca a calmarlo, toma la decisión de ir a buscar a Anna y reúne un grupo de voluntarios, incluyendo los guardaespaldas del Conde que son mandados por él.

---

<sup>44</sup> In summer, banda sonora de “Frozen: una aventura congelada” (Disney, 2013)

“Yo ofrezco dos hombres, mi señor” –declara el Conde. Se vuelve a sus hombres–. “Prepárense para lo que sea, y si se encuentran con la Reina, denle fin a este crudo invierno”

El Conde ha mandado matar a la Reina, porque aún piensa que es un monstruo y que solamente acabando con ella se podrán enmendar las cosas. Ante sus ojos Elsa merece morir por los *crímenes* que ha cometido y en cualquier momento podría querer *destruirlos* a todos.

En la montaña del norte, Anna y sus amigos están cerca del castillo de Elsa. El camino antes de llegar está repleto de picos de hielo cual obstáculos.

“¿Segura que no le tienes miedo?” –pregunta Kristoff cuando se pincha la nariz con un pico de hielo.

“Por qué tendría miedo?” –responde Anna

“Sí, apuesto a que es muy gentil, tierna, amable y benévola” –agrega Olaf

Kristoff aún está indeciso sobre si Anna va a lograr que Elsa recupere el verano únicamente hablando con ella, pero le sigue la corriente. Llegan hasta lo último de la montaña. Anna intenta escalar sin éxito, Olaf encuentra la escalera de cristal y los guía allí.

“¿Y si no quiere que la encuentres y no lo has entendido?” –le pregunta Kristoff a Anna mientras sube la montaña.

“¿Sabes qué? No voy a escucharte porque tengo que concentrarme?” –responde Anna.

“Cuando una persona desaparece en las montañas es para estar sola” –discute Kristoff.

“Nadie quiere vivir solo, excepto tal vez tú” –le refuta Anna.

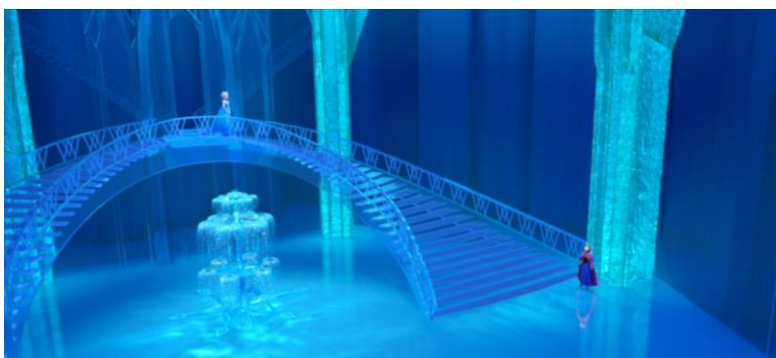
El diálogo entre Kristoff y Anna revela que estar solo para ella implica algo que nadie querría, una actitud no admitida e incluso reprendida. Lo “normal” es ser como ella: sociable, amigable, feliz, optimista, tierna, incluso su ingenuidad es una virtud dentro de la cinta.

**Figura 103.** Anna y sus amigos llegan al castillo de hielo

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Anna sube la escalinata sin necesidad de apoyo, sin siquiera tocar el barandal, clara distinción con Elsa (Fig. 103). Al llegar arriba se detiene antes de tocar la puerta, con temor a que no se abra. Toca la puerta y se abre, Anna se sorprende. Pide a Kristoff y Olaf que la esperen afuera para no incomodar a Elsa. El cielo es de un azul claro con algunas nubes blancas.

Anna entra y las puertas se cierran tras ella (para análisis de planos ver Anexo 7). Mira alrededor de la estancia admirando el trabajo de Elsa, la llama desde escaleras abajo. Elsa sale de un pasillo hacia las escaleras y saluda a Anna (Fig. 104), que se asombra por el cambio de estilo de su hermana.

**Figura 104.** Elsa y Anna se saludan

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Elsa agradece los halagos. Anna se disculpa por lo que sucedió, pero Elsa le pide que no lo haga porque no es necesario, al mismo tiempo le pide que se vaya.

“Tu perteneces a Arendelle” –se aleja Elsa unos pasos

“Al igual que tú” –replica Anna

“No, Anna, yo pertenezco aquí... sola. Aquí puedo ser yo...” –Elsa suspira–,  
“...sin dañar a los demás”

Elsa fue excluida de Arendelle por las actitudes de los pobladores hacia ella, ahora llega un punto que ella misma se auto-excluye. Esto con el fin de proteger de sus poderes mágicos a las personas a su alrededor. Sin embargo, por una parte la exclusión propia que ha decidido Elsa para sí tiene su causa en la percepción que tiene de ella el pueblo de Arendelle, por lo que ella no se siente que pertenece a ellos, se siente diferente, a pesar de que es la Reina. Por el otro lado, esto último es algo de lo que Elsa sigue huyendo, la responsabilidad que tiene con Arendelle, quienes, a pesar de todo, la siguen esperando. Los ciudadanos no toman sus propias decisiones ni actúan más allá de esperar que la Reina u otro, tome el lugar de líder.

**Figura 105.** Elsa mira sus manos que le dieron vida a Olaf



Fotograma de “Frozen: una aventura congelada” (Disney, 2013)

Olaf entra al palacio en ese momento. Elsa lo observa aturdida y sin comprender cómo es que tiene vida. Observa sus manos (Fig. 105) admirada del alcance de su poder, que no sabía que tenía. Un rayo de luz la ilumina, la vemos en un contrapicado que la enaltece hasta cierto punto, pero a la vez es un encuadre cerrado, sin aire en su cabeza (ver Anexo 9). Así, la Reina sigue aislada y sorprendida por sus capacidades pero sin dominarlas del todo.

Anna le dice que Olaf es igual al que hicieron de niñas. Por un momento Elsa sonríe, pero recuerda el accidente con Anna cuando eran niñas y se cierra de nuevo. Se

abraza a sí misma y se encorva nuevamente. Se gira hacia las escaleras pidiéndole a Anna que se vaya. Elsa se aleja del rayo de luz, camina hacia la sombra.

Ambos personajes al enfrentarse, pasan por lo que narrativamente es el *acercamiento a la cueva más remota* (ver Anexo 10), un momento en el que nuestros personajes se preparan para lo que está por venir más adelante, y al mismo tiempo un momento de reflexión hasta cierto punto. En el caso de Anna y Elsa, su discusión abre posibilidades a soluciones, y a la vez es un preliminar de los retos que aún les quedan por superar.

Anna sube las escaleras hacia Elsa, quién va corriendo por otras escaleras contiguas. Anna la persigue, tratando de que Elsa la escuche, pero Elsa se niega a voltear.

“¿No ves que trato de protegerte?” –le grita Elsa a Anna

Lo que Elsa le grita a Anna es prácticamente su motor desde el inicio de la película, basados no lastimar a Anna y protegerla de los poderes de Elsa –y a todos los demás alrededor de ellas–, sus padres la aislaron. Ella misma se aparta con el mismo fin de no lastimar a otros.

“Finalmente y como nunca, ya puedo entender. Finalmente y como nunca, lo podremos resolver. Enfrentemos el problema unidas, ya no vivas con temor. Pues finalmente y como nunca, te acompañaré”

Por el miedo que Elsa ha llegado a tener sobre sentir, y sobre cómo al hacerlo descontrola sus poderes mágicos, ignora la ayuda que le brinda Anna y vuelve a sus inseguridades primeras.

Llegan al salón del balcón. Elsa entra encorvada, mirando al suelo y tocándose las manos. Anna llega, se queda parada en la puerta.

Elsa se gira hacia ella, su mirada angustiada, le pide que regrese a Arendelle (Fig. 106) y que disfrute de lo que pueda, del sol y de vivir con las puertas abiertas.

“Yo sola estoy, más libre soy también”

**Figura 106.** Elsa aleja a Anna

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Para Elsa, la única libertad conocida es en soledad, ya que frente a todos los demás debe ocultarse y retener su potencial. De hecho, ella misma se ha creído *la mala*, y se refleja cuando le pide a Anna: "aléjate y sálvate de mí", como si ya estuviera condenada a dañar a otros, siendo que es lo que ha tratado de evitar toda la trama.

**Figura 107.** Anna informa a Elsa del congelamiento de Arendelle

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Anna le cuenta a su hermana que al salir de Arendelle dejó el reino congelado (Fig. 107). Elsa se desconcierta y se pone nerviosa. El azul de la imagen es de una tonalidad *aqua*, que refleja los tonos del vestido de la Reina. Tras ella, el pasillo es de un azul más oscuro.

Anna confía en Elsa pueda descongelar al reino, pero la Reina no sabe cómo revertir los efectos de su hechizo. Elsa se muestra agobiada por lo que es y por lo que puede hacer con sus poderes.

**Figura 108.** Elsa se descontrola y comienza a hacer nevar

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Incluso lo menciona, cuando dice que nunca va a ser libre (Fig. 108), refiriéndose tanto a su poder, como a la responsabilidad que tiene con Arendelle. Para ella ambas son mutuamente excluyentes, es decir: con sus poderes, tiene que renunciar a ser reina; o, si es la Reina, no debe de tener los poderes mágicos.

“No, yo libre nunca voy a ser. La tormenta está en mi interior, no lo puedo controlar”

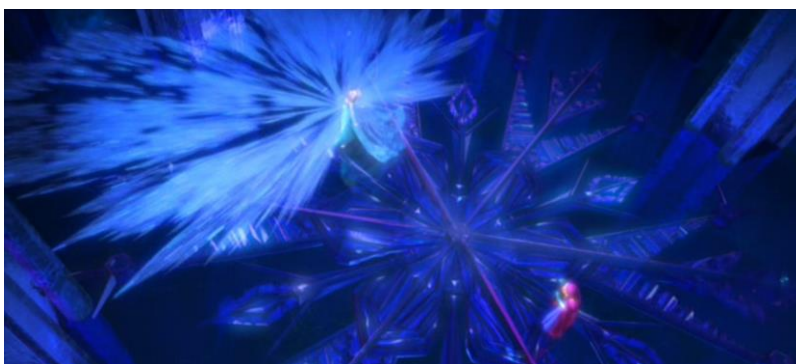
La tormenta arrecia alrededor de Elsa. Anna trata de acercárcele e insiste en que juntas pueden resolver la situación. Elsa frustrada se pasa las manos por el cabello y se mira en una de las columnas de hielo (Fig. 109). Es además un planosecuencia y uno de los planos más largos de la película, con una duración de 13”, misma que nos sirve para dar cuenta de que Elsa de hecho sí siente, pero sus emociones son en su mayoría negativas en cuanto a sí misma y a su relación con los demás.

**Figura 109.** Elsa se refleja en el cristal

Fotograma obtenido de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Elsa siempre ha tratado de cumplir las expectativas que otros tienen de ella. Desde ser una buena hermana mayor con Anna, ser una “buena chica”, obedecer, esconder sus poderes, ser la Reina, incluso ser la *malvada* de la historia. Expectativas que ha hecho suyas, es lo que espera ella de sí. Así, el hielo en el que se refleja es de un azul más oscuro que el de antes. Igualmente, la imagen de ella no es clara ni se refleja nítida en el cristal, por el contrario, está distorsionada y grumosa. Además, su mirada revela angustia, miedo y frustración.

**Figura 110.** Elsa lanza un rayo a Anna



Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Anna continúa insistiendo. Elsa se desespera, sujeta su cabeza como si le doliera y cierra los ojos. Lanza un grito y a la vez salen rayos de su cuerpo (Fig. 110), uno de ellos golpea directamente el pecho de Anna, llevándola al suelo.

Si prestamos atención la imagen se vuelve mucho más oscura, una tonalidad azul marino casi negra. Aún así, Elsa es iluminada por su poder que emana de ella y Anna por el reflejo de los rayos. El temor más grande de Elsa se ha cumplido, dañar a Anna. De acuerdo con el análisis narrativo, este es el *midpoint* de la historia (ver Anexo 10).

**Figura 111.** Elsa se molesta porque Anna no se quiere ir

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Elsa suspira agitadamente sin darse cuenta aún de haber lastimado a Anna. Ella hace un ruido, Elsa gira y la ve de rodillas sujetándose al suelo. Kristoff llega corriendo y la ayuda a levantarse junto con Olaf. Elsa le pregunta quién es él pero luego les exige que se vayan. Anna se niega a dejarla.

“¿Qué poder tienes que acabe con el invierno?, ¿o conmigo?” –le grita Elsa a Anna

Elsa le pregunta a Anna como pretende terminar la situación (Fig. 111) asumiendo claro que ella es la situación de la que deben ocuparse. Un rosa-rojizo se apodera de la imagen, sobre del verde aqua. El palacio de hielo empieza a tronar. Tras Elsa se ve que se empieza a resquebrajar el hielo. El verde se oscurece.

**Figura 112.** Anna, Olaf y Kristoff miran a Malvavisco

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Elsa crea un muñeco de nieve gigante, mucho más grande e imponente que ellos, quienes lo miran asombrados (Fig 112). El muñeco saca a Anna y sus amigos del

palacio. Inclusive los persigue hasta un despeñadero. Rápidamente Kristoff hace un ancla de nieve antes de que Malvavisco llegue, pero un árbol sale lanzado y Anna salta antes de tiempo, Kristoff es jalado tras ella, y ambos quedan colgando del despeñadero. Olaf llega, pensando que dejaron atrás a Malvavisco, pero el muñeco gigante está tras él. Olaf sale lanzado hacia el precipicio. Malvavisco enrreda el lazo en sus dedos y sube a Anna y Kristoff, exigiéndoles que no vuelvan. Anna le quita un cuchillo a Kristoff y corta el lazo. Ambos caen en el hielo, encuentran a Olaf y Sven se junta a ellos.

A partir de ahí, da inicio el *reto supremo* de nuestros personajes (ver Anexo 10). Por un lado, Anna no tiene idea de qué hacer ahora porque Elsa la echó y aún no hay solución al problema del invierno eterno. Kristoff se da cuenta que el cabello de Anna se torna blanco por el rayo que le lanzó Elsa. Kristoff le dice que sabe quien puede ayudarlo y se encaminan siguiéndolo.

Por el otro lado, en el palacio, Elsa se encuentra asustada (Fig. 113) sin tener control de sus emociones, ni de su magia, que parece ponerse en su contra. La imagen nos muestra a una Reina en el centro, rodeada de sombras. El color es mucho más oscuro que antes. Los pasillos son color negro. El rojo brillante cubre las paredes que están resquebrajadas, lo que se observa de un tono más claro. Salen picos de hielo de la estructura, que se dirigen a Elsa y que se asemejan a espinas, de un color azul oscuro. El piso es de un azul-morado, casi negro. Además es un long shot contrapicado, que muestra a Elsa sumida en desesperación.

“No lo dejes salir. Contrólate. No sientas, no sientas, no sientas, no sientas”

**Figura 113.** Elsa desesperada después de la visita de Anna

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Aunque Elsa trata de controlarse repitiendo el mantra sobre no sentir, no funciona y se escucha al hielo crujir. La forma en que ha mantenido su poder a raya desde siempre ha sido escondiéndolo, porque fue lo que le enseñaron, a no mostrarlo. No obstante, es una fórmula que ya no le funciona porque ya todos saben.

Anna, Kristoff, Olaf y Sven van caminando cerca de un lugar boscoso y neblinoso. Kristoff le describe a Anna a "sus amigos" como los llama primero, le explica que en realidad son su familia porque lo acogieron desde niño junto con Sven. Llegan a un claro verde lleno de rocas redondas, Kristoff empieza a saludar a las rocas y Anna se queda pasmada sin entender qué está pasando, al igual que Olaf.

Anna decide irse, pero las rocas se empiezan a mover hacia Kristoff, pasándola de largo. Las rocas se abren, son trolls. Anna los reconoce y los trolls giran a verla impresionados. Todos festejan porque Kristoff haya invitado a una mujer a conocerlos. Empiezan la canción "reparaciones"<sup>45</sup> porque piensan que Kristoff y Anna son pareja, hasta que él les cuenta que ella está comprometida, a lo que los trolls contestan: "Quita al novio del camino y ya, arreglado quedará".

"Requiere algunas reparaciones, tiene fallas tal vez [...] Requiere algunas reparaciones, pero es seguro que es posible repararlo con solo un poco de amor. [...] No decimos que lo cambies, no es fácil hacerlo así, pero es tan fuerte

---

<sup>45</sup> Pertenece a la banda sonora original de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

el amor que puede transformar. No decides bien sintiendo angustia o temor, más si derramas el amor, provocas lo mejor. El amor te hará mejor”.

Prosiguen su canción, los visten a ambos en disfraces de hojas, los meten en un hoyo de tierra e intentan casarlos. En ese momento Anna pierde el equilibrio y cae contra Kristoff. Grand Pabbie rueda hacia ellos. Los trolls hacen espacio para que pase.

**Figura 114.** Grand Pabbie le dice a Anna de la magia en su corazón



Fotograma de “Frozen: una aventura congelada” (Disney, 2013)

Pabbie le informa a Anna que el rayo que lanzó Elsa introdujo hielo en su corazón y que está a punto de convertirse en hielo sólido (Fig. 114), pero no puede ayudarla.

“No puedo, lo lamento mucho Kristoff, su cabeza sí podría curar, pero solo un acto de amor de verdad descongela el corazón” –Finaliza Grand Pabbie

Así, deciden ir a buscar a Hans para que un beso de amor verdadero cure a Anna. Una noción por demás interesante es la idea del “amor verdadero” que la mayoría de las películas Disney, y en especial las de princesas, manejan en sus discursos. En este caso además, el amor es tal y como lo dicen los trolls, una fuerza poderosa y transformadora que hace mejor persona a quien lo “derrama”, no así a quién lo guarda y toma decisiones basadas en angustia o temor. De tal suerte que el contrario al amor no es el odio o el desamor, sino, el miedo. Más adelante volveremos a esta idea, por el momento simplemente se añade que este trozo de sabiduría es la *recompensa* de Anna (ver Anexo 10).

Hans y su grupo de voluntarios han llegado al castillo de Elsa en busca de Anna. Detengámonos un segundo en la imagen (Fig. 115), hasta aquí sabemos que Hans es el enamorado de Anna, está a cargo del reino de Arendelle y ha ido a buscar a su princesa. Entonces, resulta sugestivo que al llegar se le presente junto a un cielo nublado y grisáceo, con la luz del sol a punto de extinguirse. El color de las nubes es de un gris oscuro y en su rostro está presente una sombra densa. Todo ello en oposición a Elsa con su amanecer escondido de fondo, y el recibimiento de Anna y sus amigos con el cielo despejado y azul.

**Figura 115.** Hans llega al castillo de Elsa



Fotograma "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Hans da órdenes de no lastimar a Elsa y solamente buscar a Anna. Los dos guardias del Conde de Weselton guardan silencio. Malvavisco los recibe y comienzan a luchar contra el gigante hombre de nieve. Los hombres del Conde logran pasar a Malvavisco y se introducen al palacio. Elsa corre hacia arriba por las escaleras. Una luz amarilla brillante viene de los pisos más altos.

Los hombres llegan a Elsa y la amenazan con sus ballestas (Fig. 116), ella les pide que se vayan. Ellos la ignoran y uno le lanza una flecha. Elsa se cubre para recibir el impacto y al momento crea un bloque de hielo que detiene la flecha centímetros antes de que la toque (Fig. 117). Los hombres empiezan a coordinarse para acechar a Elsa y acorralarla. Elsa comienza a luchar contra ellos lanzando bloques de hielo para detenerlos.

**Figura 116.** Los hombres amenazan a Elsa



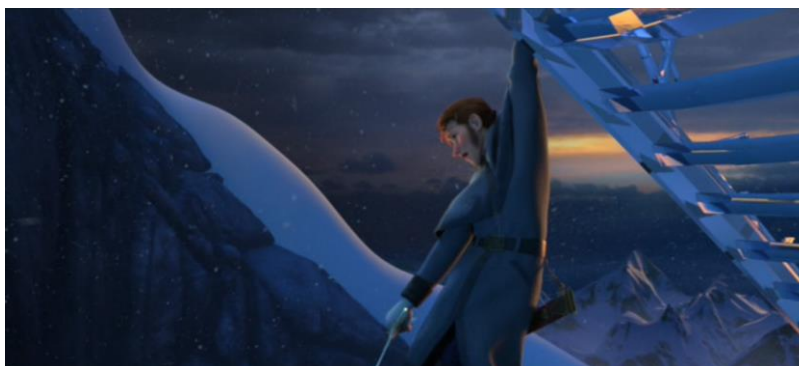
Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

**Figura 117.** Elsa detiene la flecha



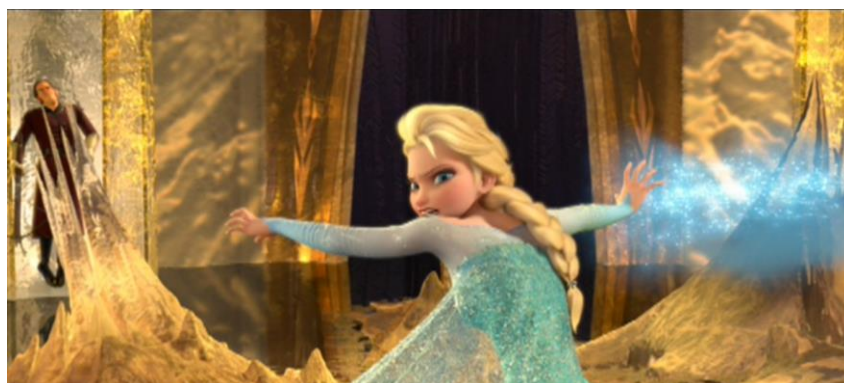
Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (disney, 2013)

Mientras tanto afuera Hans se levanta del hielo, habiendo sido tirado en su lucha con Malvavisco. Da un espadazo a una de sus piernas de nieve, desequilibrando al gigante, que empieza a caerse. Hans corre hacia las escaleras justo cuando Malvavisco cae al vacío y rompe la escalera. Hans se cae y queda colgando de la escalera (Fig. 118), hasta que los otros guardias llegan a ayudarlo. Esto es significativo porque es el único personaje que no ha logrado subir de primera la escalinata, y tiene que ver con la sombra que se refleja en su rostro.

**Figura 118.** Hans cuelga de la escalera de cristal

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Lo suben y todos corren a buscar a Elsa. La encuentran luchando con los guardias. Uno de ellos colgando de la pared, sujetado por pinchos de hielo (Fig. 119), uno muy cerca de su rostro, amenazante. El otro guardia, al borde del abismo, en el balcón, siendo empujado por Elsa.

**Figura 119.** Elsa lucha con los guardias

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

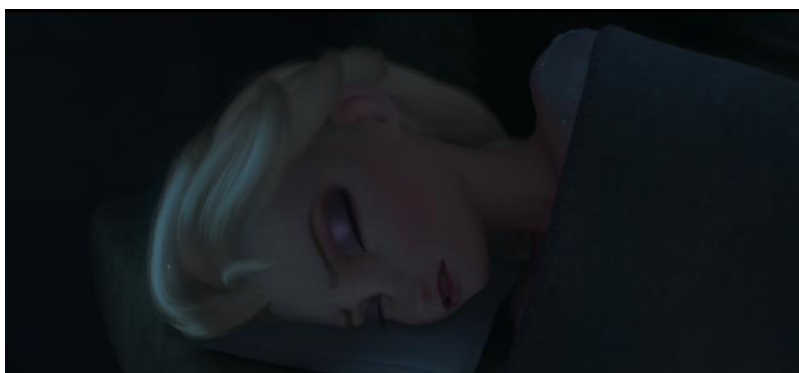
“Reina Elsa, no sea el monstruo que todos piensan que es” –le grita Hans

Como Reina, el deber de Elsa es proteger a los otros, ser “la buena chica” que sigue las reglas; es inconcebible que luche de esta manera contra los guardias. Otra vez es llamada ‘monstruo’, a pesar de no haber sido quien inició la agresión, e incluso haber querido detenerla. Este fragmento recuerda al accidente de Anna, cuando el Rey le pregunta “Elsa, ¿qué hiciste?”. Al ser la mayor figura de autoridad, implica que su responsabilidad es mayor ante cualquier situación.

Supuestamente, como gobernante Elsa debe hacer que el sistema prevalezca, sin embargo, está faltando a su obligación y no cumpliendo con su rol social. Por ello, su comportamiento es inexcusable y *monstruoso*. La autoridad que ostenta le exige ciertas actitudes, al no acatarlas, está rompiendo el equilibrio, lo cual es reprobado por todos.

Uno de los guardias se recupera y trata de lanzarle otra flecha mientras está distraída. Hans se da cuenta, corre hacia el guardia y la flecha va a dar al candelabro del techo, que le cae encima a la Reina. Hasta aquí, vemos narrativamente la *recompensa* de Elsa (ver Anexo 10), que ha aprendido a canalizar sentimientos negativos en una manera de defenderse.

**Figura 120.** Elsa inconsciente



Fotograma de "Frozen una aventura congelada" (Disney, 2013)

La *jornada de regreso* de Elsa es en la inconsciencia (ver Anexo 10). Despierta directamente en Arendelle encerrada en un calabozo y encadenada, con las manos aprisionadas en cilindros de metal (Fig. 120). Hans entra al calabozo, Elsa está molesta porque la regresaron al reino, donde puede lastimar a cualquiera. Exige ver a Anna, pero Hans le dice que no ha regresado y le pide que descongele Arendelle. Elsa le explica que no sabe cómo, que simplemente la liberen para no causar más daño. Hans la deja de nuevo en el calabozo.

Por otro lado, la *jornada de regreso* de Anna es rápida (ver Anexo 10), está inconsciente también y casi completamente congelada. Kristoff la entrega en el palacio al mayordomo y les pide que la lleven a Hans. Le cierran las puertas del castillo a Kristoff y se retira, dejando a Anna.

Anna llega con Hans y le exige que la bese. Le explica que su corazón está congelado y que solo un acto de amor verdadero la salvará. Hans está a punto de besarla, pero en cambio se ríe de ella.

Hans es un príncipe de otro reino, fuera de Arendelle, un extranjero. No sabemos nada de él además de que tiene doce hermanos mayores. Nunca será Rey en su familia, por lo cual se aprovechó de la necesidad de atención e ingenuidad de Anna para llegar al trono de Arendelle.

Hans ideó un plan para tomar el trono en Arendelle, deshaciéndose de las dos hermanas. Le cuenta su plan a la enferma Anna (Fig. 121), quien aún se enfrenta a él y le dice que no le ganará a Elsa. De nuevo Hans tiene una sombra oscura que le acompaña, que se refleja en la alfombra.

**Figura 121.** Hans se descubre como el Antagonista



Fotograma de Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Hans abandona a Anna y se dirige al salón donde hay otros miembros de la nobleza, incluyendo el Conde de Weselton. El Príncipe les miente sobre la muerte de Anna y condena a Elsa a morir por traición.

“Eso despeja toda duda, la Reina Elsa es un monstruo y estamos en grave peligro” –declara el Conde de Weselton

Otro personaje importante y que es ignorado frente a la participación de otros es el Conde. Aunque no es como tal un antagonista porque carece de la fuerza dramática, es un personaje que incita al conflicto. Claro, desde la óptica del conflicto social, no tanto del conflicto dramático. Si hablamos de actores sociales, se convierte en un

aliado del Príncipe, como líder de opinión que influye en el criterio de los otros dígase el pueblo, la nobleza, los guardias. Quienes, lo observaremos brevemente más adelante, parecen seguirle sin chistar. Es un personaje que además, es también extranjero como Hans. Aún así, ambos toman decisiones a diestra y siniestra, como si Arendelle fuera suyo, Hans inclusive quiere reclamar al reino como propio. Así, se nos pintan a los dos personajes como extranjeros y usurpadores.

**Figura 122.** Elsa rompe sus cadenas



Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

En el calabozo Elsa escucha que vienen por ella y rompe sus cadenas, congelando todo (Fig, 122). Sale de su celda y cuando Hans y los guardias logran abrir ya no está. Es en este momento que empieza el acto tres, y la *resurrección* del personaje (ver Anexo 10).

Sven le exige a Kristoff que vuelva por Anna, Kristoff se molesta con el reno. Inmediatamente empieza una tormenta sobre Arendelle y juntos corren hacia el reino.

El palacio de empieza a congelar en su interior. Anna está hecha un ovillo en el suelo. Olaf abre la puerta y encuentra a Anna tirada. Le pregunta qué pasó con Hans y ella le dice que se equivocó con él. Olaf decide quedarse con ella hasta que encuentre un acto de amor que la salve.

“Amor es... pensar en la felicidad del otro en vez de la tuya” –esclarece Olaf  
para Anna

Olaf le hace comprender a Anna que Kristoff la ama. La ventana se abre con la ventisca y Olaf se da cuenta que Kristoff y Sven están regresando por Anna. Ella le pide ayuda para ir con Kristoff. El hielo congela cada vez más el castillo, creando picos como espinas alrededor, impidiendo pasar. Elsa da vueltas tratando de escapar de la tormenta. Olaf y Anna se deslizan por los techos del castillo hasta el suelo.

Kristoff corre hacia Anna. Ella camina lo más rápido que puede hacia las puertas del palacio gritando el nombre de Kristoff. Olaf sale volando en partes por la ventisca. Anna y Kristoff están totalmente en opuesto uno del otro. A Anna cada vez se le dificulta más caminar, mira sus manos, sus dedos son hielo sólido.

Kristoff va lo más rápido que puede. Uno de los barcos congelados se voltea, quebrándose en pedazos frente y tras Kristoff y Sven. Ellos logran salir antes de que la nave les caiga encima, pero al golpear el suelo helado, se abre una grieta que origina un espacio de agua congelada. Sven cae, Kristoff le grita con desesperación. Sven logra salir y Kristoff echa a correr hacia Anna, que ya camina de lado y sin mantener el equilibrio.

Hans encuentra a Elsa y le dice que no puede escapar (para revisar análisis de planos, ver Anexo 8). Elsa le pide que cuide de Anna. Hans le dice que regresó débil y helada porque había congelado su corazón, que él trató de salvarla pero que ya no pudo y Anna está muerta, por su culpa. Elsa cae al suelo (Fig. 123) de rodillas, llorando la muerte de Anna y sintiéndose la causante de ello.

Tal vez parezca muy obvio, quizá por ello no lo hemos mencionado antes, que en la cinta la nieve es considerada un personaje más; sin embargo, no cualquier personaje, sino una extensión de Elsa, en la que se refleja lo que la Reina siente, lo que no expresa, y que se mueve como ella lo hace. Así, cuando Hans le informa de la muerte de Anna, la tormenta se detiene quedando la nevada suspendida en una especie de pausa, incluso los copos de nieve se detienen en el aire.

**Figura 123.** Elsa se entera de la muerte de Anna

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

La figura anterior (Fig. 123) cuenta una historia muy interesante. Anteriormente hemos visto a Elsa en agudos picados que se perciben como hundimiento y desesperación. Más, ahora que se ha cumplido el más grande temor del personaje, la vemos en un ángulo normal, de cuerpo completo, con aire suficiente arriba y a los lados. Hans está atrás, pero desenfocado y sin protagonismo alguno dentro de la imagen, el centro es Elsa. No hay armonía a su alrededor, pero el caos ha parado y el tiempo parece detenido. Esto es porque el personaje ha perdido su razón, es decir, toda la cinta su motivación fue mantener a su hermana a salvo de sus poderes, pero qué sigue si ya no tiene por qué luchar. Hasta donde sabe, Anna ha muerto por obra de su magia, y Elsa ha perdido la luz y el movimiento.

Anna alcanza a ver a Kristoff exactamente frente a ella. Él echa a correr hacia ella lo más rápido que puede, ella se acerca con la poca movilidad que le queda. Anna escucha que una espada es desenvainada, al voltear, mira a Hans acechando a Elsa por la espalda con su espada. Anna decide alejarse de Kristoff y correr a salvar a Elsa. Se interpone en el camino de Hans (Fig. 124), deteniendo la espada.

**Figura 124.** Anna se interpone entre Hans y Elsa

Fotograma obtenido de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Al mismo tiempo queda convertida en hielo sólido. Cuando la espada toca su mano se rompe en fragmentos, lanzando a Hans lejos. Anna exhala su último aliento. Elsa se da cuenta de que Anna ha quedado congelada y le llora, abrazando la escultura de su hermana. Kristoff y Olaf miran la escena en shock. Sven los alcanza. Todos se entristecen. Kristoff suspira. Los guardias y nobles que miran la escena se ensombrecen.

Elsa sigue llorando desconsolada sobre Anna, que se empieza a descongelar. Respira y Elsa se da cuenta de que Anna vive y se abrazan (Fig. 125). Elsa está sorprendida de que Anna haya intervenido por ella, incluso a costa de su vida.

**Figura 125.** Anna y Elsa se abrazan

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

“¿Tú te sacrificaste sólo por mí?” –cuestiona sorprendida Elsa a Anna

“Te adoro” –responde Anna

Olaf las mira sorprendido: “Un acto de amor de verdad descongela el corazón”

Elsa se da cuenta que el amor es la respuesta, levanta las manos y comienza a descongelar Arendelle. El *elíxir* mágico es el amor, Elsa ha *regresado con el elixir* ha logrado volver todo a la normalidad (ver Anexo 10). El agua vuelve a fluir, eliminando los restos de la devastación invernal. Regresa el tan querido verano y el sol vuelve a salir para el reino.

Se tenía entendido que Elsa debía que esconder su poder, no mostrarlo, al igual que sus sentimientos. De todos modos, el amor es un sentimiento permitido de entre todos los demás. A pesar de que el foco no es un amor romántico, sino, uno fraternal, de nuevo el amor se percibe como la fuerza más poderosa del mundo. Una fuerza “emancipadora”, a la cual se supedita el orden social por su potestad de ser elemento unificador que fortalece el tejido social. De este modo, con la fuerza del amor, Elsa descongela el reino. Al palacio lo ilumina directamente la luz solar. Los recursos vuelven a fluir, desde el agua alrededor del reino, hasta los árboles verdes y frondosos.

Sobre uno de los navíos, Anna, Kristoff, Olaf y Sven miran a Elsa con los brazos abiertos regresando el reino a la normalidad (Fig. 126). Hay algunas partes sombreadas y más oscuras, pero Anna, Elsa y sus amigos parecen estar en el reflector. Si bien el cuerpo celeste no aparece en la imagen, su luminosidad y brillo envuelve a los personajes en todo su esplendor.

**Figura 126.** Elsa, Anna, Kristoff, Olaf y Sven en el barco



Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

En el cielo se forma un copo de nieve. Elsa lo desaparece (Fig. 127) en el cielo. Es una de las primeras veces que vemos un contrapicado tan pronunciado de la Reina, enalteciendo su actuar.

**Figura 127.** Elsa desaparece la nieve en el cielo



Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Después, Anna le dice que sabía que lo lograría. Olaf se empieza a derretir, Elsa lo vuelve a armar y le pone una nube con nieve para que no se derrita aunque sea verano. Todos sonríen, Elsa también. Anna está cerca de ella, tocándola.

Hans se levanta, frota su mentón. Kristoff se dirige hacia él, pero Anna lo detiene. Anna se para frente a Hans, que se sorprende por encontrarla con vida. Anna se gira para irse, pero en el último momento se voltea y le da un puñetazo (Fig. 128). Hans cae al agua. Los nobles y guardias aplauden y festejan el acto desde su lugar en el balcón. Elsa y Anna vuelven a abrazarse. Hans y Kristoff las observan con afecto.

**Figura 128.** Anna golpea a Hans

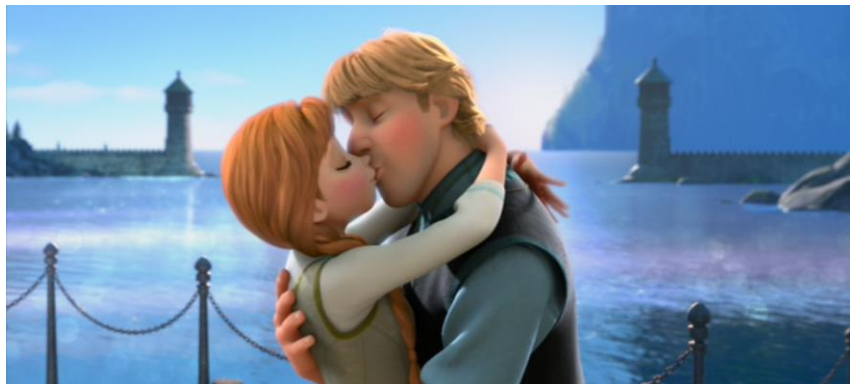


Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Hans es puesto en una prisión dentro de un barco, para regresar a su reino. El mayordomo agradece a uno de los nobles. El Conde de Weselton viene caminando escoltado por guardias reales, que también escoltan a los guardias personales del Conde. El mayordomo le avisa que Arendelle romperá todo trato comercial con Weselton y los suben a la nave.

Anna lleva a corriendo a Kristoff a través del pueblo. Le muestra un trineo nuevo, con una guitarra. Anna le dice que es en pago del trineo que le debía. Kristoff no quiere aceptarlo al principio, Anna le dice que es orden de la Reina, quien lo nombró proveedor oficial de hielo de Arendelle. Kristoff acepta y gira a Anna admitiendo que quiere besarla. Anna le da permiso y se besan (Fig. 129).

**Figura 129.** Anna y Kristoff se besan



Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Anna, al final, obtiene su amor verdadero, que aunque no es el enfoque principal, era uno de los objetivos del personaje. Resulta curioso que Hans era solamente un usurpador, y todos le advirtieron que no podía enamorarse tan rápido después de conocerlo solo por unas horas. Sin embargo, nadie objeta nada cuando Anna llega con Kristoff a quien tan solo ha conocido por unos días a lo mucho.

**Figura 130.** Elsa crea una pista de hielo

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

En el patio del palacio Elsa se encuentra al centro, rodeada de habitantes de Arendelle (Fig. 130). Todos ellos le aplauden y animan. Un marcado contraste con su huida cuando todos se alejaban y escondían a sus hijos. Elsa les regresó el verano y volvió del reino de hielo con el control de sus poderes, así pues, es permitido su regreso al reino e incluso merece reconocimiento porque hizo lo correcto al descongelar todo.

“Es lindo abrir las puertas”–le dice Anna a Elsa

Elsa contenta le responde: “Nunca más las cerraremos, Anna”

No se refiere únicamente a las puertas del palacio, si no también a cerrarse ella las posibilidades de amar a los demás, o de aislarse de ellos. Con relación a ello, Elsa ya es libre, por fin, pero es una libertad subordinada a la estructura y lo autorizado dentro de ella. Al igual que la libertad, el amor y demás sentimientos que se encuentran condicionados por el sistema social instaurado.

Además, ha tomado su lugar en el trono y ha aceptado de lleno la responsabilidad que conlleva, por lo que el pueblo la aclama. Entonces, en Arendelle vuelve la tranquilidad (Fig. 131), el equilibrio. De nuevo el agua está en calma. La diferencia radica en que es de día y el techo del castillo está congelado.

**Figura 131.** Arendelle vuelve a la normalidad

Fotograma de "Frozen: una aventura congelada" (Disney, 2013)

Del cielo salen unas líneas de luz directamente al castillo, que es incluso más brillante ahora, una señal divina que bendice a Arendelle y a su Reina. El progreso ha vuelto al reino, que recuperó la armonía. Todo gracias al poder transformador del amor, ese del que hablan los trolls antes. Porque no se toman buenas decisiones con miedo o angustia, pero amar es la solución al temor.

En total, de las tres escenas recuperadas, la mayor parte de las asociaciones se dan por transitividad (122), seguidas por identidad (66). Así pues, hay una transmisión de poder de una generación a otra, pero para que suceda debe de existir no solo una imitación de Elsa al reinado de su padre, sino una adaptación sutil, que encuentre el balance. De forma tal que las reglas básicas no se modifican, la estructura se mantiene y el sistema perdura, pero sin salirse de lo establecido, quizá solo con permitidas flexibilidades que, lógicamente, entren en lo "normal".

## 3.4.2.1. “La puerta es el amor”: Conclusiones de “Frozen”

“Siempre había una puerta cerrada ante mí, y  
de pronto yo te descubro a ti / Estaba  
pensando eso mismo / Porque siempre he  
buscado un lugar para mí [...] / Digo adiós al  
dolor que sentí / Ya no hay que sufrirlo, se  
acabó / La puerta es el amor”

En 2013 se estrenó “Frozen: una aventura congelada”<sup>46</sup>, película que en la edición 2014 de los premios Oscar<sup>47</sup> se alzó con dos estatuillas: mejor película de animación y mejor canción original. Han pasado poco más de cinco años desde su estreno en cines y la cinta sigue dando de qué hablar. De hecho, se espera que en 2019 se estrene la secuela. Además, gracias a la aceptación que tuvo entre el público, se coronó como el título animado más taquillero de la historia, superando otros títulos, tanto del estudio Walt Disney, como del estudio Pixar o producciones conjuntas.

Detrás de sus bellos paisajes inspirados en Noruega, hasta la banda sonora que tiene gran relevancia por el hecho de ser un musical, y la conjunción de ambos con otros elementos cinematográficos, la película sugiere un mensaje de fondo, más allá de la estética visual y la narrativa.

El presente estudio se dedicó a hacer un análisis detallado de la cinta, para lo cual se seleccionaron tres momentos clave: 1. Familia real y trolls, 2. Discusión de Elsa y Anna, 3. Enfrentamiento con Hans. En ellas se analizaron cuadro por cuadro los diferentes elementos cinematográficos presentes: imagen, sonido, montaje y puesta en escena. Paralelamente se realizó un análisis narrativo de todo el filme de acuerdo con elementos propuestos por Zavala (2002), que se basan en teorías narrativas de guion cinematográfico: el viaje del escritor (Vogler, 2002) y los tres actos (Syd Field, 1984).

---

<sup>46</sup> En el original, únicamente “Frozen”

<sup>47</sup> Premios de la Academia de Ciencias y Artes Cinematográficas

Esta es la historia de dos hermanas princesas. Una de ellas, Elsa, es la heredera al trono de Arendelle y posee poderes mágicos. Anna y Elsa disfrutaban pasar tiempo juntas, jugando con los poderes de Elsa, pero después de un accidente en el que Anna sale herida, el Rey decide que la mejor manera de que Elsa controle sus poderes es aislándola. Tras la muerte de sus padres en un viaje por mar, Elsa debe tomar su lugar y es coronada Reina. Sin embargo, su poder sale a la luz después de una pelea con su hermana y huye lejos de Arendelle para evitar lastimar a alguien. Al irse, congela todo el reino, dejando a sus habitantes sin recursos, sin verano y sin preparación para sobrevivir el invierno. Anna va en su búsqueda y la encuentra, pero Elsa la expulsa y le lanza un rayo de hielo. Luego llega un grupo buscando a Anna y atacan a Elsa. La regresan a Arendelle inconsciente y cuando despierta está encadenada. Anna regresa con el corazón congelado y a punto de morir. Después de enterarse de la supuesta muerte de Anna, Elsa cae desolada y Hans intenta matarla. Anna lo impide cuando se interpone entre él y su hermana. Elsa comprende que el amor es la fuerza que descongela el corazón. Arendelle vuelve a la normalidad, las hermanas corrigen su relación y los habitantes del reino aceptan a Elsa como su Reina.

La tranquila noche nos da la bienvenida al reino de Arendelle. Todos duermen, menos el cielo que “está despierto”, adornado por una aurora boreal de colores brillantes. La unión de elementos como la imagen, el sonido, las pegajosas canciones, así como los personajes y las situaciones divertidas o dramáticas de las que forman parte, por momentos nos hacen olvidar que el cine, más allá de una función de entretenimiento, posee también un gran potencial ideológico. La película es un producto audiovisual que además de conjuntar los elementos cinematográficos con un fin estético y narrativo, también tiene un discurso, presente en lo que se visualiza.

Frozen da inicio con la secuencia musical que lleva por título “Helado corazón”<sup>48</sup>. El hielo se quiebra en nuestras pantallas. Es obra de recolectores de hielo que cantan

---

<sup>48</sup> “Frozen heart” en el original

sobre la dualidad del hielo: ser puro y bello, pero también cruel y gélido. Además de que tiene mucho poder, como para vencer a cientos de hombres, por ello hay que romperlo. También se menciona que es mágico y no puede controlarse. Se ha dicho que, en la película, el hielo/nieve fue tratado como un personaje más. De hecho, es un reflejo de Elsa y sus emociones, y revela lo que ella no dice, lo que esconde.

Por medio de una aurora boreal nos transportamos al palacio de Arendelle. En la calma de la noche, vemos un reino en armonía. La estabilidad se refleja en los alrededores con el agua tranquila y la montaña verde a rebosar, que deja ver que es un territorio rico en recursos naturales. Igualmente, la estructura está construida en piedra, como reflejo de un reino sólido.

Anna y Elsa juegan juntas con los poderes mágicos de la última. Cuando Elsa hace magia con Anna la vemos en total control de sus poderes mágicos haciendo nevar, creando una pista para patinar, y hasta forma un muñeco de nieve. En un momento dado Anna salta montañas de nieve que Elsa le construye simulando un camino, pero Elsa se resbala. De último minuto intenta crear una montaña para evitar que Anna salte al vacío, pero en su lugar, la golpea en la cabeza con un rayo y Anna queda inconsciente. Elsa intentaba salvar a Anna, que iba muy deprisa y no puso atención a lo que había (o no) frente a ella, pero cuando llegan sus padres, el Rey se dirige a Elsa y la amonesta por lo que *ha hecho*, menciona además que sus poderes están saliéndose de control.

La responsabilidad de Elsa como futura Reina es más grande que la de Anna. Tiene expectativas que cumplir, que a su vez tienen que ver con los valores, actitudes y comportamientos que debe demostrar. Así, la culpa de lo sucedido en el accidente y a lo largo de la cinta recae sobre ella, siempre, porque como la figura de autoridad es la que lleva la carga de sus decisiones y actuar. Ahora bien no es hasta el accidente, cuando Anna no reacciona, que los poderes de Elsa se descontrolan. La vemos angustiada por su hermana y arrepentida, es en ese momento en que su alrededor se comienza a congelar por primera vez. De ahí que se deduzca que el control de su magia equivale a la estabilidad emocional del personaje.

La de Elsa es una familia nuclear, donde el Rey es la figura de autoridad, en tanto cabeza de familia y líder del reino; de tal suerte que su rol es de protector. Aún así cuando salen cabalgando hacia el claro es la madre quien lleva a Anna, la niña herida, con ella mientras el Rey lleva a Elsa. Esto adquiere sentido por el *status* de Elsa como heredera al trono, sucesora del Rey. Durante toda la cinta, la Reina es un pasivo que se limita a mirar, que acompaña a su esposo y se queda al margen, de hecho solamente dice una línea durante toda la película. Cabe mencionar que al llegar a donde las niñas están, es él quien recrimina a Elsa mientras la Reina solamente levanta a Anna de sus brazos y no le dirige la palabra a su hija.

La familia real se dirige hacia un claro, a buscar a unas criaturas mágicas que puedan ayudar a Anna: los Trolls. El Rey y Elsa son quienes interactúan con Grand Pabbie, el líder de los Trolls. Desde que llegan, los trolls reconocen al Rey y abren paso a Grand Pabbie que se acerca y habla directamente al Rey, sin dirigirse a los demás. El otro intercambio se mantiene entre Elsa y Pabbie, siendo Pabbie el único que habla. Esto, para decirle a Elsa que su poder tiene algo hermoso, pero muy peligroso en él. Desde este momento la futura Reina se siente condenada a lastimar a las personas a su alrededor. Mira unas sombras rojas que representan su miedo, mismo que siempre será su enemigo en lo que refiere al control de sus poderes. Es entonces que el Rey decide que Elsa debe ser aislada del mundo hasta que controle sus poderes.

En la sociedad se ha visto al hombre como un ser racional, que es líder activo por su capacidad de tomar decisiones sin que en ellas intervengan las emociones. Por otra parte, a la mujer se le ha visto como un ser afectivo y emocional, incapaz de tomar decisiones precisas y correctas por el hecho de que su juicio se ve nublado por su sensibilidad. Así pues, el rol social del Rey de Arendelle, como ya se mencionó, es el de ser protector tanto del núcleo familiar, como de la autoridad y el poder que posee por su título.

Lo anterior explica el distanciamiento de Elsa y su madre. Elsa como heredera debe de seguir los pasos del Rey, ser guía y líder; no dejarse llevar por las emociones. Así pues, su madre es un pasivo con el que Elsa casi no tiene vínculo. Y, al contrario,

tiene una relación de iguales con su padre. Esto resulta en un desapego a su parte emocional, a “lo femenino” en ella, ya que ni siquiera tiene el consuelo de su madre en ningún momento.

El alejamiento emocional tiene su representación en las puertas cerradas, tras las cuales se esconde nuestro personaje y que nadie, salvo el Rey y la Reina, traspasa. Igualmente, toma forma más concreta con los guantes que le regala el Rey para esconder y/o minimizar su poder. A Elsa se le pide negar sus emociones, dejar de sentir. Aunque esto la hace parecer *fría* ante los ojos de las personas, es lo que le ayuda a dominar su poder, y llega a tal grado que termina alejando incluso a su padre.

Cuando los reyes se van de viaje hay una clara diferencia entre Anna que se despide de ellos abrazándolos y Elsa, que los reverencia sin siquiera acercarse a ellos. Los reyes mueren en el viaje y Anna asiste sola al funeral. A pesar de que Elsa también está en duelo y sumida en la desesperación, ni siquiera en ese momento se permite abrir las puertas y salir de su aislamiento. Esa misma reclusión da como consecuencia la soledad de Anna y su necesidad incesante de afecto. Aunque no fue decisión propia, incluso la falta de atención de su hermana recae en ella.

Antes de irse de viaje, el Rey pone su confianza en Elsa. Ella está muy asustada de su poder, de ella misma y de la responsabilidad que gobernar implica cargando su magia a costas. No obstante, intenta ser la líder asertiva que desde niña le enseñaron a ser, siendo un símil de su padre y reprimiendo su propio yo. Incluso aunque esto sea a costa de sí misma, se justifica porque es una decisión por el bien común. Esto se ve cuando, antes de su coronación, imita la postura del Rey en una pintura de la coronación de él. Ella debe seguir con la tradición y ser digna sucesora de su padre.

La ceremonia de coronación se lleva a cabo en una iglesia con características de misa católica, lo que se evidencia con el sacerdote y su uso de mitra, o sea, que tiene un rango ya sea de Obispo o Arzobispo. Esto significa que la coronación y

ascensión de Elsa al poder debe ser aceptada no solo por el pueblo y demás nobles, sino que debe ser bendecida por Dios.

Elsa reprime su emotividad y, tal cual le enseñaron, bloquea cualquier sentimiento o emoción que pueda alterar el delicado control que ha construido a su alrededor, pero vive en constante conflicto con lo que siente que se supone no debe. Anna, por su parte, es un personaje que tiene a bien demostrar sus sentimientos y su alegría, además abraza su feminidad y disfruta de sus emociones de manera libre. Es más, a Anna se le permite romper el protocolo, mientras Elsa toma todo con la seriedad que, de acuerdo con las normas, se requiere. Incluso puede decirse que ambas representan a los extremos, o bien, ambas caras de una moneda.

Frecuentemente Elsa tiene una barrera física entre ella y las personas a su alrededor, ya sea un espacio, una puerta, una reverencia o incluso una barrera de hielo, como la que la rodea al momento que se descubre su magia. Ella, asustada, les pide que se alejen para no hacerles daño. Recordemos que su *deber* real es proteger a sus súbditos, y es lo que trata de hacer.

Arendelle es una monarquía con la cual los habitantes están satisfechos, no cuestionan nada, ni siquiera la razón por la cual cerraron las puertas del palacio, en su lugar se alegran enormemente cuando por fin las vuelven a abrir. Son actores sociales pero su participación no es pensada. De hecho, cuando se sabe el secreto de Elsa, el Conde de Weselton le llama monstruo y los habitantes se dejan llevar por esa opinión, como "borreguitos". No toman decisiones propias ni saben qué hacer cuando la Reina se va porque necesitan un líder.

Además, existe un fuerte rechazo a la diferencia. En este caso, Elsa es distinta de los habitantes y de su familia cercana por haber nacido con poderes mágicos. Lo que no se conoce es peligroso hasta que se compruebe que no lo es. Al ser aislada, Elsa se convierte en un pasivo dentro de la sociedad. Dado que es Reina, para ella es una obligación pertenecer a la estructura social. En consecuencia, el objetivo de su encierro es controlar su magia para poder pertenecer y tomar su lugar en el sistema.

En lo relativo a lo anterior, cuando Elsa sale del reino hacia las montañas, después de su discusión con Anna, todo se empieza a congelar. La armonía del reino se ve quebrantada y el balance se rompe. El reino se queda congelado y por ende, sin recursos. El palacio que alguna vez fue símbolo de solidez ahora está envuelto en hielo, un material frágil. Todo ello tiene que ver con la salida de Elsa de la estructura social, que no funciona si alguna de las partes no realiza la labor que le corresponde.

Ya que su poder ha salido a la luz, Elsa puede ser libre pero deja atrás su obligación de gobernar que, por más que quiera, no puede evitar. Se libera de lo que la ata deshaciéndose de todo lo que posee de su pasado, desde la capa, la corona y el vestido, hasta se despeina; pero al descuidar su función social se produce la caída del reino. Esto a su vez provoca una ruptura en el tejido social y en las relaciones interpersonales al interior de la comunidad, dado que la falta de recursos y desesperación de los habitantes de Arendelle los lleva a discutir entre ellos acrecentando el caos.

Elsa no cree pertenecer a Arendelle y se excluye a sí misma. Por un lado, la única libertad que conoce es en soledad; por el otro, ella se mira a sí misma como la "mala". Es ese sentido, la percepción propia que tiene como condenada a dañar tiene que ver con el cómo la ven los demás: la "Reina malvada" que intenta destruirlos, siendo que en todo momento el móvil de Elsa es evitar lastimar a cualquiera y por ello se esconde.

Con respecto a lo anterior, la mayor parte de las emociones que tiene Elsa son negativas y en su contra. Siempre ha tratado de ser y hacer lo que se espera de ella: trata de ser "buena chica", obedecer las reglas y esconder sus poderes. Esto conlleva a una pérdida de su identidad, y ahora también se cree "la mala". Para los habitantes y nobles de Arendelle, encabezados por la opinión del Conde, Elsa merece morir por los crímenes que ha cometido y por que quiere destruir el reino. Regresa inconsciente al reino y al despertar está encadenada en el calabozo por el peligro que es para todos.

A Elsa se le enseñó que los sentimientos son debilidad y esta debe ser escondida, porque una reina es un activo que toma decisiones, que piensa con la cabeza, no con el corazón. De modo que *congeló su alma* con el fin de no sentir para ser asertiva. Sin embargo, no se trataba de salirse del sistema, sino de preservarlo siendo un actor social activo dentro de la estructura social, con elecciones racionales. Las emociones la hacen frágil porque la vuelven irracional, por ello debe retenerlas, para ser respetada como líder. Para lo cual necesita serenidad, un temple que no tiene la *mujer sentimental*, sino el *hombre racional*.

A pesar de todo, una actitud como la suya, cerrada y alejada de las emociones no es aceptada del todo, aunado al hecho de que huyó de su responsabilidad y además se auto-excluyó viviendo sola (lo que también se mira como erróneo siendo mujer), se juzga como comportamiento equivocado. Elsa debe hacer perdurar el reinado de su fallecido padre, por lo que no cumplir su rol es inexcusable y reprobado por todos. La alegría y bondad que debieran formar parte de su personalidad como mujer y Reina están distorsionadas por la tristeza y represión. Anna, en contraste, es virtuosa y la heroína, porque ella sí es bondadosa, sociable, optimista y feliz.

Ejemplo del párrafo previo es cuando el caballo de Anna llega solo, Hans reúne voluntarios para ir a buscarla y el Conde envía dos hombres para que maten a la Reina. Elsa únicamente se defiende de los ataques y aún así, se le exige comportarse como "la Reina" y no como un monstruo. De nuevo sus acciones tienen mayor repercusión que las de los demás, y su defensa es vista como un acto de maldad.

El Conde de Weselton y Hans son vistos como los personajes antagonistas de la película. Ambos son extranjeros y aún así ordenan a diestra y siniestra lo que debe suceder con Arendelle, con la Reina, etc. Detentan un poder que no les corresponde y por ello son dibujados como usurpadores y, al final, exiliados de Arendelle con ninguna posibilidad de relación futura. De todas maneras, aunque estos dos personajes sean vistos como villanos, la verdadera fuerza antagónica de la cinta es el miedo de Elsa, porque eso es lo que no le permite la libertad de formar parte del sistema y ser feliz al mismo tiempo. El temor no es un sentimiento bien recibido, es

mejor ser feliz y se *debe* serlo. Esto, claro, por medio del amor. Así Elsa que *era la mala* se convierte en *buena* gracias al poder transformador del amor, a pesar de que su poder nunca fue utilizado para hacer el mal.

De cualquier manera, el sacrificio de Anna es enaltecido y ella se convierte en heroína. Pero no se pone atención al sacrificio de tantos años de Elsa de esconderse de los demás, aislarse y encerrarse en sí misma para no lastimar a nadie, sino que se minimiza y deja de lado. Elsa no debió actuar como lo hizo, no se trataba de dejar sentir, sino de sentir lo *permitido*, no estar triste, no sentir temor, no sentir apatía; los únicos sentimientos permitidos son los *buenos*, como los de Anna: alegría, emoción y sobre todo amor. Un amor condicionado a las exigencias del sistema. No se trata de amar tanto que te encierres para no lastimar a los demás, eso no resulta ni eficiente ni funcional a la estructura, se trata de un amor moderado, uno pragmático, en función del bien común que no impida ni altere la organización social.

En consonancia con lo antes mencionado, en la película está presente la idea del amor romántico, aunque no sea el amor "protagonista" en la película. Si bien Anna no lo encuentra en Hans porque él la traiciona, de cualquier modo lo halla con Kristoff, su segundo interés amoroso. A fin de cuentas una de las princesas busca un príncipe y lo consigue, aunque no es el estereotipo al que Disney está acostumbrado porque él pertenece a una clase social distinta de la princesa. Es curioso cómo todo se desencadenó a raíz de que Elsa y Anna discutieron por el matrimonio de la última con alguien que acaba de conocer unas horas antes, pero al final encuentra el amor *correcto* con alguien a quien conoce un par de horas más.

No podemos dejar de mencionar que se reconoce a Elsa por hacer *lo correcto*, es ese momento en el que un rayo del sol la ilumina, el cielo bendiciendo y aprobando su ascensión al trono. Ahora bien, aunque es un empoderamiento de Elsa ya como gobernante, existe aún una negación emocional que dota al personaje de asertividad en el ejercicio de su autoridad en la toma de decisiones. Aunque Elsa ya se dé la libertad de abrir las puertas y sentir, solo siente lo que se le permite y reprime emociones negativas, porque no se decide bien con angustia o temor, solo

con amor. El empoderamiento de Elsa está basado en esa negación como característica de masculino, se da por lo tanto una masculinización de su personalidad.

Anna tuvo la razón todo el tiempo: el dolor se va con amor. Así, la devastación en Arendelle termina, el tejido social se fortalece por la fuerza del amor como unificador y el sistema se regenera. Todo vuelve a la normalidad con el agua fluyendo y los campos verdes. La única diferencia es que las puertas del palacio ahora están abiertas al público. El mismo que ya no huye ante Elsa, sino que ahora que ha aprendido a controlar sus poderes y sus emociones no de forma radical e incorrecta, y que se ha alienado al sistema social adoptando su rol, la acepta como su Reina.

En conclusión, la película tiene en su discurso violencia directa entre los personajes, sobre todo la física, pero es mayor la presencia de violencia estructural. Elsa, el personaje protagónico, ve violentadas sus necesidades básicas, sobre todo de libertad e identidad, pero también la de bienestar. El sistema le obliga a alinearse a él para ser aceptada, además que es su *deber* formar parte de él por las implicaciones de sus decisiones al ser la Reina. Además, el pueblo carece de capacidad de decisión y se guían por lo que digan los líderes, aún cuando se encuentren insatisfechas sus necesidades de supervivencia y bienestar.

A pesar de que no se trata específicamente temas de género, la desigualdad se refleja en la percepción del rol de un Rey y una Reina y cómo esta última no puede permitir que las emociones nublen su juicio, y por ello adquiere ciertas características de personalidad del rol masculino, pero tampoco puede ser tan radical como para no sentir nada porque es mujer. Igualmente, existe una exclusión ante la individualidad, únicamente se valora la diferencia siempre y cuando se mantenga en los límites de lo que se consiente como "normal".

Finalmente, para que el sistema continúe funcionando y se desarrolle de manera correcta, es importante respetar a la estructura social impuesta. Misma que tiene sus bases en el éxito y el progreso, reflejados en emociones como la alegría, bondad, belleza y felicidad. Cuando una persona está triste, deprimida, angustiada

o temerosa, no puede controlarse y el orden social se ve alterado. Por ello, la inseguridad o miedo no son permitidos por el sistema porque no brindan ni prosperidad ni bienestar. Así pues, se presenta una paz negativa, porque aunque no hay guerra o conflicto bélico, sí están presentes la exclusión y desigualdades latentes.

#### 3.4.3. De "Hakuna Matata" a "Libre soy"

"Sin preocuparse es como hay que vivir  
[...] Hakuna Matata" –Letra de la canción  
Hakuna Matata

"Ni mal, ni bien, ni obedecer,  
jamás [...] Libre soy" –Letra de la  
canción Libre soy

Cuando en 1994 llegó El Rey León a la pantalla grande, nadie esperaba el éxito que tuvo y que de hecho continúa teniendo. Al inicio no se tenía mucha fe en el proyecto, dado que era la primera animación sin elementos humanos en ella, así que su presupuesto fue de alrededor de 45 millones de dólares, presupuesto pequeño para una cinta comercial. Al final la película fue la primer animación en colocarse en el ranking de taquilla mundial, que antes de ella únicamente ocupaban filmes de acción viva, y obtuvo varias nominaciones a diferentes premios, entre ellos cuatro Oscars, de los cuales ganó dos. Actualmente, 25 años después de su estreno, se prevé que se estrene la versión *live action* en julio de 2019.

En 2013 se estrena la adaptación del cuento de la Reina de las nieves de Hans Christian Andersen. Se trataba de hacer a Elsa un personaje antagónico, tal cual la Reina en el cuento de Andersen; sin embargo en la adaptación la historia sufrió bastantes cambios, resultando lo que hoy conocemos. A nivel mundial recaudó 1, 276 millones de dólares colocándose en los primeros lugares del ranking de taquilla mundial, superando a grandes producciones. Al día de hoy, 6 años después de su estreno, se mantiene en el lugar 13 de mayor recaudación, y se prevé el estreno de la secuela para noviembre de 2019.

Se ha especulado si ambas son la misma película, aunque con algunas modificaciones. Ambas historias son muy parecidas. Elsa y Simba tienen que convertirse en sucesores de sus padres y son instruidos desde niños para ser reyes cuando llegue el momento. Los reyes mueren trágicamente y ellos deben asumir su obligación como herederos, pero huyen dejando a sus reinos devastados. Fuera de sus respectivos territorios ambos se sienten libres y sin responsabilidad, pero pronto se dan cuenta de que no pueden huir de su responsabilidad sin consecuencias. Al regresar encuentran la destrucción provocada por su huida. Los villanos les recuerdan lo malo que han hecho como matar a sus seres queridos, aún así, ambos héroes se recuperan y hacen que todo vuelva a la normalidad. Los reinos vuelven a su esplendor, ellos ascienden al trono y todos viven felices para siempre.

En el análisis realizado, se seleccionaron tres escenas de cada película, que se basan en planteamiento, nudo y desenlace, pero que a la vez, pueden verse de forma paralela en cuanto a momentos narrativos. Es decir, la primera: Presentación del reino/ Familia real y Trolls (El rey León y Frozen, respectivamente), permite conocer a los personajes y su entorno, y el conflicto, porque plantea la problemática. La segunda: Discusión de Simba y Nala/ Discusión de Elsa con Anna, es donde el personaje protagónico cuestiona sus decisiones y su vida, rompiendo el equilibrio que el personaje había alcanzado. La tercera y última: Enfrentamiento con Scar y las hienas/ Enfrentamiento con Hans, el personaje confronta a sus personajes y fuerzas antagónicas para lograr su objetivo.

En el rey león nos encontramos una sociedad marcada por la estratificación social que se fundamenta en la cadena alimenticia, donde los animales son actores sociales y cuyos problemas, emociones y sentimientos son humanos. Si bien en Frozen la diferenciación de clases sociales pasa a segundo plano, e incluso se invisibiliza, se observa que el pueblo acepta sin cuestionar las decisiones de sus gobernantes y simplemente se alegran cuando son incluidos parcialmente en ellas como al abrir las puertas. La del Rey león, es una sociedad que se rige por la ley del más fuerte, donde los leones dominan por su fácil acceso a la comida y a los recursos, mientras los dominados son excluidos y carecen de alimento. Claramente

en esta cinta la relación de los personajes con la comida es una de las principales desigualdades, mientras en Frozen la desigualdad tiene más que ver con la individualidad.

Las familias reales son nucleares, con el padre como autoridad, que se da de dos formas, como cabeza de familia y como líder de la sociedad. La función social de las madres es únicamente ser acompañantes del esposo y, si se quiere, como progenitoras, o bien, con una función reproductiva. Simba y Elsa, por su parte, son los herederos de sus padres –frecuentemente se les ve posicionados a la derecha y en posturas de igualdad respecto a ellos–. Este es un rol que, en ambos casos, debe, y es aceptado, bendecido y ratificado divinamente.

Con el fin de asegurar el orden, el desarrollo y el progreso, se debe preservar la estructura y respetar el sistema que se mantiene en un delicado balance que debe permanecer inalterable. En un primer momento tanto Elsa como Simba alteran o desafían al sistema y al equilibrio; ella al ser aislada y volviéndose un actor pasivo, y él desobedeciendo al rey. Pero la ruptura definitiva en la estructura social se da cuando ambos huyen de sus respectivos territorios, porque en ese momento rechazan la responsabilidad y obligación que tienen como futuros gobernantes.

Los reinos de Elsa y Simba son sólidos, ricos en recursos naturales, armónicos y en equilibrio, donde todo funciona gracias a que cada uno cumple su función social que le fue dada. La alteración de ello resulta en un reino frágil con falta de recursos, el tejido social se rompe y afecta a la sociedad al exterior y al interior en las relaciones inter e intrapersonales de la comunidad.

Cuando Simba huye, Scar asume el poder y altera la cadena alimenticia al integrar a las hienas, es cuando todo se destruye. En el caso de Frozen, cuando Elsa pone un pie fuera del reino –y fuera del sistema– es cuando congela el reino, sumiéndolo todo en invierno interno.

Otra similitud se da en cuanto a los personajes antagónicos de ambas películas. En El rey león, Scar y las hienas; y en Frozen, el príncipe Hans y el Conde de Weselton. Los cuatro son delineados como extranjeros y desean o envidian lo que tienen los

que ostentan el poder. Scar es un personaje lleno de defectos y sin virtud alguna, con características que lo hacen ser marginado, además no pertenece a la manada; las hienas forman parte de un grupo marginado que vive exiliado en el cinturón de miseria, están celosas de las posesiones de los leones, son anárquicas y no son permitidas en las tierras del reino, son vistas como invasoras. Al final de la película ambos terminan siendo enemigos mutuos, destino que ellos mismos se buscaron al desafiar a la estructura social.

Por el otro lado, en Frozen, Hans y el Conde de Weselton son extranjeros ambos; el primero, no está conforme con no ser rey y el segundo, busca aprovecharse de los recursos de Arendelle y hasta mandó matar a la Reina. Ninguno está del todo conforme con su lugar en la estructura social o toma uno que no le corresponde, siendo percibidos entonces como usurpadores, que son exiliados a la periferia o sin posibilidad de relación futura. La pobreza (en el caso de las hienas) y la exclusión (en todos los casos), se justifican como consecuencia inevitable y necesaria.

Relativo a lo anterior, en el Rey león la de timón y Pumba es una pobreza feliz, porque ellos no pertenecen a la estructura social ni siguen sus reglas, pero tampoco la cuestionan ni se interesan por ella, son felices con su lugar en el mundo y agradecidos con lo poco o mucho que tienen. Esta misma actitud se observa en los habitantes de Arendelle en Frozen, que no cuestionan las puertas cerradas, la huída de la reina, el mandato de Hans, etcétera; simplemente aceptan sin chistar lo que venga. Todos ellos son actores pasivos en la toma de decisiones, la única diferencia radica en que en Arendelle sí buscan tener un líder que los guíe.

Tanto Elsa como Simba deben de buscar la preservación del sistema por medio del respeto ante la estructura social impuesta. La insubordinación, rebeldía o desobediencia suscita caos y destrucción, mantener el orden depende de que estos factores sean evitados. Así, ambos recuperan sus respectivos reinos, ascienden al poder y todo vuelve a la normalidad.

Ninguno de los dos personajes puede –ni debió– salir del sistema porque su obligación es cumplir su función, inclusive a costa de ellos mismos. En ese orden de ideas, ambos se adaptan al sistema para poder pertenecer, es decir que sufren

una alienación, dejando de lado su identidad y reteniendo su propio yo por un fin mayor: la preservación del orden. De esta manera, ambos personajes protagónicos ven violentadas sus necesidades básicas de libertad e identidad (Elsa también la de bienestar), porque la organización así lo requiere. El gobernante, Rey o Reina, no puede ser rebelde ni conformista, ambas actitudes pueden verse como desafío o maldad y un Rey es virtuoso porque es un bendecido y enviado de Dios.

En el Rey León la estratificación social es la base de todo. Simba es un personaje virtuoso, desde sus actitudes hasta su físico, que pertenece a lo más alto de la escala jerárquica, por encima de él únicamente el cielo y las estrellas. En Frozen respetar la estructura implica también mantener emociones “buenas” que se fundamentan en alcanzar el éxito, como la belleza y la felicidad. La inseguridad y el miedo no son permitidos porque no son productivos ni brindan prosperidad.

Respecto a lo anterior, así como en el reino de Simba hay animales permitidos y otros desaprobados, en el de Elsa hay emociones admitidas y otras que no lo son. En ambos casos existen actitudes intolerables, esto es, si se supone que ambos busquen hacer perdurar el legado de sus padres, no cumplir su rol se vuelve inexcusable y reprobable. En el caso de Elsa la emotividad (o falta de ella), y en el de Simba su conformismo, se miran como actitudes irracionales que deben retener y/o evitar para poder ser líderes.

Simba tiene trato con Sarabi, su madre, en la que ella es otra figura de autoridad, pero sus facultades están limitadas al núcleo familiar, la mayoría de sus interacciones significativas las tiene con Mufasa, su padre. Elsa, igualmente, está en contacto con su padre, el Rey, pero no tiene casi ninguna relación con su mamá.

En el caso específico de Frozen, el desapego de Elsa a su figura materna es un reflejo del alejamiento individual que tiene hacia su parte afectiva y emocional; no así con su padre, la parte racional. Esto porque en cuanto a las cualidades de liderazgo, las emociones se ven como debilidad, por lo que reprimirlas se justifica porque es una decisión por el bien común. Sin embargo, Elsa se negó a las emociones completamente, creando un conflicto interno entre lo que siente pero no debe de. Además los sentimientos hacia su persona fueron negativos, guiados por

el autodesprecio, lo que en lugar de convertirla en una líder asertiva, la llevaron a ser un personaje frío, triste, reprimido y lo suficientemente asustado como para poder gobernar. Aunado a ello, Elsa tiene ciertos comportamientos que son condenados como equivocados y mal vistos, como irse a vivir sola y defenderse. Elsa se niega emocionalmente para poder liderar, y aunque finalmente logra equilibrar sus sentimientos, su empoderamiento se basa en una masculinización de ciertos rasgos de su personalidad, que tienen que ver con esa represión emocional.

En contraste, su hermana Anna es un personaje que demuestra sus sentimientos y disfruta su feminidad. Las de ella son las emociones buenas y permitidas: bondad, optimismo, alegría, felicidad, sociabilidad. De manera que la verdadera fuerza antagónica de Elsa es su miedo, porque es este el que no le permite ser parte activa para el sistema. Por ello, el sacrificio de Anna por Elsa es heroico y el de Elsa, es minimizado y juzgado porque no es productivo ni funcional.

En Frozen también existe un rechazo a la diferencia muy marcado que deja ver que lo que no se conoce automáticamente se vuelve peligroso. La individualidad es valorada únicamente si entra dentro de los parámetros considerados normales, lo que lleva a la aceptación. En contraposición, si la característica diferente, o lo desconocido, rebasan los límites de lo aceptable se produce una situación de desigualdad y exclusión. Igual que la (auto)exclusión de Elsa, y su (re)aceptación en el reino, ya que controló y adaptó sus poderes mágicos a las exigencias sociales.

El amor permite que el tejido social se regenere y fortalezca, volviendo la estructura a su cauce normal y terminando con la devastación. Esto no solamente se observa en Frozen cuando Elsa descongela Arendelle. En el Rey león, el amor se sobreentiende y es el interés amoroso de Simba: Nala, lo que, en conjunto con su lucha por recuperar el reino, posibilita la reproducción, referente a la sexual con el nacimiento de su hija, como a la reproducción del sistema en el sentido de la continuación del régimen.

En conclusión, en ambas películas vemos la importancia de preservar el sistema para mantener el orden y control. El amor, la libertad e inclusive la identidad se ven

supeditadas a las exigencias de la estructura social y condicionadas, en su expresión, por ella.

Lo que al sistema le interesa es que seas productivo, no importa si eres Simba o Elsa, sino que cumplas con tu rol social establecido, con el fin de asegurar la perpetuación de la organización social para que esta a su vez permita el progreso, que no existiría sin ella.

De la misma forma, al sistema no le sirve de nada una persona depresiva, triste e infeliz. Por el contrario, se trata de buscar el éxito y la felicidad, de llegar a la cima, eso es un móvil para la productividad. De no ser así, se vuelve en una carga para la organización social, un parásito social que no produce y únicamente limita el desarrollo.

## Conclusiones generales

“El corazón no es nada sencillo de alterar, pero... es sencillo convencer a la mente” –Grand Pabbie, Frozen

El propósito de esta tesis fue comprobar que el discurso ideológico que se presenta en el cine de animación estadounidense comercial tiende, en mayor medida, hacia una paz negativa y una violencia estructural. La pregunta que motivó el análisis gira en torno a comprender cuál es el discurso ideológico predominante que se identifica en este tipo de cine respecto a la paz y a la violencia; y, del mismo modo, si este discurso se ha modificado –o no– a través del tiempo, y en qué aspectos.

Para lograr el objetivo se realizó el análisis paralelo de dos largometrajes animados. En cada uno de ellos se desfragmentó a las cintas en sus partes constitutivas con el fin de abordar a las películas como texto fílmico e identificar el discurso en ellas como un todo. A partir de ahí, fue posible determinar el discurso ideológico respecto a la paz y a la violencia en cada una de ellas. Enseguida, se desarrolló una comparativa entre ambas para señalar similitudes y diferencias entre los dos discursos.

Esta investigación surge de la preocupación por entender de qué forma se incorporan las estructuras ideológicas al discurso cinematográfico en lo relativo a temas de violencia y paz, sobre todo en contenidos que son pensados para y dirigidos al público infantil, quienes posiblemente adopten ciertos valores y actitudes y las reproduzcan en su entorno social.

Los medios de comunicación tienen un gran potencial ideológico, conformador de opiniones y conductas. Esto no necesariamente implica que al estar expuesto a contenidos violentos automáticamente la violencia va a ser reproducida, en todo caso, esa es una probabilidad y un estudio distinto. No obstante, la mayor parte de nuestro conocimiento de la realidad y de nuestras creencias y visión del mundo viene de una serie de informaciones que leemos, vemos, escuchamos y a las que

estamos expuestos de manera cotidiana, entre ellas, las de los medios. Estos tienen la capacidad de transmitir formas de ver el mundo por medio de valoraciones y categorías aplicables a la vida cotidiana en las prácticas sociales.

Ahora bien, los medios de comunicación son una de las varias instituciones sociales que están inmersas en la conformación de las representaciones ideológicas de la paz y violencia. Como un análisis de discurso, en este texto no se afirma en ningún momento que los medios y sus discursos generan violencia tal cual, sino que la representan. En este sentido se convierten en una forma simbólica que justifica y legitima las situaciones violentas.

De cualquier modo, la violencia es continuamente representada y las soluciones a un conflicto por medios pacíficos aparecen con menor frecuencia que las violentas. El cine, como medio de comunicación, también se inscribe en esta lógica de representación de la realidad. Un juego continuo entre el medio y el espectador, donde este último se reconoce e identifica con lo que mira, proceso que sucede también con el cine de animación.

En esta tesis se estudiaron las relaciones de poder asimétricas existentes en el universo de los filmes analizados. Aparentemente en las cintas se defienden valores como diversidad cultural, equilibrio ecológico, el respeto de unos a otros, valor de la individualidad, la no-discriminación e incluso el empoderamiento femenino. No obstante, todos esos valores se circunscriben en un sistema establecido y se limitan a lo impuesto por el principio de autoridad.

Entre las conclusiones obtenidas encontramos que los dos discursos muestran la importancia de mantener el sistema social intacto. Si se decide alterarlo, desafiarlo o modificarlo de cualquier manera lo único que se va a suscitar es caos, destrucción e insatisfacción de las necesidades básicas. Esto último existe desde el inicio de ambas cintas, pero se asume como normal porque quién lo sufre son los personajes que no respetan al sistema, lo cuestionan o no cumplen con el rol que les fue asignado. A pesar de que algunos personajes sufren carencias, lo que hace su supervivencia más difícil que la de otros y, por ende, sus necesidades de bienestar, libertad e identidad se ven perjudicadas, la desigualdad se muestra como necesaria,

efecto de la sublevación. En relación a ello, la obediencia al sistema y cumplimiento de la función impuesta por él da como resultado un desarrollo positivo, que se refleja en el progreso del territorio, la abundancia de recursos, la felicidad de sus habitantes y el orden social.

Así mismo, todo lo que existe se mantiene sublevado a las exigencias de la estructura social; inclusive las emociones, como el amor, y las necesidades: la libertad, el bienestar, la supervivencia y la identidad, están condicionadas a ella. Su expresión debe ajustarse a lo socialmente aceptable. Referente a esto, al sistema no le interesa quién eres, si no cómo colaboras en la preservación de la organización social. En consecuencia, la identidad propia se pierde para ser convertido en un ente productivo más dentro de la comunidad homogeneizada. Aún más, se considera la importancia de mirar hacia el futuro: “hacia arriba y hacia adelante”, porque poner atención de más en el pasado conlleva al retroceso, mientras el futuro es la promesa del porvenir.

La violencia estructural o sistémica, legitima las desigualdades sociales, la insatisfacción de necesidades básicas y la exclusión como fenómenos naturales. Se vuelven circunstancias inevitables, en tanto *deben* ser, por el hecho de que el sistema requiere de ellas para prevalecer. En el caso de *El rey león* las acciones de los personajes y las situaciones que viven se excusan como parte del “ciclo de la vida”, un modelo inamovible de cuya existencia depende el orden, la armonía y el buen funcionamiento del mundo animal. En el caso de *Frozen* la sociedad funcional tiene su fundamento en un sistema homogéneo. Es decir, la diferencia es rechazada de manera tajante porque no es “natural”, y se acepta únicamente cuando entra en los límites de la “normalidad” establecida de antemano.

Precisamente, la diferencia entre ambos discursos radica en que en el de 1994 la violencia sistémica opera por medio de la estratificación, se muestran claramente las diferencias entre las clases sociales, así como la distinción y separación entre *nosotros*, los buenos; y *los otros*, los malos. Así, esta es una violencia de grupos sociales, donde la desigualdad y la exclusión actúan en función del sentido de pertenencia a una comunidad y de la correcta ejecución del rol social impuesto

dentro de la jerarquía. En otras palabras, aceptar el lugar al que pertenecemos en la cadena alimenticia y obedecer.

Por el otro lado, si bien el de 2013 sigue siendo un discurso que enaltece al sistema social, este no basa su narrativa en la diferencia de clases sociales. De hecho, es la Reina la que padece en mayor medida de los efectos de la violencia institucional. Este discurso tiene que ver más con la individualidad, liderazgo y emotividad. Por una parte, se califican como normales y correctos ciertos aspectos de personalidad, actitudes y comportamientos, estos son aceptados en la sociedad que se ha vuelto homogénea y donde algo distinto es visto como desconocido, peligroso y se rechaza. Asimismo, la emotividad adecuada dentro del sistema, son aquellas emociones positivas, a decir: alegría, belleza, bondad, felicidad, etcétera; porque son funcionales y productivas, no así la tristeza o depresión, que deben evitarse. Finalmente, se habla también del liderazgo o empoderamiento femenino, aunque para que este sea eficaz, debe estar basado en una adaptación de las características del rol masculino a lo femenino, o bien, una masculinización.

En conjunto, los resultados obtenidos conducen a afirmar que el discurso ideológico de paz y violencia en el cine de animación estadounidense comercial, en efecto, tiene tendencia hacia la paz negativa y la violencia estructural. Si bien no hay conflictos bélicos dentro de la narrativa, la violencia sistémica está presente y afecta el funcionamiento de la sociedad y con ella a los actores sociales, que ven violentadas en diferentes momentos y aspectos todas sus necesidades: supervivencia, libertad, identidad y bienestar. Anteriormente, la violencia se representaba como una de grupos sociales con objetivos excluyentes, donde las relaciones asimétricas se observan claramente con la presencia de un grupo dominante que posee acceso a los recursos y un grupo dominado que tiene carencias y desigualdades latentes. En el discurso actual, también los diferentes personajes ven afectada la satisfacción de sus necesidades a lo largo de la historia en diferentes momentos y circunstancias; no obstante, en este discurso la violencia afecta no tanto a un grupo, sino a los individuos, en cuanto a la transformación que deben de sufrir con el fin de ser aceptados y pertenecer a una sociedad. Los

individuos se deben adaptar al sistema, no el sistema a ello, en caso que no lo hagan la consecuencia ineludible será el rechazo y la exclusión, o bien, la no participación en el ámbito social.

La sugerencia que se hace en el presente documento va más allá de dejar de consumir las películas de la maquinaria Disney o de cualquier otro de los grandes estudios que controlan la mayor parte del mercado. Se trata de reflexionar sobre los discursos a los que estamos expuestos y generar una conciencia en los espectadores, tanto niños como adultos, para que aprendan a *mirar* de manera crítica. Y *mirar* implica también *leer* y *escuchar*, es decir, poner atención a las informaciones que nos rodean. En el caso de los medios, estas pueden ser desde noticieros, *reality shows*, corto o largometrajes, independientes o comerciales, etc.

Es imposible hacer un análisis preciso de cada información que llega a nosotros; sin embargo, poder identificar nociones, discursos e ideologías violentas brinda la capacidad de tener opciones ante lo que vemos. De igual manera, bajo este supuesto, es posible crear contenidos que sean no-violentos, cuyo objetivo sea representar la paz.

Finalmente, después de un análisis como este, el cual refiere al “qué” del discurso, podríamos cuestionar el “porqué” de la existencia y abundancia de este tipo de contenidos. También se podría profundizar en ciertas aristas brevemente mencionadas aquí como cuestiones de género. Además, otra línea de investigación futura que sería complementaria a este estudio es ver hasta qué punto el mensaje del discurso se transmite efectivamente, y cómo influye en el espectador, por medio de un estudio de las audiencias.

### ○ BIBLIOGRAFÍA

Aurrecochea, Juan Manuel (2004) *El episodio perdido. Historia del cine mexicano de animación*. México, D.F.: Cineteca Nacional.

Carrière, Jean-Claude (1997) *La película que no se ve*, Barcelona: Paidós

Casetti, Francesco y Federico di Chio (1991) *Cómo analizar un film*, España: Paidós.

Fernández Diez, Federico y José Martínez Abadía (1994) *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Madrid: Paidós.

Field, Syd (1984) *The Screenwriter's Workbook*. New York: Dell Publishing

Fisas Armengol, Vicenç (1987) *Introducción a los estudios de la paz y de los conflictos*. Barcelona: Editorial Lerna.

Fisas Armengol, Vicenç (1998) *Cultura de paz y gestión de conflictos*, Barcelona: Icaria/UNESCO.

García Pelayo y Gross, Ramón (2003) *Larousse Enciclopedia metódica en color*. Tomo 4, 3ra ed. México, D.F.:Ediciones Larousse.

García Riera, Emilio (1986) *Historia del Cine Mexicano*, Ciudad de México: Secretaría de Educación Pública.

Galtung, Johan (2003a) *Tras la violencia, 3R: reconstrucción, reconciliación, resolución. Afrontando los efectos visibles e invisibles de la guerra y la violencia*, Bilbao: Gernika Gogoratuz.

Galtung, Johan (2003b) *Paz por medios pacíficos. Paz y conflicto, desarrollo y civilización*, Bilbao: Gernika Gogoratuz.

Getino, Octavio (1990) *Cine Argentino (Entre lo posible y lo deseable)*, Argentina: Incaa

Mascelli, Joseph V. (2012) *Las cinco claves de la cinematografía. Técnicas para la realización fílmica*, México: UNAM

Mattelart, Armand (2003), *La comunicación-mundo: historia de las ideas y de las estrategias*, México: Siglo XXI.

Matterlart, Armand (1998), *La mundialización de la comunicación*, Barcelona: Paidós comunicación.

Rodríguez Bermúdez, Manuel (2007), *Animación: una perspectiva desde México*. México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos/ Universidad Nacional Autónoma de México (CUEC-UNAM)

Sadoul, Georges (2010) *Historia del cine mundial desde los orígenes*. Decimonovena reimpresión, México: Siglo XXI.

Sánchez Ruiz, Enrique y Eduardo de la Vega Alfaro (comp.) (1994), *Bye bye Lumière... Investigación sobre cine en México*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.

Thompson, John B (2002), *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*, México: UAMX.

Tortosa Blasco, José María (2001), *El largo camino. De la violencia a la paz*, Alicante: Universitat D'Alicant.

Van Dijk, Teun A (2003) *Ideología y discurso. Una introducción multidisciplinaria*. Barcelona: Editorial Ariel Lingüística S.A.

Van Dijk, Teun A. (2000a) *Ideología: un enfoque multidisciplinario*, Barcelona: Ed. Gedisa

Van Dijk, Teun A. (compilador) (2000b) *El discurso como estructura y proceso*, Barcelona, España: Ed. Gedisa

Vogler, Christopher (2002) *El viaje de un escritor*, Barcelona: Ediciones Robinbook

Zavala, Lauro (2003) *Elementos del discurso cinematográfico*, México: UAMX.

## ○ CAPÍTULO DE LIBRO

Flichy, Patrice (1993), "9. La comunicación íntima", en *Una historia de la comunicación moderna: espacio público y vida privada*, México, D.F.; Barcelona: G. Gilli,

Naime Padua, Alfredo (1987), "Historia del cine mexicano", en *El cine: 195 respuestas*. México: Universidad Iberoamericana.

## ○ TESIS

Cienfuegos Quintana Roo, Fernando, *et.al.* (1996) *La persecución del movimiento: elementos fundamentales del lenguaje y producción de la animación una propuesta conceptual y técnica*. Tesis de licenciatura, licenciatura en comunicación, México: UAEMex, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.

Gómez Salinas, Citlalli de Jesús y Cuitláhuac Martín Gómez Salinas (2002) *De la pantalla a la vida, cine e historias de vida*. Tenango del Valle, México. 927-945.

## ○ ARTÍCULOS

Apanco, Edgar (2018) "El imperio Disney" en *CINEPREMIERE*, No. 281, febrero 2018, pp 60-65.

Bendazzi, Giannalberto (2004) "Definir la animación – Una Propuesta" [En Línea]. Italia, disponible en: [http://giannalbertobendazzi.com/wp-content/uploads/2013/08/Definir\\_la\\_Animacion-Giannalberto\\_Bendazzi.pdf](http://giannalbertobendazzi.com/wp-content/uploads/2013/08/Definir_la_Animacion-Giannalberto_Bendazzi.pdf) [10 de mayo de 2015]

Calderón Concha, Percy (2009) "Teoría de conflictos de Johan Galtung" en *Revista Paz y conflictos*, No. 2, Instituto de la paz y los conflictos, pp. 60-81.

Colaizzi, Giulia (2001) "El acto cinematográfico: Género y texto fílmico" en *Lectora: revista de dones i textualitat* [En Línea], no. 7, Universitat de Val'encia, pp. 4-11, disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/Lectora/article/viewFile/205418/281342> [22 de mayo de 2015]

- Colorado Nates, Oscar (2016) “Antes de la fotografía. 40.000 a.C – 1827 d.C” en *oscarenfotos.com Informes Fotográficos*. México: Universidad panamericana Ciudad de México. Disponible en: [https://issuu.com/oscarenfotos/docs/antes\\_de\\_la\\_fotografia](https://issuu.com/oscarenfotos/docs/antes_de_la_fotografia)
- Cruz, Luis Miguel (2012) “Animación. El consentimiento de la industria” en *CINEPREMIERE*, No. 215, agosto 2012, pp. 56-57.
- Delli Sante, Angela M. (1980) 12/1980 “En torno al concepto de Ideología” en *Multidisciplin@. Revista electrónica de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán*.
- García, Gustavo (1998), “Un invento sin pasado: los historiadores del cine mexicano” en *Versión 8*, PR 103-212, UAM-X, pp. 203-212.
- Gioffi-Revilla, Claudio (1996), “Origins and Evolution of War and Politics”, University of Colorado, pp. 21
- Leiva, Encarna y J. Luis González Yuste (2000), “Análisis de ‘El Rey León’. La ‘disneylandización’ social” en *Comunicar*, No. 14, pp. 147-152
- Medina, Ignacio (2018) 08/03/2018 “Cine independiente vs. Cine comercial” en *El cine en la sombra*. [En línea], disponible en: <https://www.elcineenlasombra.com/cine-independiente-vs-cine-comercial/#> [10 de diciembre de 2018]
- Mercader, Yolanda (2008) “Cine y propaganda. Estrategias políticas y sociales: Walt Disney en México” en *Anuario de Investigación 2007*, UAM-X, pp. 43-74
- Penalva, Clemente (2002) “El tratamiento de la violencia en los medios de comunicación” en *Alternativas. Cuadernos de Trabajo Social*. N. 10, Universidad de Alicante, pp. 395-412
- Penalva, Clemente; Daniel La Parra (2008) “Comunicación de masas y violencia estructural” en *Convergencia. Revista de Ciencias Sociales*, vol. 15, núm. 46, enero-abril 2008, pp. 17-50
- Peña, Luis Ignacio de la (2010) “Aprendamos a ver cine I. No todo es malo en lo oscuro” en *CORREO del MAESTRO*, Núm 164, enero 2010, pp. 47-53.

Peña, Luis Ignacio de la (2010) "Aprendamos a ver cine II. De cómo la magia se instaló en el cine" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 166, marzo 2010, pp. 48-54.

Peña, Luis Ignacio de la (2010) "Aprendamos a ver cine III. De nacimientos e intolerancias" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 167, abril 2010, pp. 47-54

Peña, Luis Ignacio de la (2010) "Aprendamos a ver cine IV. Carreras, pasteles, traspies y muchachas en traje de baño" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 168, mayo 2010, pp. 45-49.

Peña, Luis Ignacio de la (2010) "Aprendamos a ver cine IX. En un mundo de sombras fugitivas" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 173, octubre 2010, pp. 52-56

Peña, Luis Ignacio de la (2010) "Aprendamos a ver cine V. ¡Ay humor, ya no me quieras tanto!" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 169, junio 2010, pp. 48-56.

Peña, Luis Ignacio de la (2010) "Aprendamos a ver cine VI. Un señor de bigote y sombrero" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 170, julio 2010, pp. 51-56.

Peña, Luis Ignacio de la (2010) "Aprendamos a ver cine VII. Miestras el mundo se desmorona" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 171, agosto 2010, pp. 53-57.

Peña, Luis Ignacio de la (2010) "Aprendamos a ver cine VIII. El hombre al que desearía odiar" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 172, septiembre 2010, pp. 50-56

Peña, Luis Ignacio de la (2010) "Aprendamos a ver cine X. Revolución mexicana y cine" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 174, noviembre 2010, pp. 48-55.

Peña, Luis Ignacio de la (2010) "Aprendamos a ver cine XI. Entre realismo y poesía" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 175, diciembre 2010, pp. 47-57.

Peña, Luis Ignacio de la (2011) "Aprendamos a ver cine XII. El arte de evadir las moralejas" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 176, enero 2011, pp. 49-56.

Peña, Luis Ignacio de la (2011) "Aprendamos a ver cine XIII. Algo más que frío" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 177, febrero 2011, pp. 43-51.

Peña, Luis Ignacio de la (2011) "Aprendamos a ver cine XIV. Poética de la propaganda" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 178, marzo 2011, pp. 43-53.

Peña, Luis Ignacio de la (2011) "Aprendamos a ver cine XIX. Si lo bueno breve..." en *CORREO del MAESTRO*, Núm 184, septiembre 2011, pp. 47-54.

Peña, Luis Ignacio de la (2011) "Aprendamos a ver cine XV. Mirar el mundo desde una cámara" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 179, abril 2011, pp. 50-57

Peña, Luis Ignacio de la (2011) "Aprendamos a ver cine XVI. Corazón de folletín, estilo refinado, carácter áspero" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 180, mayo 2011, pp. 40-48

Peña, Luis Ignacio de la (2011) "Aprendamos a ver cine XVII. Obras recuperadas" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 181, junio 2011, pp. 47-55.

Peña, Luis Ignacio de la (2011) "Aprendamos a ver cine XVIII...Y mi voz que madura" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 183, agosto 2011, pp. 48-55.

Peña, Luis Ignacio de la (2011) "Aprendamos a ver cine XX. Un género (casi) propio del cine" en *CORREO del MAESTRO*, Núm 185, octubre 2011, pp. 45-54.

Pérez, Javier (2012) "Grandes esperanzas. La ilusión del cine mexicano" en *Chilango*, No. 103, junio 2012, pp. 54-59, 156-158.

Retina Magazine (2009) "Como se concibió la fotografía, breve acercamiento a su Génesis" en *Retina Magazine*, Abril 2009. Disponible en: <http://www.retinamagazine.com/noticias.php?idnota=45&seccion=4>

Rivera, Jerónimo (2004) "El ciclo sin fin: una mirada a El Rey León desde la lectura de la imagen" en *Razón y palabra*, no. 40, agosto-septiembre 2004. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/antecedentes/n40/jleon.html>

Rivera, Jerónimo (2004) "El ciclo sin fin: una mirada a El Rey León desde la lectura de la imagen" en *Razón y palabra*, No. 40, agosto-septiembre 2004. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/antecedentes/n40/jleon.html> [25 de mayo de 2018].

Sánchez Ruiz, Enrique E. (1992) "El espacio audiovisual mexicano ante el Acuerdo de Libre Comercio Canadá-Estados Unidos-México" en *Comunicación y Sociedad*, núm 14-15, enero-agosto 1992, pp. 177-197.

Sánchez Ruiz, Enrique E. (2003) "Hollywood y su hegemonía planetaria: una aproximación histórico-estructural" en Colección de Babel de la *Revista Universidad de Guadalajara*, número 28.

Silva Escobar, Juan Pablo (2011) "La Época de Oro del cine mexicano: la colonización de un imaginario social" en *Culturales* [En Línea], vol. VII, núm. 13, enero-junio, 2011, pp. 7-30, Universidad Autónoma de Baja California, disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69418365002> [12 de octubre de 2015]

Zavala, Lauro (2010) "El análisis cinematográfico y su diversidad metodológica" en *Casa del Tiempo* [En Línea], vol. III. Época IV. Núm. 30, Abril de 2010, México: UAM, disponible en: [http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/30\\_iv\\_abr\\_2010/casa\\_del\\_tiempo\\_eIV\\_num30\\_65\\_69.pdf](http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/30_iv_abr_2010/casa_del_tiempo_eIV_num30_65_69.pdf) [Consultado el día 19 de mayo de 2015]

#### ○ PERIÓDICOS

América Noticias (2014) 29.01.2014 'Frozen superó en taquilla a El Rey León' disponible en: <http://www.americatv.com.pe/noticias/espectaculos/frozen-supero-en-taquilla-el-rey-leon-n126849?ref=anr> [20 de enero de 2017].

Calderón, Lucero (2014) "El rey león" sigue rugiendo en *Excelsior*. 22.06.2014 disponible en: <http://www.excelsior.com.mx/funcion/2014/06/22/966612> [20 de enero de 2017].

Milenio digital (2014) 28.01.2014 "Supera "Frozen a El Rey León en taquilla" disponible en: [http://www.milenio.com/hey/cine/Disney-Frozen-The\\_Lion\\_King\\_0\\_235177006.html](http://www.milenio.com/hey/cine/Disney-Frozen-The_Lion_King_0_235177006.html) [11 de mayo de 2016].

#### ○ PELÍCULAS

Allers, Roger; Rob Minkoff (Dirección) (1994) *El Rey León* (título original: *The Lion King*) [DVD], Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Buck, Chris; Jennifer Lee (Dirección) (2013) *Frozen: una aventura congelada* (título original: *Frozen*) [DVD], Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

## ○ LEGISLACIÓN Y NORMAS

México, Secretaría de Asuntos Parlamentarios (1992), *Ley Federal de Cinematografía*. DOF: 28-04-2010. Cámara de Diputados del Congreso de la Unión. Secretaría General: México.

México, Secretaría de Gobernación (2001), *Reglamento de la Ley Federal de Cinematografía*. DOF: 29 marzo de 2001: México, D.F.

## ○ DOCUMENTOS E INFORMES

División de Expresiones Culturales e Industrias Creativas (2011), *Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas*. UNESCO: 2010. Disponible en línea: [www.unesco.org/es/guia-industrias-culturales](http://www.unesco.org/es/guia-industrias-culturales).

Instituto Mexicano de Cinematografía (2014), *Anuario estadístico de cine mexicano 2014*.

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2014), *Anuario estadístico y geográfico de los Estados Unidos Mexicanos 2014*.

MacBride, Sean y otros (1980) *Un solo mundo, voces múltiples. Comunicación e información en nuestro tiempo*. México: Fondo de Cultura Económica

Maherzi, Lotfi (1998) *Informe Mundial sobre la Comunicación. Los medios frente al desafío de las nuevas tecnologías*. UNESCO, Fundación SM

McCall, Elizabeth (2011) *Comunicación para el desarrollo*. ONU: UNICEF.

## ○ PÁGINAS WEB | BLOGS Y FOROS

CANACINE (2013) “Taquilla del 20 al 26 de diciembre del 2013”, *Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica y del Videograma* [En Línea], México, disponible en: <http://canacine.org.mx/portfolio-item/taquilla-del-20-al-26-de-diciembre-del-2013/> [11 de abril del 2015]

El Séptimo Arte (2016) “El Rey León (1994)” [en línea]. Disponible en: <https://www.elseptimoarte.net/peliculas/el-rey-leon-1899.html> [15 de agosto de 2017]

España, Ministerio de Cultura y deporte (2018) “Certificado de nacionalidad española de las películas” Recuperado de : <http://www.culturaydeporte.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/cine/industria-cine/certificado-nacionalidad-espanola.html> [15 de agosto de 2017]

FIAF (2018) *Glossary of Filmographic Terms* en International Federation of Film Archives. [en línea]. Disponible en: <https://www.fiafnet.org/pages/E-Resources/A.3.1/GlossarySection.html>

FILMAFFINITY (2015) “El rey león” [en línea]. Disponible en: <http://www.filmaffinity.com/mx/film419029.html> [10 de septiembre de 2016]

FILMAFFINITY (2015) “Frozen: Una Aventura congelada” [en línea]. Disponible en: <http://www.filmaffinity.com/mx/film926588.html> [10 de septiembre de 2016]

IMDB (2017) “El rey león (1994). Full Cast & Crew” [En línea], disponible en: [http://www.imdb.com/title/tt0110357/fullcredits?ref\\_=tt\\_ov\\_wr#writers](http://www.imdb.com/title/tt0110357/fullcredits?ref_=tt_ov_wr#writers) [15 de agosto de 2017]

IMDB (2017) “Frozen: Una aventura congelada (2013)” [En línea], disponible en: [http://www.imdb.com/title/tt2294629/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt2294629/?ref_=fn_al_tt_1) [15 de agosto de 2017]

Mullich, David (16/12/2014). What deciding factor determines the national origin of a film. *Quora*. Recuperado de <https://www.quora.com/What-deciding-factor-determines-the-national-origin-of-a-film> [14 de marzo de 2018]

Mullich, David (22/02/2018). What determines the nationality of a movie? *Quora*. Recuperado de <https://www.quora.com/What-determines-the-nationality-of-a-movie> [14 de marzo de 2018]

Radio, Televisión y Cinematografía (RTC), Secretaría de Gobernación (2019) Certificado de Origen. Recuperado en: <https://rtc.segob.gob.mx/NuevoSitio/cinematografia.php>

Reyes, Mike (2016) 28/09/2016 “El Rey León también tendrá película live-action” ATOMIX [en línea]. Disponible en: <http://atomix.vg/el-rey-leon-tambien-tendra-pelicula-live-action/> [10 de septiembre de 2016]

SENSACINE (2016) "EL REY LEON" [en línea]. Disponible en:  
<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-10862/> [15 de agosto de 2017]





# **ANEXOS**

## AnexoS

Para efectos de la comprensión de los anexos consecuentes se harán ciertas aclaraciones, a decir:

- 1) El lenguaje cinematográfico -como se mencionó en el contenido de los capítulos anteriores-, fue establecido entre los años 1914 y 1916 por David W. Griffith (véase Capítulo 2). Por ello, a pesar de las múltiples traducciones -incluido al español-, el lenguaje cinematográfico aquí tratado, específicamente en cuanto a planos, está en inglés.
- 2) Referente al punto anterior, en los cuadros siguientes, en la variante *imagen*, en la columna *planos*, se encuentran las abreviaciones del tipo de plano en inglés. Para su entendimiento, a continuación se adjunta una tabla de equivalencias:

### Abreviaturas cinematográficas

Abreviatura	Palabra en inglés	Traducción al español	Ejemplo
ELS	Extreme long shot	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gran primer plano</li> <li>- Campo larguísimo</li> <li>- Plano panorámico</li> <li>- Gran plano general</li> </ul>	
LS	Long shot	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plano general</li> <li>- Campo largo</li> <li>- Plano general largo</li> </ul>	
FS	Full shot	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plano entero</li> <li>- Figura entera</li> <li>- Plano general corto</li> </ul>	
AS	American shot	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plano americano</li> </ul>	

MS	Medium shot	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media figura</li> <li>- Plano medio</li> </ul>	
TS	Two shot	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plano conjunto</li> </ul>	
CU	Close up	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primer plano</li> </ul>	
CS	Close shot/ Big close up=	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gran primer plano</li> </ul>	
ECU	Extreme close up	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primerísimo primer plano</li> </ul>	
TiS	Tight Shot	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plano detalle</li> </ul>	
Insert	Inserto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inserto</li> </ul>	

Fuente. Elaboración propia con base en el texto del capítulo 2, apartado 1.6

- 3) Finalmente, cabe destacar que el plano se toma en base al personaje protagonista del mismo; es decir, aunque coexistan dos personajes a cuadro, si alguno es en quién se centra la atención dramática, será a partir de él que se deduce el tamaño de plano

Anexo 1. Cuadro de análisis general de “El rey León”. Fragmento 1. Presentación del reino

**DURACIÓN:** 08:05-10:05

**NÚMERO DE PLANOS:** 25 Planos

**MONTAJE:** Transitividad 8 | Proximidad 9 | Identidad 9 | **PLANOSECUENCIA 2**

NO.	PERSONAJES En imagen	DESCRIPCIÓN	IMAGEN			SONIDO		MONTAJE	
			PLANO	ANGULACIÓN	COLORES	SONIDO SI/NO	VOLUMEN ALTO/MEDIO/BAJO	DURACIÓN	ASOCIACIÓN
1	Simba	Vemos a Simba en la roca del rey, se asoma hacia abajo.	LS	Contrapicada	Azul, morado-rojizo	Si	Medio	3”	Por identidad
2	Simba	Simba mira al horizonte desde la roca del rey	FS	Contrapicada	Azul, morado-rojizo	Sí	Medio	1”	Por identidad
3	Mufasa/ Simba/ Leones	En una cueva hay un montón de leones dormidos en el suelo. Mufasa duerme en un pedestal en el centro. Simba entra a la cueva y pasa corriendo. Simba pasa sobre los leones hacia sus padres	LS	Normal	Azul - morado, amarillo, rojo, naranja.	Sí	Medio	6”	Por transitividad *Planosecuencia
4	Mufasa/ Sarabi/ Simba	Mufasa y Sarabi duermen. Simba se sostiene de la pata delantera de Mufasa con una cara expresión alegre, mueve a	FS	Picada	Azul, amarillo, rojo, naranja, beige	Sí	Medio	2”	Por transitividad

		Mufasa varias veces para despertarlo.							
5	Mufasa/ Simba	Mufasa duerme y Simba se molesta porque no puede despertarlo	CS	Picada	Amarillo, naranja, rojo, azul	Sí	Bajo	1"	Por transitividad
6	Mufasa/ Sarabi	Hablan medio dormidos	CU	Normal	Amarillo, beige	Sí	Bajo	6"	Por proximidad
7	Mufasa/ Sarabi/ Simba	Mufasa y Sarabi duermen. Simba forcejea con Mufasa, le muerde la oreja.	MS	Normal	Amarillo, rojo, azul.	Sí	Bajo	5"	Por proximidad
8	Simba/Mufasa	Simba golpea con un cabezazo a Mufasa en la mejilla para despertarlo	MS	Normal	Amarillo	Sí	Bajo	6"	Por transitividad
9	Simba	Simba mira molesto a Mufasa	CU	Picada	Amarillo	Sí	Bajo	3"	Por proximidad
10	Mufasa/ Sarabi	Sarabi sigue dormida. Mufasa bosteza y se levanta	MS	Normal	Amarillo	Sí	Bajo	3"	Por proximidad
11	Mufasa/ Sarabi/ Simba	Los tres salen de la cueva.	FS	Contrapicado	Azul, amarillo, beige.	Sí	Bajo	5"	Por transitividad
12	Simba	Simba se cuelga entre las piernas de Sarabi como apapacho	MS	Normal	Azul, amarillo	Sí	Medio	3"	Por proximidad
13	Mufasa/ Sarabi/ Simba	Sarabi se queda atrás esperando. Mufasa y Simba caminan por la roca	FS	Normal	Azul claro, amarillo	Sí	Alto	2"	Por transitividad

		del rey por una pendiente hacia arriba							
14	Sarabi	Sarabi mira a Mufasa y Simba irse	MS	Normal	Azul, beige	Sí	Alto	2"	Por proximidad
15	Mufasa/ Simba	Mufasa y Simba están en la punta de la roca del rey	ELS	Contrapicada	Naranja, amarillo.	Sí	Alto	4"	Por transitividad
16	Mufasa/ Simba	Mufasa y Simba están sentados de espaldas mirando al horizonte	FS	Normal	Naranja, amarillo	Sí	Medio	14"	Por identidad *Planosecuencia
17	Mufasa/ Simba	Mufasa le explica a Simba lo que es el reino. Simba escucha y mira asombrado a su padre	TS	Normal	Azul, amarillo	Sí	Medio	1"	Por proximidad
18	Simba/ Mufasa	Simba mira a su padre asombrado por la información que le dio.	FS	Normal	Azul, amarillo	Sí	Bajo	3"	Por identidad
19	Simba/ Mufasa	Simba y Mufasa en la cima de la roca de espaldas. Se ve el horizonte y el sol saliendo.	ELS	Normal	Amarillo, verde, café	Sí	Bajo	3"	Por identidad Por proximidad
20	Simba	Simba camina a lo largo de la roca, observando el reino.	FS	Normal	Amarillo, café	Sí	Bajo	7"	Por identidad
21	Simba	Simba mira hacia arriba, a su padre y le pregunta sobre la sombra	MS	Normal	Amarillo	Sí	Bajo	8"	Por identidad

22	Mufasa/ Simba	Mufasa se acerca a Simba por detrás y le dice que nunca debe ir a la sombra.	MS	Contrapicado	Azul, amarillo	Sí	Bajo	5"	Por proximidad
23	Mufasa/ Simba	Dan la vuelta, detrás de ellos el horizonte. Mufasa le explica a Simba que ser rey es mucho más que hacer lo que te de la gana	FS	Normal	Amarillo	Sí	Alto	15"	Por transitividad
24	Mufasa/ Simba/ animales	Mufasa y Simba caminan por la sabana, a través del pasto por un valle elevado. Antílopes pasan detrás de ellos. Al fondo se ve la roca del rey.	LS	Normal	Verde, azul, amarillo	Sí	Alto	15"	Por identidad
25	Mufasa/ Simba	Mufasa le explica a Simba el ciclo de la vida. Ellos se desenfocan y el fondo se enfoca	FS	Normal	Verde, azul, amarillo	Sí	Bajo	2"	Por identidad

Fuente. Elaboración propia con base en Casseti, 1991; Zavala, 2003

Anexo 2. Cuadro de análisis de “El rey León”. Fragmento 2. Discusión de Simba con Nala

**DURACIÓN:** 1:01:04 – 1:02:41

**NÚMERO DE PLANOS:** 28 Planos

**MONTAJE:** Transitividad 6 | Proximidad 22 | Identidad 6 | Neutralizada 1 | **PLANOSECUENCIA 2**

NO.	PERSONAJES En imagen	DESCRIPCIÓN	IMAGEN			SONIDO		MONTAJE	
			PLANO	ANGULACIÓN	COLORES	SONIDO SI/NO	VOLUMEN ALTO/MEDIO/BAJO	DURACIÓN	ASOCIACIÓN
1	Nala y Simba	Nala y Simba caminan y conversan a lo largo de un tronco caído. Simba le pregunta si le gusta el lugar, ella dice que sí, pero le pregunta por qué no volvió. Él le dice que porque quería ser independiente y vivir su vida.	LS	Normal	Verde, azul, rosa grisáceo	Sí	Medio	8”	Neutralizada
2	Nala y Simba	Simba se monta en unas lianas y le dice a Nala que es hermoso vivir libre.	FS	Normal	Verde, azul, rosa grisáceo	Sí	Medio	10”	Por identidad *Planosecuencia
3	Nala y Simba	Simba sobre las lianas mira a Nala, quien o mira hacia arriba desde donde se encuentra ala altura del piso.	FS	Contrapicado	Rosa grisáceo	Sí	Medio	3”	Por identidad Por proximidad Por transitividad
4	Nala	Nala a los pies de Simba, Le argumenta que hace falta en el reino.	MS	Picado	Verde	Sí	Medio	2”	Por proximidad

5	Simba	Simba responde que nadie lo necesita.	CU	Contrapicado	Rosa grisáceo	Sí	Medio	3"	Por proximidad
6	Nala	A los pies de Simba, le dice que sí lo necesitan, que es el rey.	MS	Picado	Verde	Sí	Medio	2"	Por proximidad
7	Simba y Nala	Simba le contesta que ya lo discutieron y que el rey es Scar, no él.	FS	Contrapicado	Rosa grisáceo	Sí	Medio	5"	Por proximidad
8	Nala	Nala se sostiene de las lianas. Le dice a Simba que las hienas invadieron el reino por culpa de Scar.	MS	Normal	Verde	Sí	Medio	3"	Por proximidad
9	Simba	Simba se sorprende.	CU	Contrapicado	Rosa grisáceo	Sí	Medio	2"	Por proximidad
10	Nala	Nala agacha la cabeza, comenta que ya destruyeron todo.	MS	Picado	Verde	Sí	Medio	1"	Por proximidad
11	Simba	Simba sorprendido escucha a Nala decir que no hay ni agua ni comida.	CU	Contrapicado	Rosa grisáceo, verde	Sí	Medio	2"	Por proximidad
12	Nala	Ella le recrimina que van a morir de hambre si él no decide hacer algo. Simba se recuesta en las lianas boca abajo, medio derrotado y le dice que no puede regresar.	TS	Normal	Verde	Sí	Medio	6"	Por proximidad
13	Simba y Nala	Simba salta de las lianas y Nala se queda sorprendida preguntándole por qué no puede regresar. Él le dice que no entendería,	MS	Normal	Verde	Sí	Medio	1"	Por proximidad Por transitividad

		a lo qué ella cuestiona a qué se refiere.							
14	Simba y Nala	Simba molesto le dice que mejor piense en 'Hakuna Matata', que ya no importa. Nala se queda detrás de Simba, en la parte baja del tronco.	FS	Normal	Rosa grisáceo, verde	Sí	Medio	4"	Por proximidad
15	Nala	Nala se extraña de la frase que usó Simba.	MS	Picado	Verde	Sí	Medio	2"	Por proximidad
16	Simba y Nala	Simba le explica a Nala el concepto de 'Hakuna Matata'. Camina hacia ella, es casi una cabeza más alto, además está encima del tronco. Él le dice a Nala que a veces pasan cosas malas y que no se pueden cambiar, entonces mejor no te angustias por ellas.	FS	Normal	Verde, gris	Sí	Bajo	9"	Por proximidad Por transitividad
17	Simba y Nala	Simba camina sobre el tronco de frente. Nala camina al raz del suelo. Ella le dice que es su responsabilidad.	LS	Normal	Verde, rosa grisáceo	Sí	Bajo	2"	Por identidad Por transitividad
18	Simba, Nala	Él le reclama que también ella se fue.	MS	Normal	Azul, verde	Sí	Bajo	3"	Por identidad Por proximidad
19	Nala	Nala le explica que salió a buscar ayuda por lo que sucede, y que de casualidad lo encontró.	MS	Picado	Café, verde	Sí	Bajo	5"	Por proximidad
20	Simba y Nala	Simba mira a Nala, quién está al raz del suelo y ligeramente	FS	Normal	Azul, café, gris	Sí	Bajo	4"	Por proximidad

		detrás de él. Ella le dice que él es la esperanza del reino. Él le contesta que lo siente.							
21	Nala	Sorprendida y triste mira a Simba y le pregunta que pasó que se volvió así y que cambió.	CU	Normal	Gris verdoso, azul	Sí	Bajo	4"	Por proximidad
22	Simba	Simba contesta que tiene razón, que ya cambió. Está situado justo en el centro.	MS	Normal	Azul claro	Sí	Bajo	2"	Por proximidad
23	Nala	Nala dice a Simba que está decepcionada.	CU	Normal	Morado-azul, verde	Sí	Bajo	2"	Por proximidad
24	Simba y nala	Simba, se baja del tronco y camina lejos de ella, le dice que ya suena como Mufasa.	FS	Normal	Verde, Gris rosáceo	Sí	Bajo	6"	Por transitividad Por identidad
25	Nala	Nala lo mira y le dice que ojalá y fuera como Mufasa.	FS	Contrapicado	Rosa grisáceo, verde	Sí	Bajo	2"	Por proximidad
26	Simba	Se sorprende, regresa hacia Nala.	CU	Normal	Verde, rosa grisáceo	Sí	Bajo	1"	Por proximidad
27	Simba	Dice a Nala que no puede decirle como vivir, que no tiene idea de lo que ha pasado. Ella lo mira hacia arriba y le responde que si le dijera, tal vez lo entendería	MS	Normal	Verde	Sí	Bajo	6"	Por identidad *planosecuncia
28	Simba y Nala	Simba, enfadado, le dice que lo olvide. Ella	FS	Normal	Verde	Sí	Bajo	5"	Por transitividad

		le grita que está bien y se queda molesta.							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Fuente. Elaboración propia con base en Casseti, 1991; Zavala, 2003

### Anexo 3. Cuadro de análisis de “El rey León”. Fragmento 3. Enfrentamiento con Scar y las hienas

**DURACIÓN:** 01:12:52 – 1:21:08

**NÚMERO DE PLANOS:** 161 planos

**MONTAJE:** Transitividad 78 | Proximidad 47 | Identidad 34 | Analogía 1 | Contraste 1 | PLANOSECUENCIA 9

NO.	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN	IMAGEN			SONIDO		MONTAJE	
			PLANO	ANGULACIÓN	COLORES	SONIDO SI/NO	VOLUMEN ALTO/MEDIO/BAJO	DURACIÓN	ASOCIACIÓN
1	Scar	Scar sobre la roca del Rey llama a Sarabi. Scar casi se pierde en la imagen solamente sobresale su melena oscura.	LS	Contrapicada	Rosa-naranja, gris	Sí	Bajo	2”	Por transitividad
2	Simba	Simba mira sorprendido la escena delante de el, desde detrás de una roca.	CS	Normal	Rojo	Sí	Alto	1”	Por transitividad
3	Scar	Scar espera por Sarabi. Las hienas están en la parte baja de la roca de rey.	LS	Normal	Gris Rosáceo,	Sí	Bajo	4”	Por transitividad
4	Sarabi	Sarabi camina entre las hienas hacia Scar. Es casi imperceptible	LS	Picada	Gris rosáceo	Sí	Medio	1”	Por transitividad

5	Sarabi y las hienas	Sarabi camina entre las hienas quienes le gruñen	MS	Normal	Gris rosáceo, café	Sí	Medio	2"	Por identidad
6	Sarabi y las hienas	Las hienas gruñen y amenazan a Sarabi con mordidas. Solo se ven sus patas traseras. Las hienas están en color café	TIS	Normal	Café	Sí	Medio	2"	Por identidad
7	Sarabi, Hienas, Scar	Sarabi sube hacia donde está Scar en la cima de la roca, destaca entre las hienas.	LS	Normal	Rosa grisáceo, Gris	Sí	Medio	2"	Por identidad
8	Simba	Simba mira el intercambio entre Sarabi y Scar	CS	Normal	Naranja, rojo	Sí	Medio	2"	Por transitividad
9	Sarabi y Scar	Sarabi llega con Scar, quien le reclama por la falta de comida en el reino. Ella argumenta que no hay dónde ni qué cazar. Scar comienza a caminar ida y venida frente a ella.	TS	Normal	Naranja, Café	Sí	Medio	11"	Por transitividad
10	Sarabi	Sarabi le dice a Scar que ya no hay nada que hacer, no hay comida ni agua, que la única alternativa es irse del reino	CU	Normal	Naranja, rosa	Sí	Medio	8"	Por transitividad
11	Scar	Le contesta a Sarabi que no van a ir a ningún lado	CS	Normal	Rosa grisáceo	Sí	Bajo	2"	Por proximidad
12	Sarabi	Sarabi le dice que entonces van a morir todos	CU	Contrapicado	Gris, rosa	Sí	Medio	2"	Por proximidad

13	Scar y Sarabi	Scar dice que sí.	TS	Normal	Café, naranja	Sí	Medio	3"	Por proximidad
14	Scar	Scar le da la espalda a Sarabi y le dice qué es el rey y tienen que obedecerle. Sarabi le responde que tenían una vida mejor con Mufasa	MS	Normal	Café	Sí	Medio	7"	Por identidad
15	Scar y Sarabi	Scar, molesto, le dice a Sarabi que es mejor que Mufasa y le da una cachetada	TiS	Normal	Café	Sí	Alto	3"	Por identidad
16	Sarabi	Sarabi cae al suelo y queda ahí tirada.	FS	Normal	Gris, naranja	Sí	Medio	2"	Por transitividad
17	Simba	Simba mira hacia donde están Scar y Sarabi, molesto por el golpe a su mamá.	FS	Contrapicado	Gris, naranja, azul, morado	Sí	Alto	3"	Por contraste
18	Simba	Simba gruñe, se ve un destello de un trueno tras él	CU	Contrapicado	Morado- azul, rojo, naranja	Sí	Medio	1"	Por identidad
19	Scar	Scar mira hacia Simba asustado	MS	Normal	Morado, café, negro	Sí	Medio	1"	Por proximidad
20	Simba, Sarabi, Scar	Simba corre hacia Sarabi. Vemos a Scar tras Sarabi, al fondo y a ella en el suelo	FS	Contrapicado	Morado, gris, naranja- rojizo	Sí	Bajo	4"	Por transitividad
21	Sarabi	Sarabi, en el suelo. Mira a Simba y le pregunta si es Mufasa	TS	Normal	Naranja	Sí	Bajo	6"	Por transitividad
22	Simba	Simba le dice que no, que es Simba	CS	Contrapicada	Rojo	Sí	Bajo	3"	Por transitividad

23	Sarabi	Sarabi mira a Simba y se alegra porque esté vivo	CU	Picada	Naranja, gris	Sí	Bajo	5"	Por proximidad
24	Simba y Sarabi	Simba mira a Sarabi y le explica que lo importante es que está vivo. Simba se agacha y le hace mimos	TS	Contrapicada	Naranja, rojo	Sí	Bajo	4"	Por proximidad
25	Scar, Simba, Sarabi	Scar, al fondo, se molesta porque Simba esté vivo	LS	Normal	Gris, naranja	Sí	Bajo	2"	Por transitividad
26	Scar	Scar le dice a Simba que es una sorpresa que esté vivo y voltea hacia arriba a las hienas	MS	Normal	Gris, café	Sí	Bajo	7"	Por identidad
27	Hienas	Las hienas tragan saliva y se esconden	MS	Picada	Gris verdoso, gris azulado	Sí	Bajo	3"	Por transitividad
28	Simba	Simba le dice a Scar que le dé un motivo para no lastimarlo	FS	Normal	Naranja, gris	Sí	Bajo	3"	Por transitividad
29	Simba, Scar	Simba acorrala a Scar, quien le dice que lo entienda, que sus actitudes son por la presión por gobernar el reino	MS	Normal	Naranja, gris	Sí	Bajo	4"	Por proximidad
30	Simba	Simba le dice que esas presiones ya no son tuyas	CS	Contrapicada	Naranja, rojo	Sí	Medio	3"	Por transitividad
31	Scar	Scar le dice a Simba que él deja el trono con gusto, pero que las hienas son el problema	MS	Picado	Café, gris	Sí	Bajo	8"	Por proximidad

32	Hienas	Un montón de hienas en las colinas de la roca del rey miran hacia Simba y Scar	FS	Contrapicado	Gris verdoso, gris azulado	Sí	Alto	2"	Por transitividad
33	Scar y Simba	Scar le dice a Simba que las hienas creen que él es el rey	MS	Normal	Naranja, café, gris	Sí	Medio	4"	Por transitividad
34	Leonas	Las leonas ayudan a Sarabi a levantarse. Nala dice que ellas no creen que Scar sea el rey, que Simba es el verdadero rey. Hay una línea de luz tras ellas	FS	Normal	Naranja, gris, azul.	Sí	Alto	4"	Por transitividad
35	Simba	Simba, con las leonas de fondo, le dice a Scar que él decide si deja el reino o pelea	MS	Normal	Naranja, morado, gris	Sí	Medio	3"	Por transitividad
36	Scar y Simba	Scar le dice a Simba que no todo tiene que terminar de forma violenta. Camina lejos de Simba hacia donde están las leonas y dice que él no quiere ser el responsable de otro miembro de la familia (aludiendo a Mufasa)	TS	Picada	Naranja, gris morado, café	Sí	Medio	8"	Por transitividad Planosecuencia
37	Simba	Simba le dice a Scar que no funcionará su intento de chantaje, que ya olvidó lo sucedido	CU	Contrapicada	Naranja, morado-azulado	Sí	Medio	3"	Por proximidad
38	Scar	Scar le pregunta si sus súbditos también lo olvidarán como él. Llega frente a las leonas	FS	Normal	Café, morado-azulado	Sí	Medio	3"	Por proximidad

39	Nala	Nala le pregunta a Simba de qué habla Scar	MS	Normal	Naranja, morado-azul	Sí	Medio	3"	Por transitividad
40	Scar	Scar rodea a Simba y le dice que no les ha dicho su secreto, que ahora es su oportunidad	TS	Normal	Café, Naranja, Gris azulado	Sí	Medio	6"	Por proximidad
41	Scar, hienas, Simba, leonas	Scar le dice a Simba que confiese y camina alrededor de él. Las hienas observan desde lo alto	LS	Cenital	Gris, morado, naranja	Sí	Medio	3"	Por identidad
42	Scar	Scar pregunta a Simba que quién es el responsable de la muerte de Mufasa	MS	Normal	Gris azulado, Café, naranja	Sí	Medio	2"	Por proximidad
43	Simba	Simba admite ser el culpable de la muerte de Mufasa.	LS	Normal	Gris-morado, naranja	Sí	Medio	3"	Por proximidad
44	Nala y Sarabi	Nala y Sarabi se sorprenden. Sarabi camina hacia Simba	TS	Normal	Gris-azulado	Sí	Bajo	3"	Por transitividad
45	Sarabi	Sarabi enfrenta a Simba y le exige que se desmienta. Simba agacha la cabeza en señal de vergüenza	TS	Normal	Naranja, beige, Gris-morado	Sí	Bajo	6"	Por proximidad
46	Simba	Simba mira a su madre y le dice que es verdad	CS	Contrapicado	Rojo, gris	Sí	Bajo	3"	Por identidad
47	Scar	Scar exhibe a Simba y le grita asesino	MS	Contrapicado	Café, gris, morado	Sí	Alto	3"	Por proximidad *planosecuencia
48	Simba	Simba le dice que no es asesino, que fue un accidente. Scar lo rodea y lo culpa, le dice	MS	Normal	Café, naranja, gris	Sí	Alto	7"	Por transitividad

		que si no fuera por él Mufasa seguiría vivo							
49	Scar	Scar le dice que es culpable de cualquier manera	MS	Normal	Café, gris, gris claro	Sí	Alto	2"	Por proximidad
50	Simba	Con desesperación dice que no es asesino	CS	Normal	Rojo, naranja, gris	Sí	Alto	1"	Por proximidad
51	Simba y Scar	Scar acorrala a Simba y le dice que está en problemas	FS	Normal	Morado, gris, naranja, rojo, café, negro	Sí	Medio	2"	Por identidad
52	Simba, Scar, hienas	Las hienas están tras Scar, respandándolo. Scar camina acorralándolo a Simba hacia el acantilado	LS	Cenital	Gris, naranja, café	Sí	Medio	3"	Por identidad
53	Scar y Simba	Scar sigue caminando amenazante contra Simba, le dice que esta vez su padre no podrá salvarlo.	TS	Normal	Gris-azulado, naranja, café	Sí	Medio	2"	Por identidad
54	Scar	Scar le dice a Simba que Mufasa no está vivo y ya todos saben porqué	ECU	Contrapicado	Gris, morado, café	Sí	Alto	1"	Por transitividad
55	Simba	Simba resbala de la roca hacia el acantilado. Solo se ven sus pies	TiS	Normal	Azul oscuro, gris	Sí	Alto	1"	Por transitividad
56	Simba	Simba sosteniéndose con las patas delanteras de la roca, resbala	ECU	Picado	Azul oscuro, gris	Sí	Alto	1"	Por identidad

57	Nala	Nala mira cuando Simba resbala y grita su nombre	CU	Contrapicado	Gris-azulado	Sí	Alto	1"	Por transitividad
58	Simba y Scar	Simba y Scar en la roca del rey. Simba se sostiene, Scar, sobre él, con sombra. Cae un rayo exactamente bajo Simba e incendia todo alrededor y bajo él.	LS	Contrapicada	Gris azulado, morado	Sí	Alto	5"	Por transitividad
59	Simba y Scar	Simba, aún sujetándose de la roca, mira hacia el vacío y luego mira a Scar, quien se eleva sobre él. Intenta impulsarse para subir de nuevo	CU	Picado	Rojo, azul	Sí	Medio	1"	Por identidad
60	Simba y Scar	Simba se sujeta de la roca. Scar pensativo se pregunta de forma retórica en voz alta "¿dónde he visto esto antes?"	TS	Contrapicado	Azul, rojo	Sí	Medio	4"	Por identidad
61	Simba	Simba casi cae de la roca y sigue intentando subir. Bajo él se ve que el fuego va creciendo	CU	Cenital	Naranja, morado	Sí	Medio	3"	Por transitividad
62	Scar	Scar se queda pensando. Le dice a Simba que igual que él se veía Mufasa antes de morir	CU	Normal	Rojo, azul	Sí	Medio	7"	Por transitividad
63	Simba	Simba trata de impulsarse de la roca pero sigue resbalando, solo su torso es visible.	TiS	Normal	Azul claro	Sí	Medio	1"	Por transitividad

64	Simba	Simba se sostiene más fuerte y con pesadez	CU	Cenital	Rojo	Sí	Bajo	1"	Por identidad
65	Scar	Scar agarra con fuerza las patas delanteras de Simba	TiS	Normal	Rojo	Sí	Medio	1"	Por transitividad
66	Scar y Simba	Scar se acerca al oído de Simba y le dice que tiene un secreto	TS/CU	Normal	Rojo, café	Sí	Medio	5"	Por transitividad Planosecuencia
67	Simba	Simba abre mucho los ojos cuando Scar le confiesa que fue él quien mató a Mufasa. Entra un recuerdo	ECU	Picado	Rojo, café	Sí	Medio	1"	Por proximidad
68	Mufasa	Es una sobreimpresión de Mufasa cayendo al abismo entre la manada	FS	Cenital	Rojo, café	Sí	Medio	2"	Por transitividad
69	Simba niño	Sobreimpresión de Simba niño gritando desesperado ante la caída de Mufasa	FS-CU	Contrapicado	Rojo, café	Sí	Medio	2"	Por transitividad
70	Simba	Simba se recupera de un salto sobre Scar, quien cae contra el suelo de espaldas	CU	Normal	Rojo	Sí	Alto	2"	Por transitividad
71	Simba	Simba enfurecido le grita "asesino" Scar, y lo fuerza al suelo, como ahorcándole	CS	Contrapicada	Rojo, azul	Sí	Medio	1"	Por identidad
72	Leonas	Tres de las leonas se sorprenden	MS	Normal	Beige, azul, gris	Sí	Medio	1"	Por transitividad
73	Scar	Scar en el suelo pide piedad a Simba	CU	Picado	Morado rojizo	Sí	Medio	2"	Por transitividad
74	Simba	Simba iracundo con Scar le ordena que diga	CS	Contrapicado	Rojo, azul marino	Sí	Bajo	1"	Por proximidad

		la verdad sobre la muerte de Mufasa							
75	Scar	Scar le dice que la verdad es relativa. Simba aprieta más su cuello	MS	Normal	Rojo, café,	Sí	Bajo	4"	Por proximidad
76	Scar	Simba ahorca a Scar hasta dejarlo casi sin poder hablar. Scar dice que él mató a Mufasa en voz baja	CU	Picado	Morado, gris, marrón	Sí	Bajo	6"	Por identidad
77	Simba	Simba le exige que lo repita para que todos lo escuchan	CU	Contrapicado	Rojo, azul	Sí	Bajo	2"	Por proximidad
78	Simba, Scar, hienas	Simba sobre Scar, lo sigue presionando hacia el suelo. Scar habla en voz alta y acepta ser quien mató a Mufasa	TS	Normal	Azul, morado	Sí	Bajo	4"	Por transitividad
79	Sarabi, Nala, leonas	Nala y Sarabi sorprendidas y molestas miran a Simba y Scar. Las leonas, iniciando Nala, se lanzan con un gruñido a Scar	MS	Normal	Azul, naranja	Sí	Medio	1"	Por transitividad
80	Hienas	Con un gruñido colectivo, las hienas, molestas, se lanzan a Simba	FS	Normal	Café, gris	Sí	Medio	1"	Por analogía
81	Simba, Scar, hienas	Simba está aún sobre Scar, sosteniéndolo en el suelo. Las hienas se abalanzan hacia él, atacándolo en conjunto. Simba suelta a Scar y cae de	FS	Normal	Rojo, café, gris	Sí	Medio	2"	Por transitividad

		espaldas por el impacto de la manada de hienas							
82	Leonas	Las leonas corren hacia enfrente	MS	Normal	Rojo	Sí	Medio	1"	Por transitividad
83	Leonas	Las leonas se lanzan a las hienas, atacándolas	LS	Normal	Rojo, café	Sí	Medio	2"	Por identidad
84	Simba, hienas, Nala	Simba, en el suelo, trata de quitarse a las hienas de encima que se le siguen amontonando. Nala lucha con una de ellas.	FS	Normal	Rojo, café, naranja	Sí	Medio	3"	Por transitividad
85	Timón, Pumba, leonas, hienas	Timón y Pumba llegan de frente a las hienas, enfrentándolas	MS	Normal	Rojo	Sí	Medio	2"	Por transitividad
86	Hienas	Varias hienas salen volando tras el pasar de Timón y Pumba	FS	Normal	Rojo	Sí	Medio	2"	Por transitividad
87	Pumba, Timón, hiena	Pumba da un cabezazo a una hiena que trata de huir de ellos. Otra se les acerca y le da una patada. Timón y pumba, uno a lado del otro, voltean a los lados en posición de defensaa ver si otra hiena decide tratar de atacarlos. Hienas pasan corriendo tras ellos. Ellos se separan a buscar más hienas para defender a Simba. Simba pasa tras ellos con una hiena persiguiéndolo, lo alcanza a morder, Simba se la quita de	FS	Normal	Rojo	Sí	Medio	8"	Por transitividad Planosecuencia

		encima. Otra se abalanza a él, y él la golpea. Hienas siguen intentando atacarlo. Otra más se lanza de arriba de él, a su espalda.							
88	Simba	La hiena a su espalda, muerde a Simba en el cuello, y este ruge de dolor. Un bastón golpea a la hiena, quitándola de Simba. Él voltea hacia el dueño del bastón.	CU	Contrapicado	Rojo, negro	Sí	Bajo	2"	Por identidad
89	Rafiki	El del bastón es Rafiki. Hace un baile/grito de lucha, levanta el bastón en el aire y salta hacia donde están las hienas.	FS	Contrapicado	Rojo, morado	Sí	Medio	1"	Por transitividad
90	Rafiki y hienas	Rafiki, en el centro de un grupo de hienas que lo rodean, se pone en posición de lucha con su bastón. Una de ellas se abalanza a atacarlo, Rafiki da una marometa y comienza a dar patadas y golpes a las demás que lo atacan también.	LS	Normal	Rojo, café	Sí	Medio	4"	Por identidad
91	Rafiki y hienas	Rafiki golpea con el bastón a una hiena más, a otra le pega un puñetazo	MS	Normal	Rojo, azul	Sí	Medio	3"	Por identidad
92	Simba, hienas	En la roca del rey, se ve a Simba luchando con algunas hienas, otras huyen del fuego y	ELS	Contrapicado	Rojo	Sí	Medio	6"	Por transitividad

		la pelea, otras cae. Simba logra quitarse de encima a la mayoría, y se echa a correr.							
93	Hiena, Timón	Una hiena persigue a Timón, quien corre rápido para que no lo alcancen. La hiena casi lo muerde y Timón brinca. Llega a una cueva y entra corriendo	FS	Normal	Rojo, café	Sí	Medio	5"	Por transitividad
94	Zazú	Zazú, está en su celda encerrado	FS	Normal	Azul	Sí	Alto	1"	Por transitividad
95	Zazú, Timón	Zazú ve a Timón entrando a la cueva. Timón corre hacia él, para refugiarse de las hienas. Zazú grita que quiere salir.	MS	Normal	Rojo, morado	Sí	Alto	1"	Por transitividad
96	Zazú, Timón	Timón grita que quiere entrar	FS	Normal	Morado	Sí	Alto	2"	Por identidad
97	Zazú, Timón, Hienas	Las hienas se acercan a la jaula de huesos donde están Zazú y Timón abrazados. Se agachan hacia ellos. Timón suplica que no lo coman	MS	Normal	Rojo, gris, café	Sí	Alto	4"	Por transitividad
98	Hienas	Se escucha la voz de Pumba preguntar si existe algún problema. Las hienas levantan la cabeza y voltean.	MS	Normal	Gris, morado	Sí	Alto	1"	Por transitividad
99	Pumba	Pumba, en la puerta de la cueva está en posición defensiva.	FS	Normal	Rojo, azul	Sí	Alto	1"	Por transitividad

100	Bansai	La hiena llamada Bansai pregunta sobre "el puerco".	MS	Normal	Morado, gris verdoso	Sí	Alto	1"	Por proximidad
101	Pumba	Pumba, molesto, le pregunta qué dijo.	FS	Normal	Rojo	Sí	Alto	1"	Por proximidad
102	Shenzi, Timón, Zazú	Timón se asusta porque la hiena llamó puerco a Pumba. Shenzi le pone atención a Timón y mira a la entrada. Zazú observa también y comenta "Oops, le dijo puerco".	FS	Normal	Morado	Sí	Alto	1"	Por proximidad
103	Pumba	Pumba se enoja y pregunta molesto si acaso le hablan a él.	FS	Normal	Rojo	Sí	Bajo	1"	Por proximidad
104	Timón	Timón mira a todos y dice que no sabe nada.	CU	Normal	Rojo, morado	Sí	Bajo	1"	Por transitividad
105	Pumba	Pumba muy enojado pregunta de nuevo si le hablan a él	CU	Normal	Rojo, azul	Sí	Bajo	1"	Por proximidad
106	Timón	Timón dice "se armó la gorda", y gira los ojos	CU	Normal	Morado	Sí	Bajo	1"	Por proximidad
107	Pumba	Pumba se enoja y dice que "él es un cerdo decente no un vil puerco". Molesto se lanza hacia las hienas.	MS	Contrapicada	Rojo, morado	Sí	Medio	6"	Por proximidad
108	Pumba, Timón, Shenzi, Zazú, Banzai	Pumba se lanza hacia enfrente, a las hienas, que lo ven aterrados. Timón y Zazú lo observan con susto también.	FS	Normal	Morado	Sí	Medio	2"	Por identidad

109	Ed, Shenzi, Banzai	Ed escucha asusando un revuelo desde afuera de la cueva. Mira hacia adentro. Se escuchan golpes y vuelan huesos hacia afuera. Ed se agacha, salta, mira hacia atrás y se sume.  Shenzi y Banzai salen corriendo de la cueva, sorprendidos y atemorizados. Empujan y tiran a Ed. Los tres tratan de huir pero se atorán uno con otro. Hasta que logran salir corriendo.  Pumba, Timón y Zazú salen de la cueva felices y diciendo: "corran cobardes"	FS	Normal	Rojo, naranja, morado	Sí	Alto	12"	Por transitividad
110	Simba	Simba aguerrido, va subiendo un colina de rocas. Voltea de un lado a otro	FS	Contrapicado	Rojo, morado	Sí	Alto	1"	Por transitividad
111	Simba	Simba mira hacia la izquierda y derecha, buscando algo	CU	Normal	Rojo, naranja	Sí	Medio	1"	Por identidad
112	Scar	Scar sube una colina de rocas tratando de huir sin ser visto por nadie. Un trueno retumba en el cielo iluminando su figura y haciendo visible su sombra. Scar mira hacia donde está	LS	Normal	Azul, rojo	Sí	Alto	2"	Por transitividad Planosecuencia

		Simba, y mira con susto que lo ha encontrado							
113	Simba	Simba gruñe en desaprobación y corre hacia Scar	MS	Normal	Morado, rojo	Sí	Alto	1"	Por transitividad
114	Simba, Scar	Scar huye hacia la colina, Simba siguiéndole.	TS	Normal	Morado, rojo	Sí	Alto	2"	Por transitividad
115	Scar	Scar sigue huyendo con Simba pisándole los talones, a través del fuego que se esparce. Sube una colina empinada con prisa	FS	Normal-contrapicado	Rojo, vino	Sí	Alto	2"	Por transitividad
116	Scar	Scar viene huyendo. Hay una ruptura en el camino por donde el fuego se cuela. Scar salta el fuego, al otro lado de la piedra y continua. El fuego sube.	FS	Normal	Rojo, morado	Sí	Alto	2"	Por identidad
117	Scar	Scar llega al final de la roca. El camino no continua, es el vacío.	FS	Normal	Rojo, morado	Sí	Alto	1"	Por identidad
118	Scar	Scar se detiene rápidamente antes de caer al precipicio, se asoma.	FS	Contrapicado	Rojo	Sí	Alto	1"	Por identidad
119	Precipicio	Se ve el precipicio al que podría caer Scar. Además abajo el fuego y humo están por todas partes	LS	Cenital	Rojo, vino, naranja	Sí	Alto	2"	Por transitividad

120	Scar	Scar se hace para atrás encogido. Tras él suena un rugido y voltea	FS	Normal	Rojo	Sí	Alto	1"	Por transitividad
121	Simba	Simba, tras Scar, salta la ruptura del camino y alcanza a su tío. Tras él el fuego está cada vez más alto.  Simba camina amenazante hacia Scar y le dice asesino	FS-CU	Normal	Rojo, vino	Sí	Alto	6"	Por proximidad Planosecuencia
122	Scar	Scar mira a Simba, se encoje y le pide piedad.	LS	Normal	Rojo, morado, café	Sí	Bajo	4"	Por proximidad
123	Simba	El fuego sigue aumentando. Simba avanza despacio hasta Scar. Le dice que no merece vivir	MS	Normal	Rojo, naranja	Sí	Bajo	2"	Por proximidad
124	Scar	Scar le dice a Simba que es parte de la familia, como una excusa para protegerse.	FS	Normal	Rojo, vino, morado, café	Sí	Medio	7"	Por proximidad
125	Simba, hienas	Simba continua caminando hacia Scar. Las hienas tras Simba los está escuchando. Scar dice que las verdaderas enemigas son ellas.	LS	Normal	Rojo, naranja	Sí	Medio	2"	Por transitividad
126	Hienas	Ed, Shenzi y Banzai escuchan a Scar y se molestan de lo que oyen. Scar dice que todo fue idea de ellas.	FS	Contrapicada	Rojo, café	Sí	Medio	3"	Por identidad

127	Simba, Scar	Scar, al borde del despeñadero, se encoge hacia el suelo mientras Simba viene hacia él. Simba lo cuestiona sobre por qué le creería si siempre le ha dicho mentiras. Llega hasta él y se posiciona una cabeza sobre él. Cual perro, Scar adopta una posición echado y entumido.	TS	Contrapicada	Morado, rojo	Sí	Medio	5"	Por transitividad
128	Simba y Scar	Scar mira a Simba y le pregunta qué va a hacer a continuación. Le dice que no puede matar a su propio tío	TS/MS	Picada	Morado, rojo	Sí	Medio	6"	Por proximidad
129	Simba	Simba le contesta que no, porque no es como él	CS	Contrapicada	Rojo, naranja	Sí	Medio	4"	Por proximidad
130	Simba y Scar	Scar le da las gracias a Simba por ser tan considerado. Le dice que le será fiel y le pregunta en qué puede servirle, qué hará lo que sea	FS/TS	Normal	Rojo, morado	Sí	Alto	9"	Por transitividad
131	Simba	Simba le repite las mismas palabras que Scar cuando niño: "huye..."	CS	Contrapicado	Rojo, morado	Sí	Alto	1"	Por transitividad
132	Scar	Scar lo mira sorprendido y desolado. Simba sigue: "...huye lejos, Scar..."	CS	Normal	Rojo, café	Sí	Alto	3"	Por proximidad

133	Simba	Simba termina: "...y nunca regreses"	CS	Contrapicado	Rojo	Sí	Alto	2"	Por proximidad
134	Scar	Scar lo mira con asombro y disgusto. Le dice que "está bien.."	CS	Picado	Rojo	Sí	Alto	2"	Por proximidad
135	Simba y Scar	Scar camina agachado, como escabullendose, junto a Simba, que lo mira furioso	TS	Normal	Rojo, morado	Sí	Medio	2"	Por transitividad
136	Simba	Simba lo mira hacia atrás.	CU	Contrapicado	Rojo,	Sí	Medio	1"	Por proximidad
137	Scar	Scar hace como que se agacha y le dice que 'lo que él quiera'. Mira hacia abajo a un montón de cenizas ardientes cerca de su pata. Le dice sarcásticamente "majestad" a Simba y le lanza las cenizas	CU-TiS	Normal	Rojo, morado	Sí	Medio	4"	Por proximidad Planosecuencia
138	Simba	Las cenizas le caen a Simba en la cara. Simba gruñe de dolor	CU	Contrapicado	Rojo, naranja	Sí	Medio	2"	Por proximidad
139	Simba y Scar	Simba se sacude las cenizas. Mientras lo hace, Scar lo ataca, se le lanza a la garganta	FS	Normal	Rojo, café	Sí	Alto	3"	Por transitividad
140	Simba y Scar	Scar jala a Simba hacia atrás desde el cuello. Se levantan. Scar sobre Simba, y lo muerde de la parte trasera del cuello.  Vuelven a caer. Simba, de espaldas, trata de defenderse y quitarse a	TS	Normal	Rojo	Sí	Alto	7"	Por identidad Planosecuencia

		<p>Scar de encima. Ambos dan una marometa y casi parándose. Scar tira a Simba de nuevo de espaldas, ahora con su cabeza hacia el precipicio. Muerde el cuello de Simba de nuevo.</p> <p>Simba le da una bofetada para quitarselo de encima. Scar se aleja. Simba se levanta</p>							
141	Simba y Scar	<p>Simba y Scar se lanzan uno contra el otro. Simba alcanza a empujar a Scar. Ambos terminan peleando en dos patas. Simba empuja ligeramente a Scar y le da un golpe. Scar devuelve el golpe y Simba gruñe. "</p>	TS	Normal	Rojo, naranja, morado	Sí	Alto	19"	Por identidad
142	Scar	<p>Simba le da un golpe a Scar y este voltea la cara</p>	MS	Normal	Rojo, naranja	Sí	Alto	3"	Por transitividad
143	Simba	<p>Scar devuelve el golpe a Simba, que gruñe molesto.</p>	MS	Normal	Naranja, rojo	Sí	Alto	2"	Por proximidad
144	Scar y Simba	<p>Scar, del golpe, tira a Simba hacia atrás.</p>	TS/MS	Contrapicado	Naranja, café rojizo	Sí	Alto	1"	Por transitividad
145	Simba	<p>Simba cae de espaldas</p>	FS	Normal	Naranja	Sí	Alto	1"	Por transitividad
146	Simba	<p>Simba en el suelo, de espaldas, mira hacia arriba sorprendido</p>	CU	Picada	Rojo	Sí	Alto	1"	Por identidad

147	Scar	Scar surge desde las llamas, lanzándose hacia Simba	FS	Contrapicada	Naranja, amarillo	Sí	Alto	3"	Por transitividad
148	Simba	Simba lo mira con enojo	CS	Picada	Rojo	Sí	Alto	2"	Por transitividad
149	Scar y Simba	En el momento que Scar llega a Simba este levanta las patas traseras y lo empuja lejos de él	TiS	Normal	Naranja	Sí	Alto	1"	Por transitividad
150	Scar y Simba	Simba lanza a Scar, quien se va al precipicio	FS	Normal	Naranja, rojo	Sí	Alto	2"	Por identidad
151	Scar	Scar sale volando hacia abajo. Cae y golpea varias rocas mientras rueda hacia a bajo	FS	Contrapicado	Naranja	Sí	Alto	2"	Por transitividad
152	Scar	Scar golpea el suelo de lado	MS	Normal	Naranja, morado	Sí	Bajo	1"	Por identidad
153	Simba	Simba se asoma hacia abajo desde la cima de la colina	MS	Normal	Naranja, café	Sí	Medio	1"	Por transitividad
154	Scar	Scar aún tirado. El fuego que despiden las llamas puede escucharse. Scar abre los ojos y se levanta	MS	Normal	Café rojizo	Sí	Medio	5"	Por proximidad
155	Hienas	Shenzi, Banzai y Ed aparecen frente a Scar de entre las llamas. Caminan hasta pararse sobre un roca	LS	Contrapicado	Rojo, café	Sí	Medio	2"	Por transitividad
156	Scar	Scar ve a las hienas y las saluda diciéndoles "amigos míos". Detrás suyo se proyecta su sombra.	FS	Normal	Rojo	Sí	Medio	3"	Por proximidad

157	Hienas	Shenzi se ríe sardónicamente de su comentario y repite riéndose "amigos.." Dirigiéndose a Banzai le pregunta "qué no había dicho que éramos enemigos". Banzai se ríe también y concuerda con Shenzi.	MS	Contrapicado	Rojo, café	Sí	Medio	4"	Por proximidad
158	Scar	Scar mira a las hienas asustado, desolado y sorprendido.	ECU	Picado	Rojo, café	Sí	Medio	3"	Por proximidad
159	Hienas	Ed tiene una cara molesta. Shenzi y Banzai le preguntan si está de acuerdo. Ed se rie y asiente a la vez.  Más hienas empiezan a aparece de entre las llamas. Se escuchan sus risas. Se acercan a Scar.	FS	Normal	Rojo	Sí	Medio	6"	Por proximidad
160	Scar	Scar atemorizado les pide que lo dejen explicar, que no es como ellos creen. Camina hacia atrás mientras las hienas se le acercan cada vez más. Las hienas le gruñen amenazantes.  La sombra de Scar se ve proyectada tras él, una hiena lo ataca y las otras siguen. Las llamas consumen la imagen	FS	Normal	Rojo, marrón	Sí	Medio	11"	Por proximidad Planosecuencia

161	Roca del rey	La roca del rey está en llamas. Hay humo por todas partes. El cielo es de un azul profundo. Empieza a llover. El agua se lleva las llamas	ELS	Contrapicada	Naranja, azul	Sí	Alto	7"	Por transitividad
-----	--------------	---	-----	--------------	---------------	----	------	----	-------------------

Fuente. Elaboración propia con base en Casseti, 1991; Zavala, 2003

#### Anexo 4. Cuadro de análisis de 'puesta en escena' de "El Rey León"

No. Escena	Nombre	Descripción: hechos	Lugar de la acción	Personajes participantes	Descripción de elementos: espacio
1	Presentación del reino	<p>Simba despierta a su padre para que le muestre el reino.</p> <p>Mufasa se levanta y lo lleva a la cima de la roca del rey. Ahí le explica que algún día va a tomar su lugar como rey y que debe de estar preparado para ello. Le cuenta que todo lo que es tocado por la luz es parte de su reino, y será de Simba algún día. Mientras que lo que está en sombras, está más allá del reino y no debe ir ahí nunca. Simba, sorprendido, contesta a Mufasa que creyó que un rey siempre puede hacer lo que quiera, a lo que Mufasa contesta que no, ser Rey implica más que eso.</p> <p>Simba sigue a Mufasa alrededor de un campo verde. Le explica que todo lo que ve existe siempre y cuando haya equilibrio, y como rey tiene que entender ese balance y respetar a todas las criaturas, ya que todos los animales están conectados a través del ciclo de la vida.</p> <p>Finalmente, Mufasa, le muestra a Simba a los animales pastando, el campo verde rodeado de agua y soleado, con el cielo azul y despejado.</p>	<p><i>Mundo ordinario</i></p> <p>Roca del rey</p>	<p>Simba, Mufasa</p> <p>Apariciones: Sarabi y leones de cueva</p>	<p>Cuando Simba está sobre la roca, el sol apenas está saliendo. El ambiente es en su mayoría azul y rojo.</p> <p>La cueva es de un azul más oscuro y en tonalidad pastel. Los leones dormidos en la parte de abajo del lugar son grises y casi se pierden entre la imagen.</p> <p>Mufasa y Sarabi duermen en un pedestal y su color amarillo sobresale en la imagen. Mufasa es color amarillo oro, mientras Sarabi es más beige. Simba es del mismo color oro que Mufasa.</p> <p>En la cima de la roca del rey, el sol comienza a salir y los ilumina completamente. Ambos leones son del mismo color que el sol frente a ellos y están al mismo nivel. La sabana es verde y café, el agua corre brillante y refleja al sol. Mufasa y Simba están al centro de la imagen. Los acompaña la luz y el cielo despejado.</p> <p>El campo es verde, al fondo y al centro está la roca del rey. Vemos animales pastando y bebiendo agua. Mufasa está a la altura de la roca del rey. La presencia de</p>

					los cuatro elementos y del equilibrio en ellos está presente.
2	Enfrentamiento de Simba con Nala	<p>Nala y Simba discuten sobre la razón por la cual Simba ha estado lejos del reino todos los años y no ha vuelto a tomar su lugar como rey. Simba no quiere regresar por la culpa que siente de haber matado a Mufasa, antiguo rey y su padre, pero no se lo dice a Nala.</p> <p>Simba intenta convencer a Nala que no regresó al reino porque quería ser independiente y vivir su vida libremente, que ella lo hizo y que le gustó. Nala trata de hacerle entender que lo necesitan de regreso en el reino porque es el rey legítimo y debe volver a poner orden.</p> <p>Nala le cuenta a Simba como Scar permitió la invasión de las hienas al reino, que ya no hay ni comida ni agua, y le pide que haga algo o si no van a morir de hambre.</p> <p>Simba insiste en que no puede volver. Le explica a Nala la filosofía de Hakuna Matata sobre no angustiarte si no puedes poner el remedio a una situación, Nala le dice que es su responsabilidad. Simba entonces le recrimina que ella también haya huido.</p> <p>Nala le dice que salió a buscar ayuda y al encontrarlo, sabe que él es la esperanza que buscaban. Simba no accede. Nala le dice que no es el mismo de antes, a lo que Simba responde que no.</p> <p>Finalmente, Nala le dice que ojalá fuera como Mufasa, Simba molesto se enfrenta a ella y le dice que no tiene idea, luego se va.</p>	<p><i>Mundo especial.</i></p> <p>Bosque donde Simba vive con Timón y Pumba</p>	Simba, Nala	<p>El lugar donde se encuentran es parecido a un bosque tropical. El bosque es verde, los árboles son frondosos y tupidos. Hay una cascada.</p> <p>Detrás de Simba, al fondo, el color es rosa grisáceo. Frente a él, la imagen es verde y azul. La cascada aparece recurrentemente. El está envuelto en el verde del bosque.</p> <p>Simba es de un naranja más brillante que el de Nala. Ambos resaltan en la imagen sobre el verde.</p> <p>El tronco donde camina Simba es de un verde brillante. Nala camina al ras del suelo. El tronco es verde brillante. Tras Simba, los colores siguen siendo el rosa y el gris. También el azul claro del cielo.</p> <p>El campo es de un verde brillante. El bosque es frondoso y espeso. La mayor parte del tiempo el frente de Simba es verde y tras él, el ambiente es de un gris-rosado apagado.</p>
3	Enfrentamiento con Scar	Scar llama a Sarabi para reclamarle por la falta de comida y agua. Ella le dice que ya no hay nada porque las manadas se han ido y que es momento de que se vayan también	<p><i>Mundo ordinario.</i></p> <p>Roca del Rey</p>	Simba, Scar Apariciones: Sarabi, leonas, hienas,	Cuando Simba llega a la roca del rey, mientras Sarabi discute con Scar, el ambiente es de un color naranja opaco,

		<p>para no morir de hambre. Scar la contradice y le dice que no se moverán. Sarabi lo confronta y le dice que debería ser como Mufasa, Scar se enoja y le da una cachetada que la tira al suelo. Llega Simba. Scar se asombra creyendo que es Mufasa, cuando Simba dice quién es en verdad, Scar mira a las hienas molesto.</p> <p>Simba confronta a Scar diciéndole que ha regresado y que va a tomar su lugar como rey. Scar le dice que el problema es que las hienas lo creen rey absoluto. Nala dice que los leones no, que para ellas el rey es Simba. Entonces Simba le da dos opciones a Scar, o dimite o pelea.</p> <p>Scar, sarcástico, le pregunta que por qué todo tiene que terminar con violencia, que no quiere ser el responsable de un miembro de la familia. Simba dice a Scar que su intento de chantaje no va a funcionar. Scar continúa hasta que Simba confiesa haber sido el responsable de la muerte de Mufasa. Todos se callan y Sarabi se acerca a Simba, pidiéndole que se retracte.</p> <p>Scar acecha a Simba y lo acorrala hasta casi caer de la roca del rey, cuando un rayo de la tormenta eléctrica golpea tan cerca que produce un incendio justo debajo de donde Simba está. Scar le confiesa a Simba que el verdadero culpable de la muerte de Mufasa es él. Simba se recupera, se lanza contra Scar, quedando sobre él. Lo asfixia exigiéndole que confiese ante todos.</p> <p>La lucha comienza. Hienas pelean contra leones y aliados. Scar huye, pero Simba lo alcanza. Empiezan a pelear y Scar va ganando, tira a Simba de un golpe. Cuando se le va a lanzar, Simba, en defensa, lo pateo hacia atrás. Scar cae del precipicio. Las hienas se acercan a él, quien las saluda</p>		<p>Nala, Timón, Pumba, Shenzi, Ed, Banzai, Zazú, Rafiki</p>	<p>desértico y sin vida, en ruinas. Una nube en el cielo empieza a tapan la luz.</p> <p>Todo se vuelve oscuro, entre azul marino y morado. La lluvia no llega pero la tormenta eléctrica es fuerte. Se escuchan y ven varios truenos y rayos que producen un ligero brillo en el cielo.</p> <p>Los colores de los leones resaltan, desde el beige hasta el naranja/amarillo brillante de Simba. Scar es de un tono más oscuro, casi café. Las hienas son completamente café con manchas negras.</p> <p>Cuando la lucha empieza, todo alrededor se torna de un rojo brillante y va combinando desde el rojo hasta el amarillo, pasando por el naranja.</p> <p>A pesar de la luz, Scar la mayoría del tiempo está en las sombras, sobre todo sus ojos. Simba por el contrario parece siempre estar frente a la luz que le ilumina el rostro.</p> <p>Las sombras que proyecta Scar en las superficies tras él, están más acentuadas que las de cualquier otro personaje.</p> <p>El azul es uno de los colores predominantes fuera del rojo carmín.</p>
--	--	---	--	---	---

		como amigas, pero anteriormente las había culpado de ser quienes mataron al rey, por ello las hienas lo rechazan y le dicen traidor. Entonces, se lanzan hacia él.			
--	--	--	--	--	--

Fuente. Elaboración propia con base en Casseti, 1991; Zavala, 2003

#### Anexo 5. Cuadro de análisis de 'narración' de "El Rey León"

PERSONAJE PRINCIPAL: Simba		
PERSONAJE PROTAGÓNICO: Simba		
PERSONAJE/ FUERZA ANTAGÓNICA: Scar / Hienas		
VILLANO: Scar/ Hienas		
ACTO I		ESCENA(S)/DESCRIPCIÓN
	1.-Mundo ordinario	- El nacimiento y presentación de Simba como heredero y futuro rey. Suena de fondo la canción "El ciclo de la vida". Rafiki, el mono, lo presenta ante los demás animales. Todos ellos asisten a la ceremonia, revencian y festejan al futuro heredero al trono.  - Scar, en su cueva, no asiste a la ceremonia de presentación de Simba porque está celoso de que él no vaya a ser rey nunca.
	2.-Llamado a la aventura	Mufasa le dice a Simba que en un futuro próximo va a ser el rey, le muestra el reino y le explica que ser rey lleva más responsabilidad que "solo hacer lo que quieras". Le dice que no vaya a las tierras lejanas, aquellas que la luz del sol no toca.
	3.-Rechazo de la llamada	Simba desobedece a Mufasa y va al cementerio de elefantes que le dijo Scar, las tierras en sombra que debía evitar, acompañado de su amiga Nala. Ahí, se encuentra con las hienas, que los persiguen, hasta que llega Mufasaos salva.
	4.-Encuentro con mentor	Mufasa regaña a Simba y le dice que está decepcionado de él, porque lo desobedeció a propósito y arriesgo la vida de otras personas. Simba le dice que solamente trataba de ser valiente como él, a lo que Mufasa contesta que ser valiente no se trata de buscar problemas para demostrar un punto, y le dice que incluso los reyes se asustan. Mufasa le cuenta a Simba que, según su padre, las estrellas son los grandes reyes del pasado que están ahí como guía, para que no se sienta solo, que esos reyes siempre lo estarán guiando igual que él como padre.
	5.-Cruce del umbral	Scar planea la muerte de Mufasa. Tras una estampida en la que Simba se encuentra, Mufasa muere y Simba huye del reino porque se culpa de su muerte.

ACTO II	6.-Pruebas, aliados, enemigos.	Scar ordena a las hienas que maten a Simba, quién logra escapar de ellas. Llega a una parte medio selvática, lejos de la sabana. Ahí se encuentra con Timón y Pumba, un zuricato y un jabalí que viven sus vidas bajo la filosofía 'Hakuna Matata', sobre dejar el pasado atrás y no preocuparse. Se vuelven amigos y se queda a vivir con ellos.
	7.-Acercamiento a la cueva más remota	- Una noche, Timón, Pumba y Simba ya adulto, descansan en los pastizales después de comer. Miran las estrellas y le preguntan a Simba que cree que son, en ese momento el recuerda lo que le dijo Mufasa sobre los reyes y se entristece.  - Rafiki se entera de que Simba sigue vivo y anuncia que "llegó la hora", refiriéndose a qué vuelva como rey.
MIDPOINT		Nala encuentra a Simba mientras busca comida. Discuten sobre si debe regresar y tomar su lugar com rey. Él insiste en que debe quedarse porque le encanta su vida.
INICIO CRISIS CENTRAL	8.-Reto supremo	Después de la discusión con Nala, Simba se va a un claro, cuestionando su decisión de no volver. Rafiki lo encuentra ahí y lo molesta. Simba enojado le pregunta quién es, a lo que Rafiki contesta con la misma pregunta. Simba no sabe como responder y le dice que no está seguro. Rafiki se burla de él y Simba le dice que es un mono confundido, Rafiki le dice que el confundido es él, porque no sabe quién es. Simba le pregunta que si él sí, y Rafiki le contesta que sí, que es el hijo de Mufasa, luego se va corriendo. Simba lo sigue hasta un pequeño estanque, Rafiki le pide que vea hacia el agua porque ahí está Mufasa, Simba no ve nada más que su reflejo y se enoja. Rafiki le insta a que vea de nuevo, en el agua aparece la imagen de Mufasa. Rafiki le dice que Mufasa vive en él. En ese momento se acerca una nube como de tormenta, en ella aparece la figura de Mufasa diciéndole a Simba que ya lo ha olvidado porque ha olvidado quién es y que si recuerda quién es y cuál es su lugar en el ciclo de la vida, es como puede volver.
	9.-Recompensa	Simba asume que debe regresar pero no sabe como afrontar el pasado. Rafiki le dice que puede huir del pasado o aprender de él. Simba toma la decisión de regresar.
	10.-Jornada de regreso	Simba atraviesa el desierto para volver al reino. Se encuentra con todo destrozado y sin vida.
ACTO III	11.-Resurrección	Scar acusa a Simba como el asesino de Mufasa, y Simba lo acepta, pero luego Scar confiesa ser el verdadero asesino. Luchan leones y aliados contra las hienas y Scar. Scar en su intento de defenderse culpa a las hienas, quienes al final le matan.
CLÍMAX	12.-Regreso con el elixir	Simba sube a la roca del rey. El agua limpia el desastre, y regresa la vida de árboles y animales, como era antes con Mufasa.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• TÓPICO: Poder</li> <li>• TEMA: Identidad</li> <li>• DESEO O NECESIDAD DRAMÁTICA DEL PERSONAJE: Quiere convertirse en rey, igual que su padre / Entender quién es</li> <li>• CONFLICTO: La culpa que siente Simba por ser el asesino de su padre.</li> </ul>		

- ARCO DRAMÁTICO: Al inicio, Simba es un cachorro de León inexperto que no entiende las responsabilidades, así como actitudes y obligaciones que conlleva ser un rey como su padre, Mufasa. Con la muerte del rey, Simba huye de su destino. En el *mundo especial* entiende que debe aceptar el pasado y soltarlo, dejar ir la culpa que siente y volver al reino a cumplir con su lugar en el “ciclo de la vida”.

Fuente. Elaboración propia con base en Zavala, 2003

Anexo 6. Cuadro de análisis de “Frozen: una aventura congelada”. Fragmento 1. Familia real y Trolls

**DURACIÓN:** 06:32 – 08:51

**NÚMERO DE PLANOS:** 36 Planos

**MONTAJE:** Transitividad 25 | Proximidad 5 | Identidad 6

NO.	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN	IMAGEN			SONIDO		MONTAJE	
			PLANO	ANGULACIÓN	COLORES	SONIDO SI/NO	VOLUMEN ALTO/MEDIO/BAJO	DURACIÓN	ASOCIACIÓN
1	Rey	El rey rebusca entre un estante de libros desesperadamente	TiS	Normal	Gris, negro	Sí	Alto	4”	Por transitividad
2	Rey	El rey saca un libro del estante. Lo empieza a hojear. Cae una hoja suelta. Se ve un dibujo de una figura negra, con las manos levantadas, sobre un cuerpo humano recostado en una piedra.	Insert	Picada	Rojo	Sí	Alto	4”	Por transitividad
3	Rey	La hoja cae al suelo, a los pies del Rey, es un mapa.	Insert	Picada	Café, azul	Sí	Alto	2”	Por transitividad
4	Rey, Reina, Elsa, Anna	Dos caballos salen del castillo y galopan rápidamente. En ellos van los reyes.	LS	Picada	Azul	Sí	Medio	5”	Por transitividad

5	Kristoff , Sven, Anna, Elsa, Rey y Reina	Un niño, Kristoff , atraviesa el camino verde con su reno, Sven. Tras ellos pasan los reyes a todo galope. El niño y el reno voltean a mirarlos. El rey, lleva a Elsa con él en su caballo y va dejando una estela de hielo a su paso.	LS	Normal	Verde	Sí	Medio	6"	Por transitividad
6	Kristoff , Sven	Kristoff se gira al ver la estela de hielo que deja el caballo del rey	FS	Normal	Verde	Sí	Medio	2"	Por proximidad
7	Kristoff , Sven	Kristoff , montado en Sven, cabalga siguiendo la huella de hielo	FS	Normal	Azul	Sí	Medio	2"	Por identidad
8	Kristoff , Sven	Continúan cabalgando, llegan a un claro rodeado de montañas de roca. De suben a una de las rocas	LS	Normal	Azul oscuro	Sí	Medio	2"	Por identidad
9	Kristoff , Sven	Llegan a la cima de las rocas para poder espiar	FS	Contrapicada	Azul, gris, verde	Sí	Medio	2"	Por identidad
10	Kristoff , Sven, Rey, Reina, Anna, Elsa	Kristoff y Sven, entre las rocas, miran hacia el claro donde está la familia real.  El Rey, en el centro del claro, pide ayuda por su hija	LS	Picada	Verde, morado	Sí	Bajo	5"	Por transitividad
11	Trolls	Las rocas se comienzan a mover y a rodar hacia donde está el rey	LS	Contrapicada	Gris, morado, verde	No	-	1"	Por transitividad
12	Trolls, Familia real	El rey pega a la reina y a Elsa contra el. Las rocas siguen rodando hacia ellos.	LS	Picada	Verde, azul, Morado	No	-	2"	Por transitividad

13	Kristoff , Sven	Detrás de una roca, miran la escena. Se esconden detrás de la piedra	MS	Normal	Morado, verde	No	-	1"	Por transitividad
14	Trolls, Familia real	La reina abraza a Anna con fuerza. El rey abraza, protectoramente a la reina y acerca a Elsa hacia él. Las rocas se detienen a su lado.	FS	Normal	Morado, gris	No	-	2"	Por transitividad
15	Trolls	Las rocas se abren, son trolls. Uno de ellos reconoce al rey.	LS	Picada	Gris azulado, verde	No	-	2"	Por proximidad
16	Trolls, familia real	La familia real rodeada de Trolls. En el Centro, uno de los Trolls camina hacia ellos	LS	Normal	Morado, verde	No	-	1"	Por transitividad
17	Kristoff , Sven	Kristoff y Sven se asoman sobre la roca, con sorpresa. Kristoff reconoce a las rocas como Trolls. La roca en la que se escondían, se transforma en troll y les pide silencio para que la dejen escuchar y dice que se los va a quedar.	MS	Normal	Morado, verde	Sí	Bajo	8"	Por transitividad
18	Trolls, Grand Pabbie, Rey, Elsa, Reina, Anna	El abuelo Pabbie pregunta si los poderes de Elsa son de nacimiento o de hechizo. El rey contesta que son de nacimiento y que están creciendo. El abuelo Pabbie le pide a la reina que acerque a Anna	FS	Normal	Azul, verde	Sí	Bajo	8"	Por transitividad

19	Trolls, Gran Pabbie, Rey, Elsa, Anna	<p>El abuelo Pabbie se acerca a Anna, le toca la cabeza, y dice que fue una suerte que no fuera su corazón porque no es fácil alterarlo, pero sí a la mente.</p> <p>El rey le pide que haga lo que sea mejor para curarla. A lo que Gran Pabbie contesta que se debe suprimir toda la magia</p>	MS	Normal	Verde, morado, gris	Sí	Bajo	14"	Por identidad
20	Elsa, Anna	Se ven los recuerdos de Anna y Elsa jugando con la magia de la última. Gran Pabbie mueve la mano y altera el recuerdo para que parezca que no es mágico.	LS	Contrapicada	Morado	Sí	Bajo	10"	Por transitividad
21	Gran Pabbie, Anna, Elsa, Reina	Gran Pabbie cierra los recuerdos y vuelve a poner su mano sobre la cabeza de Anna	CU	Contrapicada	Azul	Sí	Bajo	2"	Por transitividad
22	Gran Pabbie, Elsa, Anna	Gran Pabbie mete de nuevo los recuerdos en la cabeza de Anna. Elsa al fondo, mira con sorpresa y miedo.	ECU	Normal	Azul	Sí	Alto	2"	Por identidad
23	Gran Pabbie, Elsa, Anna, Reina y Rey	El abuelo Pabbie se aleja de Anna. Elsa pregunta si Anna va a olvidar que ella tiene poderes y el rey le contesta que sí, que será por su propio bien. Gran Pabbie le habla a Elsa y le dice que su poder va a seguir	MS	Normal	Morado, verde	Sí	Alto	10"	Por proximidad

		creciento. Elsa camina tras él.							
24	Elsa, Gran Pabbie	El abuelo Pabbie levanta las manos y dibuja sobras azules que simulan la imagen/silueta de Elsa en el cielo.  Las sombras se mueve, Gran Pabbie dice que hay algo muy bonito en su poder, pero también muy peligroso. En ese momento, de las sombras azules, sale una sombra roja.	MS	Contrapicado	Azul	Sí	Medio	6"	Por transitividad
25	Elsa	Elsa, asustada, mira hacia las sombras rojas. Gran Pabbie le dice que tiene que aprender a controlar su poder. La sombra roja se refleja en su mirada	CU	Picada	Azul, rojo	Sí	Alto	3"	Por proximidad
26	Sombras	La sombra roja en el cielo se mueve como un trueno. Las sombras azules a lado de Elsa, se transforman en rojas y absorben a la sombra azul de Elsa. Hasta que todo desaparece	Insert	Contrapicada	Rojo, negro	Sí	Medio	7"	Por proximidad
27	Elsa	Elsa se sorprende con miedo y se refugia en su padre	CU	Picada	Rojo	Sí	Alto	2"	Por transitividad
28	Familia real	El rey abraza a Elsa. La reina se asusta, el rey la consuela y le dice que pueden proteger a Elsa. El rey, se dirige a Gran	MS	Contrapicada	Morado	Sí	Medio	2"	Por transitividad

		Pabbie, y le dice que Elsa va a aprender a controlarlo							
29	Empleados	Se ve a los empleados del palacio cerrar las puertas de entrada. Se escucha la voz del rey, diciendo que mientras	LS	Normal	Gris, verde	Sí	Bajo	2"	Por transitividad
30	Puerta	La puerta se cierra. Se escucha al rey decir que hasta que Elsa aprenda a controlarlo, cerraran las puertas.	Insert	Normal	Café	Sí	Bajo	2"	Por identidad
31	Empleado	Se ve a un empleado del palacio cerrando una ventana. El rey dice que reducirán la servidumbre.	MS	Normal	Rojo	Sí	Bajo	1"	Por transitividad
32	Empleada	Una empleada del palacio cierra la puerta de un balcón. El rey dice que van a limitar el contacto de Elsa con las personas	LS	Normal	Rojo, café	Sí	Bajo	2"	Por transitividad
33	Cuarto de Anna y Elsa, Anna	Se ve a Anna sentada en su cama. La cama de Elsa, frente a ella, desaparece en difuminación. El rey menciona que van a esconder los poderes de Elsa de todo el mundo. Anna se levanta de su cama para salir de su cuarto.	LS	Cenital	Rosa	Sí	Bajo	4"	Por transitividad
34	Anna	Anna corre angustiada. Se detiene, mira	FS	Normal	Rojo, rosa	Sí	Bajo	2"	Por transitividad

		fijamente al frente. Se ve triste. La voz del rey dice que incluso Anna no sabrá de sus poderes							
35	Anna y Elsa	Elsa entra a su cuarto. Anna la mira. Elsa le regresa la mirada y cierra la puerta	FS	Normal	Rojo	Sí	Bajo	2"	Por transitividad
36	Anna	Anna suspira, se queda en shock un momento. Luego hiperventila y agacha la mirada.	MS	Normal	Rojo, café	Sí	Bajo	3"	Por transitividad

Fuente. Elaboración propia con base en Teorías de análisis del film (Cassetti, 1991; Zavala, 2003)

Anexo 7. Cuadro de análisis de “Frozen: una aventura congelada”. Fragmento 2. Discusión de Elsa y Anna

**DURACIÓN:** 53:21 – 57:33

**NÚMERO DE PLANOS:** 83 Planos

**MONTAJE:** Transitividad 25 | Proximidad 45 | Identidad 13

NO.	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN	IMAGEN			SONIDO		MONTAJE	
			PLANO	ANGULACIÓN	COLORES	SONIDO SI/NO	VOLUMEN ALTO/MEDIO/BAJO	DURACIÓN	ASOCIACIÓN
1	Anna	Anna entra al palacio de hielo de Elsa. La puerta se cierra detrás de ella. Camina hacia adentro observándolo todo.	ELS	Picada	Azul	Sí	Bajo	3"	Por transitividad
2	Anna	Anna observa el palacio con asombro.	MS	Contrapicada	Azul, rosa	Sí	Bajo	3"	Por identidad

3	Palacio	Es una imagen del techo de cristal/hielo del palacio	Insert	Nadir	Azul claro	Sí	Bajo	5"	Por transitividad
4	Anna	Anna llama a Elsa, le dice que es ella que viene a verla. Casi se resbala.	LS	Normal	Azul	Sí	Bajo	8"	Por transitividad
5	Anna	Anna logra el equilibrio. Elsa la saluda, Anna se sorprende.	AS	Picada	Azul	Sí	Bajo	2"	Por identidad
6	Elsa	Elsa sale de un umbral	FS	Contrapicada	Azul	Sí	Medio	3"	Por proximidad
7	Anna	Anna se sorprende por ver el cambio de look de Elsa, le dice que se ve bien.	AS	Picada	Azul	Sí	Medio	6"	Por proximidad
8	Anna y Elsa	Anna le dice a Elsa que el palacio es impresionante.	ELS	Picada	Azul	Sí	Medio	2"	Por transitividad
9	Elsa	Elsa agradece y comenta que no sabía hasta dónde podía llegar su poder	AS	Contrapicada	Azul	Sí	Medio	3"	Por transitividad
10	Anna	Anna se disculpa por lo que pasó (hacer a Elsa huir). Comienza a subir la escalera.	LS	Picada	Azul	Sí	Medio	1"	Por proximidad
11	Elsa	Elsa se retrae.	AS	Contrapicada	Azul	Sí	Medio	1"	Por proximidad
12	Anna	Ella dice que si hubiera sabido la verdad. Elsa la interrumpe	FS	Picada	Azul	Sí	Medio	1"	Por proximidad
13	Elsa	Elsa la interrumpe y le dice que no necesita disculparse. Avergonzada le pide que se vaya	AS	Contrapicada	Azul	Sí	Medio	7"	Por proximidad

14	Anna	Anna le dice que acaba de llegar	FS	Picada	Azul	Sí	Medio	1"	Por proximidad
15	Elsa	Le dice a Anna que se vaya, que pertenece a Arendelle	AS	Contrapicada	Azul	Sí	Medio	2"	Por proximidad
16	Anna	Anna le dice que sí, pero que también ella pertenece a Arendelle	AS	Picada	Azul	Sí	Medio	1"	Por proximidad
17	Elsa	Elsa dice que no, que ella pertenece ahí, en el palacio, sola, donde no daña a nadie.	AS	Normal	Azul	Sí	Medio	7"	Por proximidad
18	Anna	Anna le dice que no es del todo cierto. Se escucha a Olaf dejar de contar.	MS	Picada	Azul	Sí	Medio	3"	Por proximidad
19	Elsa	Elsa pregunta qué es eso que suena.	AS	Normal	Azul	Sí	Medio	2"	Por proximidad
20	Anna , Olaf	Olaf entra, tras él la puerta se cierra. Anna lo mira. Olaf saluda y dice que adora los abrazos	LS	Picada	Azul	Sí	Medio	2"	Por proximidad
21	Elsa	Elsa se sorprende.	MS	Contrapicada	Azul	Sí	Bajo	1"	Por proximidad
22	Anna , Olaf	Olaf llega hasta donde está Anna. Le dice a Elsa que es Olaf y que ella lo creó.	LS	Picada	Azul	Sí	Medio	2"	Por proximidad
23	Olaf	Olaf le pregunta si no se acuerda.	FS	Picada	Azul	Sí	Medio	1"	Por proximidad
24	Elsa	Elsa se impresiona de que Olaf tenga vida	MS	Contrapicada	Azul	Sí	Medio	2"	Por proximidad
25	Olaf	Le responde que supone que sí y mueve sus manos.	FS	Picada	Azul	Sí	Medio	3'	Por proximidad

26	Elsa	Elsa se mira las manos, asombrada.	Ms	Contrapicada	Azul	Sí	Medio	1"	Por proximidad
27	Anna y Olaf	Anna le dice a Elsa que es igual al muñeco que hicieron cuando niñas. Se agacha a la altura de Olaf.	FS	Picada	Azul	Sí	Medio	1"	Por proximidad
28	Elsa	Elsa, aún sorprendida, se alegra que Anna se acuerde.	MS	Contrapicada	Azul	Sí	Medio	1"	Por proximidad
29	Anna, Olaf	Anna le dice a Elsa que eran muy cercanas, que pueden volver a serlo.	MS	Picada	Azul	Sí	Medio	5"	Por proximidad
30	Elsa	Elsa sonríe, pero luego abre los ojos y recuerda	ECU	Normal	Azul	Sí	Medio	3"	Por proximidad
31	Elsa pequeña	Es un recuerdo de Elsa. Desde el suelo, lanza un rayo de hielo para intentar atrapar a Anna	MS	Picada	Negro, azul	No	-	1"	Por transitividad
32	Anna	El rayo de Elsa golpea a Anna en la frente	MS	Contrapicada	Negro, verde	No	-	1"	Por proximidad
33	Anna	Anna cae sobre la nieve	FS	Normal	Azul, negro, verde	Sí	Bajo	2"	Por identidad
34	Anna y Elsa	Anna está tirada con los ojos cerrados. Elsa la acuna y la trata de despertar. Un mechón de cabello de Anna se torna blanco	TS	Normal	Negro, azul	Sí	Alto	3"	Por transitividad
35	Elsa	Elsa se enconje ante el recuerdo. Vuelve su mirada a Anna con miedo y le dice que no.	CS	Normal	Azul, blanco	Sí	Alto	3"	Por transitividad

36	Elsa	Le pide a Anna que se vaya, se abraza a sí misma y le da la espalda.	AS	Contrapicada	Azul	Sí	Medio	2"	Por identidad
37	Anna y Olaf	Anna le pide que espere	FS	Picada	Azul	Sí	Medio	1"	Por proximidad
38	Elsa	Elsa le recrimina a Anna que solo trata de protegerla. Camina lejos de ella	AS	Contrapicada	Azul	Sí	Medio	3"	Por proximidad
39	Anna	Sube la escalera. Le dice a Elsa que no tiene que protegerla porque no le da miedo.	MS	Picada	Azul	Sí	Bajo	3"	Por proximidad
40	Anna y Elsa	Anna camina hacia Elsa y le pide que no la rechace. Elsa se aleja, camina al contrario.	FS	Picada	Azul oscuro	Sí	Alto	2"	Por identidad
41	Elsa, Anna	Elsa se aleja entre los pasillos. Empieza a subir una escalera lejos de Anna, quien le pide que no se encierre de nuevo.  Anna aparece a cuadro (MS) y la sigue. Le pide que dejen de distanciarse.	FS	Contrapicada	Azul oscuro	Sí	Alto	6"	Por proximidad
42	Anna	Anna le canta que ya la comprende. Empieza a subir la escalera, persiguiendo a Elsa	MS	Picada	Azul	Sí	Alto	8"	Por transitividad
43	Anna	A través de un bloque de hielo se ve a Anna subiendo la escalera. Le dice a Elsa que pueden resolver el problema entre las dos.	LS	Contrapicada	Azul	Sí	Alto	4"	Por identidad

44	Elsa, Anna	Elsa, aflijida, escucha a Anna (FS), que viene tras ella. Anna le pide que ya no viva con miedo	MS	Normal	Azul, rosa	Sí	Alto	6"	Por proximidad
45	Anna	Anna le dice a Elsa que la va a acompañar y ayudar con el problema	AS	Normal	Azul oscuro	Sí	Alto	3"	Por proximidad
46	Elsa	Elsa le pide a Anna que vuelva a Arendelle, que viva	MS	Normal	Azul claro, rosa	Sí	Alto	4"	Por proximidad
47	Elsa y Anna	Elsa continua diciendole que disfrute lo que tiene como el sol y que ahora puede abrir las puertas. Anna trata de interrumpirla pero Elsa no la deja	FS	Normal	Azul claro, rosa	Sí	Alto	4"	Por identidad
48	Elsa	Elsa levanta las manos en señal de alto. Le dice a Anna que entiende que su intención es buena. Se gira, dándole la espalda, y camina hacia el balcón.	MS	Normal	Azul claro	Sí	Medio	5"	Por proximidad
49	Elsa	Elsa sale del balcón. Acepta que está sola, pero que se siente libre	LS	Contrapicada	Azul claro, rosa, morado	Sí	Medio	3"	Por identidad
50	Elsa y Anna	Elsa le pide a Anna que se vaya y se aleje de ella. Anna la sigue hasta el balcón. Elsa vuelve a entrar al castillo.	TS	Normal	Rosa, morado, azul	Sí	Medio	5"	Por transitividad
51	Elsa y Anna	Elsa entra de nuevo al palacio. Le pide a Anna que se vaya y se salve de ella. Anna la sigue de nuevo dentro. Elsa sale del encuadre y Anna	TS	Normal	Rosa	Sí	Medio	3"	Por identidad

		(MS) le dice que ya no hay salvación.							
52	Elsa y Anna	Elsa se detiene y se gira un poco hacia Anna para preguntarle a qué se refiere. Anna se acerca más a ella y le comenta que no sabe lo que sucedió. Elsa la encara completamente para preguntarle qué pasó.	LS	Normal	Azul	Sí	Medio	3"	Por identidad
53	Anna	Anna, angustiada, le cuenta a Elsa que en Arendelle la nieve empeora	MS	Normal	Rosa	Sí	Medio	5"	Por transitividad
54	Elsa	Elsa se sorprende y angustia por la información	MS	Normal	Azul	Sí	Bajo	1"	Por proximidad
55	Anna	Anna le explica que Arendelle está sumido bajo el invierno eterno	MS	Normal	Rosa, morado	Sí	Bajo	4"	Por proximidad
56	Elsa	Elsa, la mira sin comprender totalmente. A su alrededor comienza a nevar	MS	Normal	Azul	Sí	Bajo	1"	Por proximidad
57	Anna	Entudiasmada le dice que puede descongelarlo todo	MS	Normal	Rosa	Sí	Bajo	2"	Por proximidad
58	Elsa	Elsa, asustada, se mira las manos y dice que no puede descogelar nada porque no sabe cómo hacerlo	MS	Normal	Azul	Sí	Bajo	2"	Por proximidad
59	Anna y Elsa	Elsa está en color azul, a Anna la rodea el rosa. Todo alrededor de ambas está nevando,	LS	Cenital	Azul, rosa	Sí	Alto	3"	Por transitividad

		provocado por Elsa. Anna le dice a ella que sí puede descongelarlo, que cree en ella.							
60	Anna	Anna le dice a Elsa que están juntas	CU	Normal	Rosa	Sí	Alto	2"	Por transitividad
61	Anna y Elsa	Parece que Anna está en la luz mientras Elsa está en la oscuridad. Anna trata de alcazar a Elsa. Ella, desesperada y aflijida le da la espalda. Elsa está frustrada y la nevada comenza a hacerse más fuerte y se armoniza sobre Elsa.	LS	Normal	Azul	Sí	Alto	3"	Por transitividad
62	Anna y Elsa	La nieve se hace más densa alrededor de Elsa, quien molesta y angustiada dice que es una tonta, que nunca va a ser libre porque la tormenta está dentro de ella y no es capaz de controlar su poder. Anna, al fondo, le dice que no tema, que está con ella	TS	Normal	Azul	Sí	Alto	13"	Por identidad
63	Anna	A través de la nieve trata de llegar hasta Elsa, le dice que juntas lo van a resolver.	MS	Normal	Azul	Sí	Alto	4"	Por transitividad
64	Elsa	La nieve va y viene como un tornado alrededor de Elsa. Ella le canta a Anna que va a empeorar las cosas. Frustrada se pasa las manos por el cabello. Se mira reflejada, con miedo, en una de las	MS	Normal	Azul, blanco	Sí	Alto	10"	Por proximidad

		columnas de hielo. Da la vuelta y le grita a Anna que se vaya							
65	Anna	Anna sigue diciéndole que juntas podrán resolverlo. Continúa tratando de atravesar la nieve.	FS	Normal	Blanco,	Sí	Alto	3"	Por proximidad
66	Elsa	Elsa, molesta, grita que no. Se sujeta las sienes, frustrada. Y da vueltas.	MS	Cenital-Normal	Blanco, azul muy claro	Sí	Alto	6"	Por proximidad
67	Elsa, Anna	Elsa grita que no puede con desesperación. De su cuerpo sale un rayo de hielo que atraviesa la habitación, los 360 grados sobre ella	LS	Cenial	Azul marino, azul claro, morado, blanco	Sí	Alto	1"	Por identidad
68	Anna	Anna le está diciendo a Elsa que todo va a mejorar cuando el rayo de Elsa la golpea en el pecho. Ella cae de rodillas	MS	Normal	Azul, Blanco, Verde, Rosa	Sí	Medio	4"	Por transitividad
69	Elsa	Elsa respira agitadamente de espaldas a Anna y frente a una de las columnas.	MS	Normal	Azul	Sí	Medio	1"	Por transitividad
70	Elsa y Anna	Elsa mira hacia abajo con angustia. Anna se sujeta del corazón. Trata de mantenerse de pie pero cae de rodillas y se queja. Elsa la voltea a ver y la mira caída	TS	Picada	Rosa	Sí	Medio	2"	Por transitividad
71	Elsa	Elsa se sorprende y asusta por encontrar a Anna lastimada. En la	MS	Contrapicada	Azul, rosa	Sí	Medio	3"	Por transitividad

		puerta gritan el nombre de Anna. Elsa voltea							
72	Anna, Elsa, Kristoff	Kristoff corre a ayudar a Anna y le pregunta si está bien.	LS	Normal	Rosa, azul	Sí	Medio	2"	Por transitividad
73	Anna, Kristoff	Anna se apoya en Kristoff para levantarse y le dice que está bien.	TS	Normal	Rosa	Sí	Medio	2"	Por identidad
74	Anna, Kristoff	Anna se levanta y se enfrenta a Elsa	MS	Normal	Rosa	Sí	Medio	1"	Por proximidad
75	Elsa	Elsa le pregunta que quién es él. Luego le dice que no importa	MS	Normal	Azul	Sí	Bajo	3"	Por proximidad
76	Anna, Elsa, Kristoff	Elsa les dice que quiere que se vayan. Las paredes de hielo se empiezan a resquebrajar.	LS	Normal	Rosa	Sí	Bajo	1"	Por transitividad
77	Anna y Kristoff	Anna le dice que no piensa dejarla. Detrás de ella las paredes se vuelven negras y se rompen. Le dice a Elsa que van a encontrar una solución	MS	Normal	Azul, gris	No	-	2"	Por proximidad
78	Elsa	Elsa se encoje. Molesta le pregunta que cuál es la solución, qué como piensa acabar con el invierno o con ella.	MS	Normal	Rosa, gris	No	-	7"	Por proximidad
79	Anna, Olaf, Kristoff, Elsa	Al ver que el hielo se quiebra, Kristoff le dice a Anna que es momento de que se vayan. Anna se suelta de su agarre y	LS	Normal	Rosa	No	-	4"	Por transitividad

		le dice que no, que no va a irse sin Elsa							
80	Elsa	Elsa le dice que sí se va a ir	MS	Normal	Rosa grisáceo, azul	No	-	2"	Por proximidad
81	Elsa, Anna, Kristoff	Elsa lanza sus manos y aparece un muñeco de nieve gigante.	LS	Normal	Rosa grisáceo	Sí	Bajo	2"	Por transitividad
82	Anna, Kristoff, Olaf	Miran anonadados hacia arriba al muñeco de nieve.	MS	Cenital	Rosa, gris	Sí	Bajo	1"	Por transitividad
83	Malvavisco	El muñeco de nieve, Malvavisco, los observa hacia abajo.	CU	Contrapicado	Azul, blanco	Sí	Bajo	2"	Por transitividad

Fuente. Elaboración propia con base en Casseti, 1991; Zavala, 2003

Anexo 8. Cuadro de análisis de “Frozen: una aventura congelada”. Fragmento 3. Enfrentamiento con Hans

**DURACIÓN:** 01:20:31-01:27:31

**NÚMERO DE PLANOS:** 129 Planos

**MONTAJE:** Transitividad 72 | Proximidad 14 | Identidad 43 | Neutralizada 1 | PLANOSECUENCIA 1

NO.	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN	IMAGEN			SONIDO		MONTAJE	
			PLANO	ANGULACIÓN	COLORES	SONIDO SI/NO	VOLUMEN ALTO/MEDIO/BAJO	DURACIÓN	ASOCIACIÓN
1	Elsa	Elsa camina entre la tormenta de nieve que a penas deja ver algo. Da	LS-MS	Normal	Azul, blanco	Sí	Alto	9"	Neutralizada Por transitividad

		vueltas alrededor tratando de ver a dónde se dirige. La tormenta es tan tupida, levantando nieve por todos lados, que es casi imposible caminar. Elsa mira la nieve y trata de huir de ella.							
2	Olaf, Anna	Una de las ventanas del castillo se agita desde dentro. Olaf logra abrirla, casi cae, Anna lo sostiene y lo jala hacia atrás.	FS	Contrapicado	Blanco, gris	Sí	Alto	5"	Por transitividad
3	Castillo	Una imagen del castillo cubierto de nieve en su totalidad. La tormenta va y viene	LS	Normal	Blanco, azul	Sí	Alto	3"	Por transitividad
4	Olaf	Olaf toma de la mano a Anna y le pide que se deslice por el techo lleno de nieve	MS	Normal	Blanco, azul, rosa/púrpura	Sí	Alto	1"	Por transitividad
5	Anna	Anna lo mira y luego voltea hacia abajo. Su cabello ahora es completamente blanco	MS	Contrapicado	Azul, rosa/púrpura	Sí	Alto	1"	Por proximidad
6	Anna y Olaf	Anna se agacha hasta quedar sentada en el umbral de la ventana y se lanza	FS	Cenital	Blanco, azul, gris	Sí	Alto	3"	Por transitividad

		junto con Olaf hacia abajo							
7	Olaf, Anna	Olaf y Anna se van deslizando entre los techos del castillo gracias a la nieve. La tormenta es cada vez más fuerte	LS	Normal	Blanco	Sí	Medio	2"	Por transitividad
8	Olaf, Anna	Olaf y Anna continúan deslizándose, hasta llegar hasta el suelo firme. Olaf viene hecho una bola de nieve gigante. Anna se levanta. Sus pies se están congelando, por lo que no camina derecho.  Olaf se sacude para quitarse de encima la bola de nieve y corre tras Anna.	LS	Contrapicada	Blanco, gris	Sí	Medio	11"	Por identidad
9	Olaf, Anna	Anna camina rápidamente hacia la puerta del palacio. Olaf la sigue	LS	Normal	Blanco, gris	Sí	Alto	2"	Por identidad
10	Kristoff y Sven	Kristoff viene montado sobre Sven. Galopan rápidamente bajando la montaña nevada. Llegan al fiordo congelado,	LS	Normal	Blanco, gris	Sí	Alto	2"	Por transitividad

		Sven galopa más duro.							
11	Kristoff y Sven	Sven y Kristoff atraviesan el fiordo a todo galope. Hay barcos volteados y congelados	ELS	Normal	Blanco, gris azulado	Sí	Alto	2"	Por identidad
12	Kristoff y Sven	Kristoff y Sven se dirigen a la tormenta que poco a poco sigue cubriendo todo el fiordo.	MS	Normal	Blanco, azul	Sí	Alto	3"	Por identidad
13	Kristoff y Sven	Kristoff y Sven entran a la tormenta. La nieve les golpea la cara.	MS	Normal	Blanco, azul, gris	Sí	Alto	3"	Por identidad
14	Kristoff y Sven	Kristoff le pide a Sven que vaya más rápido a pesar de la tormenta.	FS	Normal	Azul, blanco	Sí	Alto	2"	Por identidad
15	Anna	Anna viene caminando con mucho pesar a través de la tormenta	LS	Normal	Blanco, gris	Sí	Alto	2"	Por transitividad
16	Anna	Anna se sujeta a sí misma y grita el nombre de Kristoff. El viento es muy fuerte	MS	Normal	Blanco	Sí	Alto	2"	Por identidad
17	Anna, Olaf	Anna camina al frente, tratando de encontrar a Kristoff entre la tormenta. Olaf la sigue de cerca.	LS	Normal	Blanco, azul, gris	Sí	Alto	3"	Por identidad

18	Anna, Olaf	<p>Anna intenta protegerse de la tormenta. El viento es muy fuerte, Anna empieza a toser.</p> <p>Olaf, tras ella le grita que continúe caminando, mientras el viento de la tormenta lo arrastra quitándole sus botones, y luego llevándose la bola de nieve por bola de nieve</p>	FS	Normal	Blanco, azul	Sí	Alto	6"	Por identidad
19	Anna, Olaf	<p>Anna camina a través de la tormenta, protegiendo su rostro de la nieve. El viento la jala de un lado a otro. Ella jala un poco más su capa para protegerse</p>	MS	Normal	Blanco, azul, rosa/ púrpura	Sí	Alto	3"	Por identidad
20	Anna, Kristoff , Sven	<p>Anna vuelve a gritar Kristoff y sigue caminando.</p> <p>Kristoff se encuentra hasta el otro extremo del fiordo, tras unos 4 ó 5 barcos congelados en el hielo. Sven galopa con enjundia.</p>	FS-LS- MS	Cenital, normal	Blanco, gris, azul	Sí	Alto	15"	Por transitividad PLANOSECUENCIA
21	Kristoff y Sven	<p>El hielo, donde está congelado uno de los barcos, se</p>	FS	Contrapicada	Azul, blanco	Sí	Alto	5"	Por identidad

		quiebra al pasar Sven y Kristoff . Un bloque de hielo se levanta, Sven lo salta y continua su camino rápidamente a través del viento y la nieve							
22	Anna	Anna camina cada vez más lentamente. Hay un barco tras ella. El hielo empieza a romperse. Anna voltea, el barco de madera empieza a fragmentarse	FS	Normal	Azul, gris, blanco	Sí	Alto	6"	Por transitividad
23	Anna	Anna se sujeta más apretada la capa y trata de caminar más rápido para alejarse del barco. Titirita y se mira las manos	MS	Normal	Blanco, azul, gris	Sí	Alto	3"	Por identidad
24	Anna	Las manos de Anna se están congelando. Sus dedos empiezan a volerse de hielo sólido.	TiS	Picado	Blanco, gris	Sí	Alto	2"	Por identidad
25	Anna	Anna mira a sus manos asustada y con desesperación. Vuelve a pegarlas a su cuerpo y sigue caminando	MS	Contrapicado	Blanco, azul	Sí	Alto	2"	Por identidad
26	Anna	Anna camina lejos del barco. El viento	FS	Normal	Blanco, azul	Sí	Alto	3"	Por identidad

		y la nieve la mueven a un lado, casi tirándola. Anna resiste.							
27	Kristoff , Sven	Kristoff y Sven van a toda prisa entre la neblina. La ventisca es tan fuerte que uno de los barcos sale del hielo y se voltea.	FS	Normal	Blanco, azul	Sí	Alto	3"	Por transitividad
28	Kristoff	Kristoff mira hacia arriba, hacia el barco que está por caerle encima. Los barriles, redes y demás dentro del barco, ruedan hacia afuera o caen. Kristoff esquivo los objetos y los fragmentos de madera que caen	MS	Normal	Blanco, azul, gris	Sí	Alto	3"	Por identidad
29	Kristoff y Sven	Kristoff se acomoda en Sven. Sorteas los barriles y un mástil. Se agacha un poco en Sven	MS	Contrapicado	Azul, gris, blanco	Sí	Alto	2"	Por identidad
30	Barco	Un mástil se rompe justo frente a Kristoff y Sven	Insert	Normal	Gris, azul, blanco	Sí	Alto	1"	Por transitividad
31	Kristoff y Sven	Kristoff y Sven galopan rápido	MS	Normal	Gris	Sí	Alto	2"	Por transitividad
32	Kristoff y Sven	Kristoff y Sven están a punto de salir del barco. Al frente se ve la tormenta blanca	FS	Normal	Gris, azul, blanco	Sí	Alto	2"	Por identidad

33	Kristoff y Sven	Kristoff y Sven logran salir. Detrás de ellos, el barco se voltea por completo en la nieve. Al caer y golpear el hielo, el hielo se fragmenta	FS	Normal	Azul, blanco, gris	Sí	Alto	1"	Por identidad
34	Kristoff y Sven	Kristoff y Sven se lanzan más rápido. Tras ellos el hielo se empieza a quebrar en fragmentos	LS	Cenital	Gris, blanco	Sí	Alto	2"	Por identidad
35	Sven	Bajo las patas de Sven el hielo se fragmenta conforme corre	Insert/ TiS	Normal	Blanco, gris	Sí	Alto	2"	Por identidad
36	Kristoff	Kristoff mira hacia el hielo, asustado. Luego mira al frente	MS	Normal	Azul, blanco	Sí	Alto	1"	Por identidad
37	Hielo	El hielo frente a ellos se parte completamente, abriendo un hueco de agua helada	Insert	Normal	Blanco, azul	Sí	Alto	2"	Por transitividad
38	Sven y Kristoff	Sven mira con miedo hacia el agua. Acelera el paso. Kristoff se agarra más fuerte a sus cuernos	MS	Normal	Azul, blanco	Sí	Alto	1"	Por transitividad
39	Sven y Kristoff	Sven acelera y frena de imprevisto, lanzando a Kristoff al otro lado del agua	LS	Normal	Azul, gris, blanco	Sí	Alto	2"	Por identidad

40	Kristoff	Kristoff cae en el hielo del otro lado del agua. Se recupera. Voltea a mirar a Sven y grita su nombre. Se queda mirando hacia el agua helada	FS-MS	Normal	Blanco, azul, gris	Sí	Alto	4"	Por transitividad
41	Sven	El agua está vacía, solamente los fragmentos de hielo flotan y el viento sopla. Sven sale del agua de un momento a otro jalando aire y pataleando. Se sube sobre un bloque de hielo. Bufo a Kristoff	FS	Normal	Blanco	Sí	Medio	10"	Por proximidad
42	Kristoff	Kristoff suspira de alivio, levanta una mano diciéndole "buen chico" a Sven. Luego se gira y se echa a correr	MS	Normal	Blanco, gris	Sí	Medio	3"	Por proximidad
43	Anna	Anna camina inestable a través de la tormenta. El viento la mueve de un lado a otro	FS	Normal	Blanco grisáceo	Sí	Medio	4"	Por transitividad
44	Anna	Anna exhala temblando	MS	Normal	Blanco grisáceo	Sí	Medio	2"	Por identidad
45	Anna	Anna da cada paso con dificultad. El viento es fuerte, y	TiS	Normal	Blanco grisáceo	Sí	Medio	6"	Por identidad

		ella ya no puede sostenerse bien							
46	Anna	Anna se está congelando. Trata de gritar el nombre de Kristoff pero solamente sale un suspiro	MS	Normal	Blanco grisáceo	Sí	Medio	2"	Por identidad
47	Kristoff	Kristoff , ahora a pie, se cubre la cara del hielo y avanza a través de la tormenta. Escucha la voz de Anna, gira a los lados intentando ubicarla y grita su nombre. Echa a correr hacia el sonido	MS	Normal	Blanco grisáceo	Sí	Medio	5"	Por proximidad
48	Elsa, Hans	Elsa trata de salir de la tormenta. Camina a través de ella, tratando de abrirse paso. Hans está tras ella, siguiéndola entre la nieve.  Elsa voltea, se da cuenta que Hans la sigue y se sorprende. Le da la espalda de nuevo y trata de huir. Hans la llama por su nombre y le dice que no puede escapar de la tormenta.	MS	Normal	Blanco grisáceo, azul	Sí	Alto	8"	Por transividad

		Elsa lo piensa un momento							
49	Elsa	Elsa enfrenta a Hans. Ignora su comentario y le pide que simplemente cuide de Anna, conforme avanza hacia atrás, lejos de Hans	MS	Normal	Blanco, gris, azul	Sí	Alto	4"	Por identidad
50	Hans, Elsa	Hans le informa a Elsa que Anna regresó de la montaña congelándose y débil. Le dice que congeló su corazón. Elsa se shockea	TS	Normal	Blanco, gris, azul	Sí	Alto	7"	Por transitividad
51	Hans	Le explica a Elsa que él trató de salvar a Anna pero ya era tarde	AS	Normal	Blanco, gris, azul	Sí	Alto	3"	Por transitividad
52	Elsa	Elsa mira a Hans confundida y medio ida mientras él le dice que la piel de Anna se convirtió en hielo y su cabello se volvió blanco. Elsa lo mira sin comprender	MS	Normal	Blanco, azul	Sí	Medio	4"	Por proximidad
53	Hans	Hans le grita a Elsa que Anna está muerta	MS	Normal	Blanco, gris	Sí	Medio	2"	Por proximidad
54	Elsa	Elsa mira a Hans con estupor cuando	MS	Normal	Blanco, gris	Sí	Alto	5"	Por proximidad

		<p>este le dice que todo es su culpa.</p> <p>Elsa no lo puede creer y lo niega a ella misma. Se hace lentamente para atrás</p>							
55	Elsa, Hans	Elsa gira estupefacta y cae de rodillas. Hans se le queda mirando. La tormenta de nieve se empieza a esparcir.	FS/TS	Normal	Blanco, gris	Sí	Alto	5"	Por identidad
56	Elsa, Hans	Elsa comienza a llorar, devastada, de rodillas. La tormenta de nieve se acaba. Hans la mira	LS	Normal	Blanco, gris	Sí	Medio	2"	Por identidad
57	Arendelle	La nieve que rodeaba el ambiente desaparece. Todo queda congelado y blanco	LS	Contrapicado	Blanco, gris, azul	Sí	Medio	3"	Por transitividad
58	Personas	Varios guardias, miembros del reino, socios comerciales y empleados estrán mirando todo desde un balcón del palacio. Se quedan sorprendidos al ver como la tormenta de nieve se esfumó y la nieve está suspendida.	LS	Contrapicado	Blanco grisáceo	Sí	Medio	2"	Por transitividad

59	Anna	Anna tirita de frío, está encorvada. Se da cuenta que la tormenta cesó y voltea hacia arriba lo más que puede	AS	Normal	Blanco, gris, azul, rosa/púrpura	Sí	Medio	4"	Por transitividad
60	Anna, Kristoff	Anna mira a Kristoff al extremo contrario, frente a ella	LS	Normal	Blanco, gris	Sí	Medio	2"	Por transitividad
61	Anna	Anna lo llama	MS	Normal	Blanco, gris	Sí	Medio	1"	Por transitividad
62	Kristoff	Kristoff mira hacia Anna	LS	Normal	Blando, gris	Sí	Medio	1"	Por transitividad
63	Kristoff	Kristoff suspira y echa a correr hacia Anna	MS	Normal	Blanco grisáceo, azul	Sí	Medio	2"	Por transitividad
64	Anna	Anna se mueve para alcanzarlo	MS	Normal	Blanco grisáceo, blanco	Sí	Alto	2"	Por proximidad
65	Anna	Anna avanza lentamente hacia Kristoff	FS	Normal	Blanco, gris	Sí	Alto	1"	Por identidad
66	Kristoff	Kristoff va corriendo hacia Anna	AS	Normal	Blanco, gris	Sí	Alto	1"	Por proximidad
67	Kristoff , Anna	De extremo a extremo, Kristoff corre y Anna camina, para encontrarse en el medio	LS	Normal	Blanco, gris, azulado oscuro	Sí	Alto	3"	Por transitividad
68	Anna	Anna está a punto de caer. Le cuesta mucho seguir avanzando. Suenan que una espada es	MS	Normal	Blanco, gris, azulado oscuro	Sí	Alto	2"	Por transitividad

		desenvainada. Anna voltea hacia el sonido							
69	Hans, Elsa	Elsa sigue de rodillas. Hans está tras ella con una espada en la mano. Se acerca a ella	TS	Normal	Blanco grisáceo, azul	Sí	Alto	2"	Por transitividad
70	Anna, Kristoff	Anna mira con asombro. Gira su mirada hacia Kristoff que viene con rapidez hacia ella	MS	Normal	Blanco, rosa	Sí	Medio	3"	Por transitividad
71	Anna	Mira hacia Kristoff , arruga la cara en señal de disculpa y corre hacia donde está Elsa	MS	Normal	Blanco, rosa	Sí	Medio	3"	Por identidad
72	Kristoff	Kristoff se frena	MS	Normal	Blanco, gris, azul oscuro	Sí	Medio	2"	Por transitividad
73	Elsa, Hans	Hans levanta la espada	TS	Contrapicado	Blanco grisáceo	Sí	Medio	1"	Por transitividad
74	Elsa, Hans, Anna	Hans baja la espada hacia Elsa. Anna se interpone	MS	Picado	Blanco, azul, gris, rosa	Sí	Medio	1"	Por transitividad
75	Hans	La espada baja en cámara lenta	TiS/ Insert	Normal	Blanco, gris	Sí	Medio	1"	Por transitividad
76	Anna	Anna trata de detener la espada de Hans, pero se congela, haciéndose de hielo, en el instante	MS	Normal	Blanco, gris	Sí	Medio	2"	Por transitividad
77	Anna	La espada toca la mano de una Anna	TiS/ Insert	Normal	Blanco, gris, azul	Sí	Medio	3"	Por identidad

		hecha hielo y se quiebra							
78	Hans	La mano de Anna lanza un círculo de energía	Insert	Normal	Blanco, gris	Sí	Medio	1"	Por identidad
79	Hans, Anna, Elsa	El círculo de energía golpea a Hans tirándolo al suelo	FS	Normal	Blanco, gris, azul	Sí	Medio	2"	Por transitividad
80	Anna	Anna, congelada, exhala su último aliento	MS	Normal	Azul	Sí	Medio	2"	Por transitividad
81	Elsa, Anna	Elsa voltea ligramente la cabeza y ve la mano de Anna congelada. Mira hacia arriba y se da cuenta que es Anna hecha hielo. Se levanta rápidamente gritando su nombre con desesperación.	MS	Normal	Azul	-	-	2"	Por transitividad
82	Elsa, Anna	Elsa mira la ahora escultura de hielo que es Anna. Dice su nombre varias veces con desolación. Niega lo que está ante ella. Se acerca y toca su cara	AS	Contrapicado	Azul, blanco, gris	-	-	6"	Por identidad
83	Anna, Elsa	Elsa niega lo que sucede y pide que no esté sucediendo, a la vez que solloza y	CU	Picado	Azul, blanco	-	-	4"	Por proximidad

		acariia las mejillas de Anna.							
84	Anna, Elsa	Elsa sostiene la cara de Anna y comienza a llorar	CU	Contrapicado	Azul	-	-	2"	Por proximidad
85	Anna, Elsa	Elsa abraza la escultura de Anna y se echa a llorar en su hombro	MS	Normal	Azul	-	-	3"	Por transitividad
86	Anna, Elsa, Kristoff , Olaf, Sven	Mientras Elsa llora, Olaf y Kristoff llegan hasta donde están y se quedan mirando la escena. Olaf llama Anna. Sven llega junto a Kristoff	FS	Normal	Azul	-	-	5"	Por transitividad
87	Kristoff , Sven	Kristoff suspira con pesar	MS	Normal	Blanco grisáceo	-	-	4"	Por transitividad
88	Olaf	Olaf mira triste	MS	Normal	Blanco	-	-	2"	Por transitividad
89	Personas	Las personas en el balcón se entristece, algunos agachan la cabeza	FS	Contrapicado	Blanco	-	-	2"	Por transitividad
90	Elsa, Anna, Kristoff , Sven, Olaf	Sven agacha la Cabeza. Olaf y Kristoff miran con desánimo	FS	Normal	Blanco, azul, gris	-	-	4"	Por transitividad
91	Anna, Elsa	Elsa sigue llorando desconsolada. El pecho de Anna empieza a descongelarse y se expande hacia todo su cuerpo.	MS	Normal	Azul	Sí	Bajo	14"	Por transitividad

92	Olaf	Olaf mira de reojo y se da cuenta de lo que sucede, con una sonrisa	MS	Normal	Blanco	Sí	Medio	2"	Por transitividad
93	Kristoff , Sven	Sven mira y se alegra. Le da un cabezazo a Kristoff , quien levanta la vista y se sorprende	MS	Normal	Blanco	Sí	Medio	2"	Por transitividad
94	Anna, Elsa	Anna se descongela completamente y respira	MS	Contrapicado	Azul, blanco, rosa	Sí	Medio	2"	Por transitividad
95	Anna, Elsa	Elsa se da cuenta del movimiento y se levanta con alegría	MS	Picado	Azul, rosa	Sí	Medio	2"	Por identidad
96	Anna, Elsa	Ambas se abrazan. Elsa se aleja de Anna y le pregunta por qué se sacrificó por ella, a lo que Anna contesta que la adora.	AS	Contrapicado	Azul, rosa	Sí	Medio	11"	Por identidad
97	Olaf	Olaf, emocionado dice que es un acto de amor verdadero el que descongela el corazón	MS	Normal	Blanco, gris	Sí	Medio	6"	Por transitividad
98	Anna, Elsa	Anna y Elsa miran a Olaf. Elsa se queda mirando a la nada pensativa, repite las palabras de Olaf. Mira a Anna y le dice del Amor, Anna le pregunta de qué habla.	MS	Normal	Blanco, azul, rosa, gris	Sí	Medio	9"	Por transitividad

		Elsa le suelta las manos a Anna lanza los brazos hacia atrás y hacia arriba							
99	Anna	Anna mira hacia abajo sorprendida, la nieve empieza a elevarse	CU	Contrapicado	Blanco, gris azulado	Sí	Medio	2"	Por transitividad
100	Elsa, Anna, Olaf, Sven, Kristoff	Elsa tiene los brazos abiertos. La nieve sube, desapareciendo	FS	Picado	Azul, gris, blanco	Sí	Medio	5"	Por transitividad
101	Sven, Kristoff	Kristoff se ve sorprendido. Sven trata de alcanzar con su lengua un copo de nieve que sube	MS	Normal	Azul, blanco	Sí	Medio	3"	Por transitividad
102	Sven, Kristoff, Elsa, Anna, Olaf	Ellos están dentro de un barco, al desaparecer la nieve, este se nivela con el agua	LS	Picado	Azul	Sí	Medio	6"	Por transitividad
103	Personas	Las personas en el balcón ven sorprendidos como se descongela todo mágicamente	FS	Contrapicado	Blanco, azul	Sí	Medio	3"	Por transitividad
104	Empleados	Los empleados del castillo observan como la nieve desaparece poco a poco y las fuentes vuelven a ser como antes	LS	Picado	Azul	Sí	Medio	2"	Por transitividad

105	Puente	La magia de Elsa va descongelando todo a su paso	ELS	Picado	Azul	Sí	Medio	2"	Por transitividad
106	Pueblo	Las personas del pueblo observan la magia llevarse la nieve	FS	Normal	Blanco, azul	Sí	Medio	3"	Por transitividad
107	Niños	Una niña abre una ventana que se está descongelando. La nieve deja las flores y la casa	MS	Normal	Amarillo	Sí	Medio	3"	Por transitividad
108	Pueblo	La gente mira cómo la nieve sube	FS	Cenital	Café	Sí	Medio	2"	Por transitividad
109	Nieve	La nieve sube al cielo azul	FS	Nadiral	Azul	Sí	Alto	3"	Por transitividad
110	Nieve	La nieve y hielo en los techos se va	LS	Picado	Azul, verde, café	Sí	Alto	4"	Por identidad
111	Nieve, castillo	El castillo de Arendelle está descongelado. Los barcos y navíos están de nuevo en el fiordo, La montaña está verde y frondosa. El sol pega directo al castillo	ELS	Normal	Azul, verde, blanco, café, amarillo	Sí	Alto	4"	Por identidad
112	Elsa, Anna, Olaf, Sven, Kristoff	Elsa está con los brazos abiertos al cielo	ELS	Picado	Azul, verde, dorado	Sí	Alto	3"	Por transitividad
113	Elsa, Anna	Elsa eleva los brazos al cielo. La nieve forma un copo de nieve gigante en el cielo	MS	Contrapicado	Azul, verde	Sí	Alto	5"	Por identidad

		azul. Luego abre los brazos y todo desaparece							
114	Elsa, Anna, Kristoff, Sven	Anna mira a Elsa con cariño y le dice que sabía que podía hacerlo.	MS	Normal	Azul, verde, rosa, café	Sí	Medio	2"	Por identidad
115	Olaf	Olaf dice que es el mejor día de su vida y se derrite	FS	Picado	Café, blanco	Sí	Medio	6"	Por transitividad
116	Elsa, Anna, Kristoff, Sven	Elsa mira a Olaf y mueve la mano.	MS	Contrapicado	Azul, verde	Sí	Bajo	2"	Por proximidad
117	Olaf	Olaf está derretido en el piso, la magia de Elsa lo reconstruye y le da pone una nieve encima de él. Olaf agradece su nevada personal	FS	Picado	Café, blanco	Sí	Bajo	7"	Por proximidad
118	Elsa, Anna, Kristoff, Sven	Anna agarra el brazo de Elsa, se sonríen mutuamente. Kristoff y Sven sonríen.  Se escucha un sonido tras ellos, todos voltean	MS	Contrapicado	Azul, verde	Sí	Bajo	3"	Por proximidad
119	Hans	Hans despierta y se sujeta del bote para levantarse	FS	Normal	Verde, café	Sí	Bajo	2"	Por transitividad
120	Elsa, Anna, Kristoff, Sven	Kristoff se mueve a enfrentar a Hans, Anna lo detiene	FS	Normal	Verde, azul	Sí	Bajo	3"	Por transitividad

121	Hans, Anna	Hans se soba la mandíbula, está medio hincado. Se sorprende al ver a Anna	MS	Normal	Verde, azul oscuro	Sí	Bajo	2"	Por transitividad
122	Anna, Hans	Anna se para frente a Hans, él se levanta sorprendido. Le dice a Anna que su corazón estaba congelado	TS	Normal	Verde, azul, café	Sí	Bajo	2"	Por identidad
123	Anna, Hans	Anna le dice a Hans que el único corazón de hielo es el suyo y se da la vuelta	MS	Normal	Rosa, verde, azul	Sí	Bajo	2"	Por identidad
124	Anna, Hans	Anna le da la espalda a Hans dejándolo sorprendido. Anna se voltea de repente agarrando a Hans de la capa y le da un puñetazo en la cara.	MS	Normal	Azul, rosa, verde	Sí	Bajo	2"	Por identidad
125	Hans	Hans sale volando del barco hacia el agua	FS	Normal	Azul, verde	Sí	Bajo	2"	Por transitividad
126	Personas	Los guardias y personas en el balcón aplauden y gritan en concordancia	FS	Contrapicado	Café, azul, verde	Sí	Bajo	3"	Por transitividad
127	Anna, Elsa, Sven, Kristoff	Anna gira hacia Elsa, quien abre los brazos. Anna se	AS	Normal	Azul, verde	Sí	Bajo	4"	Por transitividad

		avienta hacia ella y se abrazan							
128	Kristoff , Sven	Sven da un golpe a Kristoff quien se recarga en él. Ambos sonríen hacia las hermanas	MS	Normal	Azul, verde	Sí	Bajo	4"	Por transitividad
129	Anna	Anna, abrazádo a Elsa, mira hacia Kristoff contenta	MS	Normal	Verde, azul	Sí	Bajo	4"	Por transitividad

Fuente. Elaboración propia con base en Cassetti, 1991; Zavala, 2003

#### Anexo 9. Cuadro de análisis de ‘puesta en escena’ de “Frozen: una aventura congelada”

No. Escena	Nombre	Descripción: hechos	Lugar de la acción	Personajes participantes	Descripción de elementos: espacio
1	Familia real con Trolls	<p>Después de que Elsa golpee accidentalmente a Anna con su magia, grita por ayuda. Sus padres llegan corriendo. Anna está inconsciente, y el rey dice que sabe a donde ir.</p> <p>El rey busca un libro y encuentra uno que tiene un mapa que lleva a los trolls. Junto con la reina y ambas princesas se va. Llegan a ver a los trolls, Sven y Kristoff los espían.</p> <p>El abuelo Pabbie (Gran Pabbie), el trolls más sabio, se acerca a la familia real y pregunta si los poderes de Elsa vienen de nacimiento o de hechizo. El rey contesta que lo primero. Luego, el troll, pide a la reina que le acerquen a Anna y cambia sus recuerdos de la magia de Elsa, por recuerdos de actividades sin magia.</p>	Tierra de los Trolls	<p>Elsa, Rey, Anna, Reina, Gran Pabbie,</p> <p>Apariciones: Trolls, Kristoff , Sven</p>	<p>Cuando el rey busca el libro todo está oscuro, a excepción de un rayo de luz.</p> <p>En el trayecto hacia los trolls, el rey lleva a Elsa y la reina a Anna. La noche es azul oscuro, y la estela que va dejando Elsa es azul claro brillante.</p> <p>Se internan en el bosque. El color predominante es el verde. La luz de la luna los ilumina.</p> <p>Al llegar con los trolls, el ambiente se vuelve más oscuro. Sobre todo hay una tonalidad morada predominante que rodea a la familia real. Los trolls son de piedra entre gris y azul y con musgo verde. Los reyes están en centro del claro, la luz de la luna hace un círculo, ellos están iluminados</p>

		<p>Después, le muestra a Elsa que su magia es muy poderosa y seguirá creciendo pero que es peligrosa. Que tiene que aprender a controlarla y que el miedo le va a causar muchos problemas.</p> <p>Elsa se asusta y refugia con su padre, el rey, quien dice que la van a proteger. Que en lo que aprende a controlarlo, van a limitar su contacto con las personas, cerrar las puertas del palacio al público y esconder sus poderes de todas las personas incluyendo su hermana.</p>			<p>dentro de él. El cielo es azul y lo acompaña la aurora boreal.</p> <p>Cuando Gran Pabbie le muestra a Elsa su poder. Las siluetas de Elsa en el cielo, son azules. Más arriba está el miedo, en color rojo. La silueta roja de va hacia las azules consumiéndolas.</p> <p>Elsa siempre está al lado de su padre. En este caso, Elsa está al lado derecho y Anna y la reina al izquierdo.</p> <p>Conforme las puertas y ventanas del palacio se cierran, todo al interior se queda en la oscuridad. La cama de Elsa está en la mitad oscura de la habitación de ambas, y se disuelve</p>
2	Discusión de Elsa y Anna	<p>Anna encuentra el castillo de Elsa y le pide que vuelva a Arendelle porque es donde pertenece, Elsa le dice que no, que ella es feliz ahí sola donde puede ser ella misma.</p> <p>Le pide que se vaya, porque ahí es donde puede ser libre sin dañar a los demás. Anna le dice que no tenga miedo, que regrese y que pueden afrontarlo juntas. Elsa se va lejos de Anna, quien la sigue. Le pide que no se encierre y que no la rechace, porque estará ahí apoyándola.</p> <p>Elsa entra a una de las habitaciones con Anna siguiéndola. Camina hacia el balcón, lo abre. Le pide a Anna que se vaya y se salve de su poder.</p> <p>Anna le cuenta que en Arendelle todo está congelado. Elsa se asombra y se asusta, empieza a nevar dentro del palacio.</p> <p>Elsa se desespera sobre nunca ser libre, y que su poder y sus sentimientos siempre</p>	Palacio de Hielo de Elsa	Elsa, Anna, Kristoff, Sven, Olaf	<p>El Castillo es completamente azul claro. En el centro hay una fuente congelada. En la cúpula hay un copo de nieve blanco grande del que cuelga un candelabro.</p> <p>Elsa aparece y un rayo de luz la ilumina. Su vestido, es del mismo color que el palacio. Después de recordar el accidente que sucedió cuando eran niñas, Elsa se vuelve a aislar a sí misma, inclusive se abraza.</p> <p>Las escaleras son más oscuras que otra parte del castillo, de un azul marino. La habitación de Elsa es azul rey. Por la puerta cerrada que da al balcón, se puede ver una sombra rosa grisácea. Todo el paisaje frente al balcón es rosa.</p> <p>Elsa está envuelta en el color azul, mientras que Anna está iluminada por el color rosa del paisaje de afuera.</p> <p>El azul de la habitación se hace más oscuro, sobre todo las paredes. La nieve cubre todo y el ambiente se vuelve blanco.</p>

		<p>la controlarán. Elsa admite tener mucho miedo de lo que pueda pasar.</p> <p>Elsa se mira en una de las paredes de cristal. Su reflejo le devuelve una mirada asustada.</p> <p>Se aleja. La pequeña nevada se convierte en una tormenta dentro del castillo. Elsa se desespera y lanza un rayo de hielo a Anna.</p> <p>Las paredes de empiezan a resquebrajar y a volver más oscuras</p>			<p>Anna usualmente está tras Elsa. Elsa siempre está encogida, abrazada a sí misma, o tocándose las manos.</p> <p>Cuando el rayo golpea a Anna, todo la habitación en la que se encuentran se ilumina de color rosa pálido. Las paredes se vuelven de un azul claro a un azul oscuro.</p>
3	Enfrentamiento con Hans	<p>Elsa corre através de la tormenta de nieve. Busca a dónde ir, pero no se distingue nada.</p> <p>Anna y Olaf se lanzan desde una de las ventanas del palacio hacia abajo para poder salir del edificio. Anna trata de encontrar a Kristoff entre la nieve y le grita para tratar de encontrarlo. Kristoff , montando a Sven, avanza lo más rápido que puede</p> <p>Anna se empieza a congelar y le cuesta trabajo caminar y moverse. El hielo se rompe en bloques, Sven cae en ellos pero sale del agua helada. Kristoff continua su búsqueda de Anna.</p> <p>Elsa está huyendo, se encuentra con Hans. Lo confronta y le pide que cuide a Anna, Hans le dice que Anna está muerta, que ya no existe. Elsa cae de rodillas, derrotada.</p> <p>Kristoff está a punto de llegar a Anna, pero ella observa que Hans quiere herir a Elsa y corre hacia ellos. Anna se interpone entre ellos, al mismo tiempo se convierte en hielo.</p>	Arendelle	<p>Elsa, Anna, Kristoff , Sven, Olaf, Hans,</p> <p>Apariciones: Duque de Weselton, Corte de Arendelle.</p>	<p>La tormenta no deja ver nada, es entre blanco y gris claro.</p> <p>Al ser todo blanco, el rosa de la capa de Anna sobresale.</p> <p>Arendelle se queda totalmente blanco. El ambiente es ligeramente azul grisáceo.</p> <p>Elsa está de rodillas. Hans se alza tras ella. Desenvaina su espada. Anna se interpone entre ellos, al mismo tiempo se convierte en hielo, de vuelve azul.</p> <p>El alrededor es blanco y de un gris azulado un poco oscuro. Miles de copos de nieve están suspendidos en el aire.</p> <p>La nieve blanca se va. El sol brilla en el Arendelle de nuevo. El castillo está iluminado, el agua vuelve a ser cristalina y el verde de las montañas se recupera.</p> <p>En el barco, Elsa, Anna, Sven y Olaf están dentro de un círculo iluminado por el sol.</p> <p>Elsa desaparece los vestigios de la nevada. El cielo es azul. El sol le da directamente en la cara a Elsa, ilumina también a los demás.</p>

		<p>Al sacrificarse, Anna hace un acto de amor verdadero Se descongela. Elsa comprende que el amor es la clave para arreglar las cosas.</p> <p>Elsa descongela Arendelle. Elsa y Anna se reencuentran.</p>			
--	--	---	--	--	--

Fuente. Elaboración propia con base en Casseti, 1991; Zavala, 2003

Anexo 10. Cuadro de análisis de ‘narración’ de “Frozen: una aventura congelada”

<p>PERSONAJE PRINCIPAL: Anna  PERSONAJE PROTAGÓNICO: Elsa  PERSONAJE/FUERZA ANTAGÓNICA: El miedo de Elsa  VILLANO: Hans/Duke de Weselton</p>		
ACTO I		ESCENA/DESCRIPCIÓN
	1.-Mundo ordinario	Elsa y Anna son dos hermanas princesas. Elsa es la mayor y posee un poder mágico y es la futura reina de Arendelle.
	2.-Llamado a la aventura	Un día Anna y Elsa están jugando juntas. Gracias a su magia, Elsa entretiene a su hermana. Crea una pequeña nevada adentro del castillo, una mini pista de hielo y un muñeco de nieve. Después, comienza a hacer montañas de nieve, cada vez más grandes, para que Anna las salte, pero el hielo del suelo le hace perder el equilibrio y se resbala sin poder continuar con el camino de montañas, justo cuando Anna ya está saltando. Elsa intenta salvarla de la caída, pero con el resbalón, el rayo de hielo golpea a Anna en la cabeza.
	3.-Rechazo de la llamada	Los reyes, Anna y Elsa van con los Trolls, quienes le dicen a Elsa que su poder tiene gran potencial pero es muy peligroso, que debe aprender a controlarlo. El rey decide que para controlarse, Elsa tiene que esconder su poder de las personas e incluso limitar su contacto con todos. También le regala unos guantes, de forma que su poder no sea tan fuerte. Elsa se aísla y se aleja de sus padres y hermana por miedo a lastimarlos.
	4.-Encuentro con mentor	<p>- El rey le entrega a Elsa unos guantes, de forma que su poder sea contenido. Le dice que lo esconda, que no permita que los otros sepan y que no sienta.</p> <p>- Antes de la coronación, Elsa mira el retrato del rey, su padre, y recuerda sus palabras sobre su poder: “Lo que hay en ti, no debes ver. Buena chica tú siempre debes ser. No dejes que sepan, ni que lo vean”. Se quita los guantes frente al retrato. Ensaya, tomando</p>

		los objetos de la ceremonia de coronación, imita la postura idéntica de su padre en el retrato, pero congela los objetos. Los deja de nuevo en la mesa y se vuelve a poner los guantes.
	5.-Cruce del umbral	<p>- Anna, molesta por la actitud de Elsa, le quita uno de sus guantes. Elsa se sorprende. Alterada, le pide a Anna que le devuelva el guante. Anna le pide que no vivan así y Elsa le dice que si no le gusta, se puede ir. Anna le pregunta si le hizo algo alguna vez o la razón por la que la trata de ese modo. Elsa le pide que se calle, pero Anna continua su diatriba, y le grita que por qué le da miedo. Elsa, enojada, se gira diciendo que pidió silencio, a la vez que lanza un rayo mágico que hace un medio círculo de hielo a su alrededor, separándola de los otros estilo barrera. Elsa sale corriendo del palacio con miedo, todos se alejan de ella. Anna la persigue. Elsa corre fuera del castillo y de Arendelle, hasta el lago. Se da cuenta que puede congelar el agua y corre a través de ella, lejos de Arendelle y Anna.</p> <p>- Lejos de Arendelle, en la montaña del norte, Elsa se recluye. Admite que ella es la reina y que ha dejado solo a su pueblo, pero también, que no ha podido controlar su poder a pesar de lo mucho que lo ha intentado. Recuerda lo que le enseñó su papá: "No confíes en ellos, no dejes que lo vean, buena chica tu siempre debes ser. Escóndelo, no sientas, no permitas que lo sepan, no abras tu corazón". Ahora, ya que todos saben de su poder, ya no le interesa lo que piensen de ella y es libre, porque ya no necesita esconderse y ha dejado ir el miedo. Puede poner a prueba su poder sin reglas que la limiten, y crea un palacio de hielo. Dice que la niña perfecta que era se ha ido, y que no regresará porque el pasado quedó atrás y ahí ya no hay nada.</p>
ACTO II	6.-Pruebas, aliados, enemigos.	<p>- Al huir, Elsa congela todo el reino de Arendelle. Anna va en su búsqueda para arreglar las cosas dejando a Hans a cargo de Arendelle. A medio camino su caballo se asusta dejándola sola. Cae en un charco de agua congelada. Tiene que seguir a pie, se encuentra con Kristoff y Sven quienes la ayudan y guían para ir a buscar a Elsa. Los persiguen los lobos y al escapar de ellos, el trineo de Kristoff se cae al barranco y se quema, deben seguir a pie. Se encuentran a Olaf, el muñeco de nieve, que les ayuda a encontrar el castillo de Elsa.</p> <p>- En Arendelle, el conde de Weselton se molesta por la ayuda que Hans le brinda a los habitantes del reino y exige encontrar a la reina para acabar con ella y con el invierno. El caballo de Anna llega solo y asustado a Arendelle. El príncipe Hans anuncia que va a ir a buscarla. El conde de Weselton manda a dos hombres como voluntarios y les instruye, en secreto, terminar con la vida de la reina si la ven.</p>
	7.-Acercamiento a la cueva más remota	2- Anna, Olaf, Sven y Kristoff encuentran el castillo de Elsa. Elsa quiere que se vayan y le dice a Anna que aunque está sola, es libre y feliz con ello. Anna insiste en que ambas pueden resolver las cosas en Arendelle y que Elsa tiene que regresar. Elsa, admite que no pertenece a Arendelle, que pertenece a la soledad donde no puede dañar a nadie. Es entonces cuando Anna le cuenta que su huida provocó el invierno eterno.

		Elsa se desestabiliza y frustra sobre ella misma, admite que la tormenta está en ella misma y que no podrá ser libre nunca. Anna intenta acercarse, pero Elsa, en su desesperación, sin darse cuenta, lanza un rayo de hielo a Anna.
MIDPOINT		El rayo de Elsa golpea directo al corazón de Anna.
INICIO CRISIS CENTRAL	8.-Reto supremo	<p>- Después de que Elsa los saque del palacio, Kristoff se da cuenta que el cabello de Anna se está tornando blanco y se empieza a poner fría. Anna no tiene solución al invierno. Anna, Kristoff , Olaf y Sven, van en busca de los trolls para que ayuden a Anna a saber que es lo que le está sucediendo.</p> <p>- Elsa, frustrada, desesperada y con angustia, trata de controlar su poder de nuevo y de “no sentir” nada, ninguna emoción, para estabilizarse de nuevo, pero no lo logra. El castillo truena, se empiezan a resquebrajar las paredes y a salir picos en las ventanas.</p>
	9.-Recompensa	<p>- Kristoff , Anna, Sven y Olaf llegan con los trolls. El abuelo Pabbie les dice que Anna tiene congelado el corazón y que Elsa lo hizo. Le dice que no puede hacer nada por ella porque no es sencillo reparar un corazón congelado, solamente un acto de amor verdadero puede ayudarla, si no, su vida peligra y se quedará convertida en hielo para siempre.</p> <p>- Hans y los guardias llegan al castillo de Elsa. Tienen una batalla breve con Malvisco. Los guardias del conde Weselton logran pasar y se van a atacarla. Elsa los enfrenta. Se da cuenta que puede utilizar el miedo para defenderse. Uno trata de dispararle y lo aprisiona entre estacas de hielo. Otro trata de acercárcele y lo empuja hacia el balcón con un bloque de hielo. Hans llega a la escena, la distrae. Uno de los guardias trata de disparar, pero Hans desvía el disparo y le pega al candelabro del techo. Elsa corre, no llega muy lejos cuando se queda inconsciente.</p>
	10.-Jornada de regreso	<p>- Elsa despierta de la inconsciencia en el calabozo del reino de Arendelle, atada y con las manos encerradas.</p> <p>- Hans regresa con Anna casi totalmente congelada. Su cabello sigue blanqueándose. La deja en el palacio para que vea a Hans.</p>
ACTO III	11.-Resurrección	Hans no besa a Anna porque no la ama, solamente quiere ser el rey de Arendelle. Hans, sentencia a Elsa a morir por traición. Olaf ayuda a Anna a salir del encierro de Hans y se van a encontrar con Kristoff . Elsa escapa de la celda. Hans la persigue. Tienen una discusión. Hans da a Anna por muerta y se lo dice a Elsa, quien se muestra desolada. Anna, a punto de encontrarse con Kristoff , observa que Hans quiere matar a Elsa por la espalda, corre hacia ellos y se sacrifica por Elsa interponiéndose entre ella y Hans. Se queda congelada. Se descongela porque el sacrificio es un acto de verdadero amor. Elsa se da cuenta que el amor es la clave para que controle su poder.

CLÍMAX	12.-Regreso con el elixir	<p>Elsa descongela Arendelle, todo vuelve, incluso el clima de verano. El fiordo vuelve a ser verde y frondoso, y el agua azul y cristalina.</p> <p>Hans vuelve a su país encerrado. El conde de Weselton deja de tener asociaciones comerciales con Arendelle</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• TÓPICO: Poder</li> <li>• TEMA: Amor / (Subtema) Identidad</li> <li>• DESEO O NECESIDAD DRAMÁTICA DEL PERSONAJE: Quiere vivir libre y sin miedo / Tiene que controlar su poder</li> <li>• CONFLICTO: Tiene un poder mágico que no controla</li> <li>• ARCO DRAMÁTICO: Elsa es una princesa que posee poderes mágicos. Es la reina heredera al trono de Arendelle, pero no puede controlar su poder por el miedo que le causa, y no es apta para gobernar. Al morir sus padres es coronada como la nueva Reina, pero cuando todos descubren sus poderes y le llaman monstruo, ella huye, dejando al reino sin gobernante. En <i>el mundo especial</i> aprende a controlar sus emociones y a dirigir su miedo y utilizarlo a su favor. Regresa a Arendelle aún luchando contra ella misma y su poder, pero entiende que para vencer el miedo no tiene que aislarse, sino, amar. Descongela Arendelle y se convierte en la reina siendo aceptada por todos.</li> </ul>		

Fuente. Elaboración propia con base en Zavala, 2003