

Indice

1. Introducción al tema de investigación.....	Pág. 2
Punto de llegada.....	Pág. 2
Punto de partida.....	Pág. 2
Viaje.....	Pág. 2
2. El por qué, el aquí y el ahora.....	Pág. 4
3. ¿Empatía cinematográfica o cinematografía empática?.....	Pág. 12
4. ¿Cómo?	Pág. 24
5. Comparación.....	Pág. 25
6. Conclusiones.....	Pág. 107
7. Bibliografía.....	Pag. 112'

Introducción al Tema de Investigación

Tema

La generación de empatía como herramienta comunicacional de las emociones mediante la narrativa audiovisual en las películas de Disney La bella y la bestia (1991), Lilo y Stich (2002), y Enredados (2010).

Problema

Cómo el desarrollo de la neurociencia y sus nuevos descubrimientos en las últimas décadas permiten analizar el estudio de herramientas propias del campo que funcionan como generadoras de empatía en los largometrajes seleccionados de Disney.

Punto de llegada

Analizar las emociones generadas como herramienta comunicacional de la empatía mediante los recursos de la narrativa audiovisual.

Punto de partida

¿Cómo se genera la empatía mediante las emociones? ¿Qué emociones generan dichas películas de Disney? ¿Qué situaciones en común tienen las tres películas? ¿Qué emociones se reiteran en las distintas películas utilizando las situaciones recurrentes? ¿Cómo se estudia la empatía desde la neurociencia? ¿Qué recursos de la narrativa audiovisual se utilizan en las películas y cómo estos pueden generar empatía? ¿Incrementó el uso de la empatía como recurso en las películas seleccionadas a medida que se obtuvieron nuevos aportes de la neurociencia?

Viaje

Observar cómo se genera la empatía mediante las películas *La Bella y la Bestia*, *Lilo y Stich* y *Enredados* como herramienta comunicacional a través de las emociones básicas; examinar la presencia de las emociones y cómo son transmitidas; analizar cómo la narrativa audiovisual mediante sus recursos colabora en la construcción de la generación de emociones y de empatía; contemplar si con el crecimiento del desarrollo de la neurociencia en los últimos treinta años, fue incrementando la generación de empatía en las películas seleccionadas.

El por qué, el aquí y el ahora

En el siguiente trabajo de investigación se decidió tomar como objeto de observación tres piezas cinematográficas producidas por la Industria Disney, como herramienta comunicacional para estudiar la presencia de estrategias audiovisuales dentro del campo de cinematografía infantil, como generadoras de emociones que producen empatía en la audiencia. Los filmes que conforman el corpus para llevar a cabo la investigación son *La bella y la bestia* (1991), *Lilo y Stich* (2002), y *Enredados* (2010).

La elección de los filmes se realizó teniendo en cuenta el año de lanzamiento de cada uno de ellos, con la finalidad de analizar comparativamente la presencia de empatía en obras realizadas a lo largo de los últimos treinta años, abarcando el proceso de crecimiento de la neurociencia. El problema planteado es fundamental para precisar el por qué de los dos ejes primordiales que permitirán el desarrollo de la investigación: el área de la neurociencia y de la narrativa audiovisual.

Dentro del momento de producción de los largometrajes que integran el corpus, podemos observar un quiebre en cuanto al desarrollo del conocimiento neurocientífico debido a que el comienzo del siglo XXI, trajo aparejado la llamada “revolución neurocientífica” a través de los importantes descubrimientos que se llevaron a cabo; en donde no transcurre una semana sin una nueva revelación sobre la complejidad del cerebro. (Pierre-Marie Lledo, 2017, P. 21)

El lanzamiento del primer film que se analizará, *La Bella y la bestia*, corresponde al año 1991. Por ende, se puede decir que está ubicado antes del comienzo de esta “revolución”, mientras que el segundo film, *Lilo y Stich*, fue lanzada en el 2002, por lo tanto, la producción de esta fue atravesada en pleno momento culmine del desarrollo de esta ciencia y la producción fue llevada a cabo mediante el proceso de mayor crecimiento neurocientífico.

El tercero, *Enredados*, se lleva a cabo una vez comenzada dicha revolución. Por lo tanto, es importante remontarse a los comienzos de los estudios de esta ciencia para poder poner en contexto y relacionar la elaboración de la producción de los largometrajes con el crecimiento de la neurociencia.

Facundo Manes, es un neurólogo, neurocientífico, investigador del CONICET y creador de la INECO y el Instituto de Neurociencias de la Fundación Favaloro que funciona

como referente en este trabajo de investigación ya que es contemporáneo y se adapta a los cambios en el paradigma con el fin de explicarlos y estudiar los desafíos que trae aparejados. Define la neurociencia como “la ciencia que estudia la organización y el funcionamiento del sistema nervioso y cómo los diferentes elementos del cerebro interactúan y dan origen a la conducta de los seres humanos”. (Facundo Manes, 2014, P. 15)

Las neurociencias (referidas en plural dado a sus múltiples definiciones) son las responsables de enseñar cómo puede actuar una persona involucrada en relaciones complejas interindividuales con su medio social. Un sujeto interviene como un portador de valores tanto individuales como grupales, como consecuencia tanto de la empatía como de convenciones sociales elaboradas y transmitidas luego por el grupo.

En su libro “Usar el cerebro”, explica cómo en el pasado, diversos órganos habían sido identificados como los responsables del sentimiento y del pensamiento. Por ejemplo, los egipcios creían que el pensamiento se desprendía del corazón y del diafragma. En la antigua Grecia se llevaron a cabo los primeros debates sobre el cerebro y su relación con la vida mental del individuo y así fue como el primer neurólogo del que se sepa es un alumno de Pitágoras en el siglo V antes de cristo, llamado Alcmaeon Croton, ya que se propuso que el cerebro era el órgano principal en relación a los pensamientos y sensaciones humanas. Platón, un siglo después, mostró una postura similar al proponer al cerebro como “asiento del alma” y fundamentarlo sosteniendo que al estar más cerca de los cielos que cualquier otra parte del cuerpo, era el área más probable de tener el “divino órgano”. Los primeros estudios anatómicos del cerebro se realizaron durante ese mismo siglo por Nemesio, quien postulaba la hipótesis ventricular. En la época romana, el médico Galeno adhirió y sus puntos de vista dominaron la cultura occidental. Mucho tiempo después, comenzando el siglo XXI, el médico Luigi Rolando proporcionó detalles anatómicos del cerebro. (Facundo Manes, 2014, P.45)

Paul Broca, uno de los pilares fundamentales, en 1865 reportó el caso de una paciente que no podía hablar más de unas palabras. Poco después, esta falleció y el neurólogo francés Broca tuvo la oportunidad de estudiar su cerebro. Fue de esta manera como descubrió que la lesión de su paciente se encontraba en el lóbulo frontal izquierdo y eso le dio lugar a analizar la importancia de dicha parte del cerebro para el lenguaje. A su vez, demostró que un aspecto específico del lenguaje se veía afectado por una lesión cerebral específica y a su vez, que existía una “asimetría cerebral” ya que la misma lesión ubicada en el lado derecho del

cerebro en otros pacientes, no les había producido los mismos efectos, es decir, la pérdida del lenguaje. (Pierre-Marie Lledo, 2017, P. 33)

Después del hallazgo de Broca, Gustav Fritsch y Eduard Hitzig, dos fisiólogos, estudiaron el cerebro expuesto de un perro y descubrieron que la estimulación de una región específica de la corteza tenía como consecuencia el movimiento de las extremidades contralaterales. Así fue como se llegó a la conclusión de que no solo el lenguaje estaba representado en la corteza cerebral, sino que también lo estaban conductas más simples como el movimiento. Esta área fue denominada “corteza motora” y este descubrimiento llevó a los neuroanatomistas a querer analizar más en detalle las características de la corteza cerebral. Después de este caso, la gran revolución en la comprensión del sistema nervioso fue llevada a cabo por Camilo Golgi, un científico italiano que desarrolló la “tinción argéntica” mediante la cual impregnaba con plata a las células nerviosas y esto permitía una observación de las neuronas individuales. Así fue como un médico español llamado Cajal, encontró que las neuronas eran entidades separadas y lo expuso en su obra *“Textura del sistema nervioso del hombre y de los vertebrados”*, publicado entre el 1899 y 1904. Sin embargo, el que es considerado como padre de la neuropsicología actual es el médico y psicólogo ruso Alexander Romanovich Luria, quién realizó diferentes y abundantes estudios mediante pruebas psicológicas para analizar las afecciones en los procesos psicológicos, tales como la memoria, el lenguaje, la atención, entre otras. (Marco Iacoboni, 2003, P. 17)

Si bien se puede observar el proceso mediante el cual el estudio de casos individuales generó un incremento en cuanto al conocimiento de esta ciencia, los estudios en grupo que se iniciaron a fines de la década del 1940 también fueron un gran aporte ya que permitieron la formación de “grupos control” para agilizar la revelación de datos acerca de lesiones particulares que generaron deterioros. En 1970, George Miller (profesor estadounidense de la universidad de Princeton) acuñó el término “neurociencias cognitivas”. En el Congreso Nacional de Estados Unidos en la década del noventa, se declaró “la década del cerebro” debido a sus grandes avances tecnológicos para la comprensión de las funciones cerebrales. (Marco Iacoboni, 2003, P. 42)

En los años setenta surgieron nuevas tecnologías de imágenes cerebrales que permitieron la observación de las regiones específicas del cerebro que se activan cuando una persona lleva a cabo una acción. Estas técnicas facilitaron la descripción anatómica general

del cerebro y a su vez, tras veinte años de estudios, funcionó como motivación para los neurocientíficos en busca del conocimiento del funcionamiento del cerebro y funciones cognitivas como la lectura, la matemática, entre otros. (Pierre-Marie Lledo, 2017, P. 24)

Como fue mencionado anteriormente, el comienzo del siglo XXI, trajo aparejado la llamada “revolución neurocientífica”. Gran parte de que se haya desencadenado esta revolución neurocientífica fue gracias a los avances tecnológicos que permitieron el desarrollo del conocimiento. Las herramientas de la microscopía hicieron posible la observación de los contactos entre neuronas llamados sinapsis, los cuales no superan el milésimo de milímetro. En esta escala hasta nanoscópica es posible hasta examinar la movilidad de los receptores de neurotransmisores. En julio de 2016 se publicó un artículo en el cual se informó acerca del carácter dinámico y cambiante en el plano de las sinapsis y los receptores que contienen. Uno de los investigadores llamado Kurt Sailor siguió la evolución de una misma neurona durante meses mediante las imágenes, observando la formación de conexiones entre neuronas y luego, su eliminación o estabilización. A continuación, con ayuda de herramientas de la nanotecnología, los neurocientíficos a través de la videomicroscopía descubrieron que los receptores de mensajeros químicos podían migrar a la superficie de las neuronas, observando que no dejaban de salir y entrar en la zona de unión de dos neuronas, lo cual hasta ese momento era algo desconocido ya que el dogma central sostenía que la sinapsis era un elemento estable. Esto implicó que exista una ventaja en ese movimiento de superficie ya que, le ofrece a las neuronas medios para adaptarse a los cambios del ambiente y demostró que la falta de movilidad de los receptores podría ser causa de enfermedades neurológicas o psiquiátricas. (Pierre- Marie Lledo, 2017, P. 77)

Otro recurso tecnológico que es utilizado para las investigaciones es la electrofisiología, que se centra en captar y analizar los fenómenos eléctricos de las células vivas. Este permite recoger señales eléctricas que transitan por los circuitos nerviosos en tiempo real, sino que establecen relaciones entre señales y procesos mentales tales como la memoria, la atención, la motivación y la planificación de la acción. También estos fenómenos en las células vivas pueden ser captados por la medida de eventos electromagnéticos. El físico y químico Hans Christian Orsted, desarrolló una técnica de imágenes cerebrales apoyada en la detección de campos magnéticos producidos por el paso de corriente eléctrica a través de los circuitos cerebrales: la magnetoencefalografía (MEG). Es importante de mencionar ya que, durante los últimos cinco años, los mapas mentales obtenidos a partir de

registros de MEG alcanzaron un extraordinario grado de precisión. (Pierre- Marie Lledo, 2017, P. 24)

“Desde hace mucho tiempo, el ser humano trata de luchar contra sus defectos y sus desórdenes neurológicos y psiquiátricos con mayor o menos éxito por medio de la lobotomía, los electrochoques, los psicotrópicos y otras camisas de fuerza químicas” (Pierre- Marie Lledo, 2017, P. 36) Hoy en día, el punto cúlmine de la electrónica hace que se pueda renovar ese material terapéutico con medios de intervención más precisos y transgresivos. El abordaje dejó de ser empírico y ahora se guía por cálculos científicos de predicciones sobre bases teóricas.

Además de la electrónica, existen otras herramientas modernas para entender el funcionamiento del cerebro. Entre los avances genéticos que permiten explorar posibilidades de intervención, la más usada en la actualidad se llama CRIPR-Cas9. Detrás existe una revolución tecnológica que ofrece la posibilidad de reemplazar un gen por otro o hasta corregir un gen alterado. (Pierre- Marie Lledo, 2017, p. 15)

En este contexto de revolución neurocientífica a la par de la revolución tecnológica, se decidió centrar la investigación. Teniendo en cuenta el desarrollo de dicha ciencia en los últimos veinte años, a su vez los trabajos con imágenes de los últimos años han ofrecido ideas bastante exactas de la topografía del cerebro. (Pierre- Marie Lledo, 2017, p. 15)

El término “neurociencia” fue desarrollado para abordar la aparición de un nuevo abordaje tecnológico y metodológico. De esta manera, la neurociencia y las ciencias cognitivas intercambian herramientas para poder comprender cuáles son los procesos que desarrollan nuestros pensamientos. A partir de ese momento, se realiza un abordaje más físico y biológico de las ciencias humanas que implica un avance para la humanidad ya que el estudio del cerebro penetra las facetas de la vida cotidiana.

Esta ciencia se encarga de estudiar el funcionamiento del sistema nervioso y cómo el comportamiento humano se rige mediante las interacciones de los distintos elementos del cerebro. La neurociencia en la actualidad está constituida por un conjunto de disciplinas provenientes de tres familias, según su nivel de organización. En primer lugar, se encuentra la neurociencia molecular y celular, que surge de la biología molecular, la neuroanatomía, la

histología y la neurofisiología. En segundo lugar, el estudio de la evolución y el desarrollo de las especies. Por último, las investigaciones cognitivas sobre los procesos mentales que le dan lugar a los comportamientos de los seres humanos.

Según Pierre Marie-Lledo, así fue como el cerebro fue ganando importancia en los estudios de otras disciplinas ya que se convirtió en la herramienta popular en los últimos veinte años. Tanto para la neuroeducación, como para la neurojusticia, la neuroeconomía, la neurogastronomía, el neuromarketing, se consideró que la imagen funcional es un medio seguro para comprender el comportamiento del consumidor y descifrar sus estrategias de consumo. Este autor es abordado en la investigación ya que en su libro “El cerebro en el siglo XXI”, incluye otro concepto que juega un papel esencial dentro de la neurociencia: las emociones. (Pierre- Marie Lledo, 2017, p. 19)

En 1872, Charles Darwin en su trabajo *“La expresión de las emociones en humanos y animales”* sostuvo que existen emociones básicas (tales como la tristeza, la alegría, la ira, la sorpresa, el asco y el miedo). ¿Qué es lo que las hace “básicas”? Que están presentes tanto en humanos y animales y se obtiene a partir de estas, una expresión común sin importar las diferentes especies. El psicólogo Paul Ekman, retomó las ideas de Darwin, desarrollando la idea de que estas emociones básicas existen en distintas culturas, incluyendo a aquellas que no reciben influencias culturales de Occidente. De esta manera, según Manes, las emociones mencionadas se asocian con expresiones faciales distintivas que son comunes sin importar que lo que las provoque pueda ser distinto en las diferentes sociedades o culturas. Asimismo, no se refería solamente a la igualdad en cuanto a las expresiones faciales según lugar geográfico, sino que también hacía referencia a que, por ejemplo, una persona ciega de nacimiento expresaría el asco o la alegría con una expresión facial común, aunque nunca haya podido ver las expresiones faciales en los demás. Por consiguiente, Ekman postuló que cada emoción básica debería estar asociada con un circuito cerebral particular mediante una investigación que se basaba en un amplio número de personas que expresaran facialmente algunas emociones. Así demostró que la expresión de la emoción resultaba un hecho transcultural y no aprendido. Estas emociones son básicas, innatas, universales e involuntarias y, tal como Darwin señaló, son una respuesta evolutiva de nuestra especie. (Facundo Manes, 2014, P. 54)

La empatía es una función que permite reconocer la experiencia emocional de los demás, y también sus intenciones. El conocimiento de esta también fue en aumento en los últimos veinte años.

Se comienza a tener presente la empatía desde el momento en el que uno es bebé, y esta se va desarrollando a la par. Un ejemplo de esto, es cuando uno es bebé y no es capaz de distinguir que el dolor de los demás es diferente al dolor propio. Recién a partir del año y medio, se empieza a comprender que las experiencias de los demás son diferentes a las experiencias de uno. Con ese desarrollo, uno puede ir dándose cuenta de las intenciones que tienen las personas según sus emociones. La empatía está presente en todos los animales sociales y, en su forma primitiva, se la ve funcionar como un acto reflejo de la percepción. El proceso de la empatía se lleva a cabo “desde afuera hacia adentro” ya que le permite vivir a uno la emoción de la persona que tiene al lado. Se lleva a cabo una imitación en el interior de uno con respecto a un estado emocional ajeno, que hasta eso mismo sucede con el teatro o el cine que uno se termina identificando con los personajes. (Facundo Manes, 2014, P. 67)

Las neuronas espejo consiguen recrear aquello que uno observa, siendo el fundamento de la empatía ya que le hacen sentir a uno la experiencia ajena. Estas fueron descubiertas por un equipo de neurofisiólogos en Italia, por casualidad en el mono macaco por el neurofisiólogo Giacomo Rizzolatti en 1992 ya que los investigadores observaron neuronas capaces de activarse con el fin de realizar una acción motora. Al principio se pensaba que estaban localizadas solamente en una región acotada de la corteza cerebral. Estas neuronas no solo se activan cuando se realiza una determinada acción, sino que también ocurre cuando vemos o escuchamos que una persona hace determinada acción. Más adelante se recopilaron evidencias que sugieren que existen as neuronas espejo en otras estructuras del cerebro como la amígdala. Estas se encienden tanto cuando uno exhibe determinada emoción, como cuando percibe la expresión de otra persona. (Marco Iacoboni, 2012, P. 56)

El otro eje primordial de esta investigación es el área de la narrativa audiovisual dado a que el cine es uno de los principales medios de comunicación masiva de los cuales nos enriquecemos cuando somos niños, elaborando inmediatamente una interpretación personal en base a la información otorgada a través de dicho medio. Como sostiene Luisa Cresta de Leguizamón en su libro *“El niño, la literatura y los medios de comunicación masivos”*, “el cine es, esencialmente, el medio de comunicación masivo que crea un vínculo entre el mundo representado y el espectador. Ese mundo representado [...] es ciertamente ‘real’ en la medida que el autor-director del filme ha partido de una visión particular de ‘su’ realidad, para

transformarla artísticamente y establecer así una interacción con el receptor”. A su vez, explica qué como todas las imágenes visuales, penetran más rápidamente y de manera más directa en la conciencia infantil. En este tipo de sociedad en la que estamos inmersos, nada escapa a la óptica aguda y perspicaz de la infancia, en la que se propone una interrelación entre disciplinas conectadas como lo son la imagen y el sonido. (Luisa Cresta de Leguizamon, 1984, P. 153)

Para analizar en la investigación se decidió tomar tres piezas audiovisuales de Disney, dado a que es una industria cultural y cinematográfica que posee un gran impacto a nivel mundial gracias a sus importantes contribuciones a la industria del entretenimiento durante el siglo XX. Sus películas están orientadas mayormente a un público infantil, lo cual no es un dato menor ya que, como explica Luisa Cresta de Leguizamon en su libro, es importante tener en cuenta que estos filmes provocan impresiones y dejan huellas en los niños por la vía técnica a la que son muy susceptibles.

¿Cinematografía empática o empatía cinematográfica?

Facundo Manes (neurólogo e investigador creador del instituto de Neurología Cognitiva -INECO- y el de Neurociencias de la Fundación Favaloro) define la empatía como “un amplio espectro de fenómenos, desde sentimientos de preocupación por los demás, hasta la capacidad de expresar emociones que coincidan con las experimentadas por otra persona e, incluso, la capacidad de inferir qué es lo que está pensando o sintiendo” (Facundo Manes, 2014, P. 99)

Existen dos modelos de estudio que permitieron identificar los mecanismos presentes dentro de los procesos neurofisiológicos de la empatía. Por un lado, los modelos de animales y de sujetos voluntarios y sanos. Por otro lado, pacientes que sufren de lesiones o disfunciones neuroquímicas asociadas a déficits socioemocionales. Investigaciones realizadas desde los ochenta, muestran que la empatía depende de la actividad de determinados circuitos cerebrales involucrados en la expresión de emociones. Por ende, para lograr la empatía se necesita de distintas “facultades mentales” como la de compartir y comprender emociones e intenciones ajenas. (Facundo Manes, 2014, P. 104)

Las investigaciones conducidas por Decety (profesor de psicología en la universidad de Chicago) y otros expertos, desarrollan que la empatía se basa en una coordinación de tres sistemas diferentes: el sistema nervioso central, el sistema nervioso periférico y el sistema endocrino. El primer sistema está compuesto por el córtex somatosensorial, la ínsula, el córtex cingulado, e córtex prefrontal ventromedial y la amígdala. Estos generan la expresión de las emociones y lo ponen a uno en relación con otro. En el sistema nervioso periférico, el sistema autónomo coordina la acción de los diferentes órganos. (Marco Iacoboni, 2012, P. 58)

Según Manes, este proceso interno tiene que ver con los circuitos cerebrales que llevan a cabo más de una función al mismo tiempo. Es así como la empatía tiene recursos en común con la “experimentación de las emociones en carne propia”. Uno de los recursos que entran a colación en este proceso de identificación, se lleva a cabo mediante un conjunto de neuronas llamadas “neuronas espejo”. Estas se “encienden” cuando uno ve que otro realiza

una acción, e instantáneamente le indican al cerebro que eso mismo podría hacerlo uno. Cuando uno observa una expresión facial, suele imitarla involuntariamente ya que ciertas regiones cerebrales se activan espontáneamente. La empatía puede “dejar de funcionar” en algunos casos como lo es el de los individuos con personalidad extrema (psicópatas, por ejemplo). En este caso se produce un funcionamiento distorsionado. Con la ayuda de las imágenes cerebrales se permitió establecer reacciones entre las regiones cerebrales y los déficits relacionales. De esta manera se permitió desarrollar un mapa mental de las áreas indispensables para la empatía, que muestra el predominio de las regiones subcorticales y temporales en la capacidad de compartir emociones de otro. Las regiones prefrontales son indispensables para comprender estas y a su vez interpretarlas. Entre todos estos circuitos se le da lugar a la red de neuronas espejo. (Facundo Manes, 2014, P. 117)

Según Daniel Perez Rosetti en su libro “*Emoción y sentimientos*”, la emoción es un proceso influenciado por nuestro pasado evolutivo y personal que desata un conjunto de cambios fisiológicos y comportamentales fundamentales para la supervivencia. Tal es así, que interviene en procesos cognitivos como la memoria y logra involucrar al comportamiento y a los cambios corporales internos y externos. La emoción no es un concepto único, sino que, comprende distintas áreas, por lo tanto, es un concepto multidimensional que incluye tres sistemas de respuesta unidos entre sí. El primero es la reacción física o fisiológica. El segundo, la reacción conductual o expresiva. El tercero, el componente subjetivo o cognitivo de la emoción.

Las emociones pueden ser positivas o de agrado, o negativas o de desagrado. Esto nos provocará una reacción de alejamiento o acercamiento respectivamente. Estas, sin importar su clasificación, cumplen tres funciones: una función de adaptación, una social y una motivacional. La función adaptativa es aquella que hace que nos acerquemos o alejemos de una circunstancia con la finalidad de preservarse, cuidarse para no sufrir. La función social hace que nos sea posible comportarnos en sintonía con nuestros pares de entorno promoviendo las relaciones interpersonales: condicionar nuestras acciones y entender a los demás, controlar conductas y comunicar afectos. Por último, la función motivacional es aquella fuerza que nos impulsa a la acción. (Daniel Perez Rosetti, 2018, P. 62)

Las emociones básicas son parte del funcionamiento de nuestro cerebro ya que existe un “programa neurológico” propio para cada emoción. A cada una de estas le corresponde un sentimiento ya que, como sostiene Daniel Lopez Rosetti, el sentimiento es la toma de

conciencia de la emoción que le da origen. Reparar en las expresiones de cada una de estas emociones básicas, permite tomar contacto y adentrarnos en las expresiones de quienes nos rodean. “Al comprender las expresiones faciales de nuestros semejantes aumentaremos nuestra capacidad de empatía”.

El **miedo** es la emoción básica mas antigua dado a que si nos remontamos a nuestros antepasados más antiguos en la evolución de la especie, ya sentían miedo. Funciona como mecanismo de defensa, de supervivencia. Es una emoción que se activa ante la percepción de un peligro o amenaza, desarrollando la función de mecanismo de prevención del daño ocasionado por una circunstancia en particular.

Existen dos tipos de miedo: por un lado, existe un miedo que responde a lo ancestral del desarrollo evolutivo, instintivo, sin procesamiento, sin pensamiento. Para explicarlo, Rosetti toma una anécdota de Darwin en la que se cuenta cómo en un zoológico de Londres frente a un serpentario, una serpiente se lanzó sobre él, golpeando el vidrio que los separaba. Aún sabiendo que tenía al cristal entre su cuerpo y las serpientes, este retrocedió y se cayó al suelo buscando protegerse del animal. Se puede decir entonces, que Darwin captó mediante la visión el movimiento del animal, percepción que se reforzó con la información sensitiva del sonido como consecuencia del choque entre el animal y el vidrio. La información fue desde los ojos y oídos a una región del cerebro que recibe el nombre de “tálamo”, donde se juntan las vías sensitivas que traen información del exterior. Del tálamo, la información se dirige a las amígdalas cerebrales a través de conexiones neuronales. Estas dispararon una reacción de miedo que se manifestó rápidamente con una orden de alejarse de la amenaza, que fue transmitida a los músculos de Darwin, que reaccionó alejándose. Esta es una respuesta automática del mecanismo del miedo.

Por otro lado, el otro tipo de miedo se desarrolló mediante la evolución de nuestra especie, agregándose a las estructuras cerebrales esenciales como el tálamo y las amígdalas, la corteza cerebral y su subproducto funcional, el pensamiento. Justamente en la corteza es en dónde el miedo puede pensarse, llevando el mecanismo unos segundos más que en la secuencia inconsciente.

Según Rosetti, la expresión facial del miedo puede distinguirse por las cejas elevadas, rectas, horizontales y tensas. Los párpados se retraen dejando expuestos los globos oculares, permitiendo ver con claridad lo blanco de los ojos. La boca permanece cerrada con los labios levemente orientados hacia las orejas y el mentón o barbilla próximo al cuello.

Esta emoción produce una activación física y orgánica. Como componente de la comunicación no verbal, la expresión facial tiene el fin de mostrar al entorno la presencia de

una amenaza. A su vez se busca el soporte social y promover una conducta de escape. Esta puede aumentar el tono de los músculos, producir taquicardia y elevación de la presión arterial. (Daniel Perez Rosetti, 2018, P. 68)

La **ira** es una emoción intensa y pasional que, desde una mirada evolutiva, descarga energía psíquica y física con la finalidad de ataque y defensa. La expresión facial de la ira incluye según Rosetti, el descenso del extremo interno de las cejas y el aumento de la tensión en los párpados. Los ojos se vuelven amenazantes con una mirada brillante y focalizada. Los labios se afinan y aprietan entre sí, haciéndose menos visibles. El rostro se enrojece a diferencia de lo que ocurre cuando uno siente miedo, dado a la circulación sanguínea en la piel.

La finalidad dentro de la comunicación no verbal es la transmisión al entorno de una circunstancia que afecta los intereses individuales del grupo social de pertenencia. En cuanto a las manifestaciones físicas, incluye taquicardia, elevación de presión arterial y aumento de frecuencia respiratoria. Tiene como función la defensa y es una señal de alarma para quienes nos rodean. El tiempo entre el hecho que genera la ira y la reacción es muy breve y a su vez, dicha reacción tiene en la mayoría de los casos una respuesta de alta intensidad dado a que la emoción de ira quedó programada para reaccionar en cuanto aparecía la agresión y con toda la intensidad posible. No obstante, el lóbulo frontal ha agregado capacidades cognitivas que nos proponen dimensionar las respuestas de ira. (Daniel Perez Rosetti, 2018, P. 70)

La **alegría** es una emoción positiva por excelencia. Se trata de una manifestación del ánimo que se expresa ante toda circunstancia que el sujeto evalúe como favorable para sus deseos o intereses, sea al alcanzar un objetivo, al notar la desaparición de un malestar, al presenciar un acontecimiento anhelado, etc. Entre estas se encuentra la alegría vicaria, que se refiere a la que surge por los logros de una persona que uno aprecia. También existe la alegría por desgracia ajena, en alemán llamada Schadenfreude, que significa alegría por el daño ajeno. La expresión de alegría señala una buena predisposición y fomenta las relaciones interpersonales y la confianza.

Físicamente, la manifestación de la sonrisa incluye la contracción del músculo cigomático mayor, que eleva las comisuras de la boca de una manera simétrica y permite la observación de los dientes y hasta a veces de las encías. A su vez, se forman las comisuras

externas de los ojos. La interacción simultánea de ambos grupos de músculos contrae las mejillas y los párpados inferiores. (Daniel Perez Rosetti, 2018, P. 77)

La **tristeza** es una emoción negativa, evidenciada por un decaimiento asociado a una experiencia de pena, congoja, pesar, desconsuelo.

El rostro de una persona triste muestra elevación de la parte interna de las cejas y descenso del extremo externo de estas. Se puede observar también una reducción de la apertura de los ojos, descenso de las comisuras labiales, leve inclinación de la cabeza hacia adelante y mirada hacia abajo.

La manifestación corporal se basa en un posible aumento de la frecuencia cardíaca y presión arterial, disminución de la frecuencia respiratoria, el apetito y la tensión o el tono muscular. En cuanto a la comunicación no verbal, mediante la tristeza se busca el apoyo del entorno social, reforzar los vínculos afectivos, generar un impacto social favorable y de contención, inspirar empatía. (Daniel Perez Rosetti, 2018, P. 79)

El **asco** es una emoción que expresa rechazo. Desde el punto de vista evolutivo, está fundamentado con el fin de evitar todo alimento deteriorado o putrefacto que pudiera dañar nuestra salud. A su vez, tiene que ver con el hecho de mantener un entorno físico higiénico y saludable. Es probable que todo lo que provoque un estímulo aversivo a los sentidos sea dañino y por eso el asco dispara una conducta emocional de conservación de la especie. A diferencia de otras emociones, el asco comienza a manifestarse recién a partir del tercer o cuarto año de vida.

En cuanto a las manifestaciones físicas, durante la emoción de asco, el labio superior se eleva como intentando tapar los orificios nasales para protegernos de un olor desagradable. La nariz se muestra arrugada, las cejas tienden a bajar y las mejillas a subir.

La expresión facial de asco implica socialmente la desaprobación o el rechazo. Por lo tanto, se homologa la sensación que una persona o situación nos produce en similitud con una sustancia putrefacta. (Daniel Perez Rosetti, 2018, P. 80)

Según Federico Fros Campelo en su libro "*Somos lo que sentimos*, gracias a investigaciones de neurociencias, la psicología cognitiva (la que estudia cómo conocemos al mundo) y la psicología evolutiva (la que se dedica a explicar cómo funciona nuestra psiquis como consecuencia de la evolución), sabemos que somos una combinación entre herencia y aprendizaje. De esta forma, las funciones emocionales no se aprenden, sino que nuestro

cerebro se adiestra a cómo activarlas y con qué intensidad. Estas son: la búsqueda de novedad, la búsqueda de certidumbre, la búsqueda de aprobación, el dolor, la empatía, la búsqueda de autosuficiencia, la comparación y la replicación.

De esta forma, Campelo en su libro “*Mapas emocionales*” define a las funciones emocionales como “procesos cerebrales que les asigna valor y sentido a las circunstancias” y amplía cada una de ellas. (Federico Fros Campelo, 2014, P. 17)

Casetti y Di Chio desarrollan que dentro de la narrativa audiovisual existen tres niveles de la representación, de los cuales nos centraremos en dos: el nivel de los contenidos y el nivel de la modalidad, dejando de lado el nivel de los nexos. Dentro de la puesta en escena o nivel de los contenidos, se buscará encontrar informantes, indicios, temas, motivos y arquetipos que aporten al análisis. Dentro de la puesta en cuadro o nivel de la modalidad, cómo se presentan los personajes, mediante factores como la iluminación, la posición de cámara y los tipos de planos.

Según Gabriela Augustowsky en “La creación audiovisual en la infancia”, la *estructura* es un principio que ordena, coordina y unifica todos los elementos que intervienen en la narración: imágenes visuales, banda sonora, hechos, situaciones, acciones y desarrollos. Existe denteo de la estructura, la idea base, que es aquella que se ira desarrollando a través de las escenas, secuencias, actos, organizandose y ordenandose en una sucesión, produciendo sentidos y significados. Se puede decir entonces, que la estructura cuenta con dos funciones principales: coordinar y expresar. Para producir sentidos, se aplican tres procedimientos: continuidad, contraste y analogía.

En las etapas de una narración, la estructura busca crear y sostener fluidez y claridad narrativa según la idea base. Algunas estructuras básicas del relato se pueden bislumbrar según el tipo de ordenamiento de los hechos en la historia. Estas pueden ser: lineales (el orden de la narración reproduce el orden cronológico de los hechos), de flashback (el relato comienza en un momento avanzado de la historia que se interrumpe para contar hechos anteriores, hasta llegar a unirse con el tramo inicial interrumpido), de flashforward (el relato comienza en un momento avanzado de la historia en el que se interrumpe para contar hechos posteriores, hasta llegar a unirse con el tramo inicial interrumpido), de contrapunto (la narración desarrolla dos o más historias que se van intercalando y finalmente concluyen en un a única trama.

Para comprender el concepto de **escena** es necesario tener en cuenta que un proyecto audiovisual puede darse en diferentes escenarios y momentos en el tiempo; por eso la escena está marcada por un mismo espacio y tiempo. Cuando estos se modifican, quiere decir que se trata de una escena diferente. Está formada por distintos planos.

El **plano** es la unidad más pequeña de un rodaje, que consiste en la grabación de una acción de un modo determinado: encuadro, enfoque o posición.

La **secuencia** se compone por varias escenas que le dan forma a una temática o acción y finaliza cuando se logra el propósito que se busca transmitir.

Para Ramón Carmona, un film está compuesto por signos, fórmulas y diversos procedimientos regidos por una serie de reglas sintácticas que implican una semántica. Desde el punto de vista de la semiótica, podemos entenderlo como un lenguaje y analizarlo a través de tres bloques: **las materias de la expresión o significantes, su manifestación con una tipología de signos y, la forma de la articulación de acuerdo con una serie de códigos operantes en el discurso filmico.**

El primer bloque, *las materias de expresión*, hace referencia al tejido en que se recortan los significantes. Cada lenguaje posee una materia de expresión o una combinación específica, como en el caso del cine, ya que su expresión es heterogénea porque, como explica Carmona retomando a Metz, se combinan cinco materias diversas. Dos de estas se encasillan dentro de la imagen. Las primeras son las imágenes fotográficas móviles, múltiples y organizadas en series continuas. Las segundas son las notaciones gráficas (intertítulos, carteles intercalados entre planos durante el desarrollo visual, títulos de créditos en fondos neutros) o se superponen a la imagen (subtítulos o gráficos en el interior de la imagen). Las otras tres materias se encasillan dentro del sonido. La tercera es el sonido fónico, la cuarta el sonido musical y la quinta y última el sonido analógico. “Las materias de expresión permiten que un film se relaxione con otros territorios, de los que toma elementos para articularlos en forma de objeto diferente.”

El segundo bloque, *los signos*, se puede definir como “la relación establecida entre los significantes y su referente”. Según Peirce pueden ser de tres tipos: índices, iconos y símbolos. Los índices dan cuenta de la existencia del un objeto con el que mantienen relación, sin describir la naturaleza de dicho objeto. Los íconos reproducen la forma del

objeto del que son signo, implicando sus cualidades. Los símbolos no dicen nada de la ni de la existencia ni de las cualidades del objeto, sino que lo designan mediante su inclusión en un sistema regido por determinadas reglas.

El tercer bloque, *los códigos*, están divididos en cuatro grandes grupos: tecnológicos, visuales, sonoros y sintácticos o de montaje.

El primer grupo de códigos, se refiere al film como objeto *tecnológico*. El film supone el uso de un soporte físico, un medio de reproducción y un lugar con características visuales y acústicas para proyectarse.

El segundo grupo de códigos son los *visuales* y tienen que ver con dos bloques: la **iconicidad** y el **carácter fotográfico**, de los cuales se hará énfasis en el segundo.

La **iconicidad** se subdivide de acuerdo a su funcionalidad en cuatro grupos. El primero es el de reconocimiento icónico, que pretende reconocer las figuras sobre la pantalla y saber lo que representan. El segundo es el de transcripción icónica, en donde se busca reproducir las características del objeto y establecer un punto de referencia para el reconocimiento. El tercero es el de composición y fundamentalmente actúa en relación a la colocación de las figuras en el encuadre o su relevancia respecto a otras. El cuarto y último es el iconográfico, en el cual se regula la constitución de imágenes con significado estable y genérico, tanto en el nivel de los personajes como en el del espacio.

El carácter *fotográfico* incluye tres bloques: **la perspectiva, la planificación y la iluminación**. Estos tienen un papel central en la configuración del objeto fílmico.

La *perspectiva* hace que el film consiga distribuir la espacialidad de manera similar a la manera “real” de ver el mundo.

La *planificación* tiene dos puntos de vista diferenciados: el primero se refiere a la delimitación de los bordes y el formato de la imagen fílmica y el segundo, a la forma y escala de los planos, la inclinación de la cámara y la angulación.

El primero indica los márgenes del encuadre y puede ser tanto refiriéndose al formato como a la función representativa del encuadre. El formato implica disponer de una superficie diferente para distribuir los elementos y una diferente disponibilidad del espacio y de la cantidad de objetos incluibles en este. Desde el punto de vista representativo, marcar los

límites en el encuadre significa separarlo del contexto ya establecido por los otros encuadres en el interior de un mismo plano o de planos en el interior de la secuencia. Es decir, elegir un fragmento de espacio.

El segundo se refiere a la tipología del plano, la angulación y la inclinación de la cámara. A diferencia del grupo anterior, no nos estamos refiriendo a la delimitación del espacio sino a cómo mirarlo.

Analizando el plano en términos de **tamaño** podemos clasificarlo como plano general (el que incluye una figura humana en su totalidad dentro del encuadre), plano medio largo (la figura ocupa el encuadre desde la cintura hacia arriba), plano medio (el encuadre incluye una vista cercana de un personaje, concentrándose en una parte de su cuerpo), primerísimo primer plano (el encuadre es centrado en una cercanía mayor que en el caso anterior) y plano detalle (ofrece una vista cercana de un objeto).

En términos de **movimiento** de cámara, existe el movimiento de cámara en cuanto tal, que es desplazada horizontalmente (sobre unos raíles fijos o a mano [travelling] o sobre un soporte con ruedas [dolly] o verticalmente [grúa]), o al movimiento de la cámara fija sobre su eje vertical (panorámica horizontal) o sobre su eje horizontal (panorámica vertical). Cuando en este último solo se muestran nítidamente la imagen inicial y la imagen final, se denomina barrido.

En términos de **angulación** e inclinación de cámara, existen tres categorías: normal (sitúa la cámara a la altura de los ojos), picado (observa la materia filmada desde arriba) y contrapicado (observa la materia filmada desde abajo).

Los códigos de la **iluminación** son los que organizan los diferentes usos de la luz en la composición de un encuadre. La luz puede hacer visibles los elementos o servir para subrayar un elemento. En el primer caso, se cumple un papel neutro. En el segundo caso, la luz cumple un papel de contenido simbólico ya que servirá para definir un ambiente o situación, la importancia de un personaje o la determinación de un punto de vista.

Adentrándonos al grupo de los códigos **sonoros**, se puede decir que estos son tres, según se ocupen de las modalidades de introducción del sonido en el film: **voz, ruidos y música**. El sonido en términos generales se clasifica según su origen y localización en función de la imagen, dividiéndose en sonido diegético y sonido no diegético. El primero implica que la fuente del sonido está relacionada con elementos presentes en lo representado. Este puede ser en campo y fuera de campo, dependiendo de si su fuente de emisión está o no

presente en el interior del encuadre, e interior o exterior según provenga del interior del personaje (lo que escucha o su imaginación) o si se puede compartir con otros personajes. El segundo caso, el sonido no diegetico, implica que la fuente no tiene relación con los elementos de lo representado. El sonido diegetico interior es considerado *sonido ou*” y los otros sonidos no diegeticos son considerados como *sonidos over*. De esta forma, se habla de sonido *in* o *en campo* (asociado a la visión de la fuente sonora), el sonido *off* o *fuera de campo* (origen no presente en el encuadre), sonido *out* (fuente puede estar o no presente en el campo, pero acompaña al desarrollo de las imágenes en el encuadre) y sonido *over* (desde una fuente invisible situada fuera de la diegesis).

La **voz humana** adquirió un lugar muy importante en el componente sonoro del film, junto con el sonido musical. La voz *in* es aquella que interviene en la imagen, que parece salir de la boca del personaje presente en el encuadre, sea tomado con sonido directo o añadido luego mediante una sincronización. La voz *out* es la que interrumpe en la imagen, por ejemplo, la de un entrevistador que no esta presente en el encuadre. El término voz *through* se refiere a alguien presente en la imagen, pero “al margen del espectáculo de la boca” (Serge Daney, 1997) y se ejemplifica con un encuadre con una persona hablando de espaldas a la cámara. Por último, la voz *over* se refiere a esa voz que se instala en paralelo a las imágenes sin relación con ellas.

Los ruidos cumplen una función parecida a la de las voces ya que pueden ser *in*, *off*, *out*, *through* y *over*. Los ruidos *over* son los ajenos a la diegesis o los efectos especiales. En otros casos, los ruidos no están para informar, pero sí para crear un estímulo provocando una forma de percepción de las imágenes en el espectador.

En cuanto a la **música**, su función suele ser secundaria con respecto a las voces, pero puede ser utilizada para subrayar el caracter de las imágenes, de contrapunto o para ocupar el lugar de una voz ausente sea por imposibilidad técnica o decisión discursiva.

Los códigos sintácticos del **montaje** se refieren al proceso de reunión u composición de los elementos para construir el film. Según Carmona, “se trata de un principio organizativo que rige la estructuración interna de los elementos filmicos visuales y/o sonoros”. Sin embargo, el análisis del corpus se enfoca en la puesta en escena y en cuadro.

En su libro “Morfología del cuento” Propp, estudió las coincidencias de los relatos mediante una morfología del cuento maravilloso y considera al cuento como una sucesión invariable de 31 funciones que establecen relaciones lógicas y estéticas entre sí para configurar la intriga narrativa:

- 1) Alejamiento
- 2) Prohibición
- 3) Trasgresión
- 4) Interrogatorio
- 5) Información
- 6) Engaño
- 7) Complicidad
- 8) Fechoría
- 9) Mediación
- 10) Principio de la acción contraria
- 11) Partida
- 12) Primera función del donante
- 13) Reacción del héroe
- 14) Recepción del objeto mágico
- 15) Desplazamiento
- 16) Combate
- 17) Marca
- 18) Victoria
- 19) Reparación
- 20) La vuelta
- 21) Persecución
- 22) Socorro
- 23) Llegada del incógnito
- 24) Pretensiones engañosas
- 25) Tarea difícil
- 26) Tarea cumplida
- 27) Reconocimiento
- 28) Descubrimiento
- 29) Transfiguración
- 30) Castigo
- 31) Matrimonio

No todas las funciones deben aparecer necesariamente. Algunas pueden repetirse y otras omitirse. Sin embargo, la aparición de algunas de estas funciones nos permite

reflexionar acerca de las emociones que se generan mediante estas situaciones que hacen tanto hincapié en los cuentos maravillosos audiovisuales.

Según Gerard Genette, el discurso subjetivo es aquel en donde se indica la presencia de un yo. Este “yo” no se define como la persona que pronuncia el discurso en el tiempo del modo discursivo (el presente), sino que se define como el momento en que se pronuncia el discurso. La objetividad del relato, se define por la ausencia de la referencia del narrador. También sostiene que todo texto se construye como un mosaico de citas: referencia a la fuente, es decir, todo texto es absorción y transformación de otro texto creado anteriormente. Asimismo, deviene en textos subsiguientes. Cada composición a analizar en el presente trabajo se encuentra plagado de un sinfín de obras localizables en los mismos alterando su sentido. La hipertextualidad, refiere a toda relación que une un texto actual, también llamado hipertexto, con un texto anterior o hipotexto. En este caso, el paso de un sistema de toma de conciencia semiótica de un texto a otro constituye la generación de sentido. Dicha construcción intensifica el elemento del juego en el texto; su carácter lúdico: su sentido paródico, irónico, e incluso teatralizado.

¿Cómo?

El presente trabajo se basa en una investigación que buscará ahondar mediante en el terreno de la narrativa audiovisual y de la neurociencia, cómo se genera la empatía en la audiencia mediante las películas de Disney previamente mencionadas. La investigación se basará primordialmente en un estudio bibliográfico, para luego implementar los respectivos conceptos. A su vez, luego del estudio del corpus, se recolectarán datos a partir de la búsqueda de diferentes patrones, con el fin de identificar si existe un incremento de la generación de empatía de manera sincrónica, es decir, con el creciente conocimiento en el área de la neurociencia.

En primera instancia, se realizará un análisis de las tres películas por separado. Primero de la *Bella y la Bestia*, luego de *Lilo y Stich* y por último de *Enredados*, comenzando desde la más antigua con el propósito de vislumbrar los cambios entre ellas. Se analizará en cada caso un breve argumento o sinopsis y una presentación inicial de los personajes.

Se tomará el concepto de las funciones de Propp en los cuentos maravillosos, y se observará cuáles se pueden encontrar dentro de cada historia, haciendo un recorte para cada función. En las funciones seleccionadas, se desarrollará un análisis teniendo en cuenta los recursos audiovisuales que presenta Carmona en su libro “Cómo se comenta un texto fílmico”.

Para analizar las emociones básicas mediante las expresiones faciales y corporales como sugiere Daniel López Rosetti, se seleccionará una imagen de cada función y se describirá la forma en la que los personajes de los diferentes films se muestran físicamente ante alguna de estas cinco emociones.

Se realizará un análisis comparativo de las funciones emocionales que menciona Federico Fros Campelo en su libro “Mapas emocionales” para observar qué funciones se desarrollan en el corpus.

Finalmente, se buscarán conclusiones específicas de las películas para luego englobarlas en una conclusión general.

Comparación

La Bella y la Bestia

La Bella y la Bestia es una película animada que pertenece al género animación y comedia infantil, lanzada en el año 1991, producida por Walt Disney Feature Animation y dirigida por Trousdale y Krik Wise. Se cuenta la historia de un príncipe francés egoísta, ambicioso y cruel que vivía en un ostentoso castillo. Una nochebuena, una mendiga anciana con aspecto andrajoso tocó su puerta pidiéndole refugio contra el frío a cambio de una rosa. El príncipe la echó del castillo y esta le advirtió que no se dejara llevar por las apariencias puesto que la verdadera belleza está en el interior. El príncipe volvió a negarse y, para su sorpresa, la mendiga se convirtió en una hermosa hechicera, castigándolo porque en su corazón no había amor y, convirtiéndolo a él en una enorme bestia y a los sirvientes del castillo en objetos domésticos. Le entregó la rosa encantada que empezaría a marchitarse cuando cumpliera los veintiún años y, cuando se desprendiera su último pétalo, estaría condenado a ser una bestia para siempre. La única forma mediante la cuál el hechizo podría romperse, era aprendiendo a amar a una doncella y consiguiendo que ella lo ame antes de que caiga el último pétalo de la rosa. Avergonzado de su aspecto, se encerró en su castillo con su flor, sus sirvientes y un espejo mágico como único recurso para observar el exterior.

Bella es una joven soñadora, inteligente, amable y apasionada por los libros, lo que hace que todos en el pueblo la consideren una chica extraña. Vive en un pueblo francés junto a su padre que un día es invitado a una feria de ciencias para exponer su nuevo invento, y es perseguido por una manada de lobos de la cual consigue escapar, metiéndose en el escalofriante castillo de la bestia, quien lo descubre y lo encierra en un calabozo por haber entrado sin su permiso. Al darse cuenta de que el caballo de su padre regresó solo, la Bella comienza a buscarlo hasta llegar al castillo. La joven se encuentra con la bestia y le propone un tomar el lugar de su anciano y enfermo padre, convirtiéndose en su eterna prisionera.

En esta película se cuenta con la presencia de dos protagonistas: la Bella y la Bestia. Los personajes secundarios se dividen entre los que viven en el pueblo y los que habitan el castillo. En el pueblo se encuentra Gastón LeGume (engreído héroe del pueblo y pretendiente de la Bella), LeFou (amigo de Gastón), Maurice (padre de la bella) y los habitantes de la aldea. En el castillo se encuentran Lumière, Din Don, la señora Potts y su hijo Chip, el Armario, las Trillizas Cazaderas y Monsieur D'Arque.

Retomando la teoría de Carmona, se puede observar que el film se compone por el bloque de los significantes, de los signos y de los códigos. Estos son los que permiten el análisis desde el punto de vista semiótico a partir de los diversos procedimientos, reglas y fórmulas que se constituyen para la conformación de un material audiovisual.

Refiriéndonos al de los significantes, se puede ver que en esta película se combinan las cinco materias diversas que componen al lenguaje cinematográfico: las imágenes fotográficas, las notaciones gráficas, el sonido fónico, el sonido musical y el sonido analógico; las cuales se van a encasillar, para facilitar la comprensión del análisis, en el grupo de la imagen y el grupo del sonido.

En cuanto al primero, al tratarse de una película de animación, está compuesta por imágenes animadas organizadas en series continuas que constituyen a las escenas. Al finalizar la primera escena se puede observar el uso de la única notación gráfica utilizada como recurso para señalar el final de la introducción, que consiste en un cartel negro con el título de el film superpuesto, intercalado entre planos durante el desarrollo visual.

Con relación al segundo grupo, en *La Bella y la Bestia*, se utiliza el sonido musical y el analógico. Estos serán explicados más adelante en el bloque de los códigos, pero es primordial destacar que el sonido fónico no se incluye ya que al ser una película de animación, todos los sonidos son grabados analógicamente y más adelante superpuestos a la imagen.

El bloque de los signos implica la relación entre los significantes, los significados y su referente. *La Bella y la Bestia* abunda de signos, tanto de índices como de íconos y de símbolos.

Dentro del bloque de los códigos, convergen cuatro grupos: tecnológicos, visuales, sonoros y sintácticos.

El grupo de los códigos tecnológicos determina que el film supone el uso de determinado soporte físico, medio de reproducción y lugar con determinadas características tanto visuales como sonoras donde proyectarse. El lanzamiento de la película fue en veintisiete años atrás, cuando estas salían a la venta en formato de cinta de video que podía reproducirse mediante videocaseteras. Al tratarse de un material exitoso que tuvo repercusión a partir de los años por su reproducción durante generaciones a pesar de las nuevas tecnologías emergentes que hacían que la animación de esta fuese dejando en evidencia su antigüedad, fue lanzada en nuevos formatos con el objetivo de adaptarse a las nuevas formas de reproducción de la audiencia. Tal es así, que en 2010 se lanzó la versión Diamante, con

ediciones Blu-Ray y DVD, para que la audiencia actual disfrute de la remasterización de la imagen y Sonido Digital 5.1.

Dentro de los códigos visuales se comprende el grupo de la fotografía, que se divide en perspectiva, planificación e iluminación.

La perspectiva implica la forma en la que el film distribuya la espacialidad de un modo similar a la manera real de percibir el mundo. La planificación indica la delimitación del espacio y cómo representarlo mediante tamaños de plano, movimientos y angulación de cámara. Tanto la perspectiva como la planificación, serán analizados a continuación mediante las funciones de los cuentos maravillosos de Propp hayadas en la película.

La iluminación se lleva a cabo mediante un sistema de digitalización, tinta, pintura y composición que permitió darle al film una amplia gama de colores en tonos suaves y efectos de línea de color para los personajes llamado CAPS (Computer Animation Production System), desarrollado de Disney para Pixar. Además, permitió la combinación de arte dibujado a mano e imágenes generadas por computadora. En la película se comprenden escenas que cuentan con la iluminación como recurso en el que cumplen un papel tanto neutro como simbólico. Es decir, que hay escenas en las cuales la luz se utiliza para hacer visibles los elementos y en otras para subrayar un elemento, dándole importancia a los personajes iluminados.

El último grupo dentro de los códigos es el sonoro, en el cuál se encuentra el sonido diegético, que se refiere a los sonidos que están relacionados con los elementos presentes dentro de la representación y que se encuentran en el desarrollo de todo el film. La única marca de sonido no diegético que se encuentra en la película, se lleva a cabo en la introducción en sonido over, es decir, que la fuente es invisible y está situada fuera de la diegesis mediante la voz de un narrador que articula la siguiente frase:

“Érase una vez en una tierra lejana, un joven príncipe vivía en un hermoso castillo. Aunque tenía todo lo que pudiese desear, el príncipe era malvado, egoísta, poco amable.

Una noche de frío invierno, una veija mendiga llegó al castillo y le ofreció una sola rosa a cambio de refugio contra el cruel frío. Repugnado por su aspecto andrajoso, el príncipe se burló del obsequio y echó a la anciana a la calle. Ella le advirtió que no se dejara engañar por las apariencias porque la belleza estaba en el interior. Cuando la volvió a rechazar, la fealdad de la anciana desapareció y reveló a una hermosa hechicera. El príncipe intentó disculparse pero ya era tarde porque ella había visto que en su corazón no había amor. Como castigo, lo convirtió en una espantosa bestia y encantó el castillo con un poderoso hechizo y a todos los que moraban ahí. Avergonzado de su monstruoso aspecto, la bestia se escondió

denteo de su castillo, siendo un espejo mágico su único contacto con el mundo. La rosa que ella le había ofrecido era en realidad una rosa encantada que duraría hasta los veintún años del príncipe. Si llegaba a amar a una doncella y ella lo ama también, antes de que cayera el último pétalo, se rompería el hechizo. Sino, quedaría encantado y sería una bestia por toda la eternidad. Al pasar los años, él cayó en la desesperación y perdió toda esperanza porque ¿quién podría algún día amar a una bestia?”

En el film se encuentra la voz humana mediante el recurso de voz in, es decir, aquella que interviene en la imagen y parece salir de la boca del personaje presente en el encuadre aunque sea añadido mediante una superposición de sonido e imagen.

Los ruidos se encuentran mediante sonidos como el cantar de los pájaros, el viento, los ruidos.

La música se encuentra mediante la banda sonora como sonido de fondo mientras los personajes hablan y a su vez, los personajes cantan.

En cuanto a las funciones recurrentes de Propp, se pueden encontrar las siguientes partiendo de un orden cronológico: *Castigo, Transfiguración, Tarea difícil, Partida, Persecución, Combate y Tarea realizada.*

El *Castigo* en la película lo obtiene el personaje principal masculino en la primera escena. Se muestra cómo por su vanidad, egocentrismo y maldad, una hechicera lo pone a prueba y descubre que no tiene amor en su corazón, castigándolo cambiando su apariencia.

La secuencia está compuesta por diecisiete tomas. La primera es un plano general con angulación normal de un hermoso y colorido bosque en el que, de fondo, se puede apreciar un enorme castillo. La cámara se va acercando hacia este mediante un zoom in. La segunda toma es un plano detalle de una parte del castillo en el que se observa un ventanal al que la cámara se acerca mediante un zoom in. La tercera toma es un plano eneto del ventanal con la cámara ubicada de frente y haciendo un acercamiento hasta que se puede observar que se trata de un vitral en donde se representa la figura de un príncipe en un castillo.

En la siguiente toma, empieza a narrarse la historia mediante dibujos de vitrales, comenzando con una representación del castillo con una anciana en la puerta, en el cual se realiza un plano entero con zoom in. La quinta toma es un plano entero del príncipe y la mendiga. La sexta es un plano entero de la mendiga con aspecto andrajoso. La séptima, un plano detalle de la mano de la anciana sosteniendo la rosa. La octava es un plano entero del príncipe y la anciana, en el cual este le señala con el dedo para que se fuera. La octava toma es la misma imagen que la sexta. La novena toma es un plano entero de la anciana golpeando nuevamente la puerta. La décima toma es la misma imagen que la sexta y la octava toma pero con una menor duración, para darle lugar a la décima primera toma, que es un plano entero de la hermosa hechicera en donde también se encuentra el príncipe de rodillas ante ella. La décima segunda toma es un plano entero de ambos, en la cual él sigue arrodillado y la hechicera lo toca con su varita. La siguiente toma es un plano detalle de las manos del príncipe y la décima cuarta es un plano detalle de las manos de una bestia. La décima quinta toma es un plano general del castillo que, de un lado se rodea por una aldea soledada y del otro, por un pantano oscuro.

Con la décima sexta toma finaliza la narración mediante vitrales y se puede observar un plano detalle de un cuadro del príncipe en, en el cual intervienen las manos de la bestia y lo arañan. En la misma toma se realiza un desplazamiento de cámara para enfocarse a la Bestia mediante un plano entero. Luego se hace un acercamiento a la mesa en donde se apoya el

espejo mágico y la Rosa encantada. Mediante una transición en la cual la pantalla se vuelve rosa, se cambia de toma y se enfoca a la rosa desde afuera del castillo, produciéndose un alejamiento de cámara o zoom out que permite ver la ventana, luego la terraza, el castillo en su totalidad y por último el bosque tenebroso en el cual se situaba.

La *Transfiguración* es realizada por la hechizera ya que convierte al príncipe en una enorme Bestia. La función forma parte de la secuencia seleccionada para el *Castigo*, es decir, que la transformación del príncipe en Bestia se desarrolla mediante la toma número trece y catorce de esa selección, en donde se realiza una toma con un plano detalle de las manos del príncipe, y en la siguiente toma se realiza un plano detalle de las manos de una Bestia.

La *Tarea difícil* también se encuentra dentro de la selección de tomas del *Castigo*, ya que la última toma de esa función es la que tienen en común. Se trata de un plano detalle de la flor que se va alejando mediante un zoom out, permitiendo observar el ventanal, la terraza, el castillo y el bosque oscuro, mientras que el narrador articula la siguiente frase: “Si llegaba a amar a una doncella y ella lo amara también, antes de que cayera el último pétalo, se rompería el hechizo. Sino, quedaría encantado y sería una Bestia por toda la eternidad”.

La *Partida* de la Bella se desenvuelve mediante su preocupación al ver que el caballo de su padre vuelve asustado y solo, cuando se suponía que llevaría a Maurice a una feria de ciencias.

La secuencia está compuesta por siete tomas. La primera es un plano general del campo en el que la Bella se encontraba cantando, hasta que por el exterior derecho del cuadro ingresa el caballo Philip corriendo. La segunda toma es un plano medio de Bella con el atardecer de fondo, que cuando lo ve cambia su cara. La tercera es un plano general en el cual se puede ver a Bella de espaldas con el caballo detrás. La cuarta toma es un plano medio de la joven, sujetando al caballo del hocico para intentar tranquilizarlo, con la cámara al costado captando el perfil de ambos. Al final de la toma, la cámara se acerca repentinamente cuando esta toma al caballo y lo acerca a su rostro, preguntándole preocupada qué paso. La siguiente toma es un plano general en el cual se ve nuevamente al caballo de frente y a la joven de espaldas. Esta se dirige hacia el lomo del animal, le quita la carga y le pide que la lleve con él. La sexta toma indica un cambio de escena dado a que se establece un cambio de espacio físico, mediante un plano general en contrapicado del castillo visto a través de una puerta enorme y cerrada, ubicada al centro de un muro. En esta toma, el caballo cargando a la joven,

ingresa al cuadro por el extremo inferior izquierdo y se acerca a la puerta. La séptima toma es un plano medio de Bella y el caballo con cara de susto.

La *Persecución* de la Bestia se lleva a cabo por los habitantes de la aldea liderados por Gastón. Cuando a Bella le golpean la puerta para llevarse a su padre a un manicomio por creer que existía un monstruo enorme peludo con colmillos, se le ocurre mostrar que su padre no mentía a través de la imagen de la Bestia en el espejo mágico. Sin embargo, en su intento por convencerlos de que era una buena criatura, Gastón cae en la cuenta de que siente afecto por él y decide manipular a los ciudadanos para asesinarlo.

Se compone por ocho tomas. La primera es un plano medio de Bella y Gastón con los ciudadanos de fondo en la cual la cámara se ubica al costado, enfocándolos de perfil. La segunda toma es un plano medio largo de los niños, Gastón y Bella con angulación contrapicada. La tercera toma es un plano entero de los niños en picado. En el medio se puede observar la sombra de la cabeza de Gastón, lo que indica que los niños al mirar hacia arriba, lo están mirando a él. La cuarta toma es un plano medio corto de Gastón estirando la mano y luego haciendo un gesto de captura mientras dice que la Bestia vendrá en la noche y se llevará a sus hijos. La quinta toma es un plano medio largo de Bella de perfil observando a Gastón con asombro, haciéndole un gesto con la mano para que pare de hablar. La sexta toma es un plano entero de ambos con los ciudadanos de fondo a los que se los ve oscuros con antorchas encendidas y herramientas para cazar. La séptima es un plano medio contrapicado de Gastón diciendo que hay que matar a la Bestia. La octava toma es un plano medio de los ciudadanos con asintiendo con cuchillos en la mano.

El *Combate* entre la Bestia y Gastón comienza una vez que los habitantes del pueblo abandonan el castillo. Gastón se esconde y se dirige sigilosamente al cuarto de la Bestia, en el cual yacía sin fuerzas dado a que Bella lo había abandonado.

Se compone por cuarenta y cuatro tomas y comienza con un plano medio largo contrapicado de Gastón, apuntando a la Bestia con el arco y la flecha. La segunda toma es un plano medio de la Bestia sentada, que lo mira desganado. La tercera toma es un plano medio corto de Gastón preparándose para lanzar la flecha. La cuarta toma es un primer plano de la Bestia que, si bien lo ve, no se mueve sino que vuelve a girar la cabeza y mirar hacia la ventana. La sexta toma es un plano medio corto de Gastón disparando y la cámara sigue el movimiento de la flecha hasta que esta se clava en el lomo de la víctima, que se levanta del dolor. La séptima es un plano entero de la Bestia retorciéndose hasta que Gastón ingresa en el cuadro y lo empuja hacia la ventana. La octava toma es un plano entero desde afuera del

castillo en el cual se puede ver cómo Gastón lo empuja y hace que atraviese la ventana, rompiendo el vidrio y cayendo al suelo. La siguiente toma es un plano medio largo de Gastón riendo enfocado a través del vidrio roto, que a continuación atraviesa. La décima toma es un plano entero de ambos en el cuál la Bestia está tirada bajo la lluvia y Gastón la pateo, haciendo que se caiga de la terraza. La décima primera toma es un plano general en el cuál se hace un seguimiento de la caída de la Bestia. La décima segunda es un plano entero contrapicado de Gastón observando la caída sujetado a la baranda de la terraza. Luego salta el también. La siguiente toma es un plano entero de ambos en la cuál se ve que la bestia está tirada al borde de una cornisa. La décima cuarta es un plano general de esa parte del castillo en contrapicado en el cuál se puede dimensionar la altura de la cornisa en la que rueda la Bestia. La décima quinta es un plano medio de Gastón en contrapicado con la tormenta de fondo. La décima sexta es un plano medio corto de la Bestia. La siguiente toma es un plano entero en el cuál Gastón se aleja para arrancar una estructura del castillo. La décima séptima, un plano medio de Gastón con la gárgola en brazos acercándose a la Bestia con la intención de golpearla y derribarla de una vez por todas. La décima octava es un plano entero de la Bestia acostada con los ojos cerrados, resignada, hasta que se escucha la voz de Bella y abre los ojos. La llegada de la Bella determina un cambio de actitud en ambos hombres. La toma número diecinueve es un plano entero picado de la Bella arriba de un caballo con su padre al lado suyo en el cuál la cámara hace un zoom in.. La vigésima toma es un plano entero de la Bestia levantando la cabeza para mirarla. La toma número veintino es un plano entero de la Bella en el caballo mirándolo con preocupación y gritándole a Gastón que se detenga. La toma número veintidos es un plano general contrapicado en el cuál se ve cómo Gastón está a punto de tirarlo. La veintitres es un plano medio de Gastón pegándole con la gárgola hasta que aparece en el cuadro la mano de la Bestia, que la sujeta y la cámara sigue el movimiento hasta que se enfocan ambos en un plano medio. La veinticuatro es un plano medio corto de Gastón con cara de asustado. La veinticinco un plano entero de la Bella en su caballo con su padre, en el cuál le pide a Philip que corra. El siguiente plano es entero del caballo picado ingresando al castillo con la cámara ubicada del otro lado de la puerta. La toma número veintisiete es un plano medio de ambos forcejeando. La veintiocho es un plano general del castillo en el cual se ven pequeños ambos cuerpos. La veintinueve es un plano entero de ambos en el cuál siguen forcejeando hasta que Gastón se patina por el techo y se lo enfoca con angulación picada. La toma treinta es un plano entero de la Bestia saltando sobre él. La siguiente toma es un plano general de la Bella en picado subiendo por la escalera principal del castillo. En la treinta y uno, se enfoca a Gastón mediante un plano entero sacándole la

cabeza a una gárgola pensando que era la su enemigo. La treinta y dos es un plano principal en el cuál dice: “¿Por qué no sales y peleas? ¿Estás enamorado Bestia?”. La siguiente toma es un plano entero de Gastón caminando y diciendo: “¿Cómo creíste que te querría a tí teniendo a alguien como yo?” y en la sombra se ve la figura de la Bestia, furiosa. La toma treinta y cuatro es un plano entero Gastón en el cual la Bestia se asoma por atrás. La treinta y cinco es un primer plano de Gastón. La treinta y seis es un plano medio de ambos peleando en donde la cámara los sigue. La treinta y ocho es un plano medio de Gastón en contrapicado diciéndo que Bella es suya. La siguiente es un plano detalle de los ojos de la Bestia en los que se observa la expresión de ira. La cuarenta es un plano entero en el cuál la Bestia lleva a Gastón a un presipicio tomándolo del cuello. La cuarenta y uno es un plano medio de Gastón sujetado del cuello por una enorme mano peluda pidiendo por favor que no lo suelte. La cuarenta y dos es un plano general del castillo en el cual se puede observar s Gastón colgando en lo alto. La carenta y tres es un plano principal de la Bestia en la cual se encuentra enojada, pero el ceño fruncido se afloja dado a que las palabras que acababa de escuchar le hicieron acordar a sus súplicas cuando la hechizera lo convirtió. La cuarenta y cuatro es un plano entero de ambos en el cuál la Bestia se lo lleva del presipicio. En la siguiente, mediante un plano entero de la Bestia, le dice que se largue y lo suelta.

La *Tarea realizada* se desarrolla después de que Gastón vuelva y le clave un cuchillo a la Bestia. Este yace en el suelo con la Bella hasta su muerte.

Se conforma por diez tomas. La primera es un plano entero de la Bestia y Bella en el suelo de la terraza en donde ella le pide que no la abandone. La segunda es un plano medio corto de la joven llorando y confesándole que lo ama mientras lo sujeta de la camisa. La tercera toma es un plano detalle de la Rosa perdiendo su último pétalo, en la cuál la cámara descende hasta enfocar a Lumière, Din Don y la Señora Potts en un plano entero. La siguiente toma es un plano entero de la Bestia y Bella acostados en la que comienzan a descender destellos de colores del cielo y la Bestia comienza a elevarse. La quinta toma es un primer plano de Bella sorprendida. La sexta es un plano de Lumière, Din Don y la Señora Potts observándolo impresionados mientras la cámara se acerca a ellos. La séptima toma es un plano entero de la Bestia y Bella en el cuál la Bestia comienza a girar en el aire. La octava toma es un plano detalle de la garra convirtiéndose en una mano. La novena es un primer plano de la joven observando con atención. La décima es un plano detalle de la pata de la Bestia transformándose en un pie, para que luego la cámara lo enfoque en un plano medio y se rompa el hechizo por completo.

Según Daniel Perez Rosetti sostiene que reparar en las expresiones de cada una de las emociones básicas permite tomar contacto y adentrarnos en las expresiones de quienes nos rodean y que al comprender las expresiones faciales de nuestros semejanes aumentaremos nuestra capacidad de empatía. En cuanto a estas emociones, pueden ser positivas o negativas, lo que determinará una reacción de acercamiento o de alejamiento dependiendo de cada una. A su vez, cumplen con una función adaptativa, social y una motivacional.

Para analizarlas se describirá cómo se expresan las emociones básicas, tomando una imagen en representación a una secuencia de movimientos, dentro de cada función analizada anteriormente.

Castigo

El *Castigo* lo lleva a cabo la hechicera cuando, convertida en una mendiga andrajosa, golpea la puerta del príncipe con el fin de pedirle que la refugie del frío. Este la mira con cara de asco y rechazo.



La imagen seleccionada es la ..toma del *Castigo*, en la cuál el príncipe mantiene una expresión de **asco** que se puede identificar mediante sus expresiones físicas y faciales. En cuanto a las físicas, este se encuentra con la espalda erguida y el pie derecho abierto, lo que indica que tiene un aire de superioridad. A su vez, con su mano izquierda hace un gesto que transmite rechazo. En cuanto a la expresión facial, tiene los párpados superiores relajados y la mirada se dirige directamente hacia la mendiga. El pliegue de la nariz se encuentra agrandado, como si estuviese abriendo más de lo normal las fosas nasales y, por último, la boca cerrada con el labio superior elevado.

La función adaptativa del asco se desarrolla en este caso mediante el alejamiento de la mendiga puesto que le generaba rechazo y prefería mantenerla lejos. La social se encuentra distorsionada ya que el príncipe era tan egoísta y cruel que era incapaz de ponerse en el lugar de la pobre anciana que buscaba protegerse del frío a cambio de una flor. La función motivacional se cumple ya que el asco lo impulsó luego a decirle a la mujer que se retire de su castillo.

Partida

La *Partida* de la Bella se desenvuelve en el momento que ve llegar al caballo Philip asustado y sin su padre. Instantáneamente supo que algo había sucedido y le pidió a este que la acompañe a donde estaba su padre. Así fue cómo llegaron al castillo de la Bestia.



En la imagen seleccionada se puede observar la expresión de **miedo** tanto de Bella como de Philip. La primera se puede observar físicamente mediante la fuerza con la que toma la soga del caballo. En cuanto a la expresión facial, se puede observar la elevación de las cejas, en especial del extremo interno. A su vez, los ojos se agrandan, dejando ver con claridad la esclerótica y la boca permanece abierta con la comisura de los labios orientada hacia abajo.

El caballo mantiene las orejas paradas, las cejas se encuentran elevadas con el extremo interno orientado hacia arriba, los ojos se agrandan dejando apreciar su parte blanca y generando un pliegue debajo de los estos. Las fosas nasales se expanden y la boca se abre con las comisuras hacia abajo.

La función adaptativa del miedo funciona como mecanismo de defensa ante una situación temerosa. La social se cumple dado a que en la imagen se puede observar que ambos se encuentran en la misma sintonía. La motivacional se lleva a ya que el miedo lleva a la acción de irrumpir en el castillo muy cautelosamente en el caso de Bella, y de escapar en el caso del caballo Philip.

Persecución

La *Persecución* se desarrolla gracias al deseo de Gastón de asesinar a la Bestia una vez que comprende que su amada Bella está encariñada con él. Para conseguir el apoyo de los ciudadanos de la aldea, comienza a asustarlos diciéndoles que la Bestia vendría en busca de sus hijos.



La imagen seleccionada es la toma .. de la *Persecución*, en la que se puede analizar la expresión de **miedo**. Los tres niños que se encuentran a la izquierda del cuadro y la mujer tienen en común la elevación de las cejas, lo que tiene como consecuencia la tensión en el párpado de arriba y que se abran exageradamente los ojos, generándose un pliegue por debajo. A su vez, tienen la pupila pequeña, la boca abierta con las comisuras hacia abajo y el mentón próximo al cuello. El niño a la derecha del cuadro también comparte estas cualidades, pero tiene las manos dentro de su boca como indicador de ansiedad.

La función adaptativa es desarrollada con el fin de supervivencia o preservación. Al oír que la Bestia podía llevárselos sienten miedo como forma de alejarse. La social se desarrolla debido a que todos los niños y madres sienten lo mismo al escuchar las palabras de Gastón. La motivacional se lleva a cabo dado a que, a partir del miedo de sus hijos y esposas, los hombres van a perseguir a la Bestia.

Combate

El *Combate* se lleva a cabo cuando Gastón ingresa al castillo, entra a la habitación de la Bestia al ver que se encuentra debilitado anímicamente lo ataca, comenzando una larga pelea bajo la lluvia.



La imagen seleccionada es la .. toma de la selección, en donde se puede observar la **ira** de la Bestia mediante sus expresiones faciales. Primero, sus orejas se encuentran tiradas hacia atrás. Sus enormes cejas contraídas le tapan gran parte de los ojos. Se puede notar que la pupila está mas pequeña y que los ojos tienen un pequeño punto blanco. Debajo de los ojos se encuentra el pliegue. A su vez, la nariz se contrae, formando una arruga entre la parte inferior de la misma y los ojos. Y por último, los labios se tensan de manera tal que se afinan, formando pliegues al costado de la boca y mostrando los dientes, sobretodo los colmillos inferiores.

La función adaptativa de la ira se desarrolla como método de defensa para sobrevivir. Es decir, que la Bestia se enoja y su instinto es luchar para defenderse. En cuando a la función social, tanto él como su adversario, si bien pelean por razones o intereses diferentes, ambos se mantienen en la misma sintonía. La motivacional se desarrolla dado a que la ira lo lleva a la acción de decirle a Gastón que se fuera.

Tarea realizada

La *Tarea realizada* se desarrolla una vez que la Bestia es herida. Bella lo salva, evitando que cayera al precipicio y este se acuesta en el suelo de la terraza, en donde muere.



La imagen utilizada es la .. toma de la selección mediante la cual se puede ver la expresión de **tristeza** de los tres personajes.

Lumière se mantiene encorvado, con las velas al extremo de los brazos juntas. El fuego de su cabeza está encendido, sus cejas se elevan en el extremo interno, generando dos arrugas por encima de los ojos. Estos se encuentran más cerrados, con un pliegue por debajo. Su boca se orienta hacia abajo. La Señora Potts orienta su cuerpo hacia adelante. Sus cejas se elevan y el extremo interno aún más. Su mirada se dirige hacia abajo, dejando escapar una lágrima. Debajo de su ojo derecho se genera un pliegue y su comisura de su boca cerrada se orienta hacia abajo.

Din Don alza sus hombros. Le dirige la mirada a la señora Potts, elevando las cejas con el extremo interior aún más elevado. Sus ojos se encuentran más cerrados, con el párpado superior relajado y el exterior tensionado generando el pliegue. Al tener las comisuras de la boca hacia abajo, también se arma una arruga a ambos lados de los labios.

La función adaptativa de la tristeza en este caso se desarrolla mediante el aprendizaje de lo que le sucedió a su amigo. La función social se cumple dado a que los tres sienten lo mismo al ver cómo la Bestia abandona su vida. La motivacional se desarrolla ya que la

tristeza los impulsa a abrazarse y contenerse entre ellos hasta que se sorprenden cuando descubren que su jefe revive.

Lilo y Stich

Lilo y Stich es una película animada que pertenece al género animación y comedia infantil, lanzada en el año 2002, producida por Walt Disney Feature Animation y realizada por Walt Disney Pictures y Buena Vista Distribution. Se cuenta la historia de un experimento llamado 626, creado por el científico extraterrestre Jumba Jookiba, quien fue juzgado por la Comunidad Intergaláctica por haberle dado vida a un experimento ilegal ya que su función era destruir lo que tocara. El experimento 626 es condenado al exilio del planeta Turo pero logra huir en una nave, estrellándose con el Planeta Tierra, más precisamente en Hawái. Aquí conoce a la familia Pelekai formada por Lilo y su hermana mayor Nani, quienes viven solas después de la muerte de sus padres en un accidente de auto. Estas adoptan al experimento 626, que había sido llevado a una perrera y en donde finje ser un perro para esconderse, nombrándolo Stich. Mientras el agente Pleakley y Jumba son enviados a la tierra para rescatar al experimento, el trabajador social Cobra Bubbles amenaza a Nani con llevar a Lilo a un orfanato si no logra poner en orden su hogar, conseguir un nuevo empleo y hacer que la nueva adquisición familiar, Stich, se convierta en un buen ciudadano.

En esta película se cuenta con la presencia de dos protagonistas: Lilo, una niña solitaria que vive en Hawái con su hermana tras la muerte de sus padres, y Stich, un experimento genético que escapó de un planeta alienígena y aterrizó en la Tierra por casualidad con el objetivo de no ser capturado. A los personajes secundarios se los puede dividir según su lugar de origen. Por un lado, están los personajes que habitan la Tierra: Nani, Cobra Bubbles, Mirtle y David. Por otro lado, los habitantes del planeta Turo: Jumba, el teniente Pleakley, Gantu y la Gran Concejal.

Según la imagen como significativa, al tratarse de una película de animación, está compuesta por imágenes animadas organizadas en series continuas. A su vez se incluyen ciertas imágenes de personas reales, tales como la foto de Elvis Presley y la película que Stich observa en la televisión en la que más adelante se inspira para representar San Francisco en la habitación de Lilo. Las dos notaciones gráficas utilizadas se llevan a cabo como recurso para indicar el espacio físico en la escena en la que capturan al experimento 616, y como indicador del final de la introducción en la escena de Lilo nadando. En ambos casos, el texto se superpone a la imagen.

Con relación al sonido, en Lilo y Stich, se utiliza el sonido musical y el analógico ya que los sonidos son grabados analógicamente superpuestos a la imagen.

La película se lanzó en el 2002 en formato de DVD y hoy en día podemos encontrarla en formato Blu-Ray, además de digitalmente en plataformas como Netflix dentro de la clasificación de películas para niños.

Tanto la perspectiva como la planificación, serán analizados a continuación mediante las funciones de los cuentos maravillosos de Propp hayadas en la película.

La iluminación en esta película se llevó a cabo mediante una técnica innovadora que le dio un sello característico. El equipo artístico experimentó con la acuarela en tonos pasteles como manera de romper con la moda de la animación digital al mezclarse con una estética clásica.

En cuanto al sonido, se puede decir que en la película solamente se encuentra el sonido diegético, que se refiere a los sonidos que están relacionados con los elementos presentes dentro de la representación ya que no se encuentran marcas de sonido no diegético.

En el film se encuentra la voz humana mediante el recurso de voz in que interviene en la imagen y parece salir de la boca del personaje presente en el encuadre aunque sea añadido mediante una superposición de sonido e imagen.

Los ruidos se encuentran mediante sonidos como la turbina de la nave, la explosión, los ladridos de los perros.

La música cumple un rol fundamental en la película dado que la mayoría de las canciones dentro de la banda sonora son de Elvis Presley, ya que Lilo era fan. Entre estas se encuentran "Heartbroke hotel", "Stuck on you", "Blue Hawaii", "Suspicious mind", "Devil in disguise", "Hound dog" y "Burning love".

En cuanto a las funciones recurrentes de los cuentos maravillosos que menciona Propp, podemos encontrar las siguientes: *alejamiento, engaño, partida, desenmascaramiento, tarea difícil, persecución, tarea cumplida, victoria y vuelta*.

Para comenzar, se pueden detectar dos tipos de *alejamientos*. Esta función implica una ruptura mediante la cual un miembro de la familia o de un grupo se aleja y desde ese momento se toman diferentes caminos. Por un lado, el alejamiento forzado al que es sometido el experimento 626 por la Comunidad Intergaláctica con el objetivo de castigar a Jumba por poner en riesgo el bienestar y la seguridad de los habitantes del Planeta Turo al haber creado un experimento con vida con el único propósito de destruir todo lo que toque. Así es como Jumba es condenado a prisión por ser un “científico loco”, y 626 al exilio.

Esta función se puede vislumbrar en la película mediante una secuencia seleccionada compuesta por siete tomas. En la primera toma de la secuencia, se realiza un plano medio del capitán Gantu con angulación normal. Este dice enojado: “Arresten a ese científico tonto”. En la segunda, se observa a Jumba y Stich en un plano general ya que la idea es que no solo se vean ellos sino también su contexto y cómo ambos son encerrados en cápsulas separadas y cómo luego la de Jumba es extraída hacia desaparecer del encuadre. La angulación de la cámara es un picado ya que observa a ambos personajes desde arriba y esto produce un efecto de inferioridad.

La tercera toma es un plano medio de la Gran Concejal con la angulación normal, es decir, con la cámara situada a la altura de los ojos. La cuarta, muestra a Stich lamiendo el vidrio de su cápsula con un primer plano con angulación normal mediante el cual se puede apreciar los detalles del extraterrestre tales como los dientes, la lengua y las manos mientras se escucha la voz de la Gran Concejal “Y esta abominación es el triste producto de una mente torcida.” La quinta, es un plano entero en donde se puede observar a la Gran Concejal y al Capitán Gantu. En esta se ve las proporciones de los cuerpos ya que ella se ve entera y al Capitán solamente se le ve el cuerpo ya que la cabeza queda afuera del encuadre. Luego en misma la toma, ella desaparece y se pierde en una sombra mientras que al Capitán se le enfocan los brazos dejándole ver los músculos y las fuertes manos.

En la siguiente toma se realiza un cambio del escenario y para ubicar al espectador se utilizan las palabras “Prison Transport Durgon” como título que según Carmona es llamada notación gráfica superpuesta a la imagen. La transición se da con un alejamiento de la figura de Stich, que es trasladado por dos extraterrestres a una plataforma y termina con un plano general con angulación normal. El cambio de escenario y de situación determina el comienzo de una nueva escena.

El *engaño* se puede encontrar ni bien los personajes principales se encuentran ya que en la perrera, el experimento 626 observa una foto en el cual un perro está abrazando a una nena y se da cuenta de que para poder estar a salvo debía adaptarse a ese lugar desconocido y encontrar la forma de pasar desapercibido. Es así como esconde las antenas y un par de brazos para hacerse pasar por una mascota doméstica para que Lilo lo adopte. Por lo tanto, la mayor parte de la película, Stich esconde sus cualidades de extraterrestre para hacerle creer a Lilo que es un perro y que se queda con ella porque le pertenece, cuando en realidad lo hace para mantenerse a salvo de Jumba y Pleakley.

En cuanto a la planificación, el *engaño* se puede observar mediante una secuencia de diez tomas. La primera toma es un plano general con angulación contra picada, en donde Lilo se puede ver entrando a la perrera sorprendiéndose por darse cuenta de que las jaulas están vacías. Detrás de ella se encuentra un cartel que dice “Adopt today” con una foto de una nena abrazando a su mascota. La segunda toma muestra un plano general de Stich con angulación normal en el cuál se golpea la cabeza contra la pared fastidiado hasta que escucha la voz de Lilo. En la tercera toma ella se encuentra más cerca que antes, es decir, que su imagen se fue agrandando, y luego se realiza un barrido hacia arriba mientras pregunta si hay algún animal, para mostrar cómo todos los perros están trepados a la parte superior de las puertas enrejadas ya que le temen al extraterrestre. En la cuarta, se puede ver a Stich desplazándose desde el costado izquierdo del cuadro, hasta quedar de espaldas mirando a Lilo pasar por el pasillo de la perrera mediante un plano general con una angulación en contrapicado. En la siguiente toma se mantiene la angulación pero la cámara cambia de lugar, entonces podemos ver a Stich de frente para explorar su expresión mientras huele y observa el cartel. Se realiza un barrido hacia el cartel de “Adopt today” y en la siguiente toma se vuelve al plano general contrapicado desde adentro de la celda, pero en esta toma Stich está de frente a la cámara con el fin de que se observe cómo se transforma y esconde sus antenas y dos de sus brazos para poder hacerse pasar por un perro. En la séptima toma, se observa un plano general contrapicado en donde Stich aparece desde el costado izquierdo del cuadro caminando en cuatro patas y Lilo gira para mirarlo. La toma siguiente es un plano medio de Stich sonriendo en el cual la saluda y la abraza. La novena toma implica un cambio de escena ya que transcurre en la recepción del refugio en donde mediante un plano medio con angulación normal se puede observar cómo habla Nani con la empleada, quien le dice: “Todos los perros son adoptables”. En la misma toma, aparece en el centro del cuadro Lilo acompañada de Stich caminando en cuatro patas. La décima toma es un plano medio largo de Nani y la empleada en el refugio en donde esta observa al extraterrestre y dice asustada: “excepto ese”.

Luego de que Nani despidiera a Lilo porque sabe que el trabajador social se la llevaría al otro día a un orfanato, Stich observa la fotografía que Lilo conserva abajo de la almohada y que con anterioridad le había advertido que no tocara. Stich la observa y Lilo le explica que así eran antes de que los padres fallecieran. “¿Qué les pasó a los tuyos? Te oigo llorar en la noche. ¿Sueñas mucho con ellos? Sé que por eso destruyes cosas y me empujas. Nuestra familia es chiquita y no tenemos muchos juguetes, pero si quieres puedes ser parte de ella. Serías nuestro bebé y te enseñaríamos a ser bueno. Ohana significa familia, y tu familia nunca te abandona. Pero si quieres puedes irte. Siempre te recordaré. Siempre recuerdo a los que se van”. Mientras Lilo articula esas palabras, Stich recoge el libro del Patito Feo y se retira por la ventana y se desarrolla la *partida*.

La secuencia que se tomó para analizar la *partida* se compone de catorce tomas. La primera es un plano detalle de la mano de Stich corriendo la almohada, dejando ver la fotografía desde su punto de vista, es decir, con cámara subjetiva. La segunda toma es un plano entero de Stich en donde se ve que está agarrado de la almohada mirando la foto con tristeza. Cuando la mira a Lilo, se pasa a la toma siguiente en donde el plano es un plano entero de Stich en donde la cabeza de Lilo se asoma por encima de la cama. La cuarta toma es otro plano entero de Stich en contrapicado pero con la cabeza de Lilo de espaldas en el medio, como si la cámara estuviese situada detrás de ella. La quinta toma es un plano entero de Stich de espalda con Lilo de frente hasta que se da vuelta y muestra su expresión de angustia y confusión. En la sexta toma se rompe el esquema del plano entero con los personajes hablando mirándose entre ellos, lo que generaba que uno de los dos le de la espalda a la cámara al enfocar las expresiones de frente y no de perfil en donde ambos pudiesen verse, para dar lugar a un plano medio corto de Lilo para remarcar su expresión cuando dice “Se que por eso destruyes cosas y me empujas”. La séptima toma es un plano entero en el cuál se muestra cómo Stich baja de la cama y Lilo se sube. Este pareciera mirar directamente a la cámara y luego corre la manta para meterse en su cucha. En la octava toma ambos personajes se encuentran encuadrados por un plano entero en picado sin mirarse entre ellos. En la novena toma, mientras Lilo habla, solo se enfoca a Stich mediante un plano general mirando la cuna agarrándose de las manos y luego agarrando el libro del Patito Feo que estaba dentro. En décima toma se repite el encuadre de ambos con un plano entero con angulación en picado sin mirarse entre ellos, pero esta vez, Stich se retira del cuadro hacia la izquierda hasta quedar solo Lilo, que dice “ohana significa familia”. El siguiente es un plano general en picado de Stich en la habitación de Lilo en el cual mira a la cámara, como si se tratara de una cámara subjetiva, mientras ella dice “y tu familia nunca te abandona”. En la

misma toma, Stich se da media vuelta dirigiéndose hacia la ventana abierta y escucha que Lilo le dice “Pero si quieres puedes irte”. A continuación se utiliza un plano medio con angulación normal en donde se ve de cerca cómo Stich sale por la ventana mientras Lilo dice “Siempre te recordaré”. La siguiente toma es un plano general con angulación normal de Lilo en su cama girando para agarrar la foto de su familia. Por último, se repite el plano general en contrapicado, haciendo que la perspectiva deje ver a Lilo en su cama guardando la foto nuevamente debajo de la almohada mientras dice “Siempre recuerdo a los que se van” y, atrás de ella, la cucha de Stich vacía.

La muerte de los padres de Nani y Lilo también puede ser considerada como un tipo de *alejamiento* ya que se genera una ruptura en la familia que genera un punto de partida para Lilo y Nani. Este episodio es explicado en el momento que Stich encuentra la foto familiar que ella guarda debajo de la almohada. “Así eramos antes. Se fueron en el auto y estaba lloviendo. ¿Qué les pasó a los tuyos?”.

Jumba y Pleakley irrumpen en la casa de Nani y Lilo como último recurso para capturar al experimento y destruyen la casa tras la explosión de un arma intergaláctica. Stich le entrega a Lilo la foto de su familia rota, a lo que Lilo le contesta “Acabaste con todo”. El extraterrestre decide mostrarse en su forma original como muestra de honestidad y se lleva a cabo el primer *desenmascaramiento*. “Eres uno de ellos. Alejate Stich”.

El segmento tomado se compone por cuatro tomas. La primera es un plano general en el cual permite al espectador situarse dentro del contexto y espacio físico. Ambos están entre árboles, Stich se encuentra de espaldas a la cámara y Lilo de frente. En la siguiente, Lilo dice “Acabaste con todo” y se enfoca a Stich en un plano medio largo picado en el cual se permite ver su expresión y la totalidad de su cuerpo, ya que en la misma toma, vuelve a su forma original ya que decide mostrarle a Lilo cómo es en realidad. La tercera toma es un plano medio de Lilo en donde se puede apreciar su cara de confusión y molestia. El fondo de la imagen se encuentra borroso para darle mayor énfasis a la reacción de Lilo. Por último, la cuarta toma se desarrolla mediante un plano entero de Stich en el cual Lilo, que se encuentra de espaldas, se acerca a él y lo empuja. Rápidamente la siguiente toma es un plano medio largo de ambos mirándose de perfil. En la misma toma, cuando Lilo comienza a alejarse, se escucha un sonido y ambos giran hacia adentro y miran hacia atrás. En ese momento, el fondo que estaba borroso, se vuelve nítido, dejándolos borrosos a ellos, permitiendo observar

con claridad cómo el Capitán Gantu desde atrás de los árboles los apuntaba con el arma intergaláctica.

Dado a que Jumba y Pleakley no pudieron cumplir con su misión de capturar al experimento 626, fueron exiliados y despedidos, dejándole su función principal de captura a el Capitán Gantu. Este, que había estado recibiendo ordenes de la Gran Concejal, tras días de esperar respuestas de los dos extraterrestres enviados, sin paciencia captura a Stich y a su amiga y los encierra en un compartimento vidriado de la nave, en el cuál Nani la ve y se desespera. Stich logra escapar utilizando sus cualidades de extraterrestre y Nani lo enfrenta, produciéndose el segundo *desenmascaramiento*.

La secuencia seleccionada está compuesta por cinco tomas y comienza con un plano general en el cual se encuentra Stich en su forma de extraterrestre caminando dolorido por el impacto de haber caído de la nave y se va dirigiendo hacia el lado izquierdo del cuadro hasta que es golpeado por una rama y sale dirigido hacia su derecha, quedando fuera de campo. La segunda toma incluye un plano general en donde se ve a Nani con la rama en la mano y a Stich tirado en el suelo boca abajo. El tercer plano es un plano medio con angulación normal en el cuál se observa a Nani mirándolo con una expresión de furia. La cuarta toma es un plano general en contrapicado en donde se ve a Stich de espaldas en el suelo. A continuación se da vuelta y comienza a hacer un gesto con los cuatro brazos con el objetivo de tranquilizarla. La quinta toma es un plano general corto con angulación normal, con Nani de frente y Stich de espalda que es golpeado nuevamente con la rama y desplazado del cuadro.

Tras el enfrentamiento de Nani, Stich decide ir en busca de su amiga con ayuda de Jumba y Pleakley, quienes deciden que es una buena idea ayudarlos y desafiar a los extraterrestres de la Unión Galáctica. Se llevan a cabo la *tarea difícil*, que es encontrar y luego salvar a Lilo, y a continuación también la *persecución* por parte del Capitán Gantu ya que este observa que lo persigue una nave más grande que la suya en la cual se encuentra el experimento 626 que creía tener en el compartimento trasero de la nave junto a Lilo. Finalmente Stich rompe el vidrio y logra rescatarla, realizando la función de *tarea cumplida*.

La función de *tarea difícil* se desarrolla mediante diecisiete tomas. La primera es un plano general en el cual se encuentran Stich, Nani, Pleakley y Jumba arriba de una moto. A continuación, se desarrolla una transición entre la primera y la segunda toma mediante un barrido, lo que indica un cambio de escena y está indicando que las tomas no tienen una continuidad temporal inmediata sino que entre ambas ocurren más acciones que no se muestran. Por consiguiente, en la primera toma se puede ver a los cuatro personajes arriba de una moto y en la segunda un plano detalle de las manos de Jumba corriendo unas plantas para mostrar la nave espacial que había escondido. La tercera toma es un plano general con angulación en picado en donde se ve cómo observan la nave. La siguiente toma es un plano entero de Stich con angulación normal que permite ver la emoción de este al verla. La quinta toma es un plano medio largo de Stich y Jumba de espaldas apreciando la nave roja, que se encuentra detrás de ellos. En la misma toma Jumba se da vuelta, sacando una llave del bolsillo y diciéndole a Stich “No se viene en trineo hasta acá”. El conjunto de estas cinco tomas, transmiten la idea de los personajes de rescatar a Lilo utilizando la nave espacial en la que Jumba y Pleakley viajaron al planeta Tierra.

La toma siguiente determina un cambio de escena ya que se sitúa en otro espacio físico y se muestra la situación de Lilo. Es un plano general en contrapicado en el cual se ve el desplazamiento de la nave gris que se aleja y cada vez se ve más pequeña. En el compartimento trasero de la nave se encuentra Lilo, que proporcionalmente se la ve muy pequeña en comparación con la nave en su totalidad. La siguiente toma es un plano medio largo con Lilo de espaldas observando el cielo con las manos en el vidrio. La octava toma permite observar la misma situación de frente mediante un plano entero en contrapicado de Lilo apoyándose en el vidrio asustada, luego agarra la fotografía rota de su familia y la abraza. La novena toma es un plano medio de Lilo mirándola, tapándose los ojos y llorando. La décima toma es un plano general de la nave en el cielo enfocada desde adelante, desde el costado y desde atrás con la cámara fija indicando el movimiento de la nave. En el último posicionamiento de la nave, se puede ver cómo desde las nubes comienza a aparecer la punta del ala de la nave roja. La siguiente toma, es el mismo plano de la novena en donde se ve a Lilo llorando, pero esta vez se refleja en el vidrio cómo aparece el ala de la nave. La décima segunda, es un plano general de la nave de Gantu, y atrás se puede ver la aparición de la otra nave que, si bien esta comienza a mostrarse desde la décima toma, con cada una se puede observar cómo aparece cada vez más, enfatizando en su altura y la proporción con la otra nave. La décima tercera también es un plano medio de Lilo con los brazos en la cara en donde se refleja el ala en el vidrio del compartimento en el que ella se encuentra. Primero

observa sacandose un brazo de la cara y luego levanta la cabeza por completo, asombrada. La décima cuarta, es un plano general en el cual se observa cómo se estabiliza la nave más grande detrás de la nave de Gantu. La décima quinta es un plano medio de Lilo de espaldas aferrándose al vidrio observando la nave. La siguiente es un plano de Stich saludando en donde solamente se le ve la cabeza detrás de la ventana y está indicando que es el lugar al que Lilo estaba dirigiendo la mirada. La décima séptima es un plano entero de Lilo secándose las lágrimas y saludando a Stich.

La *persecución* inicia inmediatamente a continuación de las diecisiete tomas de la *Tarea difícil* y la selección para esta función está compuesta por once tomas. La primera es un plano general en el que se encuentran ambas naves, una detrás de la otra, y se ve cómo la de Jumba y Pleakley acelera y se ubica al extremo izquierdo del cuadro, es decir, en el costado derecho de la nave de Gantu. La segunda toma es un plano medio del capitán Gantu sentado en su nave mientras que por el vidrio se puede observar cómo aparece la nave roja. Este se comunicaba con la Gran Concejal mediante una radio de la nave “Quería darle la noticia de que nuestra abominación es-” y es interrumpido por la melodía de la bocina de la nave que tenía al lado. La tercera toma es un plano de la nave en picado en la que se puede ver a Stich del otro lado de la ventanilla haciéndole burla al capitán. La siguiente toma es un plano medio de Gantu en el cual se puede observar su cara de sorpresa. La quinta toma es un plano general de ambas naves enfocadas desde adelante, en la cual la nave roja ubica una de sus alas debajo de la nave de Gantu, para luego levantarla y hacer que salga disparada. La sexta toma es un plano medio corto del capitán en picado en donde este se golpea la cabeza contra el vidrio y finaliza la conversación con la Gran General diciendo “Le digo después”. La séptima toma es un plano general en donde se puede observar un cielo con nubes de color rosa que son perforadas por ambas naves que las atraviesan. Primero pasa la nave roja y a continuación la gris disparando láseres. La siguiente toma es un plano medio del capitán en contrapicado y enfocado desde el lado izquierdo del cuadro, enojado y preguntando “¿Cómo saliste de ahí?”. La novena toma es un plano general de ambas naves volando entre las nubes; la nave gris disparando y la roja esquivando los láseres. La décima toma es un plano entero de Nani, Stich y Jumba en picado dentro de la nave, lo que da la sensación de que están dirigiendo la nave hacia abajo. La décima primera toma es un plano general de las dos naves enfocadas desde atrás, en donde se puede ver que la nave roja está descendiendo con el fin de evitar los disparos de láser, mientras que la gris la persigue.

La función de *Tarea cumplida* se lleva a cabo con el rescate de Lilo, y para eso se puede tomar la secuencia compuesta por tomas. La primera es un plano entero de Stich y Lilo con angulación contra picada con la cámara ubicada atrás del compartimento vidriado de la nave en el que se encuentra encerrada Lilo y se puede ver cómo Stich se apoya en este, dándole un cabezaso y rompiéndolo. La segunda es un plano entero con angulación picada y con la cámara ubicada desde arriba del compartimento, en la que se puede observar cómo Stich le ofrece a Lilo su mano a través del agujero en el vidrio y ella la toma. La siguiente, es un plano general con angulación normal en donde se ve que Stich levanta a Lilo en sus cuatro brazos mientras que ella le dice “Volviste” y el le contesta “Tu familia nunca te abandona”. La cuarta toma es un plano general en contrapicado en donde se permite ver cómo Stich y Lilo saltan de la nave gris y esta explota en el aire. La quinta toma es un plano general de la nave roja con el capitán Gantu sujetándose de ella mientras a su lado se produce la explosión de su nave y se genera una enorme nube violeta. La sexta toma es un plano general del capitán agarrándose de la nave de Jumba y Plaeakley y se ve cómo la nube de humo violeta lo tapa por completo. La séptima toma es adentro de la nave roja mediante un plano medio de Nani con la ventanilla de fondo en la que se observa la nube de humo que causó la explosión. Esta se sujeta al vidrio y grita el nombre de su hermana. La octava toma es un plano general que comienza con la enorme nube turbia que luego es atravesada por la nave roja y finalmente, la novena toma es un plano general de Lilo aferrado a la nave, sujetando a lilo y a una tela negra. Lilo sonriendo le dice “Buen perro” y a continuación en la misma toma, se realiza un zoom out en el cual se puede ver que la tela negra era la ropa de Gantu, que también había sido rescatado por Stich.

La Gran Concejal viaja a la Tierra para capturar a Stich ella misma y el experimento 626 la sorprende al pedirle permiso para despedirse de su familia. Cobra Bubbles le sugiere a Lilo que le reclame ya que había comprado a Stich en el refugio. La Gran Concejal decreta que su sentencia de exilio debería ser cumplida en la Tierra. Así Stich lleva a cabo la *victoria* y la *vuelta* a casa, ya que si bien su lugar de origen era el Planeta Turo, su hogar estaba en la Tierra junto a su familia.

Para estas funciones, la secuencia seleccionada se compone por veinte tomas. La primera es un plano entero corto de la Gran Concejal y Jumba en donde esta dice “Si no fuera por su experimento 626, nada de esto hubiera” hasta que es interrumpida por Stich, que fuera de campo la corrije y le dice “Stich”. En la misma toma, ella voltea para mirarlo y la cámara se desplaza hacia la izquierda para dejar de enfocar a Jumba y enfocar al experimento 626,

que mira a la Gran Consejal y e insiste “Mi nombre: Stich”. La cámara vuelve a despalzarse hacia la derecha volviendo sobre Jumba mientras la Consejal dice “Stich, claro.” Y continúa “Si no fuera por Stich”, hasta que ella misma se detiene porque entiende lo que acaba de suceder, pone cara de sorpresa y vuelve a mirarlo. La cámara se desplaza nuevamente hacia la izquierda, incluyendo a Stich, que pregunta “¿Stich tiene que ir en la nave?”. La segunda toma es un primer plano de la Gran Consejal que lo observa sorprendida y le contesta que sí. La tercera toma es un plano entero de Stich en el que se encuentra con los brazos amarrados entre sí y pregunta “¿Stich puede despedirse?”. La siguiente toma es un plano entero corto de la Gran Consejal que observa al experimento 626 que se encuentra de espaldas en el extremo inferior izquierdo del cuadro y vuelve a decirle que sí. La cámara en este momento enfoca a Stich y le hace un seguimiento descendiendo de la escalera de la nave mientras le agradece, caminando en la arena hasta ubicarse de espaldas en el lado derecho de Lilo, que lo abraza mientras que la Gran Consejal ingresa nuevamente en el cuadro desde el costado izquierdo y pregunta “¿Y ustedes quiénes son?”. La quinta toma es un plano medio de Lilo, Nani y Stich en picado, en donde se ve que Stich se voltea para mirar a la Consejal y le contesta “Es mi familia. La encontré, estaba aquí”. La siguiente toma es un plano entero de los tres personajes y en el extremo inferior derecho del campo se incorporan la Consejal y Cobra Bubbles. Stich continúa hablando mientras se acerca a estos: “Es chiquita y rota. Pero es buena”. La séptima toma es un plano general en el que se enfoca a Lilo, Nani y Stich. Este las observa mientras se abrazan mirándolo y repite: “Si. Es buena”, mientras continúa caminando sonriente hacia la nave. La octava toma es un plano medio de la Gran Consejal y Cobra Bubbles observándolo. La novena toma es un plano general picado en el cual se encuentran Jumba, Pleakley, Lilo, Nani, Cobra Bubbles y la Consejal mirando a Stich caminando sobre la arena dirigiéndose hacia la nave con calma. La décima toma es un plano medio corto de la Consejal siguiendolo con la mirada detenidamente hasta que se realiza un zoom out y se vuelve un plano entero corto en donde aparece Pleakley y le pregunta: “¿Enserio tiene que irse?”. Ella suspira y contesta: “Usted y yo sabemos que nuestra ley es absoluta . No tengo ingerencia en las decisiones del Consejo”. La décima primera toma es un plano medio largo de Lilo y Cobra Bubbles contrapicado en el cual este le pregunta: “Lilo, ¿no compraste esa cosa en el refugio?”. Ella se sorprende y saca un papel rosa de su bolsillo. La siguiente toma es un plano entero de Lilo picado en donde la cámara hace un seguimiento de ella corriendo hacia la Gran Consejal hasta que la alcanza, la toma de la capa y le dice: “Oiga”. La décima tercera toma es un primer plano de la Consejal, que deja de mirar a Stich subiendo a la nave, para mirar hacia abajo, donde se encontraba Lilo. La décima cuarta toma es un plano entero picado en donde

Lilo desdobra su papel rosa mientras dice: “Hace dos días compré a Stich en el refugio. Y pagué dos dólares por él. Tiene sello, ¿ve?. Es mío. Si se lo lleva será roba perros”. La Consejal lo agarra y la siguiente toma es un plano medio largo en contrapicado en donde se puede observar cómo esta lee el papel y sonríe. La décima quinta toma es un plano medio corto de Cobra Bubbles, que dice: “Los extraterrestres aman las reglas”. La décima sexta es un plano medio de la Consejal que lo mira y le dice: “Usted me parece conocido”. La siguiente es un plano medio de Cobra Bubbles. Este contesta: “CIA. Rosewell. Fue en el setenta y tres”. La décima octava toma es un plano medio largo de la Consejal con Cobra Bubbles de espaldas. Ella, mirándolo, le dice: “Ah sí, tenía cabello entonces”. Luego gira hacia la nave y ordena: “Anoten esto:”. La décima novena toma es un plano entero de Stich con la cámara ubicada de perfil, en la que se ven las piernas de la Consejal. La cámara le hace un seguimiento a esta mientras agarra a Stich en sus brazos, lo levanta, le saca las trabas de las manos, lo lleva con Nani y Lilo y lo ubica en el medio de ambas, mientras dice: “Esta criatura fue sentenciada a la vida en el auxilio. Sentencia que deberá ser cumplida aquí, en la Tierra.”. La vigésima toma es un plano general de Stich, Nani, Lilo, la Consejal y Cobra Bubbles de espaldas, en donde la Consejal mira a Bubbles y le dice: “Y, al ser cuidadores de la forma de vida extraterrestre Stich, esta familia está ahora bajo el cuidado oficial de la Federación Galáctica Unida. Estaremos en contacto con usted”.

Alejamiento

En la función de *Alejamiento*, analizada mediante la selección de una secuencia de siete tomas, la primera es un plano medio corto con angulación normal en donde se puede observar al Capitán Gantu. Previamente, en las tomas anteriores, la Comunidad Intergaláctica estaba juzgando al experimento 626 con el fin de condenar a su creador, Jumba, por haber puesto en peligro el bienestar y la seguridad de los habitantes del Planeta Turo. Para hacerlo, la Gran Consejal le pide al experimento que les enseñe algo bueno que haya dentro suyo pero, al ver que 626 le contesta de manera ordinaria en lenguaje extraterrestre, se decide condenar a Jumba a prisión y al experimento al exilio. El capitán Gantu dice: “Arresten a ese científico tonto”, mientras lo señala y aprieta el puño.



En la imagen se puede observar la expresión de **ira** del capitán, una emoción a la que Rosetti se refería como una de las emociones básicas y que en este personaje se representa mediante el descenso del extremo interno de las cejas, lo que produce que se le achiquen los ojos y se le formen debajo unas pequeñas arrugas, no obstante se permite ver su mirada celeste que se mantiene focalizada. Se puede ver cómo se le contrae la mandíbula a pesar de tener la boca abierta y cómo la comisura de los labios no se encuentra orientada hacia la parte superior ni hacia la parte inferior. Además se puede ver cómo este aprieta el puño de manera

tan que se le marcan los músculos del brazo izquierdo, lo que implica la fuerza con la que está desempeñando dicha actividad.

La función adaptativa, que es la que hace que nos acerquemos o alejemos de una circunstancia con la finalidad de preservación, en este caso el hecho del alejamiento, se lleva a cabo mediante el deseo de deshacerse del experimento 626 que le genera rechazo y la sensación de amenaza para el bienestar social del planeta. La social, que es la que hace que nos sea posible comportarnos en sintonía con los pares del entorno, en este caso se desarrolla efectivamente ya que lo que le genera ira al capitán es el experimento 626, asunto que le compete a cada miembro de la Junta Intergaláctica que se encuentra reunida con el fin de tomar una decisión acerca del monstruo y de Jumba, en el cual todos piensan lo mismo. La función motivacional es la fuerza que impulsa la acción y se muestra en esta selección de tomas ya que la ira del capitán es lo que lo impulsa a decretar que arresten a Jumba y que manden a Stich al exilio en un asteroide desierto.

Engaño

En cuanto a la función del *engaño*, la secuencia seleccionada cuenta con diez tomas. Anteriormente en el largometraje, se observa cómo Stich es atropellado por un camión y rescatado al poco tiempo de haber descendido en la Tierra. En este contexto, en la imagen de la última toma, elegida para representar la secuencia, la empleada del refugio se asusta cuando nota que era el perro que Lilo había escogido para adoptar. “Es un perro, creo. Estaba muerto en la mañana. Lo golpeó un camión y parecía muerto”, le comenta aterrada a Nani.

Como explica Rosetti, existen dos tipos de miedo: el miedo que responde a lo ancestral del desarrollo evolutivo, instintivo, sin procesamiento. Y el miedo funcional, que se desarrolló mediante la evolución de la especie.



En la imagen se puede observar la expresión de **miedo** de la empleada, y dentro de la clasificación de Rosetti, se puede ubicar al miedo seleccionado en esta toma, dentro del miedo instintivo, sin procesamiento y sin pensamiento que está transmitida a través la imagen mediante distintas expresiones físicas. Para empezar, se puede ver cómo utiliza las manos para agarrarse de las sillas como si fuese a descompensarse o perder el equilibrio. También parece que quisiera huir y no lo hace simplemente porque tiene las sillas y la pared detrás. El cabello se encuentra despeinado por el impacto. En cuanto a lo facial, se pueden ver las cejas levantadas en diagonal, haciendo que los ojos se tensen y se agranden. Los orificios de la nariz se agrandan y la boca abierta con las comisuras de los labios inclinados hacia anajo,

dejan ver cómo se posiciona la lengua en la parte trasera como si estuviese gritando y el mentón se encuentra cerca del cuello.

La función adaptativa del miedo se desarrolla en este caso mediante el alejamiento de la empleada ya que le teme a Stich ya que no está segura de que sea un perro. En cuanto a la función social, le trasmite el miedo a Nani cuando le comenta que creía haberlo visto muerto en la mañana luego de que lo llevaran al refugio por haber sido golpeado por un camión. Y en cuanto a la función motivacional, el miedo la impulsa inmediatamente a correr a alejar a Lilo del supuesto perro con el fin de protegerla.

Partida

La función de *partida* se compone por una selección de catorce tomas. Anteriormente en el largometraje, Nani despide a Lilo cantándole una canción porque sabe que al día siguiente, el trabajador social Cobra Bubbles irá a buscarla para llevarse a un orfanato. A continuación ambos entran a la habitación de Lilo, y Stich corre la almohada con el fin de observar la fotografía de la familia de Lilo. Ella le dice: “Así eramos antes. Se fueron en el auto y estaba lloviendo. ¿Qué le pasó a los tuyos? Te oigo llorar en la noche. ¿Sueñas mucho con ellos? Se que por eso destruyes cosas y me empujas. Nuestra familia es chiquita y no tenemos muchos juguetes. Pero si quieres puedes ser parte de ella: serías nuestro bebé y te enseñaríamos a ser bueno. Ohana significa familia, y tu familia nunca te abandona. Pero si quieres, puedes irte. Siempre te recordaré. Siempre recuerdo a los que se van”



La imagen seleccionada es la sexta toma de la secuencia elegida para la *Partida*, en donde se puede observar la expresión de **tristeza** de Stich. La manifestación física de esta se transmite mediante el torso encurvado y las manos inquietas agarrando y soltando la almohada, pensativo e inquieto. En cuanto a la expresión facial, mediante el descenso de la parte exterior de las cejas, lo que generalmente produce que los ojos no se encuentren tan abiertos. A su vez, la parte blanca de los ojos del extraterrestre, se vuelve más grande. La

boca se encuentra cerrada y relajada, con las comisuras de los labios levemente inclinadas hacia abajo y las orejas descienden por completo.

La función adaptativa de la tristeza se lleva a cabo en este caso mediante la reflexión de Stich de querer saber de dónde viene y cuáles son sus orígenes. En cuanto a la función social, mediante las preguntas que Lilo le hizo y a través de la historia que le contó acerca de sus padres comenzó a replantearse qué habría pasado con los suyos, si estaría perdido o dónde estaba su familia. En cuanto a la función motivacional, la tristeza lo impulsó a reflexionar, recoger el libro del Patito Feo e irse de la habitación de Lilo, para luego sentarse en el medio del bosque en donde observa la página del libro en la que el Patito Feo se encuentra solo y dice que está perdido, y la siguiente en donde encuentra a su familia. Finalmente, Stich grita “Estoy perdido. Perdido” y levanta las orejas buscando escuchar algo.

Descubrimiento

El *Descubrimiento* está dividido en dos partes. Por un lado, el *desenmascaramiento* de Stich por parte de Lilo y por el otro, el *Descubrimiento* de Stich por parte de Nani. En los dos casos se lleva a cabo como consecuencia de la mentira del extraterrestre ya que les hizo creer a ambas que era un perro que las acompañaba porque lo habían adoptado y vuelto un miembro más de la familia.

El primer caso, se desarrolla cuando Lilo le entrega a Stich la foto de su familia rota y le dice: “Acabaste con todo”. Este, como muestra de honestidad decide mostrarle quién es realmente y para ello debía enseñarle sus aspectos físicos de extraterrestre que había estado ocultando para no llamar la atención en la Tierra. Lilo se decepciona al darse cuenta y le dice: “Eres uno de ellos. Alejate Stich”



La imagen seleccionada es la tercera toma de la primera parte del *descubrimiento*, en la cual se puede observar la expresión de **ira** de Lilo. Corporalmente, se manifiesta mediante la espalda herguida y cómo le habla a Stich con el torso ubicado hacia el otro lado ya que su intención es seguir caminando hacia adelante y no voltear hacia donde él se encuentra. En cuanto a la expresión facial, se puede ver el descenso del extremo interno de las cejas y la tensión en los párpados que hace que los ojos se vuelvan curvos en su parte inferior y se genere una arruga abajo. A su vez, la mirada se torna muy intensa y eso se nota mediante el punto blanco que se tiene dentro de las pupilas. La nariz asiende y la boca se mantiene abierta con la comisura de los labios inclinada hacia abajo.

La función adaptativa del enojo en este caso es utilizada mediante el intento del alejamiento como forma de defensa para que no vuelvan a mentirle. En cuanto a la función social, Stich entiende también que el engaño provocaría una reacción negativa en Lilo y aún así decidió mostrarle la verdad ya que sentía que le debía ese gesto de honestidad, por lo tanto la ira de Lilo corresponde a una emoción en sintonía con lo que sentía Stich. En cuanto a la función motivacional, el enojo la impulsó a Lilo a pedirle a Stich que se alejara de ella.

Descubrimiento

En el segundo caso del *Descubrimiento* se desarrolla luego de que el Capitán Gantu capture a Lilo y Stich encerrándolos en el compartimento vidriado en la parte de atrás de la nave. El extraterrestre puede escapar, dejándolos a Lilo sola. Nani observó toda la secuencia y vio que tras el impacto del golpe, Stich había vuelto a su forma física original, dejando a la vista sus cuatro brazos y sus antenas y, evidenciando su identidad alienígena. Sin embargo lo que más le preocupa es poder encontrar a su hermana: “Ya. Dilo. Se que tú ocasionaste esto. ¿Dónde está Lilo?”, le dice a Stich enojada.



La imagen seleccionada corresponde a la tercera toma de la secuencia seleccionada para el segundo caso de *Descubrimiento*, en el cual se puede observar la expresión de **ira** de Nani. Para empezar, está sosteniendo una rama con la que anteriormente golpeó a Stich, y vuelve a ubicarla de manera que la prepara para golpearlo nuevamente. Se puede observar la fuerza que está haciendo con los brazos ya que se le marcan los músculos y se ve cómo mantiene los puños apretados sujetando la rama. A su vez se puede notar la tensión en el cuello a través de las dos líneas en la parte izquierda de la imagen y cómo se le marca la clavícula. En cuanto a su expresión facial, se pueden ver los extremos internos de las cejas orientados hacia abajo, generando también en este caso tensión en los párpados y una curva en la parte inferior de los ojos. La raya por encima de la nariz indica que está asendiendo y la boca se encuentra abierta con los dientes cerrados y la mandíbula tensa. La comisura de los labios se encuentra orientada hacia abajo y sus mejillas se enrojecen.

La función adaptativa del enojo en este caso se desarrolla mediante el golpe que Nani le da a Stich para que este le diga la verdad. En cuanto a la función social, este comprende su enojo y decide ayudarla. En cuanto a la motivacional, el enojo sirve de impulso para realizar la acción de enfrentar a Stich y los otros dos extraterrestres que lo acompañaban que ella desconocía.

Tarea difícil

La *tarea difícil* se lleva a cabo cuando Stich decide convencer a Jumba y Pleakley para ayudar a Nani a buscar a su hermana menor. Para realizarlo debían ir a buscar a Lilo por el espacio ya que Gantu se la había llevado en su nave hacia el planeta Turo, y para ello, Jumba les muestra la nave espacial con la que habían viajado a la Tierra y con la que irían a rescatar a Lilo.



La imagen seleccionada es la cuarta toma de la secuencia elegida para la *Difícil Tarea*, en la cual Stich se encuentra contento y se puede observar mediante sus manifestaciones físicas. Para empezar, está aplaudiendo con uno de sus pares de brazos. A su vez tiene una pata en el aire ya que estaba dando saltos en el lugar. En cuanto a las expresiones faciales de la **alegría**, la sonrisa permite la observación de sus dientes y de su lengua, la comisura de los labios está orientada hacia arriba, las cejas se elevan y el punto en sus pupilas se encuentra en la parte superior del ojo. La orejas asienden y decienden según el movimiento de su cuerpo y las antenas imitan este movimiento.

La función adaptativa en este caso, hace que Stich desarrolle su alegría como emoción positiva con el fin de acercarse a su meta que es rescatar a Lilo. En cuanto a la función social, los cuatro personajes se encuentran en la misma sintonía emocional ya que la nave los

ayudaría a cumplir su objetivo. En cuanto a la función motivacional, es esa alegría la que impulsa a Stich a rescatar a su amiga.

Persecución

En la *Persecución*, Gantu creía tener todo bajo control ya que se había asegurado no solo de capturar al experimento 626, sino también de llevarse a su amiga terrícola. Sin embargo, tomas más adelante, Stich alimenta su furia al mostrarle que logró escapar de la nave y, aliado a Jumba y Pleakley, va en busca de su amiga.



La imagen seleccionada es parte de la sexta toma de la secuencia de la *Persecución*, en la cual se puede ver la **ira** del Capitán Gantu al ver que el experimento 626 aún se encuentra libre. Se puede observar mediante las expresiones corporales, cómo mantiene una postura con los hombros bajos y la cabeza hacia adelante. En cuanto al rostro, se nota el descenso del extremo inferior de la ceja, haciendo que su ojo se vuelva más angosto. Mantiene la boca abierta y deja ver cuatro de sus dientes afilados, mientras que la comisura de los labios se orienta hacia abajo, terminando en una arruga y con la mandíbula tensa.

La función adaptativa de la **ira** de Gantu, se desarrolla mediante las ganas de este para perseguir a Stich y atraparlo ya que lo que busca es tenerlo lejos pero para eso debe capturarlo primero. La función social se cumple ya que la ira nace mediante la imposibilidad de cumplir con las órdenes que le había delegado la Gran Consejal, que tenía los mismos deseos de captura con el objetivo de mantener el bienestar del planeta Turo y de la Tierra. La función motivacional hace que el Capitán persiga a la nave roja para atrapar nuevamente al experimento 626.

Realización de la tarea difícil

La *Realización de la tarea difícil* se lleva a cabo cuando Stich consigue después de una larga persecución, saltar hacia la nave enemiga y aferrarse al compartimento trasero para rescatar a su amiga. Ella se sorprende al verlo ya que después de descubrir que era un extraterrestre le pidió que se alejara y acto seguido ambos fueron capturados por el capitán Gantu, del cual Stich logró huir dejando a Lilo sola. El extraterrestre no dudó en ir a buscar a su amiga y cuando la encontró nuevamente, rompió el vidrio del compartimento con la cabeza.



La imagen elegida es la segunda toma de la secuencia seleccionada para la *Realización de la difícil tarea*, en la cual se puede notar que Lilo se encuentra feliz mediante las manifestaciones físicas de la alegría. Su sonrisa permite la observación de su lengua y la comisura de los labios está orientada hacia arriba. Tiene las cejas elevadas, lo que, como consecuencia, hace que también tenga los ojos muy abiertos en los cuales se puede ver un punto blanco difuminado en la pupila.

La función adaptativa de la **alegría** de Lilo en esta toma, hace que se acerque a Stich y se deje ayudar. La función social se cumple dado a que el extraterrestre sabía que rescatar a su amiga le generaría alegría a ambos. La función motivacional se desarrolla ya que esa alegría es la que impulsa a Lilo a salvar a su amigo también de volver a su planeta.

Victoria y Vuelta a casa

Mientras se desarrollan las tomas que componen la *victoria* y la *vuelta a casa*, la Gran Consejal viaja a la Tierra para ponerle un fin a la situación del experimento 626 y se encuentra con el Capitan Gantu, Jumba, Pleakley, Cobra Bubbles, David, Nani, Lilo y el experimento. Esta ordena que a Stich le amarren los brazos y lo lleven a la nave para volver al planeta y luego determinar cuál será su situación, pero para su sorpresa, se da cuenta de que el experimento 626 había cambiado, desarrollado sentimientos nobles y encontrado una familia en la Tierra. Pleakley, que había estado observando a Stich con el fin de capturarlo por días, le pregunta si no puede quedarse en la Tierra, pero la gran Consejal le responde que debía volver por mas que quisiesen, ya que debían cumplir las reglas que decretaba el Consejo.



La imagen elegida es la décima toma de la secuencia seleccionada para las funciones de *victoria* y *vuelta a casa*, en donde se puede ver la expresión de tristeza de Pleakley mediante su rostro ya que al ser un plano en donde solamente se enfoca su cabeza, el cuerpo queda excluído. De esta forma, se puede observar cómo la antena está orientada hacia abajo, al igual que la comisura de su boca que se encuentra cerrada y ocupa casi todo el ancho de su cara. Su ojo se achica generando una arruga inferior, ya que el párpado se relaja y la ceja asciende en el medio y desciende en los costados.

La función adaptativa genera que Pleakley quiera alejarse de la situación que lo angustia, que es el exilio del experimento 626, y por eso mismo intenta ayudarlo preguntándole a la Gran Consejal si realmente tiene que irse. La función social se cumple ya que mediante esa situación, todos los extraterrestres y humanos que la presencian, sienten lo mismo. En cuanto a la función motivacional, es aquella tristeza por el alejamiento de Stich, la que mas adelante impulsa a Pleakley a formar parte de su nueva familia.

Enredados

Enredados es una película animada que pertenece al género animación, aventuras y comedia musical, lanzada en el año 2010, producida por Walt Disney Animation Studios y realizada por Walt Disney Pictures. Se cuenta la historia de la princesa Rapunzel que poseía cualidades mágicas y es secuestrada por una bruja llamada Gothel con el fin de sacar provecho de esa magia para no envejecer y vivir para siempre. Haciéndole creer que es su madre, la bruja aísla a la princesa en una torre escondida y la convence de que el mundo exterior es muy peligroso. En este marco, Flynn Rider, un ladrón que escapaba de una persecución, se topa con la torre e ingresa para no ser atrapado. Así es como Rapunzel, a cambio de devolverle su corona robada, acepta la ayuda del intruso para llevarla a ver “la noche de las linternas” que se llevaba a cabo una vez por año, precisamente el día de su cumpleaños.

En esta película se cuenta con la presencia de cuatro personajes principales. Rapunzel es la protagonista: una princesa de dieciocho años que fue encerrada en la torre por su madre falsa que la secuestró cuando era bebé para utilizar los poderes mágicos de su melena dorada. Flynn Rider es un ladrón de veintiseis años criado en un orfanato y acostumbrado a tener que robar para darse los lujos económicos con los que sueña. Pascal es el camaleón mejor amigo de Rapunzel y Maximus es el caballero de la Guardia Real, que luego termina volviéndose amigo de Flynn y Rapunzel.

A su vez están los personajes antagónicos. Por un lado, la Madre Gothel, una malvada bruja que secuestra a Rapunzel cuando es bebé para utilizar los poderes de curación y sanación de su cabello para mantenerse joven. Por otro lado, los hermanos Stabbington, dos ladrones que ayudan a Flynn Rider a robar la corona pero luego son traicionados por este y deciden vengarse.

Por último, se encuentran los integrantes de la taberna y los padres de Rapunzel.

En cuanto a la imagen, al tratarse de una película de animación, está compuesta por imágenes animadas organizadas en series continuas. Al comenzar la primera canción se puede observar el uso de la única notación gráfica utilizada como recurso para señalar el final de la introducción, que consiste en el título de la película superpuesto a la imagen.

Con relación al sonido, en *Enredados*, se utiliza el sonido musical y el analógico ya que los sonidos son grabados analógicamente y superpuestos a la imagen.

Dentro del bloque de los códigos, convergen cuatro grupos: tecnológicos, visuales, sonoros y sintácticos.

El lanzamiento de la película fue en 2010 en formato DVD y Blue-Ray, además de ser encontrado en plataformas como Netflix en la clasificación de películas infantiles.

Dentro de los códigos visuales se comprende el grupo de la fotografía, que se divide en perspectiva, planificación e iluminación.

Tanto la perspectiva como la planificación, serán analizados a continuación mediante las funciones de los cuentos maravillosos de Propp *hadadas* en la película.

La iluminación fue llevada a cabo bajo la supervisión de Mohit Kallianpur, que también supervisó los departamentos de efectos y de desarrollo de aspecto. Se buscaba que la iluminación fuese brillante y alegre, mediante tonos suaves y cálidos. Se utilizaron colores saturados con equilibrios de cálidos y fríos para otorgar estados de ánimo que le agreguen impacto emocional a la historia.

El último grupo dentro de los códigos es el sonoro, en el cuál se encuentra el sonido diegético, que se refiere a los sonidos que están relacionados con los elementos presentes dentro de la representación y que se encuentran a lo largo de toda la película. La dos marcas de sonido no diegético que se encuentran en la película, se llevan a cabo por Flynn Rider, es decir, que se trata de un sonido out, ya que este no se encuentra presente en el campo, pero acompaña al desarrollo de las imágenes en el encuadre. Sus intervenciones son al principio y al final de la película. En la introducción articula la siguiente frase:

“Esta es la historia de mi muerte. Pero tranquilos, en realidad es una historia muy divertida y la verdad, ni siquiera es mía. Esta es la historia de una chica llamada Rapunzel y todo comienza con el sol. Bien, hace muchos años una gota de luz del sol cayó del cielo y de esta pequeña gota de sol creció una mágica flor dorada. Tenía el poder de sanar a los enfermos y heridos. Oh, ¿ven esa anciana que está allá? Harían bien en recordarla, es alguien importante. En fin, pasaron los siglos y muy cerca de ahí se alzó un reino. Ese reino era regido por su amado rey y su reina. Y la reina estaba a punto de tener un bebé, pero enfermó.

Estaba muy grave, le quedaba poco tiempo. Y aquí es donde la gente empieza a buscar un milagro, o en este caso, una mágica flor dorada.

¡Ah! Les dije que sería importante. Veran, en lugar de compartir el regalo del sol, esta mujer, Madre Gothel, escondió su poder de curación y lo usó para mantenerse joven por cientos de años. Lo único que tenía que hacer era cantar una canción especial. Si, ya entienden la idea. Le canta a la flor y rejuvenece. ¿Qué miedo, no?

La magia de la flor dorada sanó a la reina. Nació una fuerte y saludable bebita, una princesa con hermoso cabello dorado. Les doy una pista: ella es Rapunzel. Para celebrar su nacimiento, el rey y la reina lanzaron una linterna flotante hacia el cielo. Y por ese precioso instante todo fue perfecto. Luego ese instante terminó.

Gothel se introdujo al castillo, se robó a la niña y desapareció sin dejar rastro. Todo el reino buscó y buscó pero jamás hayaron a la princesa. Pues en lo más profundo del bosque, en una torre oculta, Gothel crío a la niña como si fuera suya. Gothel había encontrado una flor mágica, pero esta vez se aseguraría de mantenerla oculta.

Pero los muros de la torre no podían ocultar todo. Cada año en el cumpleaños de su hija, el rey y la reina lanzaban miles de linternas al cielo con la esperanza de que un día su princesa perdida regresara.”

La película concluye con la siguiente frase articulada también por Eugene: “Bueno, ya se imaginan lo que sucedió después. Todo el reino se regocijó, pues su princesa perdida había regresado. El festejo duró toda una semana. Aunque la verdad, casi no me acuerdo de nada. Por todos lados se cumplieron sueños. Este tipo se convirtió en el concertista más famoso del mundo, ¿pueden creerlo?Y este sujeto al final encontró el amor verdadero. En cuanto a él... bueno, supongo que es feliz. Nunca me ha dicho lo contrario. Gracias a Maximus el crimen en el reino desapareció casi de la noche a la mañana. Igual que casi todas las manzanas. Pascal, nunca cambió. Al fin, Rapunzel estaba en casa. Ahora tenía una familia de verdad. Valió la pena esperar su regreso. Amada por todos, dirigiendo el reino con la misma gracia y sabiduría que sus padres antes que ella.

En cuanto a mí, volví a utilizar el nombre de Eugene, dejé de robar y básicamente cambié por completo. Ya sé que se estarán preguntando. ¿Rapunzel y yo nos casamos? Me es un placer anunciarles que después de años y años de súplicas y súplicas al fin le dije que sí. Está bien, está bien. Yo le suplique” y Rapunzel agrega “Y estamos viviendo felices para siempre”

En el film se encuentra la voz humana mediante el recurso de voz in, es decir, aquella que interviene en la imagen y parece salir de la boca del personaje presente en el encuadre aunque sea añadido mediante una superposición de sonido e imagen.

Los ruidos se encuentran mediante sonidos como el relinche del caballo, el estallido del agua, la ruptura del espejo.

La música se encuentra mediante la banda sonora como sonido de fondo mientras los personajes hablan y a su vez los personajes cantan.

En cuanto a las funciones recurrentes de los cuentos maravillosos que menciona Propp, podemos encontrar las siguientes en orden cronológico: *Recepción del objeto mágico*, *Marca*, *Alejamiento*, *Pretensiones engañosas*, *Complicidad*, *Engaño*, *Prohibición*, *Trasgresión*, *Descubrimiento*, *Persecución*, *Socorro*, *Reparación*, *Victoria*, *Reconocimiento*, *Vuelta*, *Castigo*, *Transfiguración* y *Matrimonio*.

La película comienza contando la historia de una reina que estaba a punto de tener un bebé pero enfermó. Los ciudadanos comenzaron a buscar un milagro y encontraron la mágica flor dorada que había crecido en la tierra gracias a una gota de luz del sol que cayó del cielo siglos atrás. La magia logró sanar a la reina y concibió a Rapunzel: una hermosa niña con un hermoso y mágico cabello dorado. El recorte seleccionado para la función de *Recepción del objeto mágico* está compuesto por cuatro tomas. La primera es un plano general de la vista del castillo y mediante un barrido se puede observar el mar, la luna, una terraza y una puerta que se abre. La segunda toma es un plano entero con angulación picada de la bebé durmiendo en su cuna, mientras que comienza a asomarse sigilosamente una sombra que la oscurece por completo. Luego se asoma una mano arrugada y mientras se escucha el canto de la anciana, el cabello de Rapunzel adopta un tono brillante. La tercera toma es un plano detalle con angulación normal de la mano de la anciana que mientras va haciendo contacto con un mechón de pelo de la niña, van desapareciendo sus arrugas y manchas. La última toma es un primer plano en contrapicado de la cara de la anciana, que sufre una transformación, volviéndose joven y hermosa.

La *Marca* se lleva a cabo inmediatamente después de la *recepción del objeto mágico* y se despliega en dos tomas. La primera es un plano detalle de la mano de la bruja Gothel cortando el mechón de cabello de Rapunzel con una tijera. Ni bien esto sucede, el mechón se vuelve marrón y deja de brillar. La cámara se desplaza hacia arriba, enfocando su rostro de

espanto mediante un plano medio corto al ver que su mano vuelve a arrugarse, empalidece y los labios se le contraen. La segunda toma es un plano entero corto picado de la princesa en donde se puede apreciar cómo el mechón marrón se incorpora al resto del cabello generando un contraste.

El *alejamiento* se produce después de la visita de Gother al castillo ya que cuando corta el mechón de la princesa con el fin de llevárselo se da cuenta de que la magia no funcionaría con el cabello desprendido de la niña, sino que ella era una parte necesaria para lograr dicha magia y por lo tanto decide llevársela también. La secuencia se compone por dos tomas. La primera es un plano medio corto con angulación normal del Rey acostado durmiendo con la Reina de fondo. Cuando escuchan el llanto de la niña, ambos se despiertan y se sientan rápidamente. La segunda toma es un plano medio del Rey y la Reina de espaldas con la bruja de fondo. Estos la observan colocando sus piernas por encima del balcón. Mediante un barrido en la misma toma, se muestra un plano medio de la bruja con su túnica puesta con el fin de ocultar su apariencia tenebrosa, sujetando a la niña en sus brazos.

Las *Pretenciones engañosas* se llevan a cabo dado que la bruja le hace creer a Rapunzel cuando crece, que la tiene encerrada en una torre para protegerla y cuidarla del mundo exterior, cuando en realidad lo que hace es utilizar su cabello mágico. La selección de esta secuencia se nutre de seis tomas. La primera es un plano general con angulación normal en el que se lleva a cabo un desplazamiento de cámara hacia adelante. Se presenta un fundido para darle lugar a la segunda toma, en la que se hace un zoom in del castillo hasta enfocar la cerradura que brilla. Se realiza otra transición al ponerse la pantalla amarilla para cambiar de toma, en la que se puede observar un plano general de una habitación en el castillo en la que se encuentran la bruja y la niña. La bruja le está peinando el cabello brillante mientras ella canta. La cuarta toma es un plano medio corto de Rapunzel de perfil mirando hacia abajo y se puede ver las manos de la bruja que, mientras le cepilla el cabello, sus manos dejan de estar arrugadas. La quinta toma es un plano medio corto de la bruja rejuvenecida respirando profundo aliviada mientras su cabello deja de ser gris para volverse negro. La sexta toma es un plano medio de ambas con la cámara ubicada al costado, dejando ver cómo la bruja sigue cepillándole el cabello pero como la princesa ya no canta, este ya no brilla. La cámara se va acercando mientras Rapunzel le pregunta por qué no puede salir de la torre. La bruja le contesta: “El mundo del exterior está lleno de peligros. Las personas son malvadas y egoístas. Tienes que quedarte aquí donde estás a salvo. ¿Lo entiendes, florecita?”

Ya que la *complicidad* implica que la víctima se deja engañar y ayuda a su enemigo, en la película se produce cada vez que Rapunzel deja que su madre falsa le cepille en cabello ya que le está otorgando juventud y salud. La secuencia seleccionada está compuesta por seis tomas. La primera es un plano medio largo en la que se encuentran ambas mirándose al espejo, desde la mirada subjetiva de la bruja. Rapunzel intenta decirle algo, mirándola, pero la bruja está muy ocupada mirándose a sí misma en el espejo hasta que descubre que tiene una mancha en la mano y le dice: “Rapunzel, tu madre se siente un tanto cansada. ¿Cantarías para mí, querida? Luego te escucho”, estirándose la piel con las dos manos. Rapunzel asiente y sale del cuadro. La siguiente toma es un plano general de la habitación en donde se encuentra la bruja y Rapunzel constantemente entrando y saliendo del cuadro. Lo único que se mantiene todo el tiempo dentro del plano es el largo cabello rubio. Esta busca una silla para sentar a su madre, luego busca el cepillo y se sienta en un banco apurada. La tercera toma es un primer plano de Rapunzel cantándole a su madre mientras que esta le cepilla el cabello que se vuelve cada vez más brillante. La cuarta toma es un plano medio de la madre en donde se ve que le sostiene el cabello mágico, preocupada por la velocidad a la que Rapunzel estaba cantando. La quinta toma es un primer plano de Rapunzel cantando rápidamente con el cabello brillante. La siguiente toma es un plano medio de la bruja intentando seguirle el ritmo de la canción cepillándole el cabello con expresión de preocupación y molestia. El cabello que sostiene se vuelve brillante y la bruja recupera el color negro en su cabello.

El *engaño* primordial de la película consiste en la bruja robándose a la niña para no envejecer y haciéndola creer que es su hija. Sin embargo esta parte está explícita ya que se genera una transición entre la escena del secuestro y la de la niña en la torre preguntándole a la bruja por qué no puede salir. Se supone entonces, que en esta transición pasaron años en los cuales la niña creció y creyó que la bruja la había acompañado siempre.

La *prohibición* se genera implícitamente, ya que cuando se muestra a Rapunzel de niña, esta pregunta “¿Por qué no puedo salir?”, indicando que la bruja se lo prohibió mucho tiempo atrás. Sin embargo, el tema de salir de la torre se reitera en diversas oportunidades ya que la joven sigue insistiendo. La secuencia seleccionada está compuesta por tomas. En la primera se encuentra Rapunzel enfocada mediante un plano medio, diciéndole a la madre que quiere salir para observar las luces flotantes que siente que son para ella. La segunda toma es

plano medio largo de la bruja dirigiéndose hacia un ventanal y cerrandolo con fuerza mientras dice: “¿Quieres salir de la torre? Ay, Rapunzel”. La tercera toma es un plano medio largo de ambas, enfocando cómo la bruja la toma de los brazos diciendole que es frágil como un brote, el retoño nuevo de una flor. La siguiente toma es un plano general en picado en el cual se puede ver a ambas rodeadas por el largo cabello de la princesa. La madre falsa le dice: “¿Sabes por qué estamos en la torre?”. La quinta toma es un plano medio largo en el cual se puede observar a Rapunzel de espaldas y a la madre tocándole el cabello y contestandose sola: “Así es, es por tu bien, querida”. La sexta toma es un plano medio largo de la bruja con un ventanal vidriado de fondo por el cual ingresa la luz y mientras dice que ese día tan triste esperaba, corre la cortina para que se oscurezca. La siguiente toma es un plano medio largo de Rapunzel con la habitación oscura de fondo. Luego aparece su madre desde el extremo izquierdo del cuadro y lo atraviesa hasta llegar al extremo derecho, cantando: “Dejarás el nido, así será”. La octava toma es un plano entero de la bruja contrapicado en la cual danza en la escalera y le dice a su hija: “pero aún no”. La novena toma es un plano medio de Rapunzel en picado, en donde intenta hablar pero su madre la calla poniendole una mano en la boca para que no pueda terminar la oración. La décima toma es un plano entero de la madre en la escalera diciendo: “Creeme mi amor. Sabia es mamá”. A continuación comienza a cantarle una canción acerca de los peligros de estar fuera, y cuando finaliza, mediante un primer plano contrapicado se observa que la bruja la mira a Rapunzel y le dice: “No vuelvas a desear salir de aquí jamás. ¿Oíste?”

La *trasgresión* se desarrolla una vez que Flynn Rider ingresa al castillo. Rapunzel lo golpea con su cacerola y lo amarra a una silla con su cabello, pensando que era un ladrón que venía a buscarla por sus cualidades mágicas. Sin embargo, descubre que traía consigo una corona y le propone devolverse a cambio de que la lleve a observar las luces flotantes que veía cada noche en su cumpleaños. Este acepta. La secuencia está conformada por quince tomas. La primera escena es un plano entero en el cual se enfoca la torre con un movimiento de cámara ascendente y se puede ver cómo Flynn desciende cuidadosamente clavando dos flechas en la estructura. La segunda es un plano entero contrapicado en el que se encuentra la princesa observando temerosamente hacia abajo, con la cacerola debajo del brazo y con las manos sosteniéndose de su pelo amarrado a un gancho. La tercera es un plano general picado desde la cámara subjetiva, es decir, desde el punto de vista de Rapunzel. En este se le pueden ver los pies y debajo la estructura de la torre, con Flynn descendiendo, generando una sensación de vértigo. La siguiente toma es un plano entero de la princesa en la ventana

preparándose para descender mientras canta “Estoy tan cerca de este mundo externo”. A continuación, en la siguiente toma, se realiza un plano medio con la cámara ubicada al costado de la princesa y mirando el horizonte sigue cantando: “a eso tan grande voy. No me atreveré” y se da vuelta. En la sexta toma se puede ver desde cámara subjetiva el dibujo de ella misma observando las linternas que pintó en una pared: “Aquí estoy, por fin. Tengo que hacerlo”. La séptima toma es nuevamente un plano medio con la cámara enfocando a la princesa desde el costado. Esta vez, dice: “y si.. No. Lo haré”, mientras Pascal le da ánimos y se amarra a ella saliendo de su cabello. Ella le sonríe y él le muestra el pulgar en alto. La octava toma es un plano general contrapicado con la cámara descendiendo en donde se puede observar la torre desde abajo y cómo el cabello de Rapunzel cae cuando ella lo arroja. La novena toma es un plano general de la torre en picado en donde se puede ver la reacción de Flynn cuando la cabellera de la princesa le pasa por al lado. Luego la mira impresionado y se observa cómo Rapunzel se desliza en su cabello hasta pasar la altura del ladrón. La siguiente toma es un plano entero que hace un seguimiento de cómo la princesa va cayendo deslizándose en su cabello con una sonrisa, hasta que de repente se asusta y se detiene, aferrándose a una parte de su cabellera para frenar la velocidad a la que descendía. Observa hacia abajo. En la décima primera toma, se observa mediante un plano general cómo esta está a punto de tocar el pasto pero mantiene sus pies levantados, haciendo fuerza para mantenerse en esa postura elevada sin tocar la tierra. La décima segunda toma es un primer plano en el que el hombro le tapa la nariz y la boca y solamente pueden verse sus ojos verdes y penetrantes observando el suelo. La siguiente toma es un plano del pasto en picado con cámara subjetiva desde el punto de vista de Rapunzel ya que el movimiento de la cámara es oscilante. La toma número catorce es un plano entero de ella aflojando el cuerpo y descendiendo las piernas para pararse. La siguiente toma es un plano detalle del pie de la princesa, tocando el pasto primero con un dedo, luego con todos, apoyando el metatarso y por último la planta del pie. Luego apoya el otro pie, juega con ellos y se ríe.

El *descubrimiento* se desarrolla mediante una selección de veinte tomas. La primera es un plano medio de Rapunzel acostada en su cama con angulación en picado. La segunda es un plano general del techo en picado mediante cámara subjetiva haciendo un zoom in. La tercera toma es nuevamente un plano medio de la princesa en picado con el pañuelo que había obtenido en el reino entre sus manos. Con cara de pensativa lo observa y mira al techo dos veces. La cuarta toma es un plano detalle del pañuelo con el sol con cámara subjetiva, sosteniéndolo en el aire con ambas manos y luego bajándolo, dejando ver el techo. La

siguiente toma es un plano medio picado de ella acostada mirando el pañuelo, pero esta vez se incorpora y observa el techo sorprendida con los ojos abiertos. La sexta toma es un plano general del techo con cámara subjetiva haciendo un zoom in. La séptima toma es un plano medio chico de la princesa en donde sigue mirando hacia arriba sorprendida. La octava toma es un plano más acercado del techo en cámara subjetiva con zoom in. La novena toma es un primer plano del rostro de Rapunzel, en donde se permite observar su expresión de asombro. La décima toma es un plano del techo en donde puede verse que los dibujos que la princesa había dibujado, comienzan a cambiar de color, como recurso de énfasis hacia lo que ella está observando. El dibujo que se ilumina es el mismo sol que el del pañuelo. La siguiente toma es un plano medio de la princesa observando con detenimiento otro dibujo en el techo. La décima segunda toma es un plano detalle de otra pintura en la cual se puede ver otro sol. Las siguientes dos tomas muestran lo mismo en distintas partes del techo. La toma número quince es un plano general del techo violeta en el cual se pueden ver iluminados cada uno de los soles que la princesa había dibujado y que se da cuenta de que son exactamente iguales a los del pañuelo del reino. Se aleja con un zoom out y la décima sexta toma es un plano general picado de Rapunzel parada observando hacia arriba, en el cual se realiza un barrido en forma circular hasta enfocar solamente el ojo de la princesa. Se genera una transición que determina un cambio de escena ya que mediante ese difuminado se indica el comienzo de un flashback. La toma del flashback es un plano general contrapicado en el cual se puede ver un techo y un sol girando en el medio de una lámpara de bebés. Luego se hace un barrido hacia la derecha en donde se ve de forma borrosa dos cuerpos. Automáticamente aparece la imagen del mural de los reyes con la princesa perdida, en el cual se enfoca a la bebé y la imagen se difumina nuevamente. La toma número dieciocho es un primer plano que se va alejando con un zoom out hasta terminar en un plano medio en cámara subjetiva en el cual la princesa se coloca la corona mientras se mira en el espejo. Se genera la última transición de la escena que marca que tanto el flashback de la cuna, como el mural y la imagen frente al espejo habían sido producto de su cabeza uniendo los indicios de que era ella la princesa perdida. Después de la transición, se realiza un plano medio que mediante un zoom out finaliza con un plano general en la habitación en donde pierde el equilibrio y se desvanece contra su escritorio. La última toma de la escena es un plano detalle de los ojos bien abiertos de la princesa mirando hacia arriba.

La *persecución* se genera cuando los soldados comienzan a perseguir a Flynn Rider, que quería escapar de la ahorca e ir a salvar a Rapunzel que corría peligro. La secuencia está

compuesta por nueve tomas. La primera es un plano medio de Flynn y Manos de Pelos Garfio en la cual le indican al ladrón que debía contraer los brazos y separar las rodillas. La segunda toma es un plano general contrapicado en el cual un vikingo salta desde un piso superior. La tercera toma es un plano medio en el cuál Flynn se pregunta por qué debe tener las rodillas separadas. La cuarta toma es un plano general en el cual se ve que Flynn se encuentra parado arriba de una carretilla y cuando el vikingo desciende, sale disparado hacia el cielo. Los soldados y vikingos se quedan observando hacia arriba. La quinta toma es un plano general del cielo en contrapicado con la cámara haciendo un seguimiento del ladrón dando vueltas en el aire hasta que desciende, La sexta toma es un plano medio de Flynn con cara de dolor y desorientado hasta que abre los ojos dándose cuenta de que está a salvo y mediante un zoom out se puede ver que está encima del caballo Maximus.

La *persecución* continúa en la próxima escena mediante un plano entero cuando los soldados hacen su aparición por una puerta con sus arcos y flechas, y con un barrido hacia atrás se enfoca a Flynn y Maximus huír por el puente. La siguiente toma es un plano medio corto de Flynn con movimiento de cámara. La tercera toma es un plano general del castillo en cámara subjetiva en el cual o Flynn o Maximus observan el corredor por el cuál galopan y perpendicularmente el corredor de los soldados. La cuarta toma es un plano entero de Flynn mirando al caballo. La quinta toma es un plano general en picado con la cámara siguiéndolos en el cuál se ve como el caballo se va acercando a los soldados cada vez más. El caballo se topa con los soldados y salta del corredor hacia un techo. La sexta toma es un plano general con la cámara posicionada en un costado, en el cual se observa al caballo en el cielo descendiendo. La séptima toma es un plano general del caballo saltando con Flynn encima, hasta que desaparecen del cuadro y se observa solo el cielo. La siguiente toma es un plano general con la cámara ubicada al costado, de una casa en la que descienden, desarmando el techo y luego saltando nuevamente. La novena toma es un plano general contrapicado en el cual se observa a una niña mirándolos desde abajo con la boca abierta como expresión de asombro. De fondo, Flynn y Maximus aparecen en el extremo izquierdo del cuadro y lo atraviesan.

El *socorro* se desarrolla cuando Flynn consigue escalar la torre con el fin de salvar a Rapunzel de su malvada secuestradora. Sin embargo, termina la princesa rescatándolo a él. La secuencia está compuesta por treinta y cuatro tomas divididas en dos escenas.

La primera toma es un plano general de la torre en picado en donde se puede observar cómo Flynn ingresa a la torre sujetandose del pelo de la princesa. La segunda toma es un plano

medio de este atravesando la ventana diciendo: “Creí que no volvería a verte”. Cuando levanta la cabeza se puede ver su cara de sorpresa. La tercera toma es un plano general en donde se puede ver a Rapunzel atada de brazos con la boca tapada con cara de espanto. La cuarta es un plano medio corto de Rapunzel en la cual se puede ver su expresión de espanto, intentando hablarle. La quinta toma es un plano medio corto en el cual se encuentran Flynn y la bruja y se escucha el sonido de un cuchillo, mientras Flynn pone cara de dolor y se desvanece, desapareciendo del cuadro. Al final de la toma, la bruja levanta el cuchillo. La sexta es un plano general en el cual se encuentra Flynn tirándose en el piso mientras que la princesa se desespera. La siguiente toma es un plano entero del ladrón y la bruja en contrapicado. Esta dice: “Mira todo lo que has hecho, Rapunzel”. La octava toma es un plano entero de Flynn en picado acostado en el piso retorciéndose del dolor y agarrándose la herida. La novena toma es un plano entero de Rapunzel intentando escapar hasta que la bruja desengancha la cadena y dice que se irán a donde nadie pueda encontrarlas. La novena toma es un plano entero de Pascal escondido con cara de preocupado, luego de enojado, y finalmente salta de su lugar, desapareciendo del cuadro. La décima toma es un plano general en picado en donde se ve cómo la bruja intenta tirar de la cadena para hacer que la princesa baje por las escaleras. La décima primera toma es un plano entero de Rapunzel siendo tironeada por su madre falsa, que se encuentra detrás de ella. La siguiente toma es un plano entero de Pascal yendo a morderle la túnica a la bruja. En la toma número trece, se realiza un primer plano de Gothel, que mira hacia abajo. La toma trece es un plano entero de Pascal y un plano detalle del zapato de la bruja, ya que mientras este le mordía las ropas, esta lo revolea pegándole una patada que lo saca del cuadro. La siguiente toma es un plano general en donde se ve cómo Pascal vuela y se golpea contra la pared, cayendo al suelo. La toma número quince es un plano general contrapicado con la cámara ubicada desde el sótano, en donde se puede ver que la bruja intenta meter a su falsa hija, diciéndole: “Rapunzel ya para de pelear conmigo”. La décima sexta toma es un primer plano de ambas sacudiéndose hasta que la princesa logra sacarse la tela de la boca. La siguiente es un plano entero picado en donde se ve cómo Rapunzel vuelve a caer y dice: “No. No lo haré jamás. Por cada minuto del resto de mi vida voy a pelear. Desde ahora, siempre trataré de alejarme de tí.” La siguiente toma es un primer plano. Sigue hablando: “Pero, si me dejas salvar su vida, ire contigo”. La décima octava es un plano contrapicado de la bruja sosteniendo la soga. La siguiente toma es un plano entero de Flynn acostado en el suelo sosteniéndose la herida diciéndole a la princesa que no lo haga. La vigésima toma es un plano entero de Pascal con cara de tristeza y dolor. La siguiente, es un plano medio corto picado de Rapunzel en el cual dice: “No voy a pelear.

Y jamás trataré de escapar. Solo déjame sanarlo esta vez y las dos estaremos juntas para siempre. Justo lo que deseas. Todo volverá a ser como antes. Lo prometo”. En la toma número veintiuno, se enfoca a Pascal mediante un plano entero en el cual se puede observar su cara de tristeza. En la veintidos se realiza un plano medio corto picado de Rapunzel y en la veintitres un primer plano contrapicado de la bruja.

Se lleva a cabo una transición que indica un cambio de escena ya que la película continúa con Rapunzel desatada y con Flynn encadenado. En la primera toma de la escena se realiza un plano entero de Eugene y Rapunzel, en el cual ella se acerca y lo toma de la cara mientras él se retuerce de dolor. La segunda toma es un plano detalle de las manos de ambos y cuando las corren se aprecia la herida de este. En la tercera toma se realiza un plano entero de ambos en el cual la princesa comienza a agarrar su cabello para sanarlo. La cuarta toma es un plano medio de Flynn en picado en la cual le dice que no dejará que lo haga. La quinta toma es un plano medio corto contrapicado de Rapunzel en la cual ella le dice que no lo dejará morir. La sexta toma es un primer plano picado de Eugene en el cual le dice: “Pero si lo haces, entonces tú morirás”. La séptima es un plano medio corto contrapicado en el cual ella le dice: “Oye, estaré bien. Tranquilo”. La octava toma es un primer plano de Flynn en picado mirándola agradecido. La novena es un primerísimo primer plano de ella, mientras que él le pide que espere, corriéndole el flequillo de la cara con la mano encadenada derecha con cariño. La décima toma es un plano medio de ambos con angulación normal y la cámara ubicada al costado, dejando ver cómo sigue acariciándole el cabello hasta que la sujeta del por detrás de la cabeza y con un pedazo de espejo roto, lo corta por completo. La siguiente toma es un plano detalle de la mano de Eugene dejando caer el cuchillo al suelo.

Acto seguido, se produce la *transfiguración*, es decir, la protagonista recibe un cambio de apariencia, a través de una secuencia de tomas. La primera es el plano medio con la cámara ubicada de perfil en la cual se puede observar cómo Flynn toma un pedazo de espejo y corta su cabello, que en un primer momento permanece rubio. La segunda toma es el plano detalle de la mano del ladrón cayendo al suelo sin fuerza y abriendo los dedos, dejándolo caer el espejo al suelo. La tercera toma es un primer plano en contrapicado de Rapunzel en el cuál se muestra a la princesa sorprendida y además se puede ver cómo su cabello cambia de color, dejándolo de ser rubio y volviéndose castaño, tal como aquel mechón de pelo que la bruja había cortado cuando era bebé. La cuarta toma es un plano medio de la bruja en donde se realiza un zoom in con la cámara, dejándolo apreciar su expresión de miedo. La quinta es un plano medio largo de Rapunzel sosteniendo su larga cabellera, ahora desprendida de su

cabeza, que va volviéndose castaña. La cámara realiza un seguimiento por el largo cabello que cambia de color, hasta que llega a donde se encuentra la bruja, que es enfocada con un plano medio largo tomando una parte de este nuevo cabello sin vida ni poderes.

En la última toma de la secuencia seleccionada para la *Transfiguración*, comienza la secuencia del *castigo* y está compuesta por nueve tomas. Por lo tanto, el plano medio de la princesa sosteniendo su cabellera volviéndose castaña, con la cámara haciendo un seguimiento de la transformación del color de esta, hasta que la bruja ingresa en el cuadro y lo levanta, es la primera toma. La segunda toma es un plano detalle de la mano de Gothel sujetando la cabellera marrón con cámara subjetiva y puede verse cómo esta se vuelve pálida, arrugada y manchada en un segundo. La siguiente toma es un plano medio corto en el cual se observa cómo la bruja mira su mano, mientras que su pelo vuelve a obtener un color gris oscuro, luego gris claro y finalmente gris ceniza. Su rostro se torna pálido, escuálido y arrugado, mientras que sus ojos se hunden y sus labios se afinan. La cuarta toma es un plano entero de la bruja de espaldas con un seguimiento de cámara mientras se dirige al espejo para serciorarse de su nueva -y vieja- apariencia, hasta que la cámara enfoca al espejo roto y el reflejo de la bruja se vuelve cada vez más escalofriante. La cámara vuelve sobre ella, que se tapa el rostro con su túnica mientras grita desesperada. La quinta toma es un plano entero de Pascal en el cual observa el cabello marrón de su dueña y con enojo lo sostiene con la boca, creando una traba para que la anciana se tropieze. En el cuadro entran las botas de Gothel, que se topan con la trampa de Pascal. La sexta toma es un plano entero de la bruja tropezándose hacia atrás, atravesando el ventanal abierto. La siguiente, es un plano medio de la princesa en donde se muestra su cara de susto y pena, estirando los brazos a los lejos como si quisiera ayudarla pero se diera cuenta de que es demasiado tarde. La séptima toma es un plano entero de la torre en contrapicado en la cuál se puede ver cómo la bruja va descendiendo. La octava toma es un plano general de la torre y su contexto, con la cámara ubicada al costado, dejando vislumbrar la caída de la bruja. La novena toma comienza a oscuras, para luego volverse un plano entero de la torre en picado, mostrando cómo la túnica de Gothel cae hasta llegar al suelo y esparcir las cenizas, dejando ver que esta ya se había consumido. La cámara se acerca despacio mediante un zoom in hacia la prenda de la anciana que yace en el pasto.

La secuencia de *Reparación* se conforma por veinte tomas. La primera es un plano contrapicado de Rapunzel, sosteniendo la mano de Eugene contra su cabello corto y moreno,

mientras le canta la canción que solía cantar para curar cuando tenía el cabello mágico, pero al ver que no funciona sus ojos se tornan llorosos. La segunda toma es un primer plano de Flynn en picado en el cual va cerrando sus ojos. La tercera toma es un primer plano de la princesa, que sigue cantando y llora hasta que este la interrumpe. La cuarta toma es un primer plano de Flynn en picado mientras le dice: “Rapunzel, tú eras mi nuevo sueño”. La quinta toma es un primer plano de ella, riéndose mientras llora, diciendole que él era el suyo. En la sexta toma se realiza otro primer plano en picado de Eugene, en el cual se puede ver cómo su cara pierde expresividad. La siguiente toma es un primer plano de la princesa en contrapicado, mientras se da cuenta de que Flynn había muerto y sus ojos verdes vuelven a llenarse de lágrimas. Se realiza una transición en donde el plano se vuelve borroso para darle lugar a otro. La séptima toma es un plano entero de él tirado en el suelo, pálido con la boca abierta. Rapunzel lo observa, le sostiene la cara y comienza a cantarle sin esperanzas: “Quita enfermedad y el destino cruel. Trae lo que perdí, volviendo a lo que fue” mientras la cámara hace un acercamiento. La octava toma es un primerísimo primer plano de la princesa, dejándose ver cómo se apoya en la cara de Eugene, lo mira mientras termina de cantar y una lágrima abandona su ojo. La siguiente toma es un plano detalle del rostro de Flynn, dejando ver cómo la lágrima de la princesa se apoya en su mejilla y se desliza por ella. La décima toma es un plano general en picado en donde se puede ver a ambos tirados en el suelo, con el espejo roto al lado de la mano de Eugene y el cabello marrón a lo largo de la habitación. La décima primera toma vuelve a ser el plano detalle del rostro de Flynn, pero esta vez la lágrima se absorbe en su mejilla, produciendo una pequeña luz amarilla. Luego en el mismo lugar se dibuja en su piel la forma del sol y desaparece. La toma número doce es un plano medio de Flynn en el suelo con la princesa sosteniéndole la cabeza hasta que nota que de la herida comienza a esparcirse una luz amarilla. La toma número trece es un plano general en picado en donde puede verse cómo la luz que sale direccionada desde la herida hacia todos lados, vuelve a darle color a la escena. La toma número catorce es un primer plano de la princesa mirando sorprendida rodeada de destellos de luz. La toma número quince es un plano entero de Flynn acostado en donde se ve claramente cómo se desprende de su abdomen esta luz amarilla que tiene la apariencia del cabello de Rapunzel y a su vez del sol del reino. Luego, sobre esta luz se proyecta una flor. La toma número dieciseis es un plano medio de ambos, en donde Rapunzel lo mira sorprendida y lo toca. La siguiente toma es un primer plano de Flynn en el cual abre sus ojos y dice el nombre de la princesa. La décima séptima toma es un primer plano de Rapunzel con expresión de sorpresa diciendo: “¿Eugene?”. La siguiente toma es un primer plano de Flynn en picado en donde él la mira, abriendo y cerrando los ojos despacio y

le dice: “¿Ya te he dicho que estoy loco por las morenas?” La toma número diecinueve es un primer plano de la princesa sonriendo. La vigésima toma es un plano entero de ambos en la cual Rapunzel salta encima de Eugene y se abrazan con fuerza. Ella lo toma del cuello de la campera y lo besa.

El *reconocimiento* se lleva a cabo mediante diecisiete tomas. En la primera, se realiza un plano entero de un soldado del castillo abriendo la puerta con cara de sorpresa. La segunda toma es un plano entero de los reyes, observándolo con detenimiento y atención. La tercera es un plano medio largo del soldado asintiendo con la cabeza. La cuarta es un plano medio del rey y la reina, en donde esta se levanta de la silla. En la siguiente toma se realiza un plano medio de ambos mediante un seguimiento de cámara mientras corren hasta la puerta, en donde se los enfoca de espaldas y se detienen. La sexta toma es un primer plano picado de la reina observando al rey y la séptima un primer plano del rey en contrapicado observando a la reina. La octava toma es un plano detalle de las oscuras puertas del castillo abriéndose desde adentro en cámara subjetiva. Una vez que se abren, se puede admirar a Rapunzel con Flynn de fondo, quienes se dan vuelta y los observan mediante un lento zoom in. En la siguiente toma, se realiza un plano entero del rey y la reina mediante cámara subjetiva, acercándose con un zoom in. La décima toma es un plano medio de Rapunzel con Flynn de fondo, con cámara subjetiva en la cual se puede entender cómo la madre la ve. La décima toma es un plano medio de la madre de Rapunzel con el padre de fondo, mediante cámara subjetiva en la que se entiende cómo la princesa ve a su madre. Esta comienza a acercarse. La siguiente toma es un plano general de la entrada del castillo enfocada desde el costado, en la cuál se puede ver cómo la madre se acerca a la princesa y viceversa. La toma número doce es un plano medio de las dos mujeres con la cámara enfocándolas desde el costado. La madre le extiende su mano, tocándole el rostro. La toma número trece es un primer plano de la madre observándola seria y luego sonriendo. La toma número catorce es un primer plano de Rapunzel sonriendo emocionada. La décima quinta toma es un plano medio de ambas desde el costado, en el que se observa cómo se abrazan. La siguiente toma es un plano medio corto de la madre y de la princesa abrazándose, en donde Rapunzel con los ojos inyectados en sangre mira a su padre, que se encuentra detrás de su madre, La toma número diecisiete es un primer plano del padre en contrapicado, que la mira hasta que la abraza también.

La *victoria* se puede notar en la historia mediante la última escena de la película, en la cual Eugene le habla a la audiencia como al principio. Se compone por nueve tomas. Dentro

de la *victoria* también se llevan a cabo las secuencias seleccionadas de la *vuelta* y del *matrimonio*. La primera es un plano general de la entrada del castillo en picado en donde se puede ver cómo el rey, la reina, la princesa y Flynn se abrazan agachados. La imagen se difumina, haciendo que en el mismo escenario desaparezcan los cuatro abrazados pero aparezca la gente del pueblo danzando abajo del castillo. Flynn dice: “Bueno, ya se imaginan lo que sucedió después. Todo el reino se regocijó, pues su princesa perdida había regresado. El festejo duró toda una semana. Aunque la verdad, casi no me acuerdo de nada.” La cámara realiza un seguimiento de la gente hasta enfocar a Mano de Pelos Garfio tocando el piano. “Por todos lados se cumplieron sueños”. La siguiente toma es un plano medio de Mano de Pelos Garfio enfocado desde el costado tocando el piano con cara de alegría “Este tipo se convirtió en el concertista más famoso del mundo, ¿pueden creerlo?” dice Flynn mientras se muestra cómo el vikingo intenta cambiar la página de la partitura y se perfora una hoja con el gancho, así que sacude la mano y el gancho vuela hacia atrás. La tercera toma es un primer plano de Narizotas, al que lo golpea el gancho en la cara tirándole su sombrero. Cuando se da vuelta para agarrarlo, nota que había caído en la cabeza de una mujer. Se miran y se sonríen. “y este sujeto al final encontró el amor verdadero”. La cuarta toma es un plano medio del mimo vikingo desplazándose mediante una soga imaginaria mirando la cámara mientras el resto de las personas que están al fondo del cuadro lo miran extrañados. Flynn continúa hablando “En cuanto a él.. bueno, supongo que es feliz. Nunca me ha dicho lo contrario”. La quinta toma es un plano entero de Maximus rodeado de sus soldados con una casaca en la mano como arma principal. “Gracias a Maximus el crimen en el reino desapareció casi de la noche a la mañana. Igual que casi todas las manzanas”. La sexta toma es un plano medio de cuatro niñas dándole de comer frutas a Pascal, observando cómo según la fruta este cambiaba de color. “Pascal, nunca cambió”. En la misma toma, una niña le entrega a Pascal a Rapunzel y la cámara se desplaza enfocando con un plano medio cómo el rey y la reina la abrazan. “Al fin, Rapunzel estaba en casa. Ahora tenía una familia de verdad. Valió la pena esperar su regreso” dice Eugene mientras la cámara sigue a Rapunzel que se despega de sus padres. Esta toma indica la *vuelta*. En la séptima toma, mediante un plano medio de ella de espaldas con su camaleón en el hombro, se ve cómo recibe una flor que le entrega una niña, a quien se la pone detrás de la oreja. “Amada por todos, dirigiendo el reino con la misma gracia y sabiduría que sus padres antes que ella” explica Flynn. La octava toma es un plano medio de la niña y de la princesa con la cámara de espaldas a la niña, dejando ver cómo Rapunzel sonríe y luego se levanta, enfocada mediante un plano medio observando hacia arriba dándose cuenta de que le falta la corona. La cámara se desplaza hacia la izquierda en la

misma toma y aparece Flynn, mientras se escucha su voz en off diciendo “En cuanto a mí, volví a utilizar el nombre de Eugene, dejé de robar y básicamente cambié por completo” mientras Rapunzel lo mira pícaramente y este amaga a devolverle la corona sonriendo y se la aleja. “Ya sé que se estarán preguntando. ¿Rapunzel y yo nos casamos?” Esta lo toma del brazo, lo gira y lo besa “Me es un placer anunciarles que después de años y años de súplicas y súplicas” se escucha mientras le coloca la corona nuevamente y se genera un difuminado en donde se observa un plano general del castillo con las linternas “al fin le dije que sí”. En la misma voz en off se escucha cómo la princesa le dice su nombre con tono de queja. Este se corrige “Está bien, está bien. Yo le suplique” y Rapunzel agrega “Y estamos viviendo felices para siempre”, lo que indica la función de *matrimonio*, mientras que en el cuadro aparece volando colgado de muchas linternas el borracho cupido de la taberna, que tira un beso mientras se realiza un barrido hacia arriba.

Recepción del objeto mágico

En la *Recepción del objeto mágico*, la anciana bruja ingresa al castillo con el fin de llevarse un mechón de cabello mágico de la bebé para rejuvenecerse. Cuando se encuentra con la niña comienza a cantar la canción que activaba la magia de la flor de la que se enriqueció por tanto tiempo, y el cabello dorado la sorprendió con su brillo.



La imagen seleccionada es la toma de la secuencia de *Recepción del objeto mágico*, mediante la cuál se puede observar la cara de **alegría** de la bruja a través de sus expresiones faciales. Sus cejas se mantienen elevadas y se contraen los párpados inferiores, generando una arruga debajo de cada ojo. En los ojos se puede notar la intensidad con el tamaño de las pupilas y el punto brillante dentro de estas. La comisura de los labios está inclinada hacia arriba, formándose una arruga a ambos lados. A su vez tiene la boca abierta, dejando ver sus dientes.

La función adaptativa de la alegría de Gothel en esta toma se desarrolla mediante el deseo de acercamiento que tiene con el cabello de la niña como necesidad de preservarse. La función social se distorsiona ya que la bruja no está pensando en nadie más que en ella. La motivacional tiene como consecuencia que termine llevándose a la niña dado que como no logró enriquecerse de juventud robándose un sólo mechón, decidió llevarse a la fuente principal de la magia.

Marca

La *Marca*, se efectúa la noche que la bruja entra al castillo para llevarse una muestra de cabello de la niña. Antes de hacerlo, canta la canción y este se vuelve brillante. Sin embargo, cuando lleva a cabo la acción que la llevo a ese lugar en primer lugar, nota que el cabello no solo deja de brillar sino que cambia de color, volviéndose moreno. En ese instante, Gothel mira su mano y ve cómo los años vuelven a manifestarse en su cuerpo.



La imagen seleccionada es la toma de la *Marca*, en la cual se puede notar que Gothel se encuentra furiosa. Dicha **ira** se manifiesta mediante el descenso del extremo interno de las cejas, provocando las arrugas debajo de los ojos. Estos se encuentran muy abiertos y mantienen una mirada focalizada y brillante. A su vez, al bajar la nariz, se le marcan verticalmente las arrugas desde la nariz hasta el final de la boca. La comisura de los labios se mantiene orientada hacia abajo.

La función adaptativa del enojo en este caso se lleva a cabo ya que la situación le produce rechazo e intenta alejarse de este buscando una solución para cuidarse a ella misma. En cuanto a la función social, como se dijo en la función anterior, implica una distorsión ya que la bruja no pensaba en los demás ni en las relaciones interpersonales sino que el único beneficio que quería sacar era para ella misma. La motivacional se genera ya que la ira que le provoca envejecer, la impulsa a tomar a la niña sin importarle las consecuencias.

Pretensiones engañosas

Las *Pretensiones engañosas* se desarrollan en la película mediante la bruja, ya que esta intenta sacarle el máximo provecho posible a la condición mágica del cabello de Rapunzel. Para realizarlo, la secuestra cuando es una bebé y le hace creer que es su madre, criándola y prohibiéndole que saliera de la torre. Por lo tanto, le hace pensar a la niña que la está cuidando, cuando en realidad la relación es al revés, ya que la bruja estaría muerta de no ser por los poderes de la princesa.



La imagen que se tomó para analizar la **alegría** es una toma de la secuencia *Pretensiones engañosas*, en la cual la princesa acaba de rejuvenecerla y por ende está contenta, lo que se puede observar mediante sus manifestaciones físicas tales como la elevación de las cejas y la comisura de los labios inclinada hacia arriba, formando una arruga en el extremo derecho de la boca.

La función adaptativa de la **alegría** tiene una razón de ser, que es que el hecho de que su hija falsa le otorgue sus poderes la revitaliza, y eso hace que se preserve y mantenga no solo sana sino viva. La social no se cumple ya que, como fue mencionado en casos anteriores, la bruja tenía como único interés su propio bienestar. Por último, la motivacional funcionó como incentivo para que desee seguir mintiendo durante toda su vida.

Complicidad

La *complicidad* funciona como consecuencia de las *Pretensiones engañosas*, ya que Rapunzel sin saberlo, está ayudando a la malvada bruja a preservar su vida, creyendo que en realidad esta la protege. De esta manera, la víctima se deja engañar y continúa otorgándole la juventud que su cabello proporciona.



La imagen seleccionada en la secuencia pertenece a la toma en la cual Rapunzel quiere hacerle una pregunta a su madre pero sabe que antes deberá prestarle su cabello. Para poder sacárselo de encima, Rapunzel comienza a cantar muy rápido mientras su madre falsa le cepilla el pelo, haciendo que la bruja se preocupe y tema. El **miedo** puede verse mediante las cejas alineadas horizontalmente, la apertura de los ojos que permite ver con claridad la esclerótica y la boca abierta con la comisura de los labios orientada hacia abajo.

La función adaptativa del miedo funciona como medio para preservarse ya que la bruja teme que algo le ocurra dada la velocidad a la que Rapunzel estaba cantando. La social en este caso se cumple ya que la bruja no solamente teme por ella, sino que también se preocupa por su hija falsa al ver cómo su cabello se iluminaba tan rápido. Sin embargo, esta preocupación ajena es simplemente un medio indirecto de preocupación propia ya que esta solo se interesaba por el bienestar de la princesa para mantenerse a salvo ella misma. La motivacional la impulsa a regañarla cuando termina de llevar a cabo la acción.

Prohibición

La *prohibición* se pone en funcionamiento como consejo de la bruja a Rapunzel. Temerosa de que su hija falsa descubra el engaño al que había sido sometida toda su vida, Gothel convence a la princesa de que el mundo exterior es peligroso y que la mantenía alejada en una torre por su propio bien. Sin embargo, Rapunzel quería salir a admirar las luces flotantes que aparecían en cada uno de sus cumpleaños. Cuando se lo plantea a su madre, esta se engarca de recordarle nuevamente todos los motivos por los cuales se lo prohibió en primer lugar, manipulándola y haciéndola creer de que era lo mejor para ella.



La imagen seleccionada es la última toma de la secuencia tomada para representar la *prohibición*, en la cual se puede ver la **tristeza** de Rapunzel mediante el asenso del extremo interno de las cejas y el desanso del extremo externo, la reducción de la apertura de los ojos, la mirada hacia abajo, la forma en la que su boca se achica y la comisura de los labios se encuentra orientada hacia abajo.

La función adaptativa de la tristeza en este caso se desarrolla como una forma de rechazo hacia el impedimento por cumplir sus deseos. La social se cumple dado a que si bien sueña con hacerlo, cree que su madre tiene razón y que las advertencias que le brinda son por su bien. Por último, la motivacional, la impulsa a repensar la situación en cuanto tiene la posibilidad de escapar y conocer el mundo exterior.

Transgresión

La *Transgresión* se implementa como consecuencia de la *Prohibición*, puesto que su madre no le permitía abandonar la torre con el pretexto de que lo hacía por su seguridad. Pese a la obsesión de Rapunzel por conocer las linternas que flotaban por el aire en su cumpleaños, su supuesta madre no mostraba signos de comprensión ni de interés alguno por dejarla salir. Cuando el camino de la princesa se cruza con el del ladrón que irrumpe en la torre para salvarse a sí mismo, ella le ofrece devolverle la corona a cambio de que la lleve a observar las luces flotantes, sabiendo que su madre no volvería hasta dentro de dos días. De esta manera logra salir del castillo.

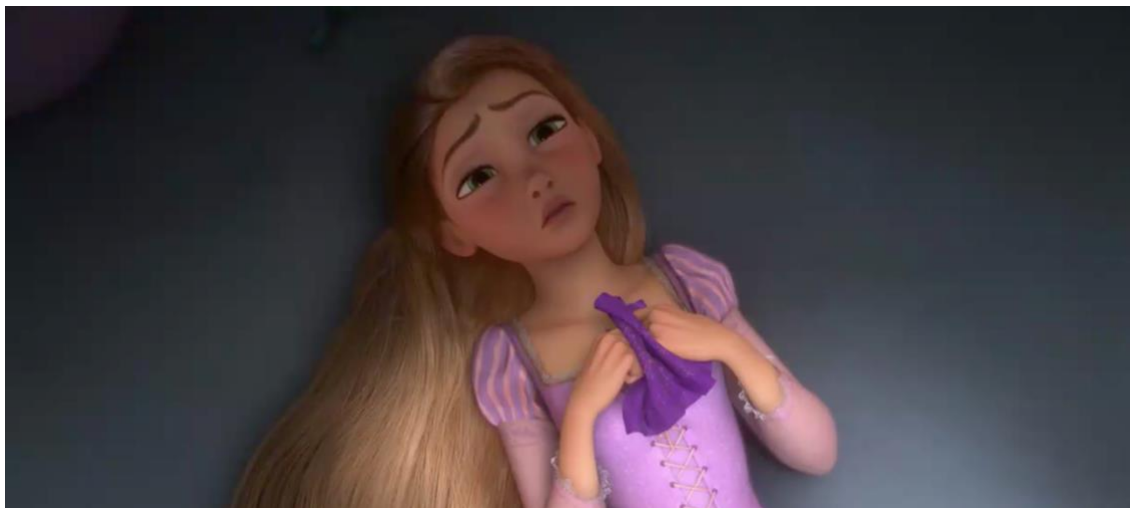


La imagen seleccionada es la séptima toma de la secuencia elegida para representar la *Transgresión*, en donde la princesa demuestra su **alegría** por medio de la elevación de las cejas en línea recta horizontalmente, la dilatación de sus pupilas y la comisura de la boca inclinada hacia arriba.

La función adaptativa de la alegría en este caso, implica que la princesa se acerca a aquello que le hace ilusión con el objetivo de disfrutar. La social se cumple ya que parte de esa alegría se debe a no estar haciéndolo sola, cosa que sería imposible debido a los miedos que su madre le inculcó. La motivacional se desenvuelve dado que sentirse de esa manera la impulsa a no arrepentirse y bajar de esa torre por primera vez.

Descubrimiento

El *Descubrimiento* se desarrolla mientras Rapunzel se recuesta observando su pañuelo y al mismo tiempo el techo de su habitación. Esto sucede ya que previamente su madre la había engañado, haciéndola creer que Flynn solamente la había utilizado para obtener su corona nuevamente y luego huír.



La imagen tomada para es la tercera toma de la secuencia seleccionada para la función de *Descubrimiento*, en la cual la princesa demuestra su **tristeza** mediante la elevación de el extremo interior de las cejas y el descenso del extremo exterior, la disminución en la apertura de los ojos generando un pliegue debajo de estos, la contracción de la boca cuyas comisuras se inclinan hacia abajo.

La función adaptativa se desarrolla para evitar el sufrimiento, por lo tanto, la tristeza en este caso la ayudaría a aprender de sus errores y no dejar que vuelvan a mentirle. La social se efectúa ya que el aprendizaje la haría comprender que en las relaciones interpersonales existe la desconfianza. La motivacional se desarrolla ya que el proceso de reflexión y aprendizaje al que se sometía le sirve para pensar con más claridad. Así comprende y descubre que la persona de la cual debe desconfiar no es Flynn sino su madre.

Persecución

La *Persecución* se lleva a cabo cuando Flynn quiere escapar de la ahorca y salvar a Rapunzel. Sus nuevos amigos, los vikingos de la taberna, lo ayudan a salir del castillo en donde lo espera Maximus listo para huír.



La imagen es la sexta toma de la *Persecución*, en la cual se puede apreciar el **miedo** de Flynn corporalmente mediante los hombros herguidos y tensos. Facialmente, las cejas elevadas en línea recta horizontalmente, los ojos muy abiertos en los que se puede ver la esclerótica, la mirada compenetrada en el camino y la boca abierta con las comisuras inclinadas hacia abajo.

La función adaptativa implica que Flynn siente miedo como medio para preservar su vida y como defensa para salvarse de los soldados. La social se desarrolla dado a que tanto Flynn como Maximus sienten lo mismo al ver que los persiguen, lo que genera que el vínculo entre ellos se fortalezca por atravesar juntos una situación de riesgo. La motivacional se desenvuelve ya que el miedo los motiva a ser valientes y saltar del castillo para que no los atrapen.

Socorro

La función de *Socorro* inicia con Flynn ingresando a la torre para advertirle a la princesa que había sido engañada. Sin embargo, cuando la mira se da cuenta de que estaba capturada y, en ese mismo momento, Gothel le clava un cuchillo en el abdomen. La princesa le advierte a su madre que jamás dejaría de pelear y que siempre intentaría alejarse de ella a no ser que deje sanar a Flynn, quien se niega ya que no quiere someterla a su propia infelicidad.



En la imagen seleccionada, Rapunzel expresa su **tristeza** a través del extremo interno de las cejas inclinados hacia arriba, la disminución del tamaño de los ojos y el pliegue debajo de estos, el brillo en los ojos implicando la presencia de las lágrimas y la comisura de la boca inclinada hacia abajo.

La función adaptativa de la tristeza en esta toma, funciona para alejarse de la situación buscando una solución que es sanarlo con su cabello a pesar de las consecuencias que le traerá como prisionera de la bruja. La función social se desarrolla puesto que la tristeza propia se debe a la tristeza de un otro, de manera tal que está dispuesta a sacrificar su libertad por la vida de alguien más. La motivacional se desarrolla dado a que esta emoción es la que hace que le surja la idea de ponerle la condición a su falsa madre para salvarlo.

Transfiguración

La *Transfiguración* surge como consecuencia de la función de *Socorro*, en donde Flynn corta el cabello de la princesa con un pedazo de espejo roto para que pueda librarse de la bruja de la cual sería prisionera por haber decidido salvarlo. Al cortar el cabello, este perdía el brillo y la magia, volviéndose moreno y apagado.



La imagen elegida es la última toma de la secuencia de *Transfiguración*, mediante la cual la princesa pierde sus poderes y su madre falsa comprende que ya no tendría magia para enriquecerse de la juventud. El **miedo** de la bruja se puede observar a través del asenso de las cejas, generando que los ojos se abran más de lo habitual y dejen ver la esclerótica. La boca se mantiene abierta con la comisura de los labios inclinada notoriamente hacia abajo.

La función adaptativa del miedo en este caso se desarrolla como manera de preservación ya que comprende que en breves instantes, al no poder hacer uso de los poderes, dejará de existir. La social vuelve a estar distorsionada ya que no se comporta en sintonía con sus pares, no adecúa sus acciones ni entiende a los demás ya que al ser una bruja excéntrica y egoísta, solamente puede pensar en ella y por ese mismo motivo, no tiene nadie a quien acudir para pedir ayuda en sus últimos momentos de vida. La función motivacional implica que el miedo la impulsa a correr hacia el espejo para comprobar que lo que sentía en el cuerpo, realmente estaba sucediendo.

Castigo

El *castigo* se desarrolla a continuación de la *transfiguración* dado a que a partir del corte de cabello de la princesa, la bruja pierde todas las posibilidades de seguir absorbiendo la juventud de la flor mágica. Flynn corta el cabello sabiendo cuál sería el efecto sobre la bruja, pero decide hacerlo de todas formas con el fin de que la princesa no pase el resto de su vida siendo prisionera.

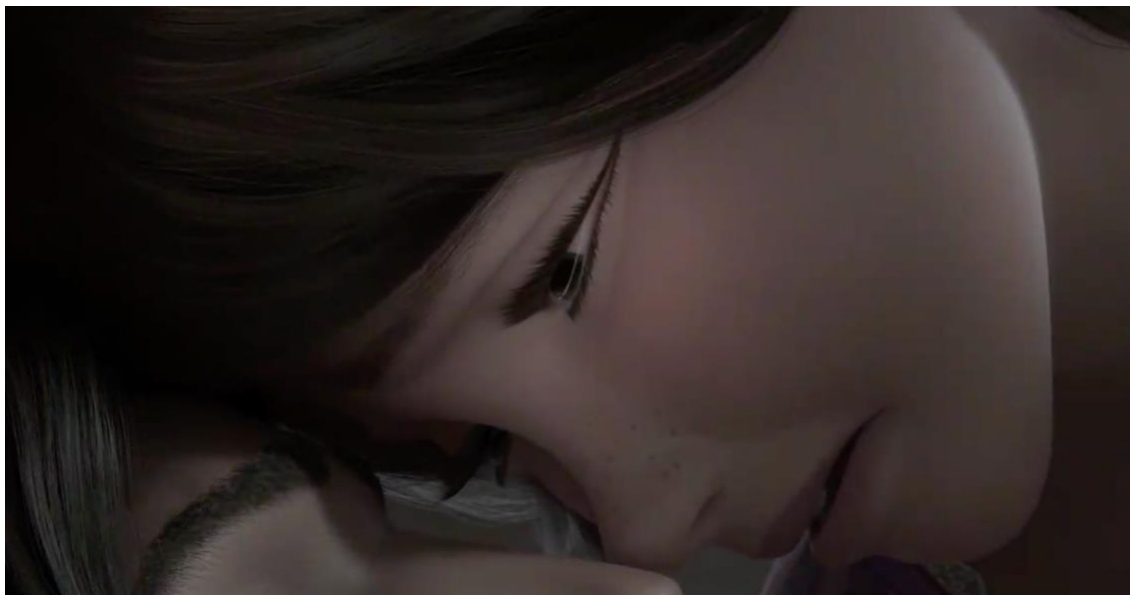


La imagen seleccionada está dentro de la secuencia de *Castigo*, en la que se puede observar la **ira** de la bruja Gothel mediante sus expresiones faciales. En primer lugar, la acción que le produce la ira es mirarse la mano y notar como vuelve a arrugarse, mancharse y empalidecerse, como indicio de que comienza a transformarse en anciana nuevamente. Por ende, la intensidad de su mirada se dirige hacia esa mano. El extremo interno de las cejas descende, haciendo que se le marquen las arrugas de la frente y también entre las cejas. Los párpados inferiores se tensan, generando un pliegue por debajo de ellos. La mandíbula se contrae, mientras que el labio de arriba asciende y el de abajo descende, dejando al descubierto los dientes. La comisura de los labios se inclina hacia abajo.

La función adaptativa se cumple, haciendo que la ira sea la manera de manifestar el rechazo ante la situación crítica a la que se estaba sometiendo. La motivacional se desarrolla mediante el impulso de taparse con su túnica y gritar de dolor e impotencia.

Reparación

En la *Reparación*, Rapunzel le canta a su amado la canción mediante la cual se activa su cabello, pero se da cuenta de que ya no puede salvar a Flynn puesto que él la salvó primero alejándola de sus poderes. Ella lo sujeta del rostro y él le dice: “Rapunzel, tú eras mi nuevo sueño”



La imagen tomada es la octava toma de la secuencia elegida para la *Reparación*, mediante la cual se puede observar cómo Rapunzel lo mira a Flynn con **tristeza**. Esta se puede identificar mediante los ojos entornados, la línea que se traza en el medio del ojo de la princesa indicando que están a punto de caerse las lágrimas y la comisura de la boca orientada hacia abajo.

La función adaptativa se lleva a cabo puesto que la princesa sufre al entender que Flynn había muerto e intenta ayudarlo para alejarse de esa realidad. La función social se desarrolla en este caso porque Rapunzel reacciona de esta manera al observar que la otra persona ya no está y sabiendo que ella hubiese entregado su libertad a costo de verlo curado. La motivacional hace que la tristeza la impulse a abararlo y llorar aferrada a él.

Reconocimiento

En el *Reconocimiento*, Rapunzel decide ir acompañada de Flynn a buscar a sus verdaderos padres. El rey y la reina corren hacia la entrada del castillo y se encuentran con ellos. La observan y al hacerlo, a pesar de no tener el cabello dorado como cuando era bebé y de los años transcurridos en el medio sin verse, se dan cuenta de que es la princesa perdida.



La imagen seleccionada se encuentra dentro de la secuencia *Reconocimiento*, en la cual se puede observar a la reina mirando a su hija con expresión de **alegría**, que es manifestada mediante la comisura de los labios orientada hacia arriba. A su vez, tiene las cejas levantadas y el extremo interior así como aún más, determinando emoción junto con sus ojos brillantes que indican la presencia de lágrimas.

La función adaptativa se desarrolla con la alegría de la reina ya que se acerca a su hija porque sabe que es lo que cesará el sufrimiento de tantos años. La función social se desarrolla dado a que la alegría se basa únicamente en la aparición de la otra persona. La motivacional hace que la alegría la impulse a abrazarla.

Victoria

La *Victoria* se lleva a cabo a partir del retorno de la princesa perdida a su reino, en donde todo vuelve a acomodarse, recuperando la alegría de antes. Mano de Pelos Garfio se convierte en el pianista más reconocido, Narizotas encuentra el amor y Maximus se encarga de erradicar la inseguridad.



En la imagen se puede ver que el caballo observa al único soldado a que no trae una cacerola debajo del brazo. En la quinta toma de la secuencia seleccionada para la *Victoria*, se puede ver que mientras Maximus camina entre sus soldados, nota que hay un hueco en el que falta una persona. Se detiene y dirige la mirada enojado hasta que el soldado ingresa a la formación y le entrega una manzana. La **ira** se puede observar mediante las orejas inclinadas hacia adelante, las cejas con el extremo interior orientado hacia abajo, los orificios nazales agrandados y en forma de triángulo y la comisura de la boca orientada hacia abajo.

La función adaptativa de la ira del caballo en esta toma, se desarrolla en función de cumplir con su deseo supremo que es satisfacer la necesidad de seguridad del reino, por lo tanto se enoja si los soldados no se disciplinan. La social se lleva a cabo dado a que los soldados comprenden ese enojo ya que todos ellos buscan cumplir con la misma función de brindar tranquilidad y a su vez, la exigencia hace que se vuelvan aún más eficaces. La motivacional se cumple puesto que la ira lo impulsa a detenerse en la formación y mirar al caballero demorado con expresión de enojo hasta que le otorga la manzana.

Vuelta

La *Vuelta* es una función que se encuentra dentro de la *Victoria* e implica que la princesa perdida, después de años de vivir encerrada en una torre tras haber sido secuestrada, utilizada y engañada, finalmente volvió al lugar al que pertenecía y por el cual siempre había sentido curiosidad. No solamente encontró a sus padres verdaderos, sino que también tuvo la oportunidad de asumir el poder para asistir al pueblo con gracia y dedicación.



En la imagen de la toma de la *Vuelta*, se puede observar cómo Rapunzel sonríe mientras se apoya en su amigo Pascal, que se acomoda en su hombro derecho. La **alegría** se puede observar a partir de las cejas levantadas, la comisura de los labios orientada hacia arriba dejando ver los dientes y las mejillas contraídas. En este caso tiene los ojos cerrados pero se puede ver cómo están relajados.

La función adaptativa de la alegría de Rapunzel se basa en acercarse a aquello por lo que tanto luchó y finalmente obtuvo. La social se puede observar en la imagen ya se está compartiendo la felicidad con su amigo el camaleón. La función motivacional se lleva a cabo debido a que la alegría hace que Rapunzel incline su cabeza y levante su hombro para acurrucarse a su amigo el camaleón.

Matrimonio

El *Matrimonio* también se encuentra dentro de la secuencia seleccionada para la *Victoria*. Mientras Flynn cuenta en voz en off que se casarían pronto, este le quita la corona y luego juega con ella para que no pueda alcanzarla.



En la imagen de la toma de la *Vuelta*, se puede observar cómo Flynn Rider sonrío mientras sujeta en su mano izquierda la corona de la princesa, quien lo mira con cara de sorprendida mientras alza su mano para intentar agarrarla. La **alegría** de Flynn se puede observar mediante las cejas elevadas, los ojos abiertos con una mirada penetrante, las mejillas contraídas y la comisura de los labios orientadas hacia arriba, aunque una más que otra, indicando cómo desafía a Rapunzel a tomar su corona.

La función adaptativa de la alegría de Eugene se cumple mediante el acercamiento de sus deseos. Si bien cuando comienza la película soñaba con dinero y vivir en una isla, luego descubre que su verdadero sueño es Rapunzel y que mantenerse junto a ella lo hace feliz. La social se puede observar mediante el vínculo de ambos, en donde se muestra que los dos son felices de estar juntos. La motivacional se desarrolla ya que la alegría lo impulsa a la acción de reírse y seguir jugando con la corona para que Rapunzel la tome.

Según Federico Fros Compelo, las funciones emocionales son programas internos que generan emociones que se activan a través de las interpretaciones de las circunstancias y que existen gracias a la evolución. Los seres humanos se encuentran inmersos en el marco de una sociedad moderna, lo que quiere decir que sus intereses se basan primordialmente en hayar las herramientas para relacionarse mejor y que la adaptación del hombre relacionándose con miembros de su misma especie, tuvo una incidencia para configurar el cerebro de manera tal que las emociones sociales se volvieron procesos más refinados.

A medida que las especies evolucionaron, se fueron agregando capas a su cerebro, conformando el famoso “cerebro mamífero”. La capa mas externa, la corteza cerebral, tiene una proporción sin precedentes en otros animales. Las regiones subcorticales, debajo de la corteza, contiene varios sistemas emocionales que los científicos lograron identificar. Las funciones emocionales humanas recurren a redes neuronales en regiones antiguas del cerebro pero también se sustentan en las conexiones con la corteza externa. Es por eso que se puede regular las emociones mediante la interpretación.

Las ocho funciones que sustentan las emociones sociales más cotidianas son la búsqueda de novedad, la búsqueda de certidumbre, la búsqueda de aprobación, el dolor, la replicación, la empatía, la búsqueda de autosuficiencia y la comparación.

La **búsqueda de novedad** se desarrolla mediante el sistema de búsqueda. Este es un circuito que se distribuye desde el centro del cerebro hacia sus capas mas externas y cuando ciertas partes de este se estimulan, el efecto en las personas es la sensación de interés, expectativa y entusiasmo. Si estas conexiones reducen su actividad, se produce el efecto opuesto. Existe un neurotransmisor llamado dopamina, que se relaciona con la anticipación y el incentivo de que se va a recibir una recompensa.

La búsqueda de novedad es una función emocional que afecta directamente al cerebro si es estimulado de manera correcta. Esto fue comprobado a través del estudio de ratas de laboratorio en el cual se comprobó que si desde pequeños se los ubica en un entorno complejo, aumenta la activación de sesenta genes distintos, proporcionando el crecimiento de las sinapsis y engrosando la corteza. Por lo tanto, se activa con estímulos y recompensas inesperadas. Si el estímulo deja de ser novedoso, la búsqueda de novedad deja de llevarse a cabo y sucede la habituación.

Para comprender el entorno y los efectos de las acciones sobre el entorno, los animales aprenden como proceso para adaptarse al medio. Dentro de estas formas de aprendizaje hay un recurso que implica la capacidad de relacionar causa con efecto, que sirve a nuestras creencias. Otro ingrediente para construir creencias es la capacidad de cambiar con

la experiencia. Lo que sucede cuando esto ocurre es que nuestras neuronas se conectan de forma diferente. Al aprender algo nuevo, grabar una experiencia o asociar un estímulo con una respuesta, hace que cambien las conexiones neuronales. A este fenómeno se lo denomina plasticidad neuronal. La búsqueda de certidumbre es el proceso emocional más básico que te lleva a adoptar cualquier creencia. Es la responsable de que una persona quiera entender el mundo y hayarle un sentido a la realidad con el fin de buscar la sensación de seguridad.

Los seres humanos, al ser seres sociales, viven en permanente interdependencia. La función emocional que hace que se pueda reconocer la consideración de los pares es la **búsqueda de aprobación**. De manera contraria, la falta de aprobación hace que las personas interpreten rechazo, indiferencia. El por qué de esta función se puede contestar con dos motivos: está sustentada en circuitos cerebrales que protegieron a los antepasados del hombre para permitir que permanezcan juntos y atendidos, y además, el rechazo no solo deja la búsqueda de aprobación insatisfecha sino que genera dolor. Las mismas áreas del cerebro que se activan cuando una persona siente dolor físico, se activan mediante el dolor emocional. Funciona como proceso adaptativo ya que la exclusión de la manada constituía un gran riesgo. Es por eso que se sensibilizaron las áreas del cerebro dedicadas a procesar el dolor físico y permitieron sentir dolor ante la separación social.

El **dolor** es otra función emocional que está en juego en la gama de experiencias del enojo, la ira, la furia, fastidio, bronca, etc. Este entra en activación cuando se interpreta que un estímulo presenta un daño o un perjuicio.

La **replicación** es una función que promueve las emociones retributivas. Dentro de las positivas están la gratitud, la confianza mutua, la devolución de afecto, la amistad. Lo mismo sucede con el dolor. Se basa en una relación de reciprocidad.

La **empatía** es la función que permite reconocer la experiencia emocional de los demás y sus intenciones. Está presente en todos los animales sociales y funciona como autoreflejo de la percepción. Las responsables de este proceso son las neuronas espejo, que consiguen recrear lo que observamos.

La **búsqueda de autosuficiencia** es una función emocional que hace que una persona se motive a valerse por sí misma, a ejercer influencia sobre los demás y sobre el entorno.

La **comparación** es la función que influye en las emociones humanas ya que se establece una posición en relación con los demás.

Se ha vuelto sobre estos conceptos para analizar en profundidad cada uno de ellos en las distintas películas.

En la primera película, Bella está sometida a la habituación por vivir en un pequeño pueblo en donde nadie la comprende, hasta que se pacta ser prisionera de la bestia para rescatar a su padre. Cuando comienza a conocer en profundidad al que ella pensaba que era un monstruo, llevando a cabo la **búsqueda de la certidumbre**, descubre que este tenía un buen corazón y se enamora de él. Este cambio en su visión de ver las cosas fue lo que desencadena la **búsqueda de la novedad**. A su vez, con el correr de los años la bestia pierde todas las esperanzas de haber a una doncella a quien amar y a la que él amase también. La vergüenza de que lo viesen convertido en bestia genera que nunca salga del castillo, sabiendo que al caer el último pétalo, sería una bestia para siempre. Sin embargo, sin buscarlo, cuando conoce a Bella se da cuenta de que ella lo toma por quién es, sin juzgar su apariencia. Además, nota que saca lo mejor de él y se interesa por mostrarle su lado más bello, compartiendo con ella una faceta que nadie conocía con el fin de la **búsqueda de la aprobación**. Fue así como la bestia se enamora y se activa también la **búsqueda de novedad**. Bella comienza a darse cuenta de lo que está ocurriendo y empieza a disfrutar la situación hasta que observa por el espejo mágico que su padre yace muy enfermo. A pesar de tenerla como prisionera, la bestia le ofrece la posibilidad que marcharse, puesto que comprende la situación llevándose a cabo la **empatía**. Sin embargo, al entender que Bella lo ha abandonado comienza a sentir un gran **dolor** que le quita las energías. Cuando la joven rescata a su padre, nota que los ciudadanos de la aldea querían trasladarlo a un manicomio porque creían que estaba loco, ya que este había afirmado encontrarse con una enorme bestia. Su hija mediante el espejo mágico muestra su imagen e instantáneamente explica que no es un monstruo. Acto seguido, realiza una **comparación** con Gastón, diciéndole que él sí es un monstruo. Este comienza a sentir celos y decide asesinar a la bestia y convencer a todos los ciudadanos de que lo acompañen. Cuando Gastón irrumpe en la habitación de la bestia para atacarlo, esta no tenía fuerza ni motivación ya que creía haber perdido lo único que lo había hecho cambiar. Sin embargo, al recibir el primer ataque, como forma de **replicación** lo ataca también. Cuando la bestia tiene a Gastón entre sus garras y la oportunidad de arrojarlo hacia el vacío, recuerda su situación cuando la hechizera lo convirtió en bestia y siente **empatía** de nuevo, dejándolo ir y alimentando su **busqueda de autosuficiencia**.

En la segunda película, Lilo está cansada de sentirse diferente a las demás. Al comienzo del film invita a sus amigas a jugar con las muñecas como **busqueda de aprobación** y estas la desprecian por no tener una muñeca normal. No tiene amigos y vive con su hermana mayor Nani dado que sus padres fallecieron en un accidente de auto. Tras una pelea con su hermana por arruinar la visita del trabajador social, Lilo cree ver una estrella fugáz y pide como deseo que le manden un amigo. Al día siguiente Nani, que había estado escuchando detrás de la puerta, la lleva a un refugio para que adopte un perro. Encontrar a Stich implica para la niña la **búsqueda de novedad**. El extraterrestre está escapando de su creador para no ser capturado, así que deja que Lilo lo lleve para utilizarla como escudo. Sin embargo, una noche Stich observa la foto de la familia de la niña y esta le pregunta por su pasado, por sus raíces. Al observarlo raro, le dice que puede irse si quiere. Stich toma el libro del Patito Feo y se retira de la casa, realizando una **comparación** de sí mismo con la parte del cuento en la que el patito feo está perdido. Al día siguiente, tras un incidente en la casa de Lilo, Cobra Bubbles la recoge para llevarla a un orfanato y Nani siente un profundo **dolor**. Esta escapa del auto y se da cuenta de que Stich era un extraterrestre más, sintiéndose engañada y cambiándo sus creencias se desarrolla la **búsqueda de certidumbre**. Gantu se lleva a Lilo y Stich prisioneros y el extraterrestre logra escapar, dejándo sola a su amiga en la nave espacial que se dirige al Planeta Turo. Así es como Stich le pide a Jumba y a Pleakley que lo ayuden a rescatarla y Jumba acepta dado a que su experimento le genera **empatía**. Al rescatarla, se desarrolla la **búsqueda de autosuficiencia**. Por último, cuando todos los personajes se juntan en la playa, los extraterrestres sienten **empatía** por el extraterrestre al haber encontrado un lugar al que pertenecía. Este, se dio cuenta de que esa familia lo había adoptado y tratado como a un nuevo integrante. Por lo tanto, mediante la **replicación**, este comenzó a adoptarlos como familia también.

En la tercera película, Rapunzel sueña con salir de la torre y observar las linternas flotantes que iluminan el cielo en cada cumpleaños. Esta es su **búsqueda de novedad**. Sin embargo, no lo hace dado que sabe que su madre se lo prohíbe por ser un lugar inseguro. A pesar de desearlo, no sólo es el miedo lo que la hace mantenerse en la torre sino la **búsqueda de aprobación** de su madre. Cuando Flynn Rider irrumpe en la torre y descubre que nunca había salido, ella le ofrece un trato: si él la lleva a ver las linternas, ella le devuelve la corona. Esto lo llevó al ladrón a aceptar pero también sintió **empatía** por la pobre joven que nunca había salido de allí. Cuando ambos comienzan a pasar tiempo juntos y se conocen mejor, Eugene le cuenta que había sido huérfano y comenzó a robar. Esto le generó a Rapunzel **empatía**, al **comparar** la dura infancia de ambos y más adelante notó que se estaba enamorando de él. Al ser amables el uno con el otro, se llevó a cabo una relación de **replicación**. Sin embargo, esta se rompe cuando la malvada anciana engaña nuevamente a Rapunzel haciéndole creer que él sólo la estaba utilizando para obtener su corona, lo que le produce a la joven un inmenso **dolor**. Al no tener ya la **búsqueda de novedad**, se acuesta en la cama con el pañuelo del reino y descubre que es la princesa perdida y que su madre falsa la había engañado toda su vida. En ese momento su realidad cambia y se lleva a cabo la **búsqueda de certidumbre**. Finalmente, la anciana captura a Rapunzel una vez que descubre la verdad, ya que aún la necesita para mantenerse viva. Eugene entra a la torre para salvarla pero Gothel lo hiere, haciéndole que Rapunzel le diga que si deja que lo salve, será su prisionera para siempre, cumpliendo la **búsqueda de autosuficiencia**. Sin embargo, mediante una **replicación**, Flynn se sacrifica por ella, cortándole el cabello para liberarla de la anciana y cumpliendo también la **búsqueda de autosuficiencia**.

Conclusiones

La Bella y la Bestia

La película tiene como idea base la trasmisión a su audiencia de que no se debe juzgar a las personas por su exterior, sino que la real belleza está en el interior; que no importa el poder, el dinero, el lugar de origen puesto que si a una persona le falta amor en su corazón, tarde o temprano la vida la castigará.

La historia de la bestia comienza a ser mostrada mediante la narración en la que se cuenta cómo la hechicera lo convirtió en una bestia y se aisló del mundo para que nadie lo viese con su nueva apariencia. La historia de Bella es mostrada mediante una canción en la cuál pasea por la ciudad y se siente incomprendida y excluida por ser una joven que disfruta de leer y reflexionar.

Por lo tanto, se puede observar cómo ambos personajes se encuentran aislados de la sociedad.

Las siete funciones de Propp que se encontraron en la película, a pesar de no ser muchas, determinan momentos decisivos en los que la historia cambia radicalmente. Dichas funciones están analizadas en cuanto a sus recursos audiovisuales en el desarrollo mediante una selección de tomas que determinan el inicio y el fin de cada una de estas. Se puede observar que, a pesar de ser secuencias cortas en cuanto a duración en tiempo, se componen por un amplio número de tomas. Esto se debe al rápido cambio de planos que se lleva a cabo, o al corto enfoque que se le hace a un mismo personaje. Esto quiere decir que en esta película se utiliza como recurso usar una mayor cantidad de tomas, pero de corta duración. Al estar creada en 1991, a pesar de que se tenía una tecnología avanzada para ese momento, en los dibujos no había tanta claridad. Esto, al estar las imágenes en movimiento y avanzando tan rápidamente, no se nota con facilidad o a simple vista. Sin embargo, se puede observar perfectamente al pausar la película en el medio de una toma, que las transiciones entre los cambios de expresión facial o corporal son desprolijos e inexactos. De esta forma, se puede afirmar que mediante la narrativa audiovisual se hace mayor uso de tomas de corta duración, otorgándole más movimientos a los personajes, con el fin de que no se pierda la claridad de los dibujos.

Lilo y Stich

La película tiene como idea base la transmisión a su audiencia de que la familia no sólo se trata de aquellas personas con las que se tiene un lazo sanguíneo, sino que el verdadero concepto implica lo que uno adopta como familia, sin importar de dónde provenga.

La historia de la Stich comienza a ser mostrada mediante la junta en la cuál se determina que Stich sería exiliado del planeta Turo. La historia de Lilo comienza con ella nadando en el océano, llegando tarde a la clase de hula por haberse demorado al haber ido a comprar mermelada para darle de comer a Pato el pez, dado que darle atún como había sugerido su hermana, sería una abominación.

Por lo tanto, se puede observar que ambos personajes se sentían incomprendidos en el mismo momento dado que su entorno no los aceptaba tal cuál eran.

Las nueve funciones de Propp que se encontraron en la película son cuestiones fundamentales que marcan el carácter de los personajes principales, mediante las cuáles se los puede conocer mejor.

Dichas funciones están analizadas en cuanto a sus recursos audiovisuales. Se puede observar que los planos adquieren una larga duración en los momentos en los que el clima de la escena está calmo y, menor duración cuando se trata de una escena de acción. Es decir, que la duración de los planos, va marcando el ritmo de la película. Por ejemplo, en una situación tranquila como la del comienzo del luau, la escena se compone por planos en los cuales se enfoca a los personajes más tiempo, dejando apreciar sus expresiones faciales y corporales con detenimiento. Sin embargo, en la misma escena, cuando Stich se da cuenta de que está siendo perseguido por Jumba y Pleakley, los planos cambian con más velocidad para que se pueda apreciar distintas cuestiones del conflicto o, la situación desde distintos puntos de vista.

Enredados

La película tiene como idea base compartirle a su audiencia que hay que perseguir los sueños por más difíciles y descabellados que parezcan.

La historia de la Rapunzel comienza mediante la narración llevada a cabo por Flynn Rider en la cuál cuenta cómo una anciana malvada la secuestra y se hace pasar por su madre con el fin de utilizar su cabello mágico para preservar su vida. La historia de Flynn Rider se desarrolla mediante el robo de la corona real, en el que traiciona a sus compañeros para llevársela él solo, escapando y metiéndose en un bosque en el que encuentra una torre.

Por lo tanto, se puede observar que ambos personajes se encuentran solos y en situaciones antagónicas, ya que una se encuentra encerrada en un lugar fijo y el otro huyendo hacia cualquier lugar.

Las diecinueve funciones de Propp que se encontraron en la película se desarrollan a lo largo de toda la película y son situaciones que afectan emocionalmente a los personajes. Por ende, mediante estas da la sensación de que se los puede conocer mejor.

Dichas funciones están analizadas en cuanto a sus recursos audiovisuales. Se puede observar que se llevan a cabo una gran cantidad de primeros planos y planos medios cortos, jugando con la angulación picada y contra picada para sumar o restar importancia al personaje. A su vez, las escenas están compuestas por tomas largas en las que se llevan a cabo movimientos de cámara, haciendo que no se note la transición de imágenes, sino que parece un video continuo. Por lo tanto, las secuencias están compuestas por menos tomas que se desarrollan mediante un tiempo considerable ya que son más largas. También se le da mucha importancia las expresiones faciales ya que las tomas de los primeros planos suelen ser largas y detalladas.

Conclusiones generales

Las tres películas tienen como idea base compartir una enseñanza con la audiencia mediante la narración de una historia en la que se abarcan sentimientos que corresponden a las emociones básicas.

Como se mencionó en los tres casos, cada película desarrolla el punto de vista de los dos personajes principales, cuestión que no está librada al azar, ya que hace que la audiencia se pueda involucrar más con cada uno de ellos. Cuando el espectador comienza a ver la película no sabe con lo que se va a encontrar. En un principio de la historia, parece no haber ningún tipo de afinidad o conexión entre los dos personajes, lo que hace que no sea evidente que terminarán enamorándose o volviéndose mejores amigos. Tal es así que, si las películas contaran la historia solamente desde el punto de vista de uno de los personajes, el espectador inconscientemente tomaría partido por este. Sin embargo, al intercalarse de esta forma los puntos de vista, la empatía se genera por los dos, lo que hace que el encuentro de estos sea mucho más rico de observar.

En las tres películas se llevan a cabo situaciones que irrumpen repentinamente con la felicidad o tranquilidad de los personajes principales.

En *La Bella y la Bestia* se da cuando Bella se siente incomprendida por los ciudadanos de la aldea; el momento en el que observa a través del espejo mágico cómo su padre está a punto de morir; cuando la bestia se siente sola porque Bella abandonó el castillo; cuando la bestia muere en sus brazos y ella le dice que lo ama.

En *Lilo y Stich*, la partida de Stich de la casa de Lilo; la acción de Cobra Bubbles de llevarse a Lilo lejos de su hermana; el disturbio que se genera en la playa que hace que Nani no pueda conseguir el empleo.

En *Enredados*, mediante el secuestro de la niña; el engaño de madre Gothel cuando le dice a Rapunzel que Flynn se fue con la corona; el momento en el cuál Rapunzel se da cuenta de que es la princesa perdida.

Se puede decir que, cuando la audiencia se pone en el lugar de los personajes mediante la experiencia emocional ajena que se puede distinguir a través de las expresiones faciales y corporales, genera más impacto una situación disruptiva en la que se interrumpe lo que está sucediendo y los sentimientos cambian. Esto se produce debido que el espectador que se identifica con el personaje, como sucede en la vida real, se desacomoda cuando se produce una situación que hace que los sentimientos cambien repentinamente. Por el contrario, cuando se genera un cambio no sorpresivo, se genera el fenómeno llamado plasticidad neuronal, en el cual el reticulado de las neuronas cambia, haciendo que se conectan de manera diferente y se adapte el cambio del pensamiento.

Se observa que mientras más moderna es la película, más funciones del cuento maravilloso de Propp cumplen los protagonistas. Estas funciones implican que los personajes principales deben empeñárselas en cumplirlas y salir adelante, desarrollan sentimientos ante estas que se pueden observar, dándole al espectador la sensación de que lo conoce y se identifica con él.

Por otro lado, la empatía es una función que implica que una persona se sienta identificada con una experiencia ajena. Sucede con las emociones, que mientras más identificada una persona se siente, más eficaz será la configuración de esta. Por ende, mediante el análisis audiovisual, se llegó a la conclusión de que a medida que fue avanzando la tecnología de animación en las películas seleccionadas, se fue tomando provecho del logro de la expresividad en los personajes. En *La Bella y la Bestia* había una preponderancia en los planos enteros o medios largos, en *Lilo y Stich* se utiliza en su mayoría planos medios largos y cortos, mientras que en *Enredados* la mayor cantidad de planos son medios, medios cortos y primeros planos. Esto se debe a que a medida que se empezaron a implementar nuevas técnicas de animación, las expresiones se fueron tornando más reales y la mejor forma de captar las expresiones faciales es mediante los primeros planos.

Para concluir, según lo analizado mediante las tres películas observadas, se puede decir que cronológicamente se genera un proceso de evolución comunicacional que toma a las emociones como configuradoras de la empatía.

Bibliografía

Carmona, Ramón (2014), *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Ediciones Cátedra S.A.

Cresta de Leguizamón, Luisa (2012): *El niño, la literatura infantil y los medios de comunicación*. Buenos Aires: Plus Ultra

Fernández Diez, Federico y Abadía Martínez José. (1999) *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós

Fros Campelo, Federico (2014): *Mapas emocionales*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ediciones B

Iacoboni, Marco (2003): *Las neuronas espejo: empatía neuropolítica, imitación o de cómo entendemos a los otros*. Buenos Aires: Katz

Lledo, Pierre-Marie (2018): *El cerebro en el siglo XXI*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: El Ateneo.

Manes, Facundo (2014): *Usar el cerebro*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Planeta.

López Rosetti, Daniel (2018): *Emoción y sentimientos*. Buenos Aires: Planeta