

# La narrativa ansiosa de DISNEY PIXAR

ANA MARIA BUITRAGO S.

Directora:  
Laura Cecilia Cala Matiz

2022

***LA NARRATIVA ANSIOSA DE DISNEY PIXAR***

**Ana María Buitrago Santacruz**

**Trabajo de Grado para optar por el título de Comunicador Social**

**Énfasis audiovisual y periodismo**

**Director**

**Laura Cecilia Cala Matiz**



Pontificia Universidad  
**JAVERIANA**  
Bogotá

Facultad de Comunicación  
y Lenguaje  
Carrera de Comunicación Social

**Bogotá, 2022**

Artículo 23, Resolución 13 de 1946: “La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por los alumnos en sus trabajos de grado, solo velará porque no se publique nada contrario al dogma y la moral católicos y porque el trabajo no contenga ataques y polémicas puramente personales, antes bien, se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

Bogotá, mayo 23 / 2022

Doctora

**Marisol Cano**

Decana

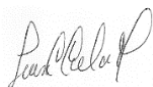
Facultad de Comunicación y Lenguaje

Ciudad

Apreciada Decana

Me permito presentar el trabajo de grado de la estudiante Ana María Buitrago: *La Narrativa ansiosa de Disney-Pixar*. En este trabajo se hace un análisis de la representaciones y narrativas de los trastornos de ansiedad en películas tan conocidas como Buscando a Nemo o Ratatouille encontrando interesantes conexiones entre los contenidos de los medios y algunas condiciones de la salud mental. El trabajo cumple a cabalidad los requisitos para ser sustentado.

Cordial saludo,



Firma

Laura Cecilia Cala M.

Asesora

Bogotá, mayo 24 de 2022

Doctora

**Marisol Cano**

Decana

Facultad de Comunicación y Lenguaje

Ciudad

Apreciada Decana

Me permito presentar mi trabajo de grado *La narrativa ansiosa de Disney Pixar*, con el fin de optar al grado de comunicadora social con énfasis en *audiovisual y periodismo*.

En este proyecto se hace un análisis que busca entender cómo se representan los rasgos sintomatológicos de los trastornos de ansiedad en las narrativas creadas por la empresa Disney Pixar, que incluye estas características en sus personajes de manera recurrente en su filmografía.

Cordial saludo,



Firma

Ana María Buitrago Santacruz

*A todas las personas que hicieron parte  
de este camino y me acompañaron con amor.*

Gracias a mi abuelita, mi inspiración eterna y la razón por la que hoy entrego este proyecto grado para recibir el título de profesional en Comunicación Social.

Gracias a mi familia, porque sin el apoyo de cada uno de ellos no estaría donde estoy hoy en día. Son mi compañía eterna de este, el mejor viaje de todos, la vida.

Gracias a mi mamá, porque es mi polo a tierra cuando la frustración y la ansiedad son más fuertes que la motivación y la voluntad; porque me muestra la luz al final del túnel cuando más lo necesito.

Gracias a mi papá, porque su apoyo incondicional me permite seguir el camino para cumplir mis sueños más grandes e inventarme los más pequeños.

Gracias a mi hermana, porque su fortaleza me hace más fuerte; me inspira y me acompaña como ningún otro ser humano en el planeta.

Gracias a mi asesora de tesis, Laura Cala, que creyó en este proyecto y en mi para realizarlo, y siempre estuvo a mi lado acompañándome y guiándome en el camino.

## Tabla de contenido

<b>Resumen</b> .....	<b>1</b>
<b>Introducción</b> .....	<b>3</b>
Objetivo General .....	4
Objetivos Específicos (Particulares) .....	4
<b>Capítulo 1: La Ansiedad</b> .....	<b>7</b>
¿Qué es un Trastorno de ansiedad? .....	8
¿Qué tipos de trastornos de ansiedad existen?.....	10
¿Cómo se diagnostican los trastornos de ansiedad? .....	13
Reflexión.....	15
<b>Capítulo 2: Sobre Pixar</b> .....	<b>17</b>
Historia de Pixar .....	18
¿Cómo cuenta las historias Pixar? .....	22
Contar historias desde objetos animados .....	22
Conflictos internos y la ausencia de villanos .....	24
¿Cómo se caracterizan los personajes de Pixar? .....	26
Viaje del héroe .....	26
Arquetipos.....	30
Conclusión .....	32
<b>Capítulo 3 Industria cultural y consumo</b> .....	<b>33</b>
Industria cultural .....	34
La industria cultural cinematográfica.....	36
Teorías de la comunicación de masas.....	38
Teoría de los afectos.....	38
Teoría del cultivo .....	41
Pedagogía en el cine .....	43
<b>Capítulo 4 Diagnóstico ansioso</b> .....	<b>45</b>
<b>Capítulo 5 Pixar y la Ansiedad</b> .....	<b>52</b>
Marlín – Buscando a Nemo (2003) .....	53
Características del personaje .....	53
Viaje del héroe del personaje .....	54
Arco de transformación del personaje.....	57
Análisis semiótico del personaje .....	57

Alfredo Linguini – Ratatouille (2007).....	59
Características del personaje .....	60
Viaje del héroe del personaje .....	60
Arco de transformación del personaje.....	63
Análisis semiótico del personaje .....	63
Luca Paguro – Luca (2021) .....	65
Características del personaje .....	66
Viaje del héroe del personaje .....	76
Arco de transformación del personaje.....	69
Análisis semiótico del personaje .....	69
<b>Capítulo 6 Lo que aprendimos .....</b>	<b>72</b>
Características de los personajes .....	73
Viaje del héroe de los personajes.....	75
Arco de transformación .....	78
Otros elementos .....	79
Representación de la ansiedad .....	81
Pixar y teorías de la comunicación .....	86
Reflexión final .....	91
<b>Bibliografía .....</b>	<b>94</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>98</b>

## Resumen

La salud mental es un tema que afecta a todas las personas de una manera u otra. Los trastornos de ansiedad, por ejemplo, son padecidos por 1 de cada 14 personas a nivel global, y aun así, es un tema del que realmente no se habla porque se encuentra estigmatizado por la sociedad. Cabe resaltar que la ansiedad por sí misma es una emoción natural del ser humano; esta es la respuesta del cuerpo y la mente ante un peligro inminente. Sin embargo, esta se vuelve problemática cuando esos estímulos que detonan la reacción de huida realmente no presentan ningún tipo de peligro y son recurrentes al punto de afectar el curso cotidiano de las actividades de la vida. La solución más permanente para estos tipos de trastornos es el tratamiento psicológico.

Por su parte, los rasgos sintomatológicos de estas enfermedades mentales se utilizan frecuentemente en la narración de historias, normalmente con fines dramáticos que influyen en el consumo de audiencias y, por ende, terminan reflejándose en ventas. La limitación que genera esta dinámica de producción es la mayor crítica que se le hace a la industrialización de la cultura, que puede resultar en muchos casos en una explotación de la cultura meramente con fines lucrativos. Esto no solo abre la brecha de acceso a los productos culturales, convirtiéndolos como un bien, sino que además, cambia el propósito de la creación de estas piezas en primer lugar.

Disney Pixar es una de estas empresas que ha tenido un rotundo éxito en el sector cinematográfico, con recaudos exorbitantes en taquillaría a nivel global. Pero es interesante como la filmografía de Pixar propone unas narrativas diferentes, con trasfondos morales, éticos, emocionales y psíquicos, lo que es interesante dado que su población objetivo son los niños. Dentro de estos factores diferenciales también está la ausencia de una figura tangible de villano, como era común en las películas de Disney, lo que hace el conflicto sea de carácter interno y los obstáculos sean los mismos personajes y sus personalidades y además hay una tendencia de género en el porcentaje de protagonistas masculinos frente a los femeninos. Pero lo que realmente sale a relucir, pero nadie lo menciona, es la presencia de una representación de rasgos sintomatológicos de trastornos de ansiedad en la misma creación de los personajes, que cuentan con personalidades y conductas ansiosas.

Para probar esa hipótesis, fue necesario un análisis psicológico que evaluara el nivel de severidad de la ansiedad clínica de los personajes, para elegir los tres más altos; un análisis narratológico que recopila características de personalidad, la estructura narrativa y el arco de transformación de cada uno y un análisis semiótico que elige tres escenas que representen una crisis ansiosa o su sintomatología para analizar elementos como el espacio, la planimetría, el color, el audio, las expresiones corporales y los rasgos de personalidad de los personajes.

Así, se pudo concluir que, en efecto, Disney Pixar cuenta con una narrativa ansiosa.

## Introducción

Sufrir de un trastorno de ansiedad es una adición tediosa a la vida, pero al mismo tiempo es inevitable. De hecho, una gran parte de la población humana debe lidiar con esta enfermedad mental día a día y muchos no lo sabemos. Aún existe un estigma alrededor de todo lo relacionado con la salud mental que hace que no se hable de ello y se sufra en silencio, empeorando todo. La sociedad aún no considera la psicología una parte integral del cuidado personal como sí lo es la medicina, pero, en mi opinión, es igual o más importante. Las ayudas para tratar este tipo de enfermedades existen, es solo cuestión de normalizar este tema para crear un ambiente cómodo y seguro para las personas.

En mi caso específico, sufro de un trastorno de ansiedad generalizada y fobia, que en cierto punto de la vida me limitó desde tareas complejas para el ser humano como viajar o estudiar, hasta simplezas como salir de mi casa o comer. Cuando me volví en una persona no funcional decidí tomar de las manos mi tratamiento y empecé a informarme bastante sobre el tema; cómo funciona la ansiedad, por qué se desarrolla un trastorno, qué tipos existen y cómo se ven los diferentes casos. Al tiempo que iba aprendiendo a manejar mi trastorno, se generó en mí una pasión personal frente al tema de la salud mental. A la hora de elegir mi tema de investigación para el trabajo de grado, supe que quería ir por el lado de la psicología, pero la pregunta siempre fue la misma ¿cómo puedo traer este nuevo gusto empírico a mi campo profesional de la comunicación audiovisual? No pasó mucho tiempo antes de que me diera cuenta que la industria cultural cinematográfica suele usar y abusar de los rasgos sintomatológicos de los trastornos mentales como la ansiedad en sus narrativas. Ahora bien, llegando un paso más allá, elegir a la filmografía de la empresa de Disney Pixar tiene como motivación que, como persona con ansiedad, crecí viendo lo que ahora ante mis ojos son narrativas ansiosas que van dirigidas a la población más pequeña.

De esta forma, en este trabajo de grado se analiza cómo se representan los trastornos de ansiedad en personajes como los creados por la empresa Disney Pixar para identificar las formas en que se aborda la salud mental en ellas, partiendo de la hipótesis de que, en efecto, hay una narrativa con rasgos ansiosos en estas películas. Así se plantea este proyecto:

## **Objetivo General**

Analizar cómo se representan los trastornos de ansiedad en personajes como los creados por la empresa Disney Pixar para identificar las formas en que se aborda la salud mental.

## **Objetivos Específicos (Particulares):**

- Identificar las características sintomatológicas y de conducta que se presentan en los pacientes diagnosticados con los distintos trastornos de ansiedad.
- Diseñar de la mano de un profesional de la salud mental una matriz de análisis que permita analizar los recursos audiovisuales de Disney Pixar que recurren a la representación de los trastornos de ansiedad de manera explícita o implícita. (Una para identificar personajes y otra para análisis)
- Establecer qué piezas audiovisuales de Disney Pixar representan algún trastorno de ansiedad.
- Realizar análisis profundos de los personajes y/o películas seleccionadas.
- Proponer una hipótesis sobre cómo esas representaciones pueden o no generar estigmas en la sociedad acerca de los trastornos de ansiedad.

Para una mayor profundidad en esta hipótesis, está este podcast de opinión que toca algunos puntos que son claves para empezar a especular un poco sobre esta problemática:

[https://soundcloud.com/nauitrango/podcast-opinion-disney?utm\\_source=clipboard&utm\\_medium=text&utm\\_campaign=social\\_sharing](https://soundcloud.com/nauitrango/podcast-opinion-disney?utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing)

Para resolver esta cuestión se inició con la fase investigativa, en la que se hizo una recopilación teórica sobre los trastornos de ansiedad, en la que se puede entender qué es un trastorno de ansiedad, que tipos existen y cómo se diagnostican. Posteriormente se investigó sobre la empresa en cuestión, Disney Pixar, en la que se conoció su surgimiento, el impacto que ha tenido en la industria y algunos factores diferenciales de sus narrativas. Finalmente se realizó una descripción breve sobre lo que son las industrias culturales, sus críticas y algunas teorías de la comunicación de masas que incumben a este estudio.

En una segunda fase se realizó el análisis de estas películas, seleccionando solo las primeras versiones de las sagas y las que no cuentan con secuelas; en total 15 de 25 estrenadas a la fecha del estudio. De ellas fueron seleccionados entre uno y dos personajes que aparentemente

se mostraron ansiosos para aplicarles el Inventario de ansiedad de Beck, un test psicológico usado para diagnosticar la severidad de una ansiedad clínica. Posteriormente se seleccionaron los tres personajes con mayor puntaje para aplicarles un análisis narratológico en el que primero se creó una descripción de características de los personajes, luego identificaron los 12 pasos de la estructura del viaje del héroe de Christopher Vogler, luego se identificó el arco de transformación del personaje, para finalmente seleccionar tres escenas de crisis en las que se mostraran rasgos sintomatológicos de los trastornos de ansiedad, para realizar un análisis detallado de aspectos como el espacio, la planimetría, el color, el audio y la expresión corporal. De esta forma se pudo identificar la forma en que se representaba y se mostraba la ansiedad desde aspectos técnicos narrativos.

Al final, la tercera fase consistió en llegar a conclusiones hilando los descubrimientos del análisis de la segunda fase con la recopilación teórica de la primera.

De esta forma se pudo identificar principalmente que, en efecto, hay una narrativa ansiosa en las películas de Disney Pixar, y que esto se puede identificar a partir de varios elementos de la puesta en escena y el montaje de estas piezas filmográficas. Sin embargo, cabe resaltar que, de estos elementos, la mayoría son más bien psíquicos y de comportamiento que síntomas fisiológicos. Además, se pudo identificar también una tendencia de géneros, en la que la mayoría de los protagonistas de estas películas son del género masculino pero se representan de la manera contraria al estereotipo de la masculinidad heteropatriarcal. Esto lleva a que los conflictos de estas películas sean mucho más complejos que el Disney tradicional con sus películas de princesas, por ejemplo. De hecho, hay una ausencia total de la figura del villano o el antagonista en estas películas, por lo que el mayor obstáculo de los protagonistas son ellos mismos, sus pensamientos, sus prejuicios, sus temores y sus egos. Esto en efecto puede tener un efecto en las personas que consumen este tipo de contenido de manera recurrente, sin embargo, es difícil de probar ese impacto de manera específica debido a la subjetividad de cada experiencia de consumo. Además, aparte de que muestran una emoción o sensación por la que está pasando el personaje, los elementos de escena y la misma historia también contribuyen a que uno como espectador se sienta igual; esto implica que ver las películas de Disney Pixar, así como dan tristeza y alegría, también generan ansiedad y estrés. Por su parte, además, estas películas

están diseñadas para los adultos, con narrativas profundas y diálogos complejos que realmente los niños no entienden.

De esta forma se puede decir que Pixar utiliza los sentimientos y las emociones de los espectadores a través de narrativas complejas a nivel ético, moral, psíquico y social, jugando sus cartas en una industria cultural en la que el mercadeo es una prioridad inevitablemente, por lo que generar emociones como nostalgia o alegría es imperante a la hora de crear.

# LA ANSIEDAD

## Capítulo 1

## Capítulo 1: La Ansiedad

Vivir el día a día con un trastorno de ansiedad es, de por sí, una manera tediosa de existir y más personas de las que uno se imagina padecen de esta enfermedad mental. Sin embargo, desde mi experiencia personal con este diagnóstico prácticamente desde que tengo memoria, surge una curiosidad por la forma en que se representa en las industrias culturales como el cine y específicamente en narrativas como las de Pixar, que la mayoría de la población de mi edad consumió durante su infancia. Es por esto por lo que es pertinente iniciar este recorrido analítico con una exploración de la definición médica del trastorno de ansiedad, sus tipos y su forma de diagnóstico. Al no ser personalmente una profesional de la salud mental, este capítulo recurre y se basa mayormente en la bibliografía técnica y académica existente, además del conocimiento de profesionales, que permiten la construcción de una definición a estos conceptos claves.

### **¿Qué es un Trastorno de ansiedad?**

Al hablar de un trastorno de ansiedad hay que tener en cuenta su relación y similitud con el miedo y la presencia de la ansiedad como emoción humana natural. Por un lado, el miedo es la alarma que responde a la presencia de un factor detonante directo e inminente; por otro lado, la ansiedad como emoción natural del ser humano se identifica como respuesta a la anticipación de un potencial factor detonante en el futuro (Craske, Rauch, Ursano, Prenoveau, Pine & Zinbarg, 2011). Estos dos estados se presentan en algún momento de la vida humana e inclusive animal, de manera instintiva y autónoma, como mecanismos de supervivencia; el miedo en forma de respuesta inmediata y la ansiedad de forma preparatoria (American Psychiatry Association, 2014).

Sin embargo, existe una línea en la que la ansiedad deja de ser una emoción normal y se convierte en problemática y excesiva, afectando la vida de los individuos y la forma en que estos realizan tareas cotidianas. La American Psychiatry Association (2014) define de manera oficial un trastorno mental como “un síndrome caracterizado por una alteración clínicamente significativa del estado cognitivo, la regulación emocional o el comportamiento de un individuo que refleja disfunción de los procesos psicológicos, biológicos o del desarrollo” (p. 5). A partir

de esta definición entonces se puede comenzar el análisis para diagnosticar los distintos trastornos, en este caso de ansiedad, y se asume el carácter de patológico de estos síndromes.

Refiriéndose específicamente a los trastornos de ansiedad, según la American Psychiatry Association (2014), una de las primeras alarmas para sospechar de un trastorno de ansiedad es que el individuo se encuentre sobreestimando o reaccionando de manera desproporcionada al peligro que realmente genere aquel estímulo al que le temen o que evitan activamente en la cotidianidad. Además, la respuesta ansiosa comienza a generar síntomas físicos por el aumento de la producción de distintas sustancias como la adrenalina que le permiten al cuerpo entrar en el estado de huida para la supervivencia (Quevedo Sánchez, P. 40).

Estas reacciones a la ansiedad se pueden clasificar en tres categorías dependiendo del tipo de respuesta: subjetivas-verbales, motoras y somato-visceral. Cabe resaltar, que esta clasificación aplica tanto para la emoción de ansiedad como en los trastornos de ansiedad, sin embargo, se mantiene la diferencia la intensidad de estas reacciones y el estímulo que las detone, además del momento en que se presentan con respecto al contexto. Las subjetivas-verbales incluyen las preocupaciones y el miedo a un estímulo, que dependiendo del tipo de trastorno de ansiedad puede tratarse de situaciones, cosas, recuerdos, entornos entre otros. La respuesta motora se trata básicamente de la reacción de huida o evasión del estímulo que genera ansiedad, que casi de manera instintiva remueve al individuo de la situación de “peligro” o intenta que no se ponga en ella en primer lugar. Y la respuesta somato-visceral encapsula las reacciones físicas que se generan al encontrarse en estado de ansiedad, desde los invisibles internos, hasta los evidentes externos (Craske, et al, 2011).

Teniendo en cuenta esta última categoría somática y más bien fisiológica de la ansiedad, la sintomatología física de la ansiedad puede generar una serie de molestias completamente tangibles como la aceleración de la frecuencia cardíaca, temblores, dificultad para respirar, náuseas, hormigueos en las extremidades, tensión muscular, llanto, sudoración e inclusive despersonalización o desrealización, entre otros (Quimbaya Ramos, 2018). El problema de estas reacciones no solo se queda en la incomodidad del paciente al padecerlas o en la dificultad de funcionar en sociedad de manera eficiente mientras se sufre de cualquier síntoma, hay que tener en cuenta que a largo plazo este agotamiento físico puede generar distintos tipos de consecuencias nocivas para la salud (TedX Talks [usuario], 2016). La Mayo Clinic (2019) explica

que, si bien ese estado de alerta generado por una potencial amenaza que responde con ansiedad puede realmente no generar riesgo de manera directa, en este estado el cuerpo aumenta su nivel de estrés y se expone a grandes cantidades de cortisol. Esta hormona aumenta la glucosa en la sangre de manera significativa, lo que a largo plazo puede generar aumento de peso y por ende todos los problemas de salud que esto pueda representar.

Ahora bien, es importante destacar que los trastornos de ansiedad son una de las patologías mentales más comunes alrededor del mundo con aproximadamente 600 millones de personas que la padecen oficialmente; esto quiere decir que 1 de cada 14 personas han sido diagnosticadas por un profesional hasta el momento (TedX Talks [usuario], 2017). Además, de esta población, el género que es más propenso a este tipo de trastorno es el femenino con una proporción de 2:1 con respecto a los hombres (American Psychiatry Association, 2014). No obstante, a pesar de ser una afección relativamente común, existe muy poco entendimiento acerca de estos trastornos mentales, ya que se pueden confundir entre los tipos e incluso con otros diagnósticos. Esto resulta en que las personas que no son profesionales de la salud mental suelen mostrar incredulidad sobre el funcionamiento de un trastorno de ansiedad y por eso mismo puede no saber que la padece, lo que implica que el número de diagnóstico sea potencialmente mayor al reportado.

### **¿Qué tipos de trastornos de ansiedad existen?**

Existe una variedad de trastornos de ansiedad reconocida por la Asociación Americana de Psiquiatría en el Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales en su quinta y más reciente edición. Este manual es la guía más estandarizada de la psicología y psiquiatría para el diagnóstico de los distintos trastornos mentales. Cabe resaltar que, si bien en términos sintomatológicos y conductuales, los distintos tipos pueden llegar a tener grandes similitudes, lo que los diferencia y permite su clasificación y diagnóstico es el estímulo detonante de la ansiedad. Según la American Psychiatry Association (2014), la clasificación, en este caso de los trastornos de ansiedad, están dispuestos de manera que se relaciona con la edad de mayor recurrencia de dicho tipo de ansiedad. Es decir que los primeros trastornos descritos suelen presentarse mayormente en infantes y niños y los últimos en adultos.

En primer lugar, la American Psychiatry Association (2014) lista el trastorno de ansiedad por separación. Este se identifica por una reacción ansiosa y persistente ante la separación de una persona con la que el paciente mantiene una relación cercana (Feliú, 2014). Este tipo de trastorno es común en las edades más tempranas del desarrollo humano ya que, en las primeras etapas de educación escolar se generan separaciones abruptas de los padres o cuidadores que son la figura de apego y seguridad de los infantes. Los síntomas se reflejan de manera explícita con llantos, pesadillas, evitación y reacciones somáticas ante la anticipación de una separación inminente.

En segundo lugar, la American Psychiatry Association (2014) se enfoca en el mutismo selectivo. Este tipo de trastorno de ansiedad se caracteriza por la incapacidad del habla y la respuesta en ciertas situaciones a manera de bloqueo ansioso (Feliú, 2014). Este, dentro de su categoría, es el tipo de trastorno ansioso que más difiere del resto ya que para su diagnóstico no es necesario un cuadro sintomatológico amplio que haya estado presente por un tiempo determinado, sino la confirmación de que la imposibilidad de hablar no se le puede atribuir a ninguna otra causa (American Psychiatry Association, 2014). Los niños son la población principalmente afectada por este trastorno y el silencio suele ser una respuesta ansiosa a algún tipo de trauma o incomodidad.

A continuación, la American Psychiatry Association (2014) incluye el trastorno de ansiedad por fobia específica. Este se caracteriza por el miedo intenso, incapacitante e irracional a un estímulo específico (Feliú, 2014). La diferencia entre un miedo o incomodidad regular y una fobia de carácter patológico es el nivel de afectación que hay en la vida cotidiana del individuo, como el carácter laboral, académico o social. Estas fobias se clasifican en cinco categorías dependiendo de su carácter: animal, entorno natural, sangre-heridas-inyecciones, situacional y otra; esto debido a lo común de algunos de estos estímulos (American Psychiatry Association, 2014). Si bien, hay diferentes intensidades en que se puede presentar este trastorno, las personas que lo padecen suelen girar su vida en torno a evitar la ansiedad que les produce este elemento.

En cuarto lugar, la American Psychiatry Association (2014) describe el trastorno de ansiedad social. Este está dirigido exclusivamente a la interacción del paciente con otros individuos, lo que, en estos casos produce reacciones somáticas intensas ante la anticipación de una potencial humillación en contextos sociales (Feliú, 2014). En este caso, la American Psychiatry Association (2014) especifica que hay que tener en cuenta algunos factores

diferenciales que pueden confundirse fácilmente con un trastorno de ansiedad social y viceversa. Por ejemplo, si la respuesta ansiosa se da en situaciones de hablar ante un público, puede tratarse de una fobia específica; si la evitación de la interacción social es realmente un caso de agorafobia o si se trata de timidez como rasgo de personalidad, no debería interferir con la cotidianidad de la vida; finalmente, una de las preocupaciones es que dicha reacción social no se trate de otros desórdenes como el trastorno del espectro autista.

En quinto lugar, la American Psychiatry Association (2014) ubica el trastorno de pánico. En este predominan los ataques de pánico como síntoma diferencial del diagnóstico, que se presentan de manera recurrente e imprevista (Feliú, 2014). Estos ataques son la máxima expresión de la sintomatología somático-visceral de la ansiedad que inicia e incrementa de manera muy rápida y normalmente incontrolable. Para su diagnóstico, los ataques deben identificar al menos cuatro de las trece reacciones que la American Psychiatry Association (2014) lista en el DSM-V y además mostrar evidencia de angustia frente a la posibilidad de otros episodios. Es posible que otros trastornos de ansiedad generen ataques de pánico, por lo que es crucial determinar la presencia o ausencia de un estímulo específico como detonante de la crisis; así se descarta la presencia de otro tipo de trastorno ansioso.

En seguida, la American Psychiatry Association (2014) lista la agorafobia, un tipo de fobia tan amplio que se convierte en una categoría completa de los trastornos de ansiedad. Esta se caracteriza por el miedo y ansiedad intenso que se presentan en ciertas situaciones que se consideran agorafóbicas como el uso de transportes públicos, la presencia en espacios abiertos o cerrados, las multitudes o la soledad fuera de casa. Esto es debido a que se teme profundamente la idea de no tener escape o ayuda en estos escenarios. Regularmente este tipo de trastorno de ansiedad suele ser alimentado por la misma ansiedad anticipatoria a tener algún tipo de crisis en un lugar que no se considera “seguro” o de confianza, como suele ser el hogar, por esto las personas pueden evadir salir, lo que termina interfiriendo con las actividades cotidianas. Hay que tener rigurosidad al diagnosticar, ya que este tipo de ansiedad puede enmascarar un trastorno de ansiedad social e inclusive algunos depresivos.

En séptimo lugar, la American Psychiatry Association (2014) describe el trastorno de ansiedad generalizada, uno de los tipos menos específicos de patologías de ansiedad. Este se identifica por la presencia de ansiedad y preocupación desproporcionada acerca de varios

aspectos en la vida, que resultan en reacciones de carácter somato-visceral (Feliú, 2014). Los detonantes que suelen desatar la ansiedad en este caso tienden a ser anticipatorios a escenarios de origen diverso, con preocupación incontrolable y sin un patrón o repetición aparente que se identifique en otro tipo de trastorno.

Finalmente, la American Psychiatry Association (2014) lista los últimos dos tipos de trastorno de ansiedad que atribuyen su presencia a factores externos; por un lado el trastorno de ansiedad inducido por sustancias o medicamentos y por el otro lado el trastorno de ansiedad debido a otra afección médica. Estos se asemejan porque deben estar certificados y diagnosticados a partir de otro cuadro clínico y ese es el detonante explícito de las reacciones ansiosas. En el caso de las sustancias, tanto la presencia de ellas en el sistema como la ausencia, pueden llegar a ser detonantes, incluso, hasta de ataques de pánico en el paciente. En el caso de las enfermedades, la causa detonante de la ansiedad es tangible y certificable por otros especialistas de la salud.

### **¿Cómo se diagnostican los trastornos de ansiedad?**

El diagnóstico de un trastorno de ansiedad debe ser realizado exclusivamente por un profesional en la salud mental como un psicólogo o psiquiatra ya que hay aspectos subjetivos en la clasificación de los tipos de trastornos de ansiedad que pueden generar conflictos, inclusive con otros trastornos mentales y de conducta (American Psychiatry Association, 2014). Sin embargo, estos profesionales cuentan con la guía del Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales en su quinta edición, que presenta una forma de diagnosticar bastante esquemática, a manera de una lista de chequeo de características diferenciales entre sí. Este es un buen primer paso para la sospecha de un trastorno de carácter patológico, pero la subjetividad de cada caso obliga a tener en cuenta otros aspectos antes de realizar un diagnóstico oficial.

Por su parte, cada tipo de trastorno descrito en el manual cuenta con factores de riesgo que contemplan tres categorías: Temperamental, ambiental y genético-fisiológico (American Psychiatry Association, 2014). En primer lugar, el temperamental examina la subjetividad de la personalidad del individuo, ya que hay características que hacen más propenso a un trastorno ansioso como ser miedoso, tímido, negativo, sensible etc. En segundo lugar, el ambiental se enfoca en cualquier tipo de influencia de carácter externo que pueda contribuir en la

consolidación de un desorden de ansiedad; entre estos se incluyen las experiencias traumáticas, la crianza de los padres y el entorno social al que se pertenece. En tercer lugar, el genético-fisiológico básicamente se refiere al carácter hereditario de ciertas características que pueden resultar en un trastorno de ansiedad o directamente heredar el trastorno en sí haciendo la descendencia más propensa a padecerlo; también se incluye la parte física cerebral en la que hay un carácter a nivel anatómico o fisiológico del cerebro que hace propensa a la persona de padecer un trastorno de ansiedad.

Por su parte, también hay herramientas que permiten la identificación de un posible problema de ansiedad. Estas suelen ser una serie de preguntas que con sus respuestas indican la presencia de algún problema y hacia dónde se dirige, lo que implica que se pueden empezar a diagnosticar diferentes tipos de trastornos mentales de esta forma, no solo de ansiedad. Sin embargo, el Inventario de ansiedad de Beck, BAI por sus siglas en inglés, “se diseñó específicamente para medir la ansiedad clínica y el estado de ansiedad prolongada” (Consejo General de colegios Oficiales de psicólogos, 2012, p.3).

Este se trata de una serie de 21 preguntas relacionadas con sintomatología física y psíquica que cuestiona la presencia de los mismos y su recurrencia o severidad en la vida cotidiana. Esta escala abarca 13 de los 29 síntomas de ansiedad que se listan en el Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales en su quinta edición, y excluye aquellos que se relacionan con otros diagnósticos como la depresión; por esto, este test es uno de los que más se centra en trastornos de ansiedad aislada y específicamente (Sanz, J., García-Vera, M. P., & Fortún, M., 2012). La calificación del test funciona por puntaje que va de 0 a 63, en la que cada pregunta cuenta con una escala de: No, Leve, Moderado y Bastante, que se puntúa 0, 1, 2 o 3 respectivamente, dependiendo de lo que el paciente haya respondido. Entre el rango de 0 a 21 puntos se considera una ansiedad muy baja, de 22 a 35 es ansiedad moderada y de 36 en adelante es ansiedad severa (Clínica Las Condes, s.f.).

Si bien, todo esto es un punto de partida para el diagnóstico, como explica la American Psychiatry Association (2014), es primordial formular el caso clínico de cada paciente a partir de una anamnesis que incluye la historia clínica detallada y los factores de riesgo que pueden potencialmente dirigir al diagnóstico de uno o varios trastornos de ansiedad. Ahí es donde tests, escalas o inventarios como el BAI entran a jugar un papel crucial de la mano del profesional de

la salud mental. Su trabajo es entonces absolutamente necesario para evaluar el carácter subjetivo del diagnóstico y además establecer un nivel de gravedad de la enfermedad para el posterior tratamiento. Es relevante anotar que la presencia de síntomas de ansiedad no es determinante de la presencia de un trastorno, solamente son el signo de alarma que dirige el curso de investigación del psicólogo o psiquiatra. En todo caso, si un paciente se siente afectado o incapacitado por una afección psíquica, esta debe ser tratada como cualquier otra enfermedad.

## **Reflexión**

Luego de entender clínicamente la presentación y el desarrollo de los trastornos de ansiedad en los seres humanos, es pertinente ahondar un poco en el contexto en el que vivimos los seres humanos, ya que este puede llegar a tener un gran impacto en la salud mental. Para nadie es un secreto que la vida presenta retos que, de cierta manera, suelen generar situaciones de estrés y dificultad, detonantes de ansiedades con riesgo de evolucionar a un trastorno.

Por ejemplo, la parte económica es uno de los más comunes y persistentes desde hace décadas. La brecha socioeconómica es una problemática que se ve a nivel global y es un factor de preocupación de la mayoría de la población, ya que el lado de la pobreza es el más amplio. Esto influye en esa constante necesidad de utilizar el tiempo y de satanizar el ocio, que fácilmente puede derivar en un síndrome de agotamiento “burnout”. Esa presión social es un factor detonante de trastornos como el de ansiedad.

Pero desde una mirada más reciente, el desarrollo exponencial de la tecnología en los últimos 50 años ha obligado a un cambio de vida para las todos, ya que la hemos implementado en la cotidianidad. Con ella, llega el gran fenómeno de la virtualidad, la digitalización y las redes sociales, grandes herramientas que facilitan la vida, pero también que la pueden dificultar. Si me preguntan, podría decir que este es uno de los factores que más generan ansiedad actualmente y han disparado los trastornos inclusive en personas cada vez más jóvenes. Esa tendencia comparativa que establece una barrera mínima para la aceptación de las personas o la simple necesidad de retroalimentación positiva constante, son los nuevos estímulos detonantes de ansiedad a los que uno se enfrenta permanentemente. Además, el acceso desbordado a la información genera una sensación de inseguridad que los seres humanos pretenden mantener al estar revisando y enterándose constantemente de lo que sucede en el mundo. Un estudio

realizado por la Universidad de Pennsylvania dirigido específicamente a la existencia de una relación causal entre el uso de redes sociales y el deterioro de la salud mental estableció que “limitar el uso de las redes sociales tiene un impacto directo y positivo en el bienestar subjetivo con el tiempo” (Hunt, Marx, Lipson & Young, 2018 p.766)<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Traducción propia: “The results from our experiment strongly suggest that limiting social media usage does have a direct and positive impact on subjective well-being over time” (Hunt, Marx, Lipson & Young, (2018), p.766)

# SOBRE XAR

## Capítulo 2

## Capítulo 2: Sobre Pixar

Hay varios elementos que marcan la infancia de las generaciones. Puede ser un juego, o tal vez un lugar; inclusive una comida. En el caso de los que nacimos de los 90s en adelante, este elemento es claro: las películas de Disney Pixar. Si bien, es muy probable que las personas mayores también hayan consumido estas piezas cinematográficas en otras épocas de la vida, para nosotros implicó una construcción de “la infancia”; no solo era ver las películas, eran nuestros juguetes, nuestras fiestas temáticas, la decoración de nuestro cuarto, la ropa que nos poníamos, etc. Disney Pixar creó una cultura nueva y cambió la forma de vivir la infancia para nosotros, en especial la afortunada generación que creció al mismo tiempo que esta empresa.

La forma de contar historias importa; las películas y la televisión son una de las primeras miradas al mundo exterior que tienen los niños. Esta es la primera referencia de cómo funciona el mundo, de cómo se pueden relacionar e inclusive de cómo enfrentar situaciones complejas como la muerte, el abandono o el miedo. La historia de nuestra generación corre paralela a la historia de Pixar, así que explorar la historia de Disney Pixar, las características de sus películas a nivel narrativo y técnico y conocer su innovación y aporte al mundo cinematográfico, es también conocernos un poco más a nosotros mismos. Así, se podrá tener un conocimiento redondo del fenómeno que significa la creación de esta empresa para poder analizar sus piezas posteriormente y como estas afectan (positiva o negativamente) los constructos sociales sobre los trastornos de ansiedad.

### Historia de Pixar<sup>2</sup>

Érase una vez, en un lugar no muy lejano de nuestro conocido Hollywood, una de las empresas de animación más grandes y exitosas de la historia: Pixar. Esa maravillosa empresa que crea sueños, genera emociones y moldea la infancia de muchas personas. Detrás de ella hay una pócima no tan secreta: una pizca de creatividad del animador John Lasseter, un poco de ciencia

---

<sup>2</sup> Esta parte está basada en el documental *The Pixar Story* (2007) de Disney. Revisar bibliografía (Iwerks, 2007).

creativa de Ed Catmull, y una significativa gotita de visión empresarial (e inversión) de Steve Jobs. Estas tres mentes lograron crear una empresa sin precedente, un fenómeno totalmente exitoso y además revolucionaron el mundo de la animación. Pero no todo fue siempre color de rosa.

El inocente y soñador John Lasseter quería animar dibujos desde muy pequeño, por eso decidió estudiar en CalArts, la escuela de arte de Walt Disney. En este tiempo fue feliz, aprendió de los primeros animadores de las clásicas películas 2D de Disney, explotó su ambición, aprendió y practicó lo que más pudo y además conoció sus futuros colegas sin saber en lo que se iban a convertir. Tras varios reconocimientos, Lasseter dejó atrás su título de estudiante y se convirtió en colega, animador para Walt Disney Studios. Allí, colaboró en la creación de grandes películas, pero sufrió porque su arte parecía estarse volviendo obsoleta y la empresa no le daba el suficiente presupuesto para evolucionar. Pero de la nada se aparece *Tron* (1982), una película animada de otra empresa que mostraba un intento de profundidad y volumen en la animación. Lasseter se sintió inspirado y comenzó a experimentar con el movimiento del fondo y terminó presentando un proyecto para un corto, pero los grandes y viejos jefes negaron cualquier tipo de presupuesto y echaron al pobre animador de la compañía de sus sueños.

Sin embargo, el universo tenía otros planes. La tecnología comenzó a evolucionar de manera sin precedente, por lo que había inocentes y soñadores que estudiaban para aprender a usarla y sacarle el mayor potencial. Ed Catmull fue uno de los afortunados. Su pasión por las infinitas posibilidades de la programación resultaron en la inspiración para crear la base tecnológica de la animación en tercera dimensión. Tween, su primer software, permitió dejar atrás el dibujo en papel y digitalizar esas ideas directamente en un computador. Gracias a su éxito, Catmull fue llamado para participar en LucasFilms, la productora del director de *Star Wars* (1970) George Lucas, como creador de sistemas de edición que le permitieran al director llevar a la vida sus más grandes ambiciones creativas, y así fue. Esa fue la primera vez que los creadores de animación 3D se enfrentaron con la posibilidad abrumadora de tener que animar personajes, no solo objetos.

Así, un día como cualquier otro, John y Ed se conocieron, compartieron sus ideas ambiciosas y se creó un vínculo que jamás se rompería. Además, Lasseter consiguió un trabajo nuevamente, poniendo a prueba el software creado por Ed. Las limitaciones con las que el

soñador John tuvo que trabajar lo inspiraron a crear su primer personaje animado, Andre. “El arte desafía la tecnología y la tecnología inspira al arte” (Iwerks, 2007, min. 22:45)<sup>3</sup> dice Lasseter con emoción en los ojos. Ahora el único obstáculo para hacer su soñada película totalmente animada era el dinero... o la falta de él.

Con las esperanzas perdidas y algo de resignación, un día llegó de visita Steve Jobs, un empresario multimillonario creador de la marca Apple y todos sus productos. Después de conocer a Ed y escuchar su más grande sueño de hacer una película totalmente animada, Steve decidió invertir en la compañía; \$10 millones de dólares. Así, lo que anteriormente se llamaba LucasFilms se renombró como Pixar y lanzaron el primer corto animado de Lámparas Luxo, que fue nominado a un premio de la academia. Lo que nadie sabe es lo difícil que fue crear esa pieza, porque la máquina no era suficiente. De igual manera, el estudio se convirtió en su hogar, animando en su día a día, pero continuaba evitando el más grande temor, animar humanos. ¿La solución? Humanizar objetos. Hicieron comerciales animados con el fin de probar y mejorar técnicas y máquinas. El software ahora llamado “RenderMan se convirtió en el nuevo estándar” (Iwerks, 2007, min. 31:43)<sup>4</sup> de la animación, por lo que otras empresas lo utilizaban con fines de efectos especiales.

A pesar de tanto éxito y reconocimiento, la pobre empresa Pixar y su inversor Steve Jobs estaban perdiendo dinero constantemente. El talento, la inteligencia y la creatividad no eran suficientes para pagar las facturas. Esto llevó a John a volver a Disney a vender la idea de un especial de media hora, pero la negociación llevó a la financiación de Disney para que Pixar realizará la primera película totalmente animada en computador de Pixar. El gran sueño del pequeño John Lasseter se había hecho realidad, pero realmente no tenía ni la más mínima idea de en lo que se había metido, pero sí sabía que quería hacer algo diferente. Así surgió *Toy Story* (1995), pero no sin antes enfrentar varios obstáculos creativos.

Finalmente, Disney compró Pixar y el resto es historia. Éxito tras éxito tras éxito que supera el récord del anterior, convirtieron a esta empresa de animación en un hito en la historia cinematográfica de la humanidad.

---

<sup>3</sup> Traducción propia: “The art changes technology, technology inspires the art” (Iwerks, 2007, min. 22:45)

<sup>4</sup> Traducción propia: “RenderMan had become the new standard for special effects” (Iwerks, 2007, min. 31:43)

A la fecha Pixar cuenta con 25 largometrajes estrenados casi que de manera consecutiva y prácticamente cada año, con nominaciones y premios para la mayoría de las piezas (Revisar Anexo 1: Tabla de filmografía de Disney Pixar)

Ahora bien, el surgimiento de la empresa Pixar no solo implicó el inicio de una era a nivel cinematográfico sino también tecnológico. Cabe resaltar que, dentro de una industria que estaba explorando un campo totalmente nuevo como lo era la animación 3D frente a la tradicional 2D que se había manejado por varias décadas, cualquier avance o innovación se puede considerar un aporte a nivel técnico. El punto diferencial en el caso de Pixar, y una posible razón del por qué esta empresa puede ser considerada como un fenómeno en la cinematografía es la ambición creativa de sus creadores y fundadores; este es el motor que aceleró este proceso de una manera sin precedente.

Dentro de los aportes más importantes que ha realizado Pixar se incluye la evolución de los softwares de animación de tecnología CGI (Computer Generated Image, por sus siglas en inglés) con la implementación de la animación 3D en la industria cinematográfica. Este proceso inicia, como se mencionó, con la unión de mentes creativas, como la de John Lasseter y Peter Docter, junto con un grupo de desarrolladores gráficos que se dedicaron a crear software de animación acorde a las aspiraciones creativas de los animadores, y además explotando estas plataformas y habilidades con cortos y comerciales a manera de prueba. Las aspiraciones y mentes creativas de los fundadores de Pixar dirigieron al ambicioso proyecto de crear un largometraje animado utilizando estas tecnologías, ahora consideradas bastante precarias e insuficientes a comparación de las que ya existen hoy en día. Así se estrenó la icónica película *Toy Story*, 1995, el primer éxito de muchos consecutivos de Disney Pixar. No obstante, la constante demanda de más capacidad, velocidad y flexibilidad del programa de animación por parte de los creativos de Pixar, llevó a la plataforma que se utilizaba en esta empresa, RenderMan, a convertirse en el estándar de la animación CGI, tanto para películas animadas como para efectos especiales. Reconocidas películas como *Avatar*, *Inception* y *Iron man* utilizaron este mismo software para el desarrollo de sus narrativas (Pixar: Its visual effects wow audiences, but storytelling is at the heart of the brand's phenomenal success, 2011)

Para llegar a este punto, cada producto que ha creado Pixar se ha presentado como inspiración para la mejora de la tecnología de animación (Pixar: Its visual effects wow

audiences, but storytelling is at the heart of the brand's phenomenal success, 2011); desde la necesidad de implementar mayor realismo y vida a los personajes, hasta la ambición de querer implementar más detalles a cada pieza. Características aparentemente insignificantes como son las sombras, la luz, las texturas y los movimientos, han sido factores que han llevado al aumento de capacidad de procesamiento de los computadores, inclusive desde la primera entrega de *Toy Story* (Porter & Susman, 2000). Un ejemplo muy importante de esto es *Buscando a Nemo* (2003), ya que el mayor reto que presentó la película, según su creador y director fue construir esa sensación de estar bajo el agua (Iwerks, 2007), lo que en términos técnicos, implicaba un software con capacidades de render muy altas, no solo por las texturas sino por los mismos movimientos de los elementos bajo el agua (PIXAR, s.f.)

### **¿Cómo cuenta las historias Pixar?**

Una de las preguntas más grandes puede ser entonces: ¿Qué hace a Pixar un fenómeno tan exitoso? Esto podría responderse de dos maneras. Por un lado, la innovación que implicó en términos técnicos y tecnológicos la implementación de la llamativa animación 3D en la industria cinematográfica y su constante mejora por la ambición creativa de los proyectos de la empresa. Sin embargo, esto no es de interés para todo el público. Es ahí donde entra a jugar un papel crucial la narrativa de las historias de Pixar. La mezcla de una animación impecable y llamativa con una narrativa cautivadora y entretenida se convirtió en la fórmula que llevó a Pixar al éxito y lo ha mantenido allí por casi tres décadas.

Las películas de Disney Pixar son innovadoras y únicas en su estilo por distintas razones. Esta empresa inició una tendencia en el mundo de la cinematografía y también dentro de la misma técnica de animación, pero hay características en sus películas que demuestran una intención de cambio en las narrativas tradicionales.

### ***Contar historias desde objetos animados***

Un aspecto que llama la atención de las historias que cuenta Disney Pixar es que muchos de sus personajes no son humanos, como es el caso de los juguetes en *Toy Story* (1995), los insectos en *Bichos* (1998), los monstruos del closet en *Monsters Inc* (2001), los animales marinos en *Buscando a Nemo* (2003), los carros en *Cars* (2006), etc. Esto implica que los protagonistas

de esas narrativas deben humanizarse y para ello no es suficiente tener acceso a tecnología de punta; la parte creativa es imperante y sin ella Pixar no tendría su esencia. “El objetivo [de las películas de Pixar] es la credibilidad, pero el realismo físico puro no garantiza la credibilidad de un personaje o una escena” (Porter & Susman, 2000)<sup>5</sup>. Esto quiere decir entonces que “lo que no se ve” hace parte de la misma animación; las emociones, las personalidades, los pensamientos, etc.

Los animadores en Pixar no se limitan a sus capacidades técnicas con los softwares de animación, sino que deben emplear una serie de conocimientos interdisciplinarios para lograr esa verosimilitud que se proponen (Porter & Susman, 2000). Así, constantemente se necesita que los animadores también actúen entendiendo la naturaleza del movimiento para darle plasticidad y verosimilitud a los personajes. Pero esta encarnación de personajes también permite entender ese nivel inconsciente de los personajes.

Es evidente entonces que la experiencia humana de los artistas también influye en el producto, ya que es común reflejarse en el arte que se crea (Seton, 2008). En Pixar, el ambiente creativo permite que los creadores tengan la libertad de explotar su potencial de la manera que prefieran. Para sus ilustradores es común utilizarse a sí mismos como ejemplo, no sólo en términos físicos para replicar de manera verosímil aspectos técnicos como el movimiento o las expresiones faciales, sino también en la caracterización de personajes a nivel psíquico y de personalidad: ¿por qué actúan como lo hacen?, ¿por qué toman ciertas decisiones?, incluso ¿cómo experimentan las emociones?.

Por esto, Pixar “reconoce y valora el significado primario de los seres humanos, como seres biológicos y sociales, relacionándose entre sí por medio de símbolos” (Seton, 2008)<sup>6</sup>. Símbolos que apropian los “objetos personajes” para mostrarnos las más humanas características. Al fin y al cabo, así se trate de objetos animados, esa “humanidad” es la que llama tanto la atención de estas películas y permite que los espectadores se encuentren reflejados en las historias y los personajes.

---

<sup>5</sup> Traducción propia: “The goal is believability, but pure physical realism does not ensure a character's or a scene's believability” (Porter & Susman, 2000, p.29)

<sup>6</sup> Traducción propia: “Recognizes and values the primary significance of human beings, as biological and social beings, relating to each other in the medium of symbols” (Seton, 2008, p.95)

### *Conflictos internos y la ausencia de villanos*

Ahora bien, sabiendo que dentro de la construcción de los personajes hay una intención muy fuerte de caracterización, este proceso debe complementarse con una historia que pueda explotar estos atributos. Es ahí donde la forma de contar historias de estos creativos de Pixar entra a jugar un papel crucial en la producción.

Walt Disney había mostrado siempre una tendencia a utilizar personajes femeninos estereotipados en las tradicionales animaciones 2D, como las clásicas princesas que caracterizan a esta empresa. Con la llegada de Pixar, se notó todo lo contrario; la utilización de personajes masculinos como protagonistas en la mayoría de las películas (Gillam & Wooden, 2008). De los 24 largometrajes que ha estrenado Disney Pixar hasta la fecha, tan solo tres tienen como protagonista a una mujer.

Esto, sin embargo, no se trata específicamente de una conversación de desigualdad de género, es más bien el interesante acercamiento que Pixar le ha dado a la masculinidad en su forma de narrar. Si bien, es prevalente ese rol protagónico masculino, la posición alfa es fugaz: en ninguna de estas películas de Pixar dura el dominio del protagonista masculino” (Gillam & Wooden, 2008)<sup>7</sup>. Un ejemplo de ello se ve claramente en *Toy story* (1995): Woody, el vaquero, es el juguete preferido de su dueño, Andy, pero la temprana llegada de Buzz Lightyear atenta contra esa posición de poder y desata una serie de reacciones vulnerables por parte de Woody como los celos hacia su nuevo compañero y el miedo a ser olvidado por su dueño. Así, este tipo de patrones se repiten en los largometrajes.

A partir de esta tendencia, se puede introducir una parte fundamental de la narrativa que Pixar aborda de manera interesante (teniendo en cuenta que el público objetivo son los niños): el conflicto; ese proceso por el que pasa el protagonista para transformar definitivamente algún ámbito de su normalidad (Piñeiro, 2000). Para ello, en la narrativa clásica, el personaje debe enfrentarse con un obstáculo que suele impedir que cumpla su objetivo (Gil, 2014), y en las piezas del Disney clásico este elemento es muy claro y tangible: el villano; ese personaje que se

---

<sup>7</sup> Traducción propia: “the alpha position is even more fleeting: in none of these pixar films does the male protagonist’s dominance last” (Gillam & Wooden, 2008, p.4)

enfrenta al protagonista. Algunos ejemplos pueden ser Maléfica de *La bella durmiente* (1960), Cruella De Vil de *101 Dálmatas* (1961) y Scar de *El Rey León* (1994) entre muchos otros.

Pero al mirar las películas de Pixar, este reconocimiento del “villano” es un poco más complejo. La forma de narrar estas películas no muestra esta figura tan directamente; ese obstáculo es más un elemento que viene del interior del protagonista, de su personalidad y su forma de reaccionar ante el mundo. Esto indica entonces, que el conflicto que desarrolla Pixar en sus piezas suele ser “interno” o “consigo mismo”; este obstáculo que genera resistencia o que se presenta como “el problema de la vida” (Piñeiro, 2000) viene del mismo personaje. Es por esto, que la figura de “villano” a la que Disney tenía acostumbrada a su audiencia, ya no es parte tangible de la narrativa de Pixar.

Teniendo en cuenta la naturaleza de los conflictos narrativos que los creativos de Pixar han creado a lo largo de sus largometrajes, la construcción de los personajes a nivel de personalidad es un punto crucial para que estas historias funcionen. Pero, como fué mencionado antes, la mayoría de personajes creados para las narrativas de la empresa Pixar son objetos, animales o entes ficticios: (con pocas excepciones) no fue sino hasta la sexta película que el equipo creativo se atrevió a animar humanos con la primer entrega de *Los Increíbles* (Revisar Anexo 1: Tabla de filmografía de Disney Pixar) (Iwerks, 2007). Por esto, no se trataba sólo de que el personaje se moviera, sino de que pareciera tener vida, un cerebro con personalidad y emociones; a pesar de ser objetos, tienen una construcción muy humana hasta lograr que parecieran “tener cerebro” (Porter & Susman, 2000). De esta forma, pueden adquirir la habilidad de tener conflictos internos a nivel emocional, que inclusive parecería representar trastornos mentales como los de ansiedad. “La noción subyacente de la animación de Pixar y Disney es que la acción está impulsada por los procesos cognitivos del personaje” (Porter & Susman, 2000)<sup>8</sup>.

Como resultado de este esfuerzo creativo, resultan historias de carácter ético y/o moral, contadas a partir de objetos, animales o entes no humanos, que terminan generando empatía, resonancia, emociones e inclusive recuerdos en los seres humanos espectadores de estas piezas audiovisuales.

---

<sup>8</sup> Traducción propia: “ The underlying notion of Pixar and Disney animation is that action is driven by the character's cognitive processes” (Porter & Susman, 2000, p.27)

## ¿Cómo se caracterizan los personajes de Pixar?

Las historias de ficción clásica suelen tener la reconocida estructura aristotélica que prácticamente todo el mundo conoce: Inicio, Nudo y desenlace. Esta aplica para los distintos tipos de lenguajes, no solo el audiovisual. Sin embargo, al entrar al mundo de la cinematografía, se introducen términos como: puntos de giro y clímax, que le dan nuevos matices a la narración.. Hay teorías que se han desarrollado para explicar y organizar esta estructura que se ve en la gran mayoría de piezas fílmicas que se consumen comúnmente. Una de ellas es “El viaje del héroe” o el monomito propuesta por Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil caras* (1949). En su texto se establecen 17 etapas que recorre “el héroe”, es decir, el personaje principal. Cabe resaltar que estas etapas se manejan de manera cronológica, pero no es obligatorio aplicarlas de esta forma a la hora de narrar; esta es solo un punto de partida visto comúnmente en la ficción clásica.

Más de medio siglo después de la publicación del libro de Campbell, el autor Christopher Vogler (2002) tomó esta teoría para realizar una guía para escritores, por lo que sintetizó las etapas en solo 12 pasos que continúan manteniendo la naturaleza de la teoría del mitólogo y que se reconoce en la mayoría de las historias clásicas. Las películas de Pixar y sus narrativas no son la excepción y de hecho, parecen mostrar esta estructura de manera marcada. Por eso, se realizará un recorrido breve de cada etapa, para entender cómo se desarrolla esta estructura narrativa y cómo puede ser aplicada posteriormente para el análisis. Se tomará en cuenta la reconstrucción que Christopher Vogler (2002) realiza de esta teoría en *El viaje del escritor* (pp.111-275).

### *Viaje del héroe*

#### 1. El mundo ordinario

Este es el punto de partida; la exploración de la cotidianidad del héroe y su presentación. Sirve como contexto para el desarrollo de la narrativa y permite conocer aspectos del protagonista como su forma de ser, donde se ubica y que hace; lo que influirá en el curso y la dirección de la historia. Con este paso inicia el primer acto, inicio o fase de separación.

#### 2. La llamada de la aventura

En este momento es la primera vez que el héroe o protagonista se enfrenta a algo que va a cambiar su cotidianidad. Puede ser un desafío o una situación que debe ser superada y, por eso, no puede volver al estado de tranquilidad del mundo ordinario. Esta llamada puede ser sutil o totalmente evidente dependiendo del género y la historia que se está contando, pero siempre busca sacar al personaje principal de su regularidad.

### 3. El rechazo a la llamada

En este paso el héroe se enfrenta con la decisión de aceptar o no el llamado a la aventura y muestra cierta resistencia a ello. Para este entonces, el personaje no se ha comprometido a emprender el viaje y es posible que se niegue por miedo y la falta de una motivación o influencia externa.

### 4. El encuentro con el mentor

Aquí se forja un lazo entre el héroe y el mentor, que suele ser un personaje con atributos que implican superioridad como sabiduría, fuerza, edad, entre otros. Su función narrativa consiste en la preparación del protagonista para aceptar ese llamado a la aventura y emprender el viaje. Además, brinda cierto tipo de apoyo como consejos, guías o ayudas para dicha travesía.

### 5. La travesía del primer umbral

Este es el punto en el que el héroe acepta emprender el viaje y entra en la aventura. Al cruzar el “primer umbral” también acepta las potenciales consecuencias que puedan derivarse de dicha decisión. Este es el punto del no retorno y se puede considerar el primer punto de giro de la historia, el cambio del acto uno al acto dos, de la separación al segundo segmento de iniciación; el paso del inicio al nudo si se quiere. Aquí ya hay un compromiso total del personaje con el viaje.

### 6. Las pruebas, los aliados, los enemigos

Acá inician los obstáculos, los retos y los antagonistas a los que el personaje héroe se enfrenta en busca de su objetivo. De esta forma se asimilan las normas de ese mundo y también

encuentra el bando en el que está al convenir con aliados. Aquí es cada vez más evidente el objetivo y se refuerza la determinación de llegar a él al ponerse constantemente a prueba .

#### 7. La aproximación a la caverna más profunda

Este es el momento en el que se anticipa el mayor peligro u obstáculo que el personaje debe enfrentar para alcanzar su objetivo. Esto supone que en esta etapa se hacen preparativos para enfrentar la batalla más anticipada de todas y potencialmente un riesgo a la vida. Pero hay que tener en cuenta que en la mitología este espacio implica “el lugar de los muertos” o inclusive el infierno, pero narrativamente no siempre implica el fin de la vida o un peligro a la vida misma. Al finalmente decidir enfrentarse a ese obstáculo más temido a lo largo del curso narrativo, se está cruzando el segundo umbral.

#### 8. La odisea (calvario)

Este paso es el enfrentamiento directo entre el héroe con el enemigo más temido; puede ser una situación o un personaje dependiendo de la historia que se esté narrando. La audiencia se mantiene en tensión debido a la incertidumbre del futuro que le procede al personaje principal. Este es el clímax de la historia, es decir, el punto de giro más trascendental en la aventura que decidirá las consecuencias de esa búsqueda y si se alcanzará el objetivo o no.

#### 9. La recompensa (apoderarse de la espada)

Este es el momento posterior a la supervivencia del héroe del ataque más temible, lo cual implica una razón de festejo. Aquí, el héroe alcanza su objetivo por el que había emprendido el viaje en primer lugar y la recompensa puede ser tanto un objeto como el reconocimiento o la experiencia misma. Puede, además, haber una reconciliación con el enemigo o un momento de aprendizaje para el mismo.

#### 10. El camino de regreso

Luego de cruzar el punto más bajo de riesgo y superar la prueba más difícil, el héroe debe emprender el viaje de regreso a su normalidad evitando el riesgo de volver a ponerse en la situación de peligro a costa de la venganza. Este es el cambio del segundo al tercer acto, de la

iniciación al retorno, del nudo al desenlace, en el que el personaje comienza a vivir con las consecuencias de su enfrentamiento traídas al mundo ordinario. Esto quiere decir que el regreso a esa normalidad es inminente.

#### 11. La resurrección

Esta es la etapa de purificación posterior a mancharse de sangre en enfrentamiento. El héroe, al haber estado presente en “el lugar de los muertos”, debe realizar el proceso de volver a la vida, es decir, el mundo ordinario. En este proceso sucede la interiorización de la experiencia del viaje y se genera una transformación en el héroe que regresa a su mundo con diferentes perspectivas o conocimientos.

#### 12. El retorno con el elixir

Este es el momento del regreso al mundo ordinario con algún tipo de recompensa física o mental del mundo especial. La vida continua.

Una parte crucial de la narrativa y de la teoría del monomito son los personajes. Estos siempre son diferentes el uno del otro, pero cuentan con una función en la historia. Por eso, el Autor Christopher Vogler desarrolló la idea de los arquetipos entendidos como tipos de personajes que cumplen una función y hacen parte del viaje del héroe. Sin embargo, hay que resaltar que el arquetipo no se debe concebir como un rol fijo e inamovible, sino como “un conjunto de funciones flexibles” (Vogler, 2002, pp. 61). Christopher Vogler (2002) también enfatiza en la importancia de evaluar el arquetipo tanto a nivel psicológico o de personalidad como su función dramática, por lo que hay que tener ambos factores en cuenta a la hora de su identificación. Por ello, y con el fin de analizar las películas de Disney Pixar bajo esta teoría, se describirán los tipos de arquetipos más comunes y útiles a nivel narrativo desde la teoría de Vogler (2002) (pp.60-109)

## *Arquetipos*

### 1. El héroe

Este es el personaje capaz de sacrificarse por otros o por algo y es el personaje principal que da un punto de partida narrativo. Este puede tener características variadas, cualquier género, humano u animal u objeto que respete a la narrativa específica que se quiera desarrollar. A nivel psicológico, este personaje representa el ego de Freud que se considera diferente al resto de seres; el yo. Esto se debe a que, de cierta forma, el viaje es una búsqueda de identidad y/o integridad. A nivel dramático, el héroe proporciona “la ventana abierta a la historia” (Vogler, 2002, p. 66), por medio de la identificación con el uso de rasgos únicos pero universales. Además cuenta con defectos que permiten la humanización y verosimilitud del personaje. “Parece ser que cuanto más neurótico sea un personaje, más gustará a la audiencia y más se identificará el espectador con él” (Vogler, 2002, p. 70).

### 2. El mentor (El anciano o anciana sabios)

Esta es esa figura en las historias que ayuda o enseña al héroe con el fin de proteger y brindar dones que van a ayudarlo en su camino. A nivel psicológico, el mentor representa el yo más elevado, esa parte que está en contacto con la espiritualidad o Dios. Esta figura básicamente encarna en un personaje de cualquier tipo las ambiciones del héroe. A nivel dramático, este personaje facilita al héroe la decisión de emprender el viaje y ayuda en la aventura proporcionando elementos como: enseñanza, obsequios y dones. Hay varios tipos de esta figura: oscuro, caído, continuidad, múltiple, cómico, chamán e interno.

### 3. El guardián del umbral

Este es el elemento narrativo que presenta un obstáculo o impedimento en el camino para el héroe. Cabe resaltar que no son villanos o antagonistas. A nivel psicológico, este personaje representa los obstáculos de la cotidianidad, tan banales como el clima hasta complejos como la opresión. A nivel dramático, la función consiste en poner a prueba al héroe. Por esto, esta categoría es demasiado amplia y puede llegar a significar muchos elementos, no tiene una corporalidad específica, por lo que puede ser cualquier cosa.

#### 4. El heraldo

Este personaje está para desafiar en primera instancia al héroe, lo que anuncia el acercamiento de un evento de cambio. De hecho, a diferencia del guardián del umbral, este no puede ser superado sin implicar un cambio permanente. A nivel psicológico, este personaje o elemento se encarga de anunciar el cambio, como mensajero del inicio de la aventura sin vuelta atrás. A nivel narrativo, este es el elemento motivador que mueve la historia. Hay tres tipos: Negativo, positivo y neutral. Puede estar personificado o puede venir de manera interna y sin este es prácticamente imposible continuar con el recorrido del monomito en el cambio del primer al segundo acto; del inicio al nudo.

#### 5. La figura cambiante

Este es el personaje que cuenta con un carácter de inestabilidad y cambio constante que implican cambios físicos, como mentales, como de comportamiento. A nivel psicológico muestra el animus y el ánima, es decir lo masculino en lo femenino y lo femenino en lo masculino en busca de un equilibrio interno. A nivel dramático, esta figura consiste en generar duda y suspenso en el héroe. Por su misma naturaleza diversa, este personaje puede ser prácticamente cualquier elemento.

#### 6. La sombra

Este arquetipo representa el lado oscuro, lo que está dentro del pensamiento y no sale al aire. A nivel psicológico, este personaje refleja lo reprimido, traumas, pensamientos, sentimientos, etc.: la neurosis. Este punto principalmente puede implicar una parte de las personas mismas. A nivel dramático, este personaje es el que desafía al héroe, lo opone, es el creador del conflicto y puede llegar a implicar una amenaza a la vida del héroe.

#### 7. El embaucador

Este personaje representa la malicia, pero no con fines de confrontación o conflicto, sino en términos de incitar al cambio. A nivel psicológico, este arquetipo ayuda a nivel los egos muy grandes, provocan risa y permiten sanación, además de incitar al cambio en busca de equilibrio .

A nivel dramático, este personaje es el que ayuda a liberar tensión por medio de lo cómico, provocando risa. Más que un personaje solo, las otras categorías como la sombra o el mentor, por ejemplo, pueden ser embaucadores también.

## **Conclusión**

Con esta mirada narratológica y un entendimiento del proceso de creación de la empresa Disney Pixar y sus productos, es importante reiterar que esta es una empresa que depende del flujo económico que generen sus piezas para subsistir. Por esto, no cabe duda de que esta intención se mantiene latente durante el proceso creativo de las icónicas películas que la gran mayoría conocemos y consideramos parte nostálgica de la vida. La forma en que Pixar puede asegurar la recepción positiva de sus narrativas recae fuertemente en generar identificación en los espectadores para crear un vínculo entre la audiencia y los personajes (Porter & Susman, 2000). Esto se puede ver en las personalidades de estos personajes; a pesar de ser objetos, tienen una construcción muy humana hasta lograr que parecieran “tener cerebro” (Porter & Susman, 2000), lo que, de por sí, ya resuena con la experiencia humana que todos tenemos en común en un nivel básico (Seton, 2008). “Todos están invitados a impulsar la historia lo más posible, incluido el ritmo, la emoción y cómo eso moldea los sentimientos de la audiencia” (Seton, 2008)<sup>9</sup>.

Ahora bien, esa tendencia a contar historias con conflictos de carácter moral y ético más que de enfrentamiento con obstáculos suele resultar en una representación de los dilemas mentales humanos más comunes, que constantemente resultan en el desarrollo de trastornos o desórdenes mentales. Es así como se puede hipotetizar que es probable que la narrativa de Disney Pixar utilice rasgos de trastornos de ansiedad en la creación de sus personajes con el fin de encontrar resonancia con la audiencia y así generar más consumo de sus piezas.

---

<sup>9</sup> Traducción propia: “So everyone is invited to push on the story as hard as possible, including pacing, emotion and how that shapes audience feeling”. (Seton, 2008, 95)

# INDUSTRIA CULTURAL Y CONSUMO

Capítulo 3

## Capítulo 3 Industria cultural y consumo

Para este análisis es importante tener en cuenta que el cine es una industria cultural y que con ella vienen matices muy importantes como el consumo, las masas, la cultura y cómo las personas se relacionan con el medio. En este capítulo se va a tratar de construir un mapa general de estos aspectos que, desde la comunicación, pueden utilizarse para analizar las narrativas de Disney Pixar considerando su potencial influencia en las personas. ¿Por qué se consumen los productos de esta industria cultural? ¿Qué la puede hacer tan exitosa? ¿Tiene algún impacto en las personas que la consumen?

Para resolver estas preguntas se va a hacer una breve revisión de la definición de industria cultural desde su inicio teórico y su evolución y que implica comprender los medios como objeto de consumo; a continuación, se tendrán en cuenta tres teorías de la comunicación de masas: afectos y cultivo; finalmente se puede buscar la relación entre comunicación y la salud mental.

### Industria cultural

El término de “industria cultural” es el compuesto de dos conceptos que hace un tiempo, se consideraban totalmente independientes el uno del otro. Por un lado, la industria implicaba todo lo que a través de la venta de un producto o servicio generaba una ganancia y hacía parte de un sistema productivo. Por otro lado, lo cultural tiene que ver con todas las prácticas de expresión artística que no solían estar relacionadas con el capitalismo y la mercantilización. Sin embargo, esto cambió hacia los años 30s del siglo pasado con el surgimiento de la Escuela de Fráncfort, que propone una teoría social crítica que cuestiona los modelos socioeconómicos prevalentes en aquella época como el capitalismo y el fascismo.

En este momento, y con el surgimiento de nuevas tecnologías y modos de comunicación, se comenzó a generar una sospecha hacia los medios de comunicación por su supuesto potencial de dominación y poder (Mattelart & Mattelart, 2013). Así, Theodor Adorno y Max Horkheimer relacionaron por primera vez a la cultura con la industria como “un arte integrado en el sistema” (Mattelart & Mattelart, 2013, p53 ) debido a la mercantilización de la cultura como bienes satisfactorios de las demandas a las que responden los estándares de producción industriales.

Ahora bien, es importante resaltar que esta definición se refiere a una noción más cercana al arte como "alta cultura", pero no se desconoce que por cultura entendemos algo más amplio y que la industria cultural también se ha expandido a otras formas culturales. Teniendo en cuenta entonces lo planteado por Horkheimer y Adorno, esta migración de la cultura a la mercantilización es problemática si pensamos que sin acceso económico no hay acceso a las piezas culturales. Esto da evidencia de la apertura de una brecha de privilegio en la que solo unos pocos pueden acceder a "bienes" de entretenimiento como el arte (Rey, 2009). Sin embargo, a pesar de la radical crítica de estos autores, esta industrialización de la cultura fue más allá del arte y ahora los medios, sino que también llegó a otras formas de expresión cultural, por lo que, la cultura, como bien inmaterial, se convirtió en un objeto de consumo tratado de la misma manera que un bien material mercantilizado.

Ahora bien, no es un secreto que, en la actualidad, las industrias culturales son industrias que mueven cantidades exorbitantes de dinero a nivel global y que además, muchas naciones dependen económicamente de estas transacciones provenientes de la cultura. Al convertirse la cultura en un objeto de intercambio mercantil, la cultura pierde su esencia "cultural" al plegarse a las demandas del mercado y su propósito es crear y satisfacer demandas de consumo. Esto puede volverse problemático ya que se producen piezas comunicativas y culturales para responder a criterios del mercado, y la industria y cultura parecen hoy inseparables. Las audiencias y los consumidores se convierten en la prioridad, las demandas de ellos y las tendencias de consumo puede ser el nuevo estándar de creación ya que la venta y la ganancia al mercantilizar un producto se puede llegar a volver la prioridad (Ruddock, 2011), lo que cambia la misma base fundamental del arte como medio de expresión, por ejemplo.

Sin embargo, esta visión es bastante pesimista y radical al satanizar la industrialización de la cultura, ya que tiende a quitar su valor como arte y se inclina a rebajar negativamente la mercancía como bien material de consumo. Es pertinente entonces preguntarse un poco de la proveniencia de dicha teoría, que no solo viene de una corriente ideológica marcada que tiende a la crítica del capitalismo en general, sino que "no deja de estar demasiado estrechamente ligada a la nostalgia de una experiencia cultural libre de ataduras de la técnica" (Mattelart & Mattelart, 2013, p55 ). Es por esto que, si bien hay algo de realidad en la teoría crítica de Horkheimer y

Adorno, hacen falta matices que se ven en la actualidad de la influencia de estas industrias culturales en otros ámbitos con los que aparentemente no tienen relación.

La industrialización de la cultura es un hecho que hace parte de la cotidianidad y ha sido así ya por muchos años. A pesar de la crítica que Horkheimer y Adorno le hacen a este fenómeno, hay un carácter sesgado en ello al no considerar los beneficios que puede venir de esta dinámica. En esta realidad, la cultura también es un bien o un servicio que se puede adquirir, lo importante está en no perder el norte a la hora de crear y expresar, basándose únicamente en la intención de una ganancia económica.

### ***La industria cultural cinematográfica***

Se habla de industrias culturales en plural ya que “la cultura” se ha dividido en diversas expresiones como la música, el cine, la televisión, los libros, la arquitectura, entre otros. Cada uno de ellos representa ahora una industria con dinámicas completamente independientes y diferentes las unas de las otras, además de contar con sus características específicas. En este caso nos centraremos en el cine.

Esta industria cultural cuenta con la particularidad que “traspasa las fronteras y que genera circuitos de exposición homogéneas, en sociedades diferentes “(Rey, 2009, p. 83). Por esto, el cine llega a contribuir de cierta manera, en distintos ámbitos como la economía, la educación, la identidad, la ideología, la psicología entre muchos otros.

Por su parte, en la actualidad, el cine genera empleos, posibilidades de inversión y abarca un gran movimiento monetario global. La mayoría de países cuentan con una industria cinematográfica o al menos consumen cine. Ahora bien, así hayan países que se mueven masivamente en el medio y sean reconocidos a nivel global por su cine, es innegable que existe una hegemonía de la industria cinematográfica norteamericana, por lo que el cine latino o de medio oriente, por ejemplo, suele no superar el consumo regional, exceptuando algunos casos. Esto se convierte en problemático en la medida en la que el cine supere el estatus de industria cultural dirigida al entretenimiento y roce con la frontera de la identidad y el aprendizaje al convertirse en parte fundamental de la experiencia de construcción identitaria de las personas (Rey, 2009). La experiencia humana se construye a partir del contexto en el que este se desarrolle, pero con el cine ya no hay que viajar para poder experimentar de primera mano otras

culturas. Ahora es posible descubrir gustos y disgustos, identificarse y hasta aprender a través de una pantalla. El problema está en que el contenido cinematográfico más consumido, al menos en occidente, proviene de un solo lugar, con una sola cultura, ideologías limitadas y estándares específicos. Esto hace que el contenido cultural también sea más bien homogéneo para la diversidad global que lo consume.

Sin ignorar el aspecto problemático que tiene la unión de la cultura con la industria, es innegable que esto es un hecho que hace parte de la realidad actual y que ya cuenta con unas dinámicas de consumo consolidadas. En el cine, el mismo proceso de preproducción, producción y postproducción incluye el estudio de mercado y la preocupación de financiación y posterior venta de esta pieza como producto (Rey, 2009).

Ahora bien, es conocido que los estudios de mercado, consideran la identificación de sus potenciales clientes, consumidores o usuarios con las marcas, productos y/o servicios es por esto que una de las herramientas que se utilizan en la narración es la búsqueda de la identificación, por medio de representaciones de escenarios verosímiles que se experimentan en los diferentes contextos. De esta forma, el consumo cultural “participa de la construcción de imaginarios, símbolos compartidos, transacciones de modos de vivir, valores y sentidos compartidos” (Rey, 2009, p. 84). Esto quiere decir que el cine le permite crear un entendimiento del contexto social, económico, geográfico, político, etc. al espectador, y de cierta forma también hace parte del proceso de creación de identidad de cada persona.

Como vemos, aquí entra a jugar un papel fundamental el consumo. Este es el proceso que indaga más allá del contenido del producto y se pregunta por qué la gente elige y mantiene esas dinámicas a la hora de elegir y usar un bien cultural y cómo se establecen relaciones con el contexto (García Canclini, 2007, citado en Rey, 2009). Esto es importante ya que, por un lado las industrias pueden conocer las demandas de las masas para suplir esas necesidades de entretenimiento, y por el otro, esto resulta en más ventas y consumo, como un círculo vicioso del que se benefician ambas partes. Esto hace que, en la actualidad, de cierta forma, las industrias culturales sean relativamente maleables y que sean sus espectadores los que manejan lo que consumen cuando lo demandan. Sin embargo, cabe resaltar que, continuando con la propuesta de Adorno y Horkheimer, pero sin ser tan radicales, los medios aún suelen tener más la sartén por el mango al tener la capacidad de crear necesidades de consumo para luego suplirlas ellos mismos.

Ahora bien, hay otro problema con el que se enfrentan las industrias culturales y es la evolución tecnológica; esto hace que los consumidores de ciertos medios como televisión e internet tiendan a ser los jóvenes, mientras que el periódico y los libros sean personas de mayor edad (Rey, 2009). Sin decir que alguna de las dos tendencias es mejor que la otra, no se puede negar esa segmentación generacional que produce nacer con la tecnología o haberla visto surgir a lo largo de la vida. Sin embargo, lo imperante en este caso es el mismo contenido que presentan los medios para el consumo, más que quien lo consume y cómo lo hace. Esto puede dirigir a que, en la búsqueda de más rentabilidad, la industria tienda en algunos casos a la realización de productos de baja calidad, facilistas o de contenido vacío que, a su vez, compitan con piezas de excelente calidad y con mensajes profundos y relevantes.

Todo esto, por supuesto, tiene un efecto o impacto en las personas que adquieren bienes culturales y los consumen de manera regular. Para intentar entender dicho impacto se acude a las teorías de la comunicación de masas, que pretenden explicar estos efectos desde puntos de vista diversos.

### **Teorías de la comunicación de masas**

Las teorías de la comunicación nos permiten abordar el análisis de las películas de Disney Pixar desde una mirada más amplia, desde las masas, desde el consumo y desde el impacto de la misma industria cultural en las personas. De esta forma, puede aproximarse a un entendimiento de cómo el consumo puede afectar, de manera positiva o negativa, a los espectadores de una pieza industrial como lo serían las películas de Pixar. Así, se tendrán en cuenta dos teorías principalmente, la de los afectos y la del cultivo.

#### ***Teoría de los afectos***

La teoría de los afectos, en términos académicos no es realmente adoptada por el análisis de masas dado su carácter tan subjetivo y por la amplia aplicación de los afectos en otros campos como la psicología y la medicina, aparte de la literatura y la comunicación. En este caso, la memoria, la experiencia, el pensamiento y los hábitos son los que, aparentemente, ayudan a la

activación de afectos (Gibbs, 2011) y estos pueden variar de persona en persona o de grupo poblacional en grupo poblacional drásticamente.

Así, la teoría de los afectos trata un tema vital para esta investigación y es la activación y respuesta emocional frente al consumo de medios. Claro está que hay que tener en cuenta los hábitos de consumo, el por qué se consume y el cómo se consume para entender de manera más específica esa reacción .

Ahora bien, para entender las dos facetas, tanto positivas como negativas de los afectos, se ha intentado categorizar estos afectos en positivos y negativos dependiendo de su reacción de excitación del sistema nervioso central. Por un lado, los positivos y gratificantes: “el disfrute-alegría y el interés-emoción” (Gibbs, 2011, p.253)<sup>10</sup>. Por otro lado, los negativos agotadores: “miedo-terror, estrés-angustia, ira-furia, pena-humillación, desagrado-desprecio y mal olor” (Gibbs, 2011, p.253)<sup>11</sup>. Finalmente, el afecto que interrumpe y reinicia a todos los anteriores, que es “sorpresa-sobresalto” (Gibbs, 2011, p.253)<sup>12</sup>. Si se observa desde una mirada más amplia, realmente estos afectos se aplican a cualquier área de la vida y los impuestos se amplifican con ellos; prácticamente pueden ser provocados por cualquier cosa aparte del consumo de medios y el funcionamiento es el mismo para cualquiera de los casos (Gibbs, 2011).

No es un secreto que los medios apuntan al consumo y lo hacen por medio de la activación del sistema nervioso y nervioso central y esto solo es posible por un proceso interno que se genera al exponerse a un estímulo externo. Esto significa que el cuerpo reacciona involuntariamente, pero casi que obligatoriamente al consumo de contenido, por procesos fisiológicos y psicológicos que surgen a partir de la experiencia, las percepciones, la memoria etc. (Gibbs, 2011). Como respuesta natural entonces hay una acción seguida de esta estimulación; “la naturaleza intrínsecamente gratificante o punitiva de los afectos impulsa a quien los experimenta a poner fin a algo desagradable o a prolongar algo placentero” (Gibbs, 2011, p.253).

---

<sup>10</sup> Traducción propia “The positive (that is, intrinsically rewarding) affects are enjoyment–joy and interest–excitement” (Gibbs, 2011, p.253)

<sup>11</sup> Traducción propia: “The negative (or intrinsically punishing) affects are fear– terror, distress–anguish, anger–rage, shame–humiliation, disgust–contempt, and the “auxiliary” affect dissmell, distinguished somewhat later than the others” (Gibbs, 2011, p.253)

<sup>12</sup> Traducción propia: “Finally, surprise–startle is described as a “resetting” affect, which simply interrupts any ongoing situation” (Gibbs, 2011, p.253)

Así, se vuelve a traer a colación el carácter subjetivo de los afectos. Si bien estos cumplen con la tarea de llamar la atención al generar una reacción, la experiencia y la memoria de cada persona transforma este estímulo de una manera específica e irrepetible, Entonces, de cierta manera, mientras que el sistema de afectos amplifica todo lo que capta la atención, el sistema cognitivo realiza el trabajo de transformación, de modo que “toda la información es a la vez sesgada e informada” (Tomkins, 1992, citado en Gibbs, 2011, p.255)<sup>13</sup>. Los sentimientos juegan entonces un papel fundamental en el consumo subjetivo de las masas y la credibilidad hace parte de este proceso. Es posible que, por medio de información, se pueda generar afectos positivos o negativos que no necesariamente se traten de la realidad (Gibbs, 2011). Simplemente se genera una relación de asociación por lo que implícitamente ciertos signos estimulan una respuesta afectiva, y esto termina creando un patrón.

Por su parte, en la teoría de afectos toca tener en cuenta también el otro lado: el del creador. Esta subjetividad que envuelve la experiencia emocional del consumidor también envuelve al creador de las piezas. Este, inconsciente (o tal vez conscientemente), puede contribuir a “la propagación de actitudes cargadas afectivamente por procesos de contagio” (Gibbs, 2011, p.259)<sup>14</sup>. Sin embargo, hay un carácter fugaz en esta significación de objetos, en los que los afectos se transfieren rápidamente. Un ejemplo común de esto pueden ser las teorías conspirativas, que a veces se difunden más rápido que las noticias, pero al mismo tiempo se olvidan de igual rapidez y son creadas con malicia con la única intención de desinformar, desestabilizar y generar miedo, preocupación o exalto a las personas.

Esta teoría se puede ver reflejada fuertemente en las películas de la empresa de Disney Pixar ya que esta empresa juega mucho con las emociones en sus productos. Al decir “jugar con las emociones” se podría entender como algo malo, pero realmente se trata de una estrategia que funciona para el mercadeo de sus películas y que sigue funcionando a largo plazo; en todo caso, no se está catalogado como correcto o incorrecto. Estos afectos que generan en un principio las películas al ser consumidas en la infancia, por ejemplo, son los que pueden llegar a generar ese

---

<sup>13</sup> Traducción propia: “[a]ll information is at once biased and informed” (Tomkins, 1992, citado en Gibbs, 2011, p.255)

<sup>14</sup> Traducción propia: “The propagation of affectively laden attitudes by processes of contagion” (Gibbs, 2011, p.259)

sentido de nostalgia que tanto caracteriza a esta empresa. La estrategia de generar estímulos a nivel emocional para la recordación e impacto, ya sean positivos o negativos, de cierta forma hace parte del mismo proceso creativo que se ve en estas piezas. Esto se ve reflejado en los resultados de las taquillas que muestran que las películas que más ganancias han representado para Disney Pixar son las secuelas de los grandes clásicos que más tiempo tomaron en estrenarse, como Los Increíbles 2 o Toy story 4 (Consultar el siguiente link para ver el gráfico interactivo de Taquilla de Disney Pixar: <https://public.flourish.studio/visualisation/9256830/>). Entonces, estos afectos hacen parte y van de la mano del mismo funcionamiento de la industria cultural del cine; las personas deciden consumir una pieza filmográfica con la intención de sentir algo, positivo o negativo, pero en todo caso, alterarse emocionalmente por cualquier razón.

### ***Teoría del cultivo***

Esta vertiente teórica proviene y se influencia profundamente de la teoría crítica de la Escuela de Frankfurt, que se enfoca en el poder sistémico de los medios. Es así como se vuelve importante preocuparse por la intención de las industrias culturales que, como se sabe, se motivan y funcionan en pro de una ganancia económica (Ruddock, 2011). George Gerbner y Larry Gross desarrollaron esta teoría con la intención de entender las nuevas dinámicas de consumo que estaban surgiendo con la llegada de nuevos medios de comunicación a la cotidianidad. Desde Adorno y Horkheimer con la industrialización de la cultura, ha habido cierta resistencia frente a esta nueva dinámica de consumo, que mercantiliza la cultura y de ahí han surgido diversas teorías de la comunicación que desconfían de la verdadera intención de estas.

La teoría del cultivo surge a partir de la creencia de que el consumo constante de cierto contenido influía directa e inamoviblemente en las personas. Esto quiere decir que, en una búsqueda de proyectar la realidad en el mundo de la televisión, puede haber una réplica de lo que se consume en la vida real. Tomando como ejemplo la violencia, que es uno de los casos más comunes, se entendía que consumir contenido violento incitaba a las personas a adquirir algún tipo de parcialidad frente a temas como género, clase y política de la cultura estadounidense (Ruddock, 2011). Así, el análisis cualitativo de las audiencias, que incluye la subjetividad, tomó la teoría de la cultivación como parte de la investigación del efecto de los medios y cómo estos

ayudan o hacen parte de la construcción del entendimiento de la misma realidad (Ruddock, 2011).

Ahora bien, el contexto suele influir en estas creaciones de símbolos frente a los temas tratados en la industria cultural audiovisual. Por esto, no se puede sistematizar el análisis como bloque sin tener en cuenta distinciones como el contexto geográfico, socioeconómico o inclusive histórico, entre muchos otros, como factores individuales que influyen en el resultado de esa cultivación (Ruddock, 2011). Aun así, la problemática de la generalización continúa siendo prevalente, ya que “la cultura [...] no es algo que pueda ser medido” (Ruddock, 2011, p.344)<sup>15</sup>.

En esta teoría del cultivo, no solo se puede ver el contenido de manera homogénea, sino que, asumiendo que consumir contenido de cierto tema influye en una significación, la construcción de conceptos puede variar entre cada persona dependiendo de diferentes aspectos (Ruddock, 2011). Acá entra a jugar un papel el “cómo se consume” un medio, si se hace de manera activa y atenta o más bien inconsciente. En efecto, el contenido que se muestra en televisión es el mismo para todos, pero no todos le ponen atención a lo mismo. Además, el acceso a opciones diversas a la hora de consumir también puede resultar en diferentes “patrones de cultivo” (Ruddock, 2011, p.347)<sup>16</sup>. Es así como se asume que el proceso de cultivo depende del contexto y la interpretación para su aplicación, y que este carácter subjetivo es de suma importancia para entender la influencia del consumo de medios en las personas y la realidad.

Esto se puede volver conflictivo en la medida en que esta búsqueda de consumo puede crear ideales o estereotipos en los patrones repetitivos que se ven comúnmente en la televisión, por ejemplo. La baja presencia de personas de edad avanzada, una mayoría de personajes blancos de clase media, la presencia de una mayoría masculina e incluso la victimización de ciertas minorías, son solo algunos de los puntos que se ven constantemente en este medio y que pueden llegar a “cultivar” simbolismos acerca de estos en la realidad (Ruddock, 2011).

Esta teoría es pertinente al analizar los productos de una empresa como la de Disney Pixar por varias razones. En primer lugar, estas películas son consumidas de manera masiva alrededor del mundo, es decir que una población muy amplia está expuesta a un mismo contenido. Además, esa misma globalidad puede permitir a los consumidores exponerse y

---

<sup>15</sup> Traducción propia: “Culture, he argued, was not a thing that could be measured” (Ruddock, 2011, p.344).

<sup>16</sup> Traducción propia: “Cultivation patterns” (Ruddock, 2011, p.347).

conocer contextos alejados a su realidad, los que probablemente no se podrían conceptualizar en una situación fuera de las dinámicas culturales. Por otro lado, técnicamente el grupo focal al que se dirigen estos contenidos son los niños, los seres humanos más jóvenes, que están en el proceso de conocer conceptos, entender su contexto y construir ideologías, por lo que el cultivo puede llegar a jugar un papel crucial en su desarrollo.

De igual forma, es innegable que las emociones hacen parte de la vida de los seres humanos y los afectos simplemente las estimulan por medio del consumo de contenido y atreves de la memoria y experiencia. Esto puede ser utilizado como un arma de doble filo donde se utiliza con fines positivos como representación y visibilización, o negativos como meramente estrategia comercial o propagación de ideologías.

Estas dos teorías nos permiten preguntarnos por la relación de las audiencias con los contenidos mediáticos, entendidos como industrias culturales y por lo tanto sujetos a ciertos condicionamientos. Si bien, las investigaciones nos muestran cómo no es posible establecer unos efectos directos y homogéneos, si llaman la atención a diversos factores que inciden en nuestra interpretación y apropiación de los contenidos tanto individual como colectivamente. En este caso, si bien no estamos realizando un estudio de audiencias, analizar los contenidos de los medios teniendo de trasfondo estas teorías nos permiten...

### **Pedagogía en el cine**

Es interesante notar cómo se puede tomar ventaja de los medios de comunicación y superar la barrera del entretenimiento al involucrarse en los diferentes ámbitos de la vida. La educación, por ejemplo, es el área que ha mostrado moldearse a las diferentes dinámicas de consumo y hacer uso de ellas. Es por esto por lo que el cine se ha utilizado como herramienta en el proceso pedagógico de carreras relacionadas con la salud. Estas representaciones que se realizan en las industrias culturales pueden ayudar a un estudiante a enfrentarse a una enfermedad mental de manera verosímil pero en un contexto controlado (Arenas Rojas, 2020).

Sin embargo, a lo largo del tiempo, y a pesar de la amplia oferta de películas que tratan el tema de la salud mental directa o indirectamente, se ha visto una representación de este tema más bien negativa, tanto de los pacientes y sus condiciones como para los mismos trabajadores de la salud mental (Arenas Rojas, 2020). Esto es problemático ya que, de por sí, el cine “tiene la

capacidad de invocar emociones y sentimientos fuertes y puede influir en el conocimiento, las actitudes, las creencias y, en última instancia, en el comportamiento del espectador”(McCann & Huntley-Moore, 2016, P. 2)<sup>17</sup>. Teniendo en cuenta que la salud mental ya cuenta con un peso ideológico a nivel social como tabú, estas representaciones romantizadas o exageradas pueden contribuir a reforzar esa estigmatización.

Ahora, cada vez es más evidente la importancia de hablar de este tema y de cambiar esa imagen satanizada que tiene la salud mental y su tratamiento. Por esto, las películas más contemporáneas han mostrado una tendencia a responsabilizarse de la verosimilitud, respeto y exactitud de las representaciones de los trastornos mentales (McCann & Huntley-Moore, 2016). Esto ha permitido que los currículos de carreras como psiquiatría o enfermería incluyan estas piezas como herramienta pedagógica. Si bien, puede que no haya una total veracidad en estas representaciones, esas inconsistencias han servido como punto de partida de discusión sobre los diagnósticos, lo que le permite al estudiante generar una visión crítica frente a su futura labor, e inclusive incluir el uso de otras herramientas de valoración (Arenas Rojas, 2020).

Este es un claro ejemplo de cómo las industrias culturales, se han utilizado más allá del mercadeo y el entretenimiento, y su influencia en la sociedad construye conceptos y genera ideologías a partir de representaciones. Así mismo, la exposición a contenidos de temas específicos, como la salud mental, genera cierto tipo de conocimiento que puede ser más difícil adquirir en la vida real. Si bien, el 14% de la población global, o 1 de cada 7 personas, cuenta con algún trastorno mental diagnosticado, hay un gran porcentaje de personas que no están expuestas a esta situación y el único acceso que tienen a ella es a través del consumo de medios.

---

<sup>17</sup> Traducción propia: Cinema, as a powerful medium, has the capacity to invoke strong emotions and feelings and may influence the viewer’s knowledge, attitudes, beliefs and ultimately their behaviors (McCann & Huntley-Moore, 2016, P. 2)

# DIAGNÓSTICO ANSIOSO

Capítulo 4

## Capítulo 4: Diagnóstico ansioso

Con el objetivo de analizar cómo se representan los trastornos de ansiedad en personajes como los creados por la empresa Disney Pixar para identificar las formas en que se aborda la salud mental, este trabajo de grado se dividió en tres fases principales, Una teórica, una de análisis y una de conclusiones.

En la primera fase teórica se realizó una aproximación a nivel bibliográfico de tres temas principales.

En primer lugar se abarcaron los trastornos de ansiedad desde la mirada psicológica. Aquí se utilizaron bibliografías como el Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales en su quinta y más reciente edición (American Psychiatry Association, 2014). Este se trata del libro de guía que clasifica cada trastorno reconocido hasta el momento y facilita su diagnóstico por medio de listas de criterios. Para el caso de los trastornos de ansiedad se utiliza este libro de guía como punto de partida para el diagnóstico y se toman en cuenta los factores diferenciales para descartar que sea cualquier otro trastorno de otro calibre. También se realizó una breve descripción de los distintos tipos de trastornos de ansiedad que, si bien comparten una sintomatología base, se diferencian más bien por el estímulo que detona la crisis ansiosa. Por eso, para la identificación de los 8 tipos de trastornos de ansiedad diferentes, es necesario realizar un estudio psíquico para entender qué detonó la sintomatología, cuánto tiempo lleva afectando al paciente y que tan severa es. Para ello, hay varias formas de llegar a una conclusión diagnóstica, de las cuales los tests hacen parte. Sin embargo, la mayor prueba por la que pasan estas pruebas es la recurrencia de sintomatología compartida con la depresión. Este proyecto se centró en el Inventario de ansiedad de Beck, que es el que porcentualmente más se dirige a ansiedad aislada y mide su severidad por medio de un breve cuestionario de 21 preguntas.

En segundo lugar se realizó una recopilación de información sobre la empresa de Disney Pixar que abarca tanto la historia de su surgimiento hasta los elementos narrativos distintivos que se pueden identificar en sus películas. Para ello se utilizó un documental llamado La historia de Pixar (Iwerks, 2007), que muestra todo este proceso de creación de la empresa a partir de una ambición creativa y el boom en la industria posterior a su primer estreno de largometraje muchos años después. Además, en este proceso se hicieron descubrimientos interesantes acerca de la narrativa que utilizan las películas de esta empresa, como la tendencia de género que se puede

ver, la ausencia de una figura villana como personaje tangible que obstaculiza al protagonista y la consolidación de conflictos internos como motor central narrativo de estas películas.

Finalmente, se utilizó la estructura del viaje del héroe de Christopher Vogler (Vogler,2002), inspirada en lo que propuso Campbell, para estructurar el recorrido narrativo de los personajes de Pixar, que se ajustan a estos 12 pasos de manera adecuada.

En tercer lugar, se llevó a cabo una aproximación comunicativa que permite la relación de estas películas de Disney Pixar a la comunicación y las teorías de la comunicación de masas. Esto se hizo con el fin de entender cómo funciona esta empresa dentro de la industria cultural, a qué va el consumo de audiencias y cómo influye exponerse a contenidos. Así las cosas, se describió el concepto de industria cultural desde la crítica y desde la realidad, luego se explicó que es el consumo y finalmente se describieron dos teorías de la comunicación de masas pertinentes para el estudio: la teoría de los afectos y la teoría del cultivo.

En la segunda fase de este proyecto se realizó el análisis psicológico, narrativo y semiótico de las películas de Pixar y sus personajes. La selección de películas se realizó descartando secuelas de una misma saga, lo que resultó en 15 largometrajes en cuestión de los 25 totales estrenados a la fecha de realización de este proyecto.

En el ámbito psicológico, se utilizó el inventario de ansiedad de Beck BAI para el diagnóstico de los personajes con mayor nivel de severidad de signos de ansiedad de los personajes que se eligieron para serles aplicado el test. La calificación del test funciona por puntaje que va de 0 a 63, en la que cada pregunta cuenta con una escala de: “No, Leve, Moderado y Bastante”, que se puntúa “0, 1, 2 o 3” respectivamente, dependiendo de lo que el paciente haya respondido. Entre el rango de 0 a 21 puntos se considera una ansiedad muy baja, de 22 a 35 es ansiedad moderada y de 36 en adelante es ansiedad severa (Clínica Las Condes, s.f.). Este ejercicio arrojó que la gran mayoría de personajes se encuentran en el rango moderado de severidad de ansiedad; pero en pro del proyecto, solo se tuvieron en cuenta los tres puntajes más altos que en este caso fueron Marlín de Buscando a Nemo (2003), Linguini de Ratatouille (2007) y Luca de Luca (2021), todos con un total de 32.

Con los personajes a analizar seleccionados, procedió al análisis narrativo. En este punto se realizó una descripción de características físicas y de personalidad de cada uno, luego se identificó cada paso de la estructura del viaje del héroe de Vogler para cada personaje en su

respectiva película y finalmente se especificó el arco de transformación que ellos tuvieron en la historia a nivel personal y psicológico. Esto con el fin de encontrar algún tipo de patrón o similitud que indicara una representación estandarizada de los rasgos sintomatológicos de los trastornos de ansiedad a nivel narrativo

<b>Premisa</b>	<b>No</b>	<b>Leve</b>	<b>Moderado</b>	<b>Bastante</b>
Torpe o entumecido				
Acalorado				
Con temblor en las piernas				
Incapaz de relajarse				
Con temor a que ocurra lo peor				
Mareado, o que se le va la cabeza				
Con latidos del corazón fuertes y acelerados				
Inestable				
Atemorizado o asustado				
Nervioso				

Con sensación de bloqueo				
Con temblores en las manos				
Inquieto, inseguro				
Con miedo a perder el control				
Con sensación de ahogo				
Con temor a morir				
Con miedo				
Con problemas digestivos				
Con desvanecimientos				
Con rubor facial				
Con sudores, fríos o calientes				
<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>				

*Tabla de modelo de Inventario de ansiedad de Beck BAI aplicado a personajes de Pixar*

Finalmente se hizo un análisis semiótico, por medio de una matriz de análisis, en la que se eligieron tres escenas en las que el personaje en cuestión se viera en una crisis emocional por ansiedad o mostrara conductas que indican sintomatología ansiosa. De cada una de estas escenas

se analizaron los elementos: espacio, planimetría, color, audio, expresión corporal y características de personalidad que se vean en la escena. Cada uno dirigido a la búsqueda de patrones, símbolos o discrepancias en la representación de la ansiedad.

<b>Categoría</b>	<b>Escena 1</b>	<b>Escena 2</b>	<b>Escena 3</b>	<b>Conclusión global de escenas</b>
Descripción de escena				
Espacio				
Planimetría				
Color				
Audio				
Expresiones corporales				
Características personalidad				
Conclusión específica de cada escena - ansiedad				

*Tabla de modelo de Matriz de análisis semiótico aplicado a cada personaje elegido para el análisis.*

Finalmente, en la etapa tres se realizaron las conclusiones.

En esta etapa se tomaron todos los descubrimientos y se categorizaron, con el fin de crear un capítulo estructurado que recopile todas las relaciones e interconexiones del análisis. La

intención de esta parte es hilar la teoría con la práctica, cuestionar lo que no aplicó y rectificar lo que se comprobó. En esta parte también se incluye un poco de mi experiencia personal al realizar este trabajo de grado, los pensamientos que tenía, las hipótesis que me surgían y los descubrimientos que hacía en la marcha.

**P****XAR**

# **Y LA ANSIEDAD**

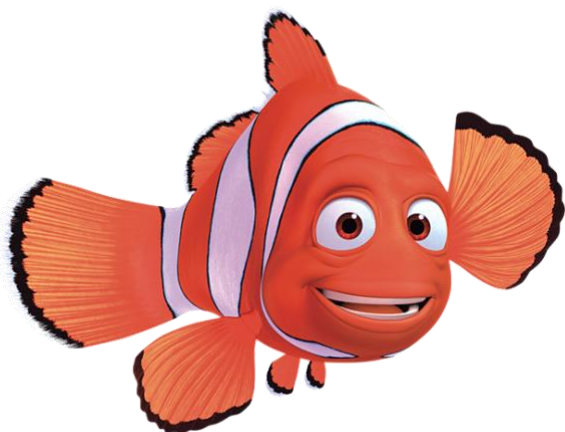
**Capítulo 5**

## Capítulo 5: Pixar y la ansiedad

Bajo el criterio de la Escala de Beck, y teniendo en cuenta los resultados de dicha prueba aplicada a la selección de personajes de las películas de Disney Pixar, se eligieron los tres personajes con el puntaje más alto para este análisis. De esta forma, se puede profundizar en su construcción desde un punto físico y de personalidad, desde un punto narratológico con la relación del viaje del héroe de Vogler y finalmente desde un punto semiótico, en el que se analizan elementos como el espacio, el color, el audio, la planimetría y el lenguaje no verbal de los personajes en escenas de crisis, con el fin de buscar cómo se representa la ansiedad en cada uno de ellos.

### **Marlín – Buscando a Nemo (2003)**

Marlín es el papá de Nemo y es uno de los protagonistas de la película Buscando a Nemo. Recibió un puntaje de 32 en la escala de Beck, por lo que entra en el rango de ansiedad moderada.



### *Características del personaje*

Marlín es un pez payaso adulto, mayormente naranja con franjas blancas y negras, pero con una cara que adopta facciones bastante humanas como una boca con dientes, ojos blancos con iris y pupila y estructura facial que resalta el área de las cejas y los cachetes, sin embargo, no

tiene nariz. Tras presenciar el asesinato de su esposa y la mayoría de sus futuros hijos, se establece como un personaje miedoso, nervioso, algo neurótico y bastante sobreprotector, pero todo con la buena intención de cuidar a su único hijo sobreviviente Nemo y evitar que algo malo le pase, ya que es un excelente y muy responsable padre.

### ***Viaje del héroe del personaje***

#### 1. El mundo ordinario

Tras varios años de la muerte de su esposa Coral, Marlín y su hijo Nemo viven en una anémona en el arrecife coral. En ella se escudan, no salen mucho y Marlín protege a toda costa a su hijo de cualquier tipo de peligro.

#### 2. La llamada de la aventura

Nemo crece para convertirse en un curioso con muchas preguntas acerca de la vida. Llega el primer día de escuela de su hijo, Nemo, pero Marlín se muestra en contra y propone esperar un año más. Nemo insiste que ya es hora y llegan al punto de encuentro con el Maestro Raya recogiendo a los jóvenes para ir en excursión al arrecife.

#### 3. El rechazo a la llamada

Marlín decide ir al lugar de la excursión por miedo a que Nemo se ponga en peligro al no poder nadar muy bien con su aleta más chica. Al llegar ve que los niños están retando a nadar lo más lejos posible a la superficie. Marlín avergüenza a Nemo regañándolo frente a toda la clase, pero el pequeño, a manera de rebeldía, nada hasta el bote que se encuentra bastante lejos y lo toca. Marlín, muy molesto sigue regañándolo mientras nada de regreso, pero antes de que vuelva, un buzo secuestra a Nemo y se lo lleva en el bote.

#### 4. El encuentro con el mentor

Marlín persigue el bote lo que más puede, pero finalmente lo pierde. Ahí decide nadar al fondo del mar y preguntarles a los otros peces si vieron la dirección en la que el bote se fue. Dory, un pez azul le dice que lo vio pasar y que la siga hacia esa dirección. Luego de un rato ella

actúa asustada porque Marlín la está persiguiendo. Explica que tiene pérdida de memoria de corto plazo y olvida todo inmediatamente.

#### 5. La travesía del primer umbral

Marlín intenta deshacerse de Dory para ir a buscar a su hijo, pero no puede. Esta misión se convierte en la de los dos peces.

#### 6. Las pruebas, los aliados, los enemigos

Mientras Marlín y Dory discuten, se encuentran con un grupo de tiburones que hacen parte de “consumidores de peces anónimos”. Por obligación asisten a una de sus reuniones, y encuentran el visor del buzo que secuestró a Nemo. Todo termina mal cuando uno de los tiburones se sale de control e intenta atacarlos. Ellos salen victoriosos.

Luego, pierden el visor con la dirección donde está Nemo en la profundidad muy oscura y se enfrentan con un pez ostrácodo de la que también salen victoriosos luego de descifrar que dice el visor en la oscuridad.

Posteriormente un grupo de peces imitadores les indican cómo llegar a Sídney, pero en el camino deben cruzar a través y no sobre una fosa tenebrosa, para evitar un aparente peligro.

Dory olvida que toca cruzar las piedras a través y Marlín decide nadar por encima de ellas, sin saber que terminaría en medio de un grupo de medusas enormes y peligrosas. Para escapar de esa situación, Marlín le propone un juego a Dory de rebotar en la superficie de los animales y evitar los tentáculos hasta salir de la aglomeración. Las picaduras de las medusas finalmente dejan inconscientes a ambos peces luego de salir.

Cuando despiertan se encuentran en los caparazones de las tortugas de la corriente australiana oriental que los dirigen hacia Sídney. Estos los dirigen hasta la salida exacta que los dejaría cerca de su destino.

Ya fuera de la corriente australiana oriental, Dory busca la ayuda de una ballena para llegar a Sídney. Marlín, asustado, cree que fueron comidos por el animal, pero este los expulsa de su cuerpo justo en la bahía de Sídney sin que ellos sepan.

#### 7. La aproximación a la caverna más profunda

Marlín y Dory salen a la superficie y se dan cuenta que finalmente llegaron a Sídney. Un pájaro intenta comérselos, pero el pelícano Nigel, que conoce a Nemo, los rescata y los lleva al consultorio del dentista para que se encuentren.

#### 8. La odisea (calvario)

Al llegar por la ventana del consultorio del dentista, Marlín se asoma a buscar a Nemo y lo ve aparentemente muerto en la mesa de herramientas. Dory, Marlín y Nigel se rinden y vuelven al océano.

#### 9. La recompensa (apoderarse de la espada)

Mientras emprende el camino de regreso a casa resignado ante la muerte de Nemo, Marlín escucha la voz de Dory y Nemo. El papá y el hijo finalmente se encuentran.

#### 10. El camino de regreso

Al emprender el camino de regreso a casa, los tres peces se encuentran en medio de la zona de pesca y Nemo y Dory quedan atrapados en la red. Marlín, convencido de no volver a perder a su hijo, los ayuda a escapar a todos y rescata a su amiga y su hijo.

#### 11. La resurrección

Marlín, Nemo y Dory emprenden el viaje de regreso a casa.

#### 12. El retorno con el elixir

Marlín levanta a Nemo para su nuevo primer día de escuela. Nuevamente llegan con el maestro raya, pero esta vez Marlín se despide eufórico con la compañía de Dory. No siente miedo y está seguro de que su hijo se sabe cuidar sin su ayuda.

### ***Arco de transformación de personaje***

Marlín inicia la historia como un pez muy prevenido, nervioso y miedoso. Esto se acentúa tras la pérdida de su esposa y sus múltiples hijos. Marlín muestra signos de estrés post-traumático convirtiéndose en un papá sobreprotector para su único hijo sobreviviente. Además, muestra tendencia a la agorafobia, al percibir el mundo exterior como un peligro inminente, independientemente de la situación. Marlín proyecta sus miedos en Nemo, pero sus personalidades opuestas no permiten que su hijo se convierta en un pez como su padre.

Sin embargo, pasa lo peor que Marlín jamás se pudo imaginar: pierde a su hijo. Por esto, emprende un viaje para buscarlo en el que enfrenta su propio miedo al océano con cada situación que supera.

Finalmente, Marlín reconoce que, así en efecto el océano sea un lugar relativamente peligroso, no puede seguir privando a su hijo de explotar su curiosidad y explorar su entorno. Se convierte en un papá que apoya a su hijo, con mucha más confianza en sí mismo y dejando de lado la torpeza y el pesimismo. Muestra un proceso terapéutico de carácter expositivo, en el que el paciente se enfrenta directamente a aquello que le produce miedo y ansiedad para cambiar la reacción ante ello al aprender que realmente lo que se considera un estímulo de peligro inminente, realmente no presenta un riesgo.

### ***Análisis semiótico del personaje***

Tras analizar tres escenas en las que se puede evidenciar una crisis ansiosa del personaje, se pueden llegar a varias conclusiones en cada uno de estos aspectos:

- Espacio.

En estas escenas de la película *Buscando a Nemo* (2003) se encuentra que la amplitud del espacio es un factor que acompaña las crisis ansiosas del personaje. Sin embargo, esta representación de lo que aparentemente representa libertad, difiere de la emoción que

experimenta el personaje en ese momento; normalmente frustración y miedo. Además, el hecho de que Marlín, un pez profundamente controlador, se enfrente con espacios que dan la sensación de inmensidad, le dificulta poder explorar este rasgo de su personalidad.

- Planimetría

En estas escenas de la película *Buscando a Nemo* (2003) que representan momentos de crisis que involucran síntomas de ansiedad, utiliza planos abiertos, como el general o el cenital constantemente. Estos planos, narrativamente tienen la intención de contextualizar al personaje en un espacio, pero también de dar la sensación de soledad y desolación además de disminuirlo frente a su contexto. Por otra parte, el uso del tilt up y down siguiendo los movimientos bruscos de Marlín en sus crisis le aportan a reforzar esa hiperactividad e incapacidad que presenta en estos casos

- Color

En estas escenas de *Buscando a Nemo* (2003) se pueden identificar momentos de crisis ansiosa en la que los colores predominantes mantienen una paleta de color bastante sólida en un color, una temperatura y una tonalidad. Estos complementan la creación de una atmósfera bastante acogedora, a pesar de tratarse de la inmensidad y desolación del océano. Los peces, además, son los protagonistas en ese mundo, sus colores resaltan en cualquiera de los casos, lo que demuestra su intención de hacerse notar o de dar a conocer su misión.

- Audio

En estas escenas de crisis de la película *Buscando a Nemo* (2003) en las que se ven momentos de crisis ansiosa del personaje Marlín, siempre se puede ver cómo la música extradiegética complementa los momentos emocionales (positivos o negativos). Esto se acompaña además con los efectos de sonido del movimiento en el mar, en el que se percibe la inquietud e hiperactividad de Marlín en estos momentos. Finalmente la voz de Marlín, a pesar de ser grave comparada con la de los peces que lo acompañan (Dory y Nemo), cuando siente miedo o incertidumbre frente a cualquier situación, sube el volumen y el tono de su propia voz, demostrando más bien ira y frustración, más que miedo e inseguridad.

- Expresión Corporal

En estas escenas de la película Buscando a Nemo (2003) se evidencian momentos de crisis por parte del personaje Marlín. En ellas, él suele cambiar drásticamente de un estado neutro a uno ansioso repentinamente. Cuando esto sucede, su cuerpo y sus expresiones faciales lo reflejan con movimientos rápidos, abruptos y torpes y un ceño fruncido. Esto quiere decir que su lenguaje corporal y facial refleja y acentúa perfectamente sus emociones y sus pensamientos.

### **Alfredo Linguini – Ratatouille (2007)**

Alfredo Linguini es el hijo de Gusteau y quien llega al restaurante buscando trabajo. Recibió un puntaje de 32 en la escala de Beck, por lo que entra en el rango de ansiedad moderada.



### *Características del personaje*

Linguini es un hombre joven de contextura delgada y jorobada, con el pelo rojizo y crespo, una nariz grande y quijada prácticamente inexistente. Es muy torpe, nervioso, tímido e inseguro; pero totalmente amable, inocente y bueno. Profesionalmente se considera fracasado, ya que no cuenta con una estabilidad laboral y económica, e inexperto en la cocina, ya que llega al rango más bajo de la pirámide de la cocina profesional con palanca, al ser el hijo biológico del difunto Gusteau, el mejor chef de Francia. Se puede considerar una persona pobre al conocer el monoambiente de espacio reducido en el que vive, el cual no cuenta con puertas, ni cama, solo un sofá.

### *Viaje del héroe del personaje*

#### 1. El mundo ordinario

Linguini llega a buscar empleo en la cocina del restaurante Gusteau. Él lleva la carta que escribió su difunta madre en la que revela que Linguini es el hijo biológico del difunto también chef Gusteau. Por ello, es contratado como lavaplatos. En su primer día de trabajo, tiene el impulso de experimentar con una sopa, pero queda fea. La rata Remi la arregla, y se vuelve un éxito, pero todos creen que es Linguini el que la hizo y debe recrearla. Eventualmente descubren la presencia de una rata en la cocina y el encargado de deshacerse de ella es Linguini.

#### 2. La llamada de la aventura

Linguini lleva a Remi al Sena para deshacerse de él, pero antes de dejarlo caer al agua le pregunta que le puso a la sopa para poder recrearla. Linguini le pide que lo ayude y lo deja salir, pero Remi sale corriendo. Cuando ve la frustración en la cara de Linguini a lo lejos, decide volver y ambos van a casa.

#### 3. El rechazo a la llamada

La comunicación entre Remi y Linguini es muy difícil ya que nadie más puede darse cuenta de esta unión; la rata camina por el cuerpo del joven y lo muerde cuando va a hacer algo mal en

la receta. Linguini muy molesto regaña a Remi dentro del refrigerador de vegetales pero el chef Skinner los encuentra y Linguini esconde a Remi en su sombrero.

#### 4. El encuentro con el mentor

Linguini encuentra a la rata Remi arreglando la sopa y es el encargado de deshacerse de ella. Al llevarla al Sena, se da cuenta que Remi le entiende cuando le habla, pero es una comunicación compleja. Lo deja ir y la rata se escapa, pero luego regresa y deciden hacer una alianza en la que Linguini puede mantener su trabajo y Remi puede explotar sus dones culinarios.

#### 5. La travesía del primer umbral

Linguini es muy torpe y casi se estrella con un mesero. Remi, para evitar el incidente, jala el pelo de Linguini dentro del sombrero y genera un movimiento involuntario que evita que se estrelle. Ambos se dan cuenta que Remi puede controlar los movimientos de Linguini jalando su pelo y escondido bajo su sombrero. Ahí deciden que esa va a ser la forma en que van a hacer las cosas funcionar.

#### 6. Las pruebas, los aliados, los enemigos

Linguini logra recrear la sopa con la ayuda de Remi y es promovido a chef, Collete es la nueva guía culinaria de ellos y les enseña cómo funciona la cocina, quienes trabajan en ella y cómo sobrevivir en ese mundo. Esto funciona hasta que Remi comienza a diferir de Collette y, al tener el poder de las acciones de Linguini, comienza a contradecirla como si fuera él. Linguini intenta explicar que no fue él el que la contradijo sino su “chefcito”, pero resulta en una relación con ella.

Por su parte, Remi descubre la carta en la que se estipula a Linguini como hijo legítimo de Gusteau, lo que legalmente implica que el restaurante sería heredado por él. Remi roba estos documentos, pero el chef Skinner lo descubre e intenta detenerlo para no perder su restaurante pero Remi llega primero.

## 7. La aproximación a la caverna más profunda

El restaurante se está convirtiendo en un éxito nuevamente y esto llama la atención del crítico culinario Antón Ego, quien avisa de manera intimidante que va a volver al día siguiente para probar la comida y hacer una nueva reseña. Sin embargo, Linguini pelea con Remi y por venganza, él lleva a todo el clan a robar comida. Sin Remi, la comida de Antón Ego no se haría ya que Linguini no cocina y tampoco sabe dónde está su chefcito.

## 8. La odisea (calvario)

Con ego ya sentado en la mesa del restaurante Gusteau, Remi regresa y decide arriesgarse a que lo vean. Linguini se expone y explica cómo ha funcionado esta alianza y que esta es la razón por la que el crítico más temido de Francia esté ahí. Todos los chefs les dan la espalda y los dejan solos. Todo el clan decide ir a ayudarlos y cocinar bajo la dirección de Remi, Collete regresa para ayudar a hacer el plato de Ego y Linguini sirve la mesa. Ego es servido ratatouille y el resultado es tan exitoso que pide ver al chef, por lo que espera al final de noche. Linguini y Collette le revelan el origen de la comida y la cocina llena de ratas.

## 9. La recompensa (apoderarse de la espada)

Al día siguiente sale la reseña de Ego que sólo contiene palabras positivas y de elogio hacia el chef Remi y su comida. Todo salió bien esa noche.

## 10. El camino de regreso

Tras liberar a los secuestrados Skinner e inspector de salubridad, clausuran el restaurante y todos se quedan sin trabajo: Linguini, Remi, Collete e inclusive Ego.

## 11. La resurrección

Linguini, Remi y Collette deciden abrir un restaurante propio que se convierte en un éxito.

## 12. El retorno con el elixir

Ahora ellos viven felices, en su pequeña rutina de restaurante, al que Ego frecuenta.

### ***Arco de transformación de personaje***

Linguini inicia como un joven fracasado, tímido y torpe que parece no tener ninguna esperanza en la vida. Su forma de actuar refleja esta personalidad de nerviosismo constante y miedo al fracaso que, además, se intimida fácilmente ante figuras de autoridad.

Con la llegada de Remi a su vida, Linguini puede enfrentar esos miedos a manera de terapia expositiva e inclusive enfrentarse consigo mismo y su personalidad para buscar un objetivo.

Finalmente, Linguini no se convierte en chef, pero si encuentra una estabilidad tanto emocional como económica en su vida, tiene su propio negocio, consigue una pareja y se abre a tener amigos como Ego. El hombre tímido e intimidado que es torpe y jorobado queda atrás, Linguini ahora actúa como un adulto.

### ***Análisis semiótico del personaje***

Tras analizar tres escenas en las que se puede evidenciar una crisis ansiosa del personaje, se pueden llegar a varias conclusiones en cada uno de estos aspectos:

- **Espacio**

En estas escenas de la película *Ratatouille* (2007), que desarrollan un momento de crisis emocional del personaje experimentando ansiedad, muestra espacios cerrados y caóticos, con desorden alrededor, con ventanas cerradas con cortinas o tapadas a iluminación muy oscura o muy clara. Estas características están acorde con el estado emocional en el que está el personaje en ese momento. Además, la simbología de las ventanas obstruidas se asemeja a la desorientación en la vida de Linguini, en el que hay algo "más allá" que no se ve.

- **Planimetría**

Los papeles de superioridad e inferioridad con respecto a los planos son contrarios a la emoción y el papel que se representa - Estas escenas de la película *Ratatouille* (2007) que representan crisis ansiosas utilizan el recurso del lenguaje audiovisual para representar, tanto lo que sienten los personajes como lo que quisieran. Cuando estas crisis suceden con otro personaje en escena, se utiliza el recurso de conexión del plano contraplano over shoulder, sin embargo, los

insertos de planos generales rompen con esa cercanía entre los personajes y resaltan nuevamente una soledad, a pesar de la compañía. Esto se refuerza cuando se utiliza un plano cenital en *trávelin back* durante un beso; a pesar de la profunda cercanía de esta acción, este plano indica una soledad y disminución. Por otra parte, la angulación contrapicada de la cámara cuando Linguini se encuentra en situaciones en las que claramente es el inferior, refleja el deseo de tener una posición autoritaria o la posesión de una autoridad que no se utiliza, ya que la emoción negativa que refleja el personaje durante estos encuadres no concuerda con su intención narrativa.

- Color

Estas escenas de la película *Ratatouille* (2008) que se desarrollan en momentos de ansiedad tienen en común que todas tienden a los colores neutros y una paleta de color más bien cálida y monocromática. Los espacios, independiente de ser en exterior o interior, mantienen esta tendencia en tonos claros y oscuros. Los personajes, al ser chefs, suelen vestir un traje blanco que neutraliza el tono de piel y vestimentas coloridas, por lo que ese es el mayor contraste que se ve, pero se mantiene en una línea de color apagado. La falta de contrastes da referencia a una intención de pasar desapercibido y mezclarse con el fondo, características de la timidez e inseguridad que caracterizan a este personaje.

- Audio

Estas escenas de la película *Ratatouille* (2007) que se desarrollan en momentos de crisis que muestra ansiedad, tienen en común el uso de la voz como principal elemento sonoro que indica ansiedad. Este personaje sube un poco el tono al hablar y se vuelve temblorosa, lo que perfectamente deja al espectador con la sensación de la inestabilidad emocional que está sintiendo el personaje en ese momento. En algunos casos se hace uso del recurso de la música extradiegética para acentuar esta emoción, también se hace uso de los efectos de sonido como latidos del corazón o desorden en el fondo, e inclusive se utiliza el silencio. Cada uno de estos depende del lugar en el que se detone la ansiedad y también de la situación.

- **Expresión Corporal**

Estas escenas de la película *Ratatouille* (2007) que representan crisis ansiosas muestran que el personaje parte con una personalidad ansiosa, insegura, torpe que mantiene a lo largo de la historia a pesar de un intento de cambio. A pesar de llegar al éxito económico convirtiéndose en el chef del mejor restaurante de Francia, estas características se mantienen e inclusive se empeoran por el factor impostor que persigue a Linguini antes de que revele su secreto. Estas escenas de la película *Ratatouille* (2007) que representan crisis ansiosas muestran que el personaje parte con una personalidad ansiosa, insegura, torpe que mantiene a lo largo de la historia a pesar de un intento de cambio. A pesar de llegar al éxito económico convirtiéndose en el chef del mejor restaurante de Francia, estas características se mantienen e inclusive se empeoran por el factor impostor que persigue a Linguini antes de que revele su secreto.

### **Luca Paguro – Luca (2021)**

Luca Paguro es un monstruo marino que sueña con conocer el mundo de los humanos a pesar de sus supuestos peligros. Recibió un puntaje de 32 en la escala de Beck, por lo que entra en el rango de ansiedad moderada.



### ***Características del personaje***

Luca es un monstruo marino de edad joven de color agua marina y azul oscura con ojos rojos, nariz pequeña y una cola larga y maleable que se mueve acorde al movimiento del agua y escamas por todo el cuerpo. Al transformarse a humano, Luca es un niño de contextura delgada pero una cabeza muy grande, ojos grandes, redondos y cafés y una nariz redonda. Es muy nervioso y miedoso y tenso, pero al tiempo curioso, creativo, osado y compasivo.

### ***Viaje del héroe del personaje***

#### 1. El mudo ordinario

Luca es un niño que pastorea peces y vive con su familia muy sobreprotectora bajo el agua en una cueva. Todos le tienen miedo a los “monstruos de la superficie”, por lo que viven en función de esconderse cada vez que pasa un bote, ya que viven cerca de Portorosso, el pueblo que quiere eliminar los monstruos marinos.

#### 2. La llamada de la aventura

Luca pastorea sus peces como cualquier otro día, pero encuentra objetos de la superficie tirados al fondo del agua. Él los colecciona a escondidas, pero llega Alberto disfrazado de buzo humano y los roba a todos, obligando a Luca a perseguirlo hasta la superficie, salir del agua y transformarse en humano por primera vez.

#### 3. El rechazo a la llamada

Luca se asusta por su transformación a humano y rápidamente vuelve al agua y a casa. En la noche no puede dejar de pensar en lo que vio así que el día siguiente decide volver a la superficie y encontrarse con Alberto, que le enseña todo lo que sabe de los humanos como caminar, la gravedad, los objetos y la vespa. Luca sugiere que construyan la vespa con las cosas que tiene Alberto coleccionadas, pero constantemente recuerda que debe volver a casa. Día tras día vuelve a la superficie y experimenta con la vespa construida con su nuevo amigo. Este le enseña a callar

la voz de la mente que impide hacer cosas con la frase “silencio Bruno”. Luca regresa tarde a casa y sus padres se dan cuenta de donde estaba y lo castigan intentando enviar a la profundidad del mar con su tío.

#### 4. El encuentro con el mentor

Luca está pastoreando sus peces y coleccionando los objetos de la superficie cuando se encuentra con Alberto, un monstruo marino disfrazado de buzo humano. Es él quien dirige a Luca a la superficie por primera vez.

#### 5. La travesía del primer umbral

Luca, en busca de evitar que se lo lleven a la profundidad busca a Alberto para escapar. Juntos deciden ir a Portorosso, la ciudad donde viven los humanos, porque es poco probable que sus papás lo busquen allá. Emprenden viaje hacia el pueblo.

#### 6. Las pruebas, los aliados, los enemigos

Al llegar a Portorosso, Ercole Visconti hace su entrada magistral en su vespa y comienza a molestar a Alberto y Luca por su apariencia, su olor y su ambición de tener una Vespa, hasta que llega Giulia a defenderlos y contarles sobre la Copa Portorosso. Los monstruos marinos deciden que esta es la mejor forma de ganar el dinero para su vespa, por lo que se unen a Giulia en su equipo de competencia. Gastan los días entrenando para ganar la copa e intentando que su identidad no sea descubierta, ya que están ofreciendo una recompensa por cazar monstruos marinos.

Por su parte, los papás de Luca deciden ir a buscarlo a Portorosso, pero para reconocerlo necesitan que vuelva a su forma de monstruo marino, por lo que empiezan a mojar a todos los niños del pueblo. Al tiempo, el padre de Giulia le abre las puertas a Alberto y Luca; ahí se quedan a dormir, tienen trabajo en la pesca y aprenden todo lo que se necesita para la carrera.

## 7. La aproximación a la caverna más profunda

Luca, fascinado con el mundo de los humanos, y curioso por naturaleza como es él, cada vez se convence más de que quiere ir al colegio con Giulia en Génova, pero Alberto, en desacuerdo con esta idea, hace hasta lo imposible para evitar que Luca piense en eso. Durante una de estas peleas, Alberto le muestra a Giulia su verdadera identidad y Luca no lo apoya. Giulia se entera que los dos son monstruos marinos.

Luca se devuelve a la isla a buscar a Alberto y se entera que realmente su padre lo abandonó, así que decide intentar ganar la carrera para poder escapar juntos.

## 8. La odisea (calvario)

Durante la carrera, Luca compite solo, utiliza el traje de buzo para nadar, evitando revelar su identidad, come pasta y sube la colina en bicicleta. Sin embargo, antes del descenso comienza a llover y Luca se detiene. Alberto llega a apoyarlo y ambos se lanzan, mojándose y revelando su identidad de monstruos marinos a todo Portorosso. Finalmente, son validados como los ganadores de la carrera.

## 9. La recompensa (apoderarse de la espada)

Todos aceptan a Luca y Alberto en su forma de monstruos marinos y entienden que realmente no son una amenaza. Todos los monstruos que tenían forma de humanos se convierten bajo la lluvia.

## 10. El camino de regreso

Todos están felices en la comunidad, tanto humanos como monstruos marinos comiendo pasta en la casa de Giulia y su padre. Celebran la victoria y celebran la nueva hermandad que se acaba de crear entre las dos especies.

## 11. La resurrección

Alberto vende la vespa para ayudar a Luca a ir al colegio con Giulia. Él se encarga de hacer todos los arreglos necesarios para darle la sorpresa a Luca

## 12. El retorno con el elixir

Luca se va a vivir con Giulia en Génova para ir al colegio y aprender todo lo que le apasiona. Mantiene su forma humana, pero acepta su origen como monstruo marino y sus padres aceptan su ambición de vivir como humano.

### *Arco de transformación de personaje*

Luca inicia como un monstruo marino curioso de la superficie, pero la sobreprotección de su mamá que sataniza a los humanos como un peligro, le genera mucho miedo y nerviosismo acerca de ese mundo con el que tanto fantasea, lo que lo hace aún más curioso de la superficie. Tras conocer a Alberto y conocer la superficie, Luca se mantiene en un estado constante de miedo y alerta al tiempo que está fascinado con su aventura.

Como ayuda a superar el miedo y no dejar que este impida actuar, Alberto le enseña a Luca a silenciar a un tal Bruno con la frase “silencio Bruno”. Bruno se refiere a esa voz en la cabeza que impide hacer cosas por miedo a que pase lo peor, muy cómo funciona la ansiedad realmente. Esta es entonces una representación de un esfuerzo de superar esta sobreactivación del sistema nervioso central.

Al final Luca logra cumplir su sueño de quedarse en la superficie y conocer y aprender cuando se va al colegio con Giulia, y continúa en su cuerpo humano pero sin olvidar sus raíces como monstruo marino.

### *Análisis semiótico del personaje*

Tras analizar tres escenas en las que se puede evidenciar una crisis ansiosa del personaje, se pueden llegar a varias conclusiones en cada uno de estos aspectos:

- Espacio

En estas tres escenas de la película Luca (2021) se desarrollan los momentos de crisis ansiosa con tendencia a la ansiedad en espacios que reflejan las emociones contrarias. Estos espacios se perciben como abiertos, acogedores y tranquilos. Esto resulta interesante ya que los lugares que dan esta imagen son todos menos el hogar de Luca, el cual es encerrado, oscuro, frío y que genera incomodidad. Esto va de la mano también con el constante refuerzo de su sobreprotectora

madre que siempre le recuerda que debe tener miedo y pretende mantenerlo encerrado. Cuando este personaje decide abandonar su aparente zona de confort, se encuentra con espacios que le brindan emociones positivas.

- Planimetría

En estas tres escenas de la película Luca (2021) se desarrollan los momentos de crisis ansiosa durante conversaciones que utilizan el recurso clásico de plano, contra plano, en un ángulo 3/4 y over shoulder. Esto demuestra la intención de una compañía o una conexión durante estos momentos. Luca experimenta síntomas de ansiedad acompañado de sus amigos, tanto Alberto como Giulia. Además, el recurso del plano general frontal, aparte de que aporta el contexto espacial, también reitera la compañía con la que cuenta Luca en estos momentos.

- Color

En términos generales de estas tres escenas de la película Luca (2021), los momentos de crisis se acentúan por medio de la voz del personaje experimentando ansiedad y miedo. Las características vocales suelen mostrar inseguridad, menos potencia, mayor agudez y un temblor, a comparación del tono normal con el que se presenta el personaje, en este caso Luca. La música ambiente también se usa para reiterar la emoción por la que está pasando el personaje, pero esto sucede solo en algunos casos. Por otro lado, el silencio detrás de la voz del personaje también es otro recurso que se utiliza para aumentar la presión e incomodidad que se está experimentando en la escena.

- Audio

En estas escenas de la película Luca (2021) en las que se evidencian momentos de crisis, lo más común es el uso de las expresiones faciales para demostrar la emoción por la que está pasando el personaje. Esta suele incluir los ojos y la boca abiertas. Ahora bien, las expresiones corporales también ayudan a reiterar dicha emoción con movimientos fuertes o repetitivos.

- Expresión Corporal

En estas escenas de la película Luca (2021) en las que se evidencian momentos de crisis, se puede evidenciar una evolución en la forma en que Luca actúa frente a su ansiedad. Primero hay una negación profunda, luego hay miedo, pero con decisión a enfrentarlo y finalmente hay una aceptación de esa ansiedad como aspecto de la propia personalidad.

# LO QUE APRENDIMOS

## Capítulo 6

## Capítulo 6: Lo que aprendimos

La filmografía de Pixar nos muestra una muy amplia variedad de historias contadas a partir de personajes de todo calibre. Sin embargo, muchos de ellos cuentan con la interesante coincidencia (o no) de contar con rasgos sintomatológicos de la ansiedad clínica en su personalidad o conducta. Luego de aplicar un test psicológico que diagnostica la severidad de una ansiedad problemática a estos personajes, se eligieron los tres que más puntaje sumaron: Marlín de Buscando a Nemo (2003), Linguini de Ratatouille (2007) y Luca de Luca (2021); y aunque a simple vista no parezca, estos tienen varias cosas en común.

Más allá de lo obvio que es que todos son del género masculino, aunque de edades totalmente diferentes, también se encuentra que ellos pueden sufrir de un trastorno de ansiedad por diferentes motivos. Marlín por reacción a un estrés postraumático tras perder a su esposa, Linguini por inseguridad en su personalidad y Luca por sobreprotección reflejo de los temores de sus padres. Ellos demuestran su potencial diagnóstico por medio de elementos evidentes como su forma de hablar o comportarse, pero también algunos más implícitos e interpretativos como por medio de su entorno, cómo se ve el lugar donde viven y hasta como los encuadran con relación al espacio y a los otros personajes.

De esta forma se abre una gama de símbolos que pueden ser interpretados con el fin de buscar esa forma de representar la ansiedad en la filmografía de Disney Pixar.

### Características de los personajes

- Masculinidad en crisis: rompiendo con los estereotipos de representación de género heteropatriarcal.

En la recopilación de características generales de los personajes seleccionados llama la atención que todos pertenecen al género masculino. Al hacer una revisión de la filmografía completa de la empresa de Disney Pixar, se puede encontrar que, en efecto, esta tendencia a los protagonistas de este género predomina de manera marcada (Gillam & Wooden, 2008), con solo cuatro personajes principales mujeres de 25 del total filmográfico. Este fenómeno, por más sexista que parezca, realmente no cuenta con un carácter ideológico de género marcado. Sin embargo, si hay un jurgo de rol de poder y las emociones, que ponen siempre a aquel personaje

en una situación de inferioridad que no concuerda con el estereotipo de masculinidad heteropatriarcal.

En estos casos, la posición de superioridad, poder y fuerza del hombre que se suele utilizar en piezas que marcan esa brecha de representación de género, no prevalece por mucho tiempo. Más bien, salen a relucir esas debilidades usualmente relacionadas con la feminidad como las emociones fuertes, las inseguridades, los miedos y la vulnerabilidad (Gillam & Wooden, 2008).

En el caso de Marlín de Buscando a Nemo (2003), este es un pez que por circunstancias de la vida tuvo que tomar el rol de padre y madre tras perder a su esposa. Antes de ello, se mostraba como el protector, el encargado de que su familia estuviera bien y no tuviera ninguna necesidad bajo su cuidado. Sin embargo, esta posición alfa, se acaba muy rápido tras el accidente en el que pierde a su esposa. Este le generó una serie de inseguridades y miedos que refleja fuertemente en su único hijo, a quien no permite hacer nada para que no le pase nada. Esa imagen de padre sobreprotector suele ser tomada por las madres de los personajes

En el caso de Linguini en Ratatouille (2007), se ve desde un inicio una personalidad débil, insegura, nerviosa y torpe. Sin decir que estas sean características de la feminidad, las representaciones de género en el cine tienden a debilitar a las mujeres y fortalecer a los hombres, y estos son rasgos de personalidad que inferiorizan a una persona. Esto indica entonces que, a pesar de que Alfredo Linguini es un hombre, realmente no se representa bajo ese estereotipo heteropatriarcal en el que es el hombre el que está en una posición superior, sino que se muestra débil y vulnerable ante varias situaciones.

Finalmente está Luca de Luca (2021), el cual también es un niño de género masculino, pero se muestra como una persona sumisa ante sus padres y miedosa por temores heredados hacia el mundo de los humanos. Si bien, esto se trata de tan solo un niño, esta película cuenta con un punto de comparación que es el amigo de Luca, Alfredo. Él sí cuenta con el estereotipo de masculinidad en niños que, comúnmente, se muestran totalmente valientes y con tendencia altanera ante las reglas sociales y la ética. Estos dos opuestos entre Luca y Alfredo muestra que si hay una distorsión en la representación de género de las películas de Pixar, que refuerzan estereotipos o difieren totalmente de ellos.

En esta medida entonces, se puede ver una tendencia de género que puede o no ser premeditada. Esto, ya que las películas que más muestran la feminidad estereotipada vienen de las primeras animaciones de Disney, desligado de Pixar, con todas las princesas. Por esto llama la atención que esta empresa le haya apuntado a una representación tan mayoritariamente masculina en su filmografía.

### **Viaje del Héroe de los personajes**

- Los héroes combaten contra sí mismos en conflictos internos.

La estructura del viaje del héroe que propone Christopher Vogler (Vogler, 2002) es bastante evidente y marcada en cada uno de los personajes que fueron seleccionados para el análisis. Partiendo desde el punto de vista de que todos son héroes, fue posible identificar cada una de las 12 etapas del viaje en sus historias y desglosar la narrativa de esta manera.

Así, se pudo vislumbrar el funcionamiento del conflicto de las películas de Disney Pixar, que en estos casos, este es de carácter inmaterial y más bien se considera interno. En estas películas, no hay un villano evidente, así hayan otros personajes o situaciones que sean obstáculos para que el héroe consiga su objetivo (Gil, 2014). Realmente el mayor impedimento suele ser algún aspecto de carácter interno, de personalidad o mental, el que impide que el viaje continúe y con el que se tiene que enfrentar el protagonista en el clímax para completar el arco de transformación (Piñeiro, 2000). Este aspecto es sumamente interesante ya que técnicamente el público objetivo de esta empresa son los más pequeños, sin embargo este tipo de conflictos aún no son entendidos realmente por la población que aún no cuenta con un razonamiento abstracto desarrollado y está comenzando a entender las emociones con su propia experiencia.

En el caso de Marlín de Buscando a Nemo (2003), el obstáculo que debe superar es su propio miedo a la pérdida del control, lo que le produce ansiedad. La mayor prioridad de este personaje es la seguridad y el bienestar de su único hijo, sin embargo, el llamado a la aventura inicia cuando su hijo decide explotar su curiosidad yendo a la escuela y explorando sin Marlín. Esto significa entonces que cada obstáculo con el que se encuentra y que supera este personaje en el recorrido, es él luchando contra sus propios miedos y emociones, no con los otros personajes. Hay entonces, una constante ausencia de villano, pero a pesar de ello, sigue habiendo una constante lucha contra sí mismo y sus temores que se vuelven el obstáculo constante a lo largo

de la narrativa. Al llegar al objetivo, que es encontrar a su hijo Nemo, se puede ver un arco de transformación profundo, a nivel de personalidad y carácter, en Marlín.

Por su lado, Linguini de *Ratatouille* (2007) se enfrenta con su propia timidez e inseguridad, al ponerse en una situación en la que solo no habría podido estar ya que difiere con su personalidad inicial. Sin embargo, con la ayuda de Remi, quien literalmente toma el control de la vida del protagonista, Linguini puede experimentar nuevas dinámicas de vida y su mentor, a quien llama “chefcito” también. Los obstáculos vienen entonces como consecuencias de esa entrega del control que los ponen en situaciones que no pueden solucionar sin la presencia del uno o del otro, hasta que se vuelve insostenible. Las figuras malvadas en este caso, como el Chef Skinner o Antón Ego, son detonantes emocionales del personaje, pero no realmente villanos, en cuanto que la historia no gira alrededor de derrotarlos.

Finalmente se encuentra a Luca, de *Luca* (2021), quien se enfrenta a su propia identidad y a sus temores e inseguridades frente a ella, al desear pertenecerá un mundo que no es el de su origen, pero con miedo constante de decepcionar tanto a los humanos por no ser suficientemente humano y a los monstruos marinos por no querer mantenerse como pez marino. Aquí entonces el obstáculo más grande de él es el miedo a no ser aceptado por quien es, lo que lo pone en varias situaciones incómodas en las que la confusión de su identidad lo lleva a ser complaciente, o a decepcionar a los más cercanos. El arco de transformación se genera entonces cuando Luca se revela a los humanos como monstruo marino sin la certeza de que va a ser aceptado o no, apropiándose de quien es, su origen pero también sus posibilidades.

Es interesante entonces que, a pesar de hacer parte de la empresa que se conocía por crear productos de ficción clásica como son las películas de las princesas de Disney, Pixar haya decidido romper con esta estructura clásica y haya explorado nuevas fronteras narrativas con mayor profundidad moral, ética, emocional y psíquica. Sin duda la ausencia de una figura villana como personaje es una adición de matices que hacen estas películas más identificables en situaciones de la vida real (Piñeiro, 2000). Es muy poco probable que uno se enfrente con una bruja malvada o un pirata con garfio, pero sí es probable que uno tenga miedo a la pérdida de control o se le dificulte encontrar su propia identidad. Estas ideas más aterrizadas a la realidad que a la fantasía llaman la atención de los espectadores que se pueden ver reflejados en algún

personaje o alguna situación por la que ellos atraviesan. Por esto, parte del éxito de las películas de Disney Pixar se le puede atribuir a esta particular manera de narrar historias.

- Compañía de los mentores a los héroes en momentos de crisis.

Por su parte, la estructura del viaje del héroe que propone Christopher Vogler (Vogler, 2002) trae consigo también una clasificación a nivel físico y psicológico de los personajes, bajo el nombre de arquetipos. Estos se refieren al rol que cumplen en la narrativa, que puede ser fijo o flexible dependiendo de cómo evolucione la historia (pp. 61). En el caso de los personajes seleccionados para el análisis, se parte de la idea de que todos estos son héroes, es decir, el personaje principal o el que da partida a la narrativa y será sometido a la aventura.

En esta medida, es interesante resaltar que este héroe, cuando se ve en crisis emocional o con signos que muestran rasgos ansiosos, estos la mayor cantidad de veces se encuentran acompañados de la figura del mentor. Vogler (2002) la describe como una figura que se encarga de enseñar, ayudar, o proteger al héroe. Esto quiere decir que se convierte en un acompañante a lo largo del viaje o la aventura. Por esto, también se considera como el motivador a la aventura, lo que normalmente pone en una situación fuera de su zona de confort al héroe y esto lo desestabiliza de una forma u otra. Así, como provocador de una incomodidad, también es el que se encarga de guiar al héroe para salir de ella.

En el caso de Marlín en *Buscando a Nemo* (2003), la mentora de él es Dory, una pez azul con pésima memoria, pero por esa misma característica, ella es inconsciente de las cosas y actúa lo que su corazón le dice, impulsando a Marlín a cruzar los límites de su propios temores. Esto incomoda a Marlín en ciertos momentos, al tener que ceder el control de toda la situación, pero en esa inestabilidad, Dory es el polo a tierra del pez. Marlín no está solo en ningún momento de la aventura, por lo que no debe enfrentar sus obstáculos solo.

En el caso de Alfredo Linguini en *Ratatouille* (2007), la aventura viene ligada al mentor, que es la rata Remi. Cuando estos dos personajes se encuentran inicia un cambio para los dos en el que pueden experimentar la vida que siempre quisieron, o al menos experimentar algo más, por medio del uno y el otro. Entonces, en este caso la crisis de Linguini va ligada a la ausencia de su mentor, ya que sin él no puede funcionar en el mundo en el que se metió y al que no pertenece.

La única manera de acabar la angustia es volviendo a unir fuerzas. Por lo que la emoción de este personaje está casi que directamente relacionada con su mentor.

Finalmente en el caso de Luca en Luca (2021), este personaje es impulsado por su curiosidad como un rasgo de personalidad, pero al tiempo un profundo temor. Sin embargo, la primera decisión de emprender el viaje o iniciar la aventura la toma Alberto, el mentor, por él. Por esto, en el proceso de adaptación de Luca al mundo de los seres humanos, Alberto siempre está ahí para darle las respuestas que él busca, pero al tiempo amortiguar la alteración emocional que le causa esa búsqueda de su identidad tan conflictiva con sus propios valores.

### **Arco de transformación**

- Los personajes en efecto cambian a lo largo de la historia.

El Arco de transformación de los personajes se refiere a esa evolución que ellos experimentan a lo largo de la historia a nivel interno, de personalidad y carácter. Se puede decir que en las estructuras clásicas, siempre se encuentra este elemento y es el que impulsa la historia. El caso de las películas de Disney Pixar no es la excepción. Esta empresa, dentro de su innovación en el campo de la animación y sus intentos exitosos de romper con la estructura clásica de esta empresa, mantuvieron este atributo de manera marcada en sus películas. Este arco de transformación va muy ligado al viaje del héroe que se puede identificar en estas historias. Los puntos de giro se ven en cada obstáculo que se supera, son el impulso que genera el cambio en estos personajes.

En el caso de Marlín en Buscando a Nemo (2003), él empieza con una personalidad miedosa, insegura, sobreprotectora y cerrada. Sin embargo, tras emprender el viaje de búsqueda de su hijo y enfrentarse con obstáculos que desafían sus más profundos miedos, Marlin se convierte en un padre más seguro, aprende a confiar en la independencia de Nemo y se flexibiliza para permitirle explotar su personalidad curiosa.

Por el lado de Alfredo Linguini de Ratatouille (2007), él empieza con una forma de actuar torpe e insegura que contribuyen a su estado de total fracaso en la vida. Al encontrarse con Remi y permitirse experimentar cosas que jamás habría hecho por sí mismo, Linguini ve que hay otra forma de actuar frente a la vida y genera un cambio desde ahí. En efecto, Linguini no se convierte en chef, pero si toma una actitud diferente frente a la vida que le permite ser exitoso

dentro de su misma forma de ser. Si bien en cierto momento el peso de la mentira con Remi se vuelve un punto de quiebre ya que ninguno de los dos parece poder funcionar sin el otro, esto genera que ambos puedan aprender a explotar sus propias habilidades fieles a sus maneras de ser. Por esto, el arco de transformación de Linguini es más cómo vive su vida, más que como es su forma de ser.

Finalmente Luca de Luca (2021) inicia como un niño miedoso totalmente sometido a la sobreprotección de su madre, que refleja sus propios miedos en su hijo. Pero por personalidad, Luca es un niño curioso al que le llama la atención la superficie. Cuando se separa de su cadena más fuerte, su madre, Luca se flexibiliza a sus propios miedos cada vez más hasta finalmente aceptar su verdadera identidad de origen como monstruo humano. Esta aceptación de quien es, y dejar de fingir que es otra cosa, le permite cumplir su sueño de ir a estudiar al colegio con su amiga Giulia, cambiando totalmente su mundo ordinario, pero sin olvidar de dónde viene.

En este caso es interesante poder reflexionar acerca de la profundidad en la creación de las personalidades de los personajes, ya que estas cuentan una historia por sí mismas. Estas películas no podrían ser si sus personajes reaccionaran y actuaran de manera diferente a su entorno o sus problemas. Por eso, estos arcos de transformación juegan un papel crucial en la narrativa y en el mensaje que dejan al final estas películas.

### **Otros elementos**

- Espacio

Teniendo en cuenta la selección de las tres escenas de ansiedad de cada película, se puede decir que en términos de espacio hay dos tendencias opuestas. Por un lado está la creación de una atmósfera espacial y contextual que difiere completamente de la emoción que está experimentando el personaje. Por ejemplo el caso de Buscando a Nemo (2003) con espacios amplios y abiertos que reflejan la libertad, como es el océano, o también con calor de hogar, y vibras paradisíacas, como sucede en Luca (2021) y el mundo humano versus el de los monstruos marinos que se siente como una cueva oscura. Por el otro lado está la creación de espacios que concuerdan con la emoción del personaje e inclusive aportan a reforzar. Este es el caso de Ratatouille (2007), en el que en sus momentos de crisis ansiosa, también se encuentra en

ambientes que reflejan caos y desorden a su alrededor, lo que permite reforzar la emoción de la persona e inclusive generarla a los espectadores.

- Planimetría

En términos de planimetría, las escenas elegidas de estas películas mantienen una estética relativamente sólida y constante, inclusive teniendo en cuenta que estas películas se llevan bastante años entre sí. Los planos consisten en una constante mezcla de planos generales con over shoulders que muestran constantemente que el personaje en crisis se encuentra acompañado, pero al tiempo se refuerza esa sensación de soledad con los planos más ampliados. Por su parte, es interesante cómo en *Ratatouille*(2007) se hace uso de la angulación de la cámara para un juego de roles de poder contrarios a la realidad; este es el único caso en el que se puede ver una dinámica de este tipo, que se sale de la consistencia del resto de películas.

- Color

Los colores de estas escenas de las tres películas cuentan con la particularidad de manejar cierto nivel de solidez en los espacios y más bien contrastar al personaje en su entorno. Por eso en el caso de *Buscando a Nemo* (2003) se puede ver cómo la atención se dirige a Marlin, un pez payaso naranja, en un inmenso azul. En ese caso es pertinente mostrar ese llamado de atención ya que la historia de esa película se da para que el personaje llame la atención en su entorno. Por el contrario, en *Ratatouille* (2007), Linguini es un personaje que esconde el secreto de una farsa, por lo que no le conviene llamar la atención y esto se ve en la colorimetría neutra en la que el personaje no resalta sino más bien se camufla. Algo similar pasa con Luca en *Luca* (2021), cuando Luca se encuentra en su forma humana se mezcla con su entorno, pero cuando se convierte en monstruo marino, que es su verdadera identidad, este resalta. Si bien, en términos de color no se ve mucho la representación de la ansiedad en sí, se puede ver la actitud de los personajes frente al mundo, teniendo en cuenta sus temores, inseguridades y formas de ser.

- Audio

El audio es el elemento de la puesta en escena que más indica la ansiedad en estas escenas de crisis en las tres películas. Si quedó algo claro del análisis que se aplicó es que lo que los

personajes dicen es el mayor indicador de su estado emocional; el tono de la voz, la velocidad del habla e inclusive las distorsiones como temblorosa, son lo que indican, no solo la presencia de ansiedad en ese momento sino una posible cronología de la misma. El físico del personaje cuenta una historia que deja mucho a la interpretación, pero el audio es que, en estos casos, permite una conexión más cercana con la personalidad del personaje, cuenta lo que no se ve en la película y explica muchas de las decisiones y acciones que toman a lo largo de la narrativa.

- **Expresiones corporales**

En términos generales, y traído a la realidad, el lenguaje no verbal dice mucho más de lo que las palabras a veces permiten. En el caso de las nueve escenas de las tres películas seleccionadas para el análisis, la conducta motora y las facciones faciales del personaje dejan poco a la interpretación del estado emocional del personaje. La torpeza, la hiperactividad, la forma en que se ubican las cejas, hacia donde miran y cómo se paran, ya da indicio de la presencia de una ansiedad en esos momentos.

Todos estos elementos, por separado, dicen algo acerca del personaje y juegan un papel crucial en la narrativa. Sin embargo, el conjunto de todos ellos es lo que da la respuesta que se está buscando. Hay unos que no se podrían explotar totalmente si no fuera por la expresión corporal, como por ejemplo el audio. O la planimetría no diría nada si se excluye el color de ella. En últimas, todo lo que entra a escena suele tener un propósito, y más cuando se trata de animación, ya que los mundos se crean desde cero.

## **Representación de la ansiedad**

- **Si hay una narrativa ansiosa.**

Al realizar este estudio desde el aspecto teórico, se especula que hay una tendencia en la narrativa de Disney Pixar a utilizar rasgos sintomatológicos de los trastornos de ansiedad en la creación de personajes de sus películas. Sin embargo, es importante recalcar que la ansiedad es una emoción natural de supervivencia del ser humano que responde ante la anticipación de un potencial factor detonante que se percibe como un peligro (Craske, et al, 2011), lo que implica que no todas las presentaciones de ansiedad significan realmente un trastorno. Para probar esa

hipótesis de la presencia de una “narrativa ansiosa” en Pixar, teniendo en cuenta el factor diferencial entre emoción ansiedad y trastorno de ansiedad, se utilizó entonces un test psicológico para diagnóstico de estos trastornos llamado el Inventario de Ansiedad de Beck, BAI por sus siglas en inglés. Esta escala cuenta con 21 preguntas sobre síntomas, pensamientos y conductas propios de los trastornos de ansiedad, que al ser respondidos de manera afirmativa, indica un nivel de ansiedad clínica o prolongada (Consejo General de colegios Oficiales de psicólogos, 2012, p.3). El BAI fue aplicado a los personajes de Pixar elegidos de las películas seleccionadas para el estudio, con el fin de diagnosticar si realmente hay sintomatología de los trastornos de ansiedad presente en ellas y que nivel de intensidad se muestra.

En el caso de los tres personajes seleccionados para el análisis por tener el puntaje más alto, Marlín de Buscando a Nemo (2003), Linguini de Ratatouille (2007) y Luca de Luca (2021), el resultado fue de 32 puntos, lo que los ubica en una ansiedad moderada. Sin embargo, teniendo en cuenta el resultado de los otros personajes que no fueron seleccionados, la gran mayoría obtuvo un puntaje entre 22 y 35 puntos, y unos pocos entre 0 y 21.

Estos resultados prueban que, así sea en nivel moderado, en efecto hay una presencia de representaciones ansiosas en las narrativas de los personajes de Disney Pixar que cuentan con rasgos sintomatológicos de los trastornos de ansiedad. Ahora bien, esto se trata de dibujos animados, por lo que identificar esta sintomatología puede ser más complejo. De hecho, en los resultados de las tablas de aplicación del BAI se puede ver que la sintomatología física y/o fisiológica marcaba un puntaje más bien bajo, sin embargo, lo psíquico como temores o actitudes, solieron marcar mucho más. Parte de la razón por lo que esto pudo haber sucedido es porque se trata de animaciones de animales y entes: Linguini es el único puramente representado como humano de las tres películas, Luca se convierte en humano pero es un monstruo marino y Marlín es un pez. Además, hay que tener en cuenta que un trastorno de ansiedad se trata de una cadena de eventos, tanto externos como internos que reaccionan de manera química, fisiológica y psíquica para generar esa respuesta por parte del cuerpo ante un estímulo percibido como peligroso. Estas reacciones, que se clasifican en tres categorías: subjetivas-verbales, motoras y somato-viscerales, cuentan con sus propios signos que permiten identificarlas (Craske, et al, 2011).

La animación limita bastante la representación de este proceso y más porque la intención realmente no es mostrar la ansiedad, por lo que se evidencia una tendencia mayor a la cantidad de síntomas Subjetivo- verbales y motores al usar la expresión corporal como lenguaje no verbal y el audio como lenguaje verbal que indica el estado emocional del personaje. Pero los somato-visceral, que se refieren más a los síntomas físicos de latidos del corazón, sudoración o náuseas, por ejemplo, no se ven tanto a pesar de poder ser los más evidentes desde un punto de vista externo. Es interesante entonces ver cómo son los mismos personajes los que anuncian su ansiedad y dan pista de la prevalencia de estos síntomas. Esto facilita identificar esa diferencia entre la ansiedad como emoción humana natural y el cuando esta se convierte en problemática o se comporta de manera irregular.

Ahora bien, de esta forma se puede afirmar que si hay una narrativa ansiosa en las películas de Disney Pixar. Más allá de la fidelidad a la sintomatología o a la severidad de estos, si se utilizan los rasgos de los trastornos de ansiedad para la creación de los personajes y para contar las historias. La especulación que se hace del por qué sucede esto está dirigida a la búsqueda de identificación e impacto por medio de las emociones. Todos los seres humanos experimentamos ansiedad en uno u otro momento; ya sea antes de un examen importante, un viaje emocionante o caminando por un lugar inseguro y cuando esta emoción se vuelve problemática significa que una persona siente ansiedad en momentos que realmente no son un peligro o amenaza de ningún tipo. En todo caso, la ansiedad es algo que no es ajeno a nadie, por lo que al verlo representado por medio de la sintomatología de los trastornos en una pieza cultural, esto genera una respuesta por parte de los espectadores, positiva o negativa dependiendo del caso.

- Hay más rasgos sintomatológicos de la ansiedad de carácter emocional que físicos.

El cuadro de los trastornos de ansiedad cuenta con alrededor de 29 síntomas que, al combinarlos con una frecuencia alta y una incapacidad de realizar tareas cotidianas por culpa de los mismos, indican la presencia de un cuadro de ansiedad clínico. El BAI le apunta a aquellos 13 síntomas que sólo se presentan en trastornos de ansiedad y no tienen un cruce con los que se encuentran en otros trastornos como la depresión, alimenticios o de estrés, por lo que su exactitud es mucho más alta a la de otros tests que tienen el mismo objetivo de ayudar a diagnosticar (Sanz, et al, 2012). Ahora bien, estos síntomas se dividen en tres principales

categorías que son: subjetivas-verbales, motoras y somato-viscerales. Estas abarcan las preocupaciones y el miedo a un estímulo, la reacción de huida o evasión del estímulo que genera ansiedad y las reacciones físicas que se generan al encontrarse en estado de ansiedad, respectivamente (Craske, et al, 2011). La selección sintomatológica que comprende las 21 preguntas del BAI incluye algo de cada uno de estos tipos de síntomas y respuestas a la ansiedad, por lo que el resultado da una mirada global al estado emocional con respecto a la ansiedad del paciente al que se le aplica.

Ahora bien, este test, al ser aplicado a una selección de personajes de las películas de Pixar arrojaron un resultado interesante que llama mucho la atención. Este se trata de una mayoría de síntomas que incluyen lo subjetivo-verbal y lo motor con puntaje alto y una minoría o totalmente nulos los somato-viscerales. Esto llama la atención ya que los somato-viscerales se tratan de la respuesta más fisiológica de la ansiedad en el cuerpo, por lo que se especulaba que serían los más fáciles de representar por medio de la animación, pero estos fueron los que menos se podían ver en las películas. Por su parte, los motores que se refieren a la respuesta de huida y la forma de mover el cuerpo durante una respuesta ansiosa, si se ven un poco más con torpeza o temblores. Sin embargo, los subjetivo-verbales son los más recurrentes en el estudio que se hizo a estos personajes y abarcan la parte psíquica de la respuesta a la ansiedad, los pensamientos, los temores y las preocupaciones. Para identificarlos hace falta más que ver la imagen del personaje; toca conocerlos a nivel de personalidad, escuchar lo que dicen, ver cómo actúan y toman decisiones frente a las situaciones que se enfrentan e identificar patrones de conducta. Esta es la categoría es la más compleja por el carácter subjetivo que lo precede y aún así es el que más se puede identificar en las películas de Disney Pixar.

Teniendo en cuenta los personajes que fueron finalmente seleccionados para el análisis, es entendible, por ejemplo, que Marlín de Buscando a Nemo (2003) no muestre síntomas físicos como sudoración o sonrojo ya que se trata de un pez, que en la vida real no cuenta con estas capacidades fisiológicas. No obstante, Linguini de Ratatouille (2007) y Luca de Luca (2021), son humanos o al menos la historia se desarrolla con su forma humana así no sea la original, como sucede en la segunda película. En ellos se esperaría una representación más fisiológica ya que, siendo fieles a la realidad como lo suele ser Pixar, estos tendrían la capacidad; pero esto no es así. En Linguini se identifica su ansiedad problemática por su manera de actuar, la torpeza y su

actitud insegura y nerviosa; en Luca se identifica por su respuesta ante verse puesto en una situación de riesgo o con la necesidad de tomar una decisión frente a una acción. Esto indica que hay una construcción de personaje bastante ardua y rigurosa que se mantiene constante en estas piezas cinematográficas y que esta hace parte crucial de la narrativa, ya que decide el curso de la historia, y en efecto hay una tendencia a incluir el cuadro sintomatológico de los trastornos de ansiedad en estos elementos.

- Hay un efecto de cultivo al consumir constantemente estas piezas, pero no se puede decir exactamente cuál es.

Todo lo que sucede en nuestras vidas impacta de alguna manera, positiva o negativamente. Todo es una enseñanza, todo es una influencia, todo ayuda a la construcción de la experiencia de la vida. Por esto, es importante preguntarse de qué manera influye el contenido que consumimos en nosotros. La teoría del cultivo propuesta por George Gerbner y Larry Gross intenta entender y explicar las, entonces, nuevas dinámicas de consumo de medios en la vida cotidiana. Esta sugiere que el consumo constante y recurrente de un tipo de contenido influencia de manera irrevocable a las personas. De ahí la común creencia de los padres que si su hijo miraba películas violentas o jugaba videojuegos violentos, se iba a volver violento. Si bien hay algo de cierto en que exponerse constantemente a un contenido suele desensibilizar ante ello, el factor subjetivo juega un papel crucial en este proceso de creación de símbolos frente a los temas consumidos. Por ejemplo, no sería lo mismo ver una película de guerra para un niño colombiano capitalino de estrato alto, que para un niño que vive en regiones vulnerables a la violencia de Colombia. Por esto no se puede generalizar el contenido de las películas de Pixar, por ejemplo, como homogéneo.

Esta cultivación puede ser un arma de doble filo. Por un lado, la exposición a información recurrente de cierto tipo puede resultar en la normalización de conductas que, en la vida real no son buenas o aceptadas. Continuando con el ejemplo de la violencia, a veces en Colombia sucede que en los noticieros vemos tantas tragedias del mismo tipo que llega el punto en el que esto ya no genera nada y se convierte en la nueva normalidad involuntariamente. Pero por el otro lado, se encuentra lo positivo de la representación inclusiva. Esto es positivo ya que se pueden llegar a normalizar temas que a nivel social no son aceptados o son tratados como tabú. Esta inclusión

mediática no sólo es importante para los que aprenden a aceptar la diversidad, sino para que las minorías se sientan parte de la sociedad también.

Esto es un poco lo que sucede con los rasgos sintomatológicos de un cuadro de ansiedad clínico en las películas de Disney Pixar. Muchos personajes cuentan con conductas constantes o recurrentes que muestran inestabilidad mental e inclusive debilidades estigmatizadas. Por ejemplo, que los hombres demuestren sus sentimientos o sean vulnerables es una representación de la masculinidad que rompe con el estereotipo heteropatriarcal, lo que es positivo. De esta forma, Pixar puede estar rompiendo con los mismos conductos sociales que su casa productora Disney planteó al crear las películas de princesas, por ejemplo.

Es pertinente entonces preguntarse cómo esta exposición constante a este tipo de contenido de narrativa ansiosa cargado representaciones de rasgos sintomatológicos de la salud mental afecta o no a las audiencias más jóvenes que lo consumen en el momento de más importancia en la construcción de conceptos e identidades. Si se tiene en cuenta la teoría de la comunicación de masas del cultivo, en efecto la respuesta es definitiva; sin embargo no se puede especificar cómo con el análisis realizado en este trabajo. Para ello sería necesario realizar un análisis de audiencias, exponiendo un grupo de personas a cierto tipo de contenido y realizar una recopilación de datos de estos efectos que pueda llegar a tener para entender cómo se construyen símbolos a partir de ello.

### **Pixar y las teorías de la comunicación**

- Narrativas dirigidas a los adultos, pero con estéticas que llaman la atención de los niños.

Personalmente, tuve la fortuna de nacer en 1999, casi al mismo tiempo que Pixar, que cuando se unió con Disney y lanzó su primer largometraje era 1995. Esto hizo que yo creciera a la par de esta empresa y, por ende, consumiera sus películas a lo largo de toda mi infancia. Es interesante entonces ver cómo es mi relación con este contenido 22 años después. Cuando uno es niño probablemente le pone más atención a la estética de las películas, a los colores, al movimiento, no tanto a la historia. Por eso, al consumir estas películas de Pixar durante mi edad adulta me da cuenta que realmente no entendía la mitad de los diálogos de estas películas y tampoco los

trasfondos sociales o los chistes. De hecho, las temáticas que esta empresa representa son bastante profundas y cruzan el límite del razonamiento crítico de su audiencia objetivo.

En el caso de *Buscando a Nemo* (2003), se trata el tema de la sobreprotección, el estrés post-traumático y el control. No puedo asegurar que estos sean los temas que motivaron la creación de la historia en un principio, pero sí es hecho que estos son parte de los pilares que mueven la historia en la dirección que todos conocemos. Si no fuera por el rasgo sobreprotector de Marlín, tal vez Nemo no hubiera sentido la necesidad de medir límites acercándose al bote en el arrecife. O puede ser que sí Marlín no tuviera los temores que tiene, no habría elegido el camino que eligió para buscar a su hijo y no lo habría encontrado. En todo caso, estos temas de rasgos de personalidad de un padre y los traumas, son temas que un niño no tiene en el radar aún, pero aun así disfruta en una película.

Por el lado de *Linguini de Ratatouille* (2007), se puede ver mucho el fracaso económico, el maltrato laboral, la corrupción y el ego. De igual manera, estos no necesariamente son los temas objetivos de la creación de esta película, pero sí se ve marcada por ellos. Sin la necesidad de un trabajo, Linguini nunca se habría encontrado con Remi y ninguno de los dos habría podido cumplir su sueño (cada uno en su forma). Nuevamente, los niños realmente no tienen en mente la vida laboral, simplemente sueñan con llegar a hacer algo cuando crezcan y no consideran todos los factores que pueden afectar ese sueño. Además, el humor lo ligan al maltrato, por lo que ver sufrir a Linguini es lo que hace la película cómica.

Finalmente *Luca de Luca* (2021) trata la identidad. Este es un tema con el que cada persona se puede identificar; la pregunta de ¿quiénes somos? y ¿quiénes queremos ser? son dilemas con los que todos nos enfrentamos a lo largo de la vida. En el caso de la película se trata de Luca eligiendo si quiere continuar su vida como monstruo marino y descubriendo que también quiere vivir como humano. En la realidad, todos lidiamos con la identidad de nacionalidad, religión, gustos, inclinación sexual entre otros, y esto es un proceso de autoconocimiento de prueba y error y prueba y triunfo. Sin embargo, a pesar de que los niños se encuentran en el auge de este proceso, realmente no ven una película que trate esta temática para aprender de eso, y es probable que no se den cuenta explícitamente de ello.

Ahora bien, como mujer adulta que se puso por tarea volver a ver todas las películas de la filmografía de Disney Pixar muchos años después de haberlas visto por última vez, puedo decir

que esta interpretación se volvió muchísimo más clara una vez me convertí en adulta que ya conoce un poco más de los procesos de la vida en diferentes ámbitos. De hecho, me di cuenta que estas películas parecen estar creadas para adultos a nivel narrativo, con profundidad ética, moral, psíquica y social. Y además apelan a la nostalgia al contar este calibre de historias por medio de cosas que nos recuerdan la infancia, como los juguetes, los monstruos del closet, los animales, los robots, los carros, los chefs, los superhéroes, etc.

- Disney Pixar, como industria cultural cinematográfica, utiliza las emociones y la nostalgia como estrategia de mercadeo.

Muchas personas relacionamos Disney Pixar con buenos recuerdos y la infancia; de hecho, sin necesidad de haber crecido con la filmografía de esta empresa, estas películas nos han marcado a todos los que las hemos consumido. Desde padres que comparten estos ratos de consumo con sus hijos o como hijos que alimentamos nuestra sed de curiosidad e imaginación con estas piezas desde nuestros primeros años de vida, me atrevo a decir que la mayoría podemos decir que hay algo en esta empresa que va en nosotros. Sin embargo, no se puede olvidar o dejar de lado el hecho de que la industria cultural del cine es una de las industrias más fuertemente consolidadas a nivel global y que tiene un flujo importante, tanto en términos económicos como en términos técnicos. Por más que no queramos, o que parezca extraño, la industrialización del arte es una dinámica de consumo que lleva ya casi un siglo y no parece desvanecerse sino agarrar más fuerza con el paso del tiempo. Esto hace que generar ventas y, por consiguiente, ganancia económica esté siempre dentro de las prioridades de los creadores de esta empresa y de cualquier otra.

Por su parte, Theodor Adorno y Max Horkheimer fueron los primeros autores que relacionaron estos dos términos, “industria” y “cultura” en un mismo concepto (Mattelart & Mattelart, 2013). Sin embargo, lo hicieron de manera crítica a la tendencia mercantilizadora de todo bien y servicio por su influencia de la escuela de Francfort que cuestiona los modelos socioeconómicos como el capitalismo y el fascismo. Esto genera entonces brechas de consumo cultural, en el que solo el porcentaje privilegiado económicamente de la población puede acceder a este tipo de bienes; pero este es otro tema.

Lo que realmente incumbe y llama la atención de la manera en que Disney Pixar maneja sus dinámicas cómo empresa es que esta ha sido una de las animadoras más exitosas de la historia. Sus películas fueron fenomenalmente taquilleras estreno tras estreno, y cada una iba superando a la anterior en ganancias (Iwerks, 2007). Este fenómeno puede tener muchas explicaciones, de las que una puede ser el uso de las emociones para generar conexión con los espectadores.

Como ya ha sido mencionado en varias oportunidades, la narrativa de Pixar cuenta con elementos de profundidad, sumamente planeados de manera rigurosa, lo que le da una complejidad interesante a estas películas que, se supone, son para niños. Uno de estos elementos es la creación de personajes con personalidades bastante consistentes que cuentan con rasgos con los que ciertos grupos poblacionales nos podemos identificar. Por ejemplo Marlin de Buscando a Nemo (2003) es un padre cabeza de familia que vela por la seguridad y bienestar de su hijo, poniéndose a él mismo en segundo lugar. O Linguini de Ratatouille (2007) que es un joven adulto torpe e inseguro que solo busca la estabilidad en la vida. E inclusive Luca de Luca (2021), que es un niño miedoso, pero curioso al mismo tiempo. De la gama de rasgos característicos, es muy probable que todos tengamos al menos uno que concuerde con los personajes de Disney Pixar y eso es más que suficiente. Al verse reflejado en una pieza cultural, nuestra atención es captada inmediatamente. Esto aplica también para los rasgos de trastornos de ansiedad que, como ya probamos, se pueden ver en estas películas.

De esta forma se puede decir entonces que, es muy probable que la estrategia de Disney Pixar para generar ventas e impactar con cada uno de sus lanzamientos es el uso de las emociones para generar identificación, recordación y nostalgia. Esto se puede probar al remitirse a una tabla comparativa de la taquilla de Pixar a lo largo de la historia de la empresa, en la que se puede ver que las películas que más ganancia han generado, han sido las secuelas más esperadas como: Los increíbles 2 (2018) en primer lugar, Toy Story 4 (2019) en segundo lugar y Buscando a Dory (2016) a continuación (<https://public.flourish.studio/visualisation/9256830/>). Este caso no se trata de acusar a Pixar de una manipulación, simplemente que esta empresa parece hacer uso de esta estrategia como mercadeo con el fin de aumentar sus ganancias y hasta el momento parece estar funcionando.

- Las películas de pixar generan reacciones emocionales en los espectadores, es decir que no sólo representan la ansiedad sino que también la producen.

Teniendo en cuenta esta especulación del uso de las emociones como estrategia de mercadeo de la empresa de Disney Pixar, es pertinente entonces tomar mi caso particular como ejemplo para ver esos afectos que estas películas generaron en mí. De antemano, es importante recalcar que los que nacimos en el final de la década de los 90s, prácticamente nacimos con la animadora Pixar y crecimos a la par. Este puede ser un factor diferencial que marca la forma en que estos contenidos culturales impactan nuestra vida como generación, a diferencia de los que ya eran adolescentes o adultos en esta época, o inclusive los que no habían nacido aún.

Para poder entender la forma en que este consumo genera algún impacto, se recurre a la teoría psicológica, sociológica y de comunicación de los afectos. En ella se propone que el consumo de medios y piezas culturales genera una respuesta de carácter emocional por parte de los consumidores. Estos se dividen en tres tipos de activaciones: los positivos gratificantes, los negativos agotadores y el irruptor de los anteriores (Gibbs, 2011, p.253). De esta forma, se estimula el sistema nervioso central a partir de estímulos externos que se procesan de manera interna, a nivel psicológico y fisiológico, teniendo en cuenta la subjetividad de la experiencia.

Es interesante entonces cómo, al presentarnos una narrativa ansiosa, se generan ciertos afectos que no se tratan de los positivos. De hecho, al consumir estas películas, es muy común que el efecto estrés-angustia de los negativos agotadores, esté presente en una gran parte del nudo o conflicto. Es como si la intención de los creadores sea acentuar las emociones del personaje principal, al punto que desde el otro lado de la pantalla, como consumidores, también se experimenten estas emociones. Así, es posible llegar a generar una conexión más fuerte con las historias y por consiguiente, con la misma empresa. Esa cercanía conlleva que llega un punto en el que se consumen los nuevos cortos y largometrajes simplemente porque se trata de Pixar; siempre con una curiosidad implícita de qué efecto se va a estimular a continuación.

Por ejemplo, en el caso de *Buscando a Nemo* (2003), se experimenta interés y emoción cuando Nemo logra ir a la escuela por primera vez, pero desde que es secuestrado en el arrecife hasta que es encontrado (prácticamente toda la película), el espectador se mantiene en estrés-angustia, ira-furia y miedo-terror. Finalmente la película cierra nuevamente con positivos gratificantes con el afecto de disfrute-alegría.

Por el lado de *Ratatouille* (2007), se inicia con interés y emoción, pero rápidamente migra a estrés-angustia, ira-furia y un poco de desagrado-desprecio. En un falso final, en el que Linguini y Remi encuentran una estabilidad en su plan fraudulento e impostor, se experimenta un poco de disfrute-alegría, que rápidamente vuelve a los afectos negativos agotadores. No es sino hasta los últimos minutos del largometraje que se vuelve a experimentar disfrute y alegría, pero rápidamente la película acaba.

Según este análisis, en porcentaje se va la mayoría del tiempo de estas películas en afectos negativos, y de hecho en la teoría se plantean muchos más negativos que positivos. Entonces ¿Por qué volvemos a buscar este tipo de contenido que, según la teoría, nos genera incomodidad? El carácter subjetivo que influye en estas dinámicas de consumo, como el contexto geográfico y socioeconómico, los gustos personales o las características de personalidad son solo unos pocos factores que influyen en la experiencia de consumo de cada persona. El hecho de que el afecto que se experimenta sea de la categoría negativa, no significa que esté encasillado a ser malo para todas las personas. Además, hay una tendencia al uso del arte como medio catalizador de emociones, por lo que experimentar sensaciones y emociones negativas por medio de una pieza cultural es preferible que enfrentarlas en una situación en la vida real. Y de hecho, con este estímulo se puede generar conocimiento y experiencia que nutre la reacción ante estos afectos en la vida real.

Sin embargo, para entender qué generan los afectos en las personas sería necesario hacer un estudio de audiencias, en las que se analice qué sucede después de consumir una pieza filmográfica en términos de afectos. Pero lo que sí es innegable tras este análisis, es que las películas de Disney Pixar generan algo en nosotros, positivo o negativo, dependiendo de cada uno, y por esa misma carga emocional que trae consigo puede ser que sigamos buscando y aceptando más y más estímulos por parte de ellas.

### **Reflexión final**

En lo personal, soy parte de esa generación de finales de los 90s que creció con las películas de Disney Pixar. Mis fiestas de cumpleaños eran temáticas de estos personajes, mi personalidad monotemática tenía a mis papás aguantando las mismas tres películas una y otra vez, mis juguetes hacían parte de las imágenes de esta empresa y tenía que ir a ver cada estreno

de película en el cine. En fin, Pixar se convirtió en uno de los símbolos más representativos de mi infancia, luego de mi adolescencia y ahora de mi vida, trayéndolo hasta al ámbito académico para optar por mi título profesional en comunicación social. Me llama mucho la atención como una empresa puede llegar a generar tal impacto en una persona, en una población e inclusive en una generación. Pero a medida que crezco y vuelvo a consumir esta filmografía de mi infancia y también la más reciente que estrena esta empresa, me doy cuenta que cada vez el sentido que adoptan es diferente.

Cuando era niña tal vez era solo se trataba de entretenimiento por medio de estímulos auditivos y visuales, no realmente narrativos. Mi hipersensibilidad a las emociones me hacía llorar con las canciones tristes (como la de Jessie, la vaquerita de Toy story 2) y emocionarme con la felicidad de los personajes (como cuando Marlín se reencuentra con Nemo). Pero realmente no entendía el trasfondo de las connotaciones éticas, morales, psíquicas y sociales que contienen estas películas. De hecho no entendía qué era y cómo funcionaba la animación.

Ahora, como adulta, entendí que realmente no entendía estas películas y que al parecer no están diseñadas para una niña. Hay chistes que solo comprendí cuando llegue a mis 20s, hay diálogos que jamás entendí hasta que conocí un poco más las dinámicas de vida adulta y, de hecho, noté esa narrativa ansiosa tan recurrente en Disney Pixar. Como persona diagnosticada con un trastorno de ansiedad generalizada y fóbico desde los 17 años, pero sufriendo de síntomas crecientes desde los dos, me pregunto si es mi diagnóstico el que me hace notar conductas ansiosas problemáticas en los personajes, o si realmente están creados de esta forma, con o sin intención. Esta fue la motivación de este estudio.

Es impactante, entonces, encontrar que en efecto hay representaciones de rasgos sintomatológicos de trastornos de ansiedad probados de manera teórica y práctica con tests reales utilizados en la psicología. Es positivo en el sentido en que, debido a la enorme cantidad de seres humanos que sufrimos de alguno de estos trastornos a nivel global, hay una visibilización de una problemática que es muy real para muchas personas, pero de la que no se habla por estigmas sociales. Por el otro lado, es negativo porque es muy probable que esta representación se realice con otra intención, tal vez económica, al generar más conexión emocional con la audiencia y así, vender más consumo de sus piezas filmográficas.

No obstante, independientemente del por qué, estas narrativas de Pixar, ansiosas, emocionales, adultas y profundas como son, sean problemáticas o no, es un hecho que, en mi caso personal, generaron un impacto que ya quedó marcado para el resto de la vida. Puedo decir que parte de mi personalidad viene de este contenido y puede ser que mi ansiedad clínica tenga algo que ver con este consumo. Al volver a ver toda la filmografía de Pixar para el presente proyecto me di cuenta que algunos de mis más grandes temores los encuentro reflejados implícita o explícitamente en estas películas. El ventilador que succiona a Nemo en el tanque me recuerda mi fobia a las rejillas del baño y sifones de la piscina. El miedo que sienten los monstruos de Monsters Inc. (2001) a la niña humana me recuerda mi miedo a enfermarme. La cancelación de los super héroes en Los Increíbles (2004) me recuerda mi angustia por poder hacer lo que realmente quiero en la vida sin obstáculos sociales. La soledad del señor Frederickson en Up (2009) me recuerda mi miedo a la pérdida de mis seres más queridos. La pérdida de los recuerdos centrales en Intensamente (2015) me recuerda mi miedo a que mis emociones me hagan perder quien realmente soy. En cada elemento que veo de la filmografía de esta empresa encuentro un pedazo de mí, y eso, en términos industriales, es una estrategia de mercadeo que es rotundamente exitosa.

# BIBLIOGRAFIA

## Bibliografía

### Textos:

Agapito Mesta, C. X. D. R. (2016). Los arquetipos como herramientas para la construcción de buenas historias: análisis del universo diegético de Intensamente.

American Psychiatric Association. (2014). Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5. American Psychiatric Publishing.

American Psychiatry Association. (2014). Manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-5. Editorial médica Panamericana.  
<https://www.bibliopsi.org/docs/guia/DSM%20V.pdf>

Arenas-Rojas, A. M. (2021). Cinema and Psychiatry's relationship through time and its role in current medical education. *Revista de Medicina y Cine*, 17(1), 41-47.

Clínica Las Condes. (s.f.). Inventario de Ansiedad de Beck (BAI).  
<https://www.clinicalascondes.cl/CENTROS-Y-ESPECIALIDADES/Especialidades/Departamento-de-Medicina-Interna/Unidad-de-Geriatria/Inventario-de-Ansiedad-de-Beck>

Consejo General de colegios Oficiales de psicólogos (2012). Evaluación del inventario BAI. Madrid-España.

Craske, M. G., Rauch, S. L., Ursano, R., Prenoveau, J., Pine, D. S., & Zinbarg, R. E. (2011). What is an anxiety disorder?. *Focus*, 9(3), 369-388.  
<https://focus.psychiatryonline.org/doi/full/10.1176/foc.9.3.foc369>

Feliú, M. T. (2014). Los Trastornos de Ansiedad en el DSM-5. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría de enlace*, (110), 62-69.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4803018.pdf>

Gibbs, A. (2011). Affect theory and audience. *The handbook of media audiences*, 251-266.

Gillam, K., & Wooden, S. R. (2008). Post-princess models of gender: The new man in Disney/Pixar. *Journal of popular film and television*, 36(1), 2-8.

Gil Ruiz, F. J. (2014). La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos.

Hunt, M. G., Marx, R., Lipson, C., & Young, J. (2018). No more FOMO: Limiting social media decreases loneliness and depression. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 37(10), 751-768.

Iwerks, L. (Directora). (2007) The Pixar Story [Documental]. Walt Disney Studios.

Martin, C., & Tyler, B. (2017). Character creation: Gamification and identity. *Teaching Media Quarterly*, 5(2).

Mattelart, A., & Mattelart, M. (2013). *Historia de las teorías de la comunicación*.

McCann, E., & Huntley-Moore, S. (2016). Madness in the movies: An evaluation of the use of cinema to explore mental health issues in nurse education. *Nurse education in practice*, 21, 37-43.

[http://www.tara.tcd.ie/bitstream/handle/2262/77484/Madness-in-the-movies-An-evaluation-of-the-use-of-cinema-to-explore-mental-health-issues-in-nurse-education\\_2016\\_Nurse-Education-in-Practice.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://www.tara.tcd.ie/bitstream/handle/2262/77484/Madness-in-the-movies-An-evaluation-of-the-use-of-cinema-to-explore-mental-health-issues-in-nurse-education_2016_Nurse-Education-in-Practice.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Mayo Clinic. (2019) El estrés crónico pone tu salud en riesgo. Mayo Clinic. <https://www.mayoclinic.org/es-es/healthy-lifestyle/stress-management/in-depth/stress/art-20046037>

Piñero, E. S. (2000). El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (31), 44-71.

PIXAR. (s.f.). Disney Pixar finding Nemo. PIXAR. <https://www.pixar.com/feature-films/finding-nemo>

Pixar: Its visual effects wow audiences, but storytelling is at the heart of the brand's phenomenal success. (2011). *Marketing* (00253650), p.18.

Porter, T., & Susman, G. (2000). On site: Creating lifelike characters in pixar movies. *Communications of the ACM*, 43(1), 25.

Quevedo Sánchez, M. D. P. *Comunicación y salud. Una propuesta para comprender la ansiedad*. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/44070>

Quimbaya Ramos, T. *Miedo al miedo. Ataques de pánico frivolidados e incomprendidos*. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/43993>

Rey, G. (2009). *Industrias culturales, creatividad y desarrollo*. Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo. Dirección de Relaciones Culturales y Científica.

Ruddock, A. (2011). Cultivation analysis and media violence. *The handbook of media audiences*, 340-359.

Sanz, J., García-Vera, M. P., & Fortún, M. (2012). El Inventario de ansiedad de Beck"(BAI): Propiedades psicométricas de la versión española en pacientes con trastornos psicológicos. *Behavioral Psychology/Psicología Conductual*, 20(3).

Seton, M. (2008). Pixar phenomenology: The embodiment of animation. *Metro Magazine: Media & Education Magazine*, (157), 94-97.

TedX Talks [usuario]. (25 de mayo de 2016). Anxiety: A cancer of the Mind. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=85QY\\_d-8J2M](https://www.youtube.com/watch?v=85QY_d-8J2M)

TedX Talks [usuario]. (11 de mayo de 2017). How to cope with anxiety | Olivia Remes | TEDxUHasselt. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WWloIAQpMcQ>

TedX Talks [usuario]. (26 de julio de 2017). Living With High Functioning Anxiety Jordan Raskopoulos TEDxSydney. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=JUedQ0\\_EGCO](https://www.youtube.com/watch?v=JUedQ0_EGCO)

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Ediciones Robinbook.

### **Referentes audiovisuales:**

Aronofsky, D. (Director). (2010). *Black swan* [Película]. Fox Searchlight Pictures; Phoenix Pictures.

Barillaro, A (Director & guionista). (2016). *Piper* [Corto]. Walt Disney pictures; Pixar animation studios.

Casarosa, E (Director). (2021). *Luca* [Película]. Walt Disney pictures; Pixar animation studios.

Chazelle, D. [Director]. (2014). *Whiplash* [Película]. Bold Films.

De la Orden, D. [Director]. (2021). *Loco por ella* [Película]. Netflix.

Docter, P. (Director). (2015). *Intensamente* [Película]. Walt Disney Pictures; Pixar animation studios.

Jeunet, J.P. [director]. (2001). *Amelie* [Película]. Miramax.

Matsuda, M (Director). (2016). *¿Cabeza o corazón?* [Corto]. Walt Disney pictures; Pixar animation studios.

Rhimes, R. [Creadora]. (2005). *Greys Anatomy* [Serie]. ABC Signature; Shondaland.

Shore, D. [Creador]. (2015). *The good doctor* [Serie]. ABC Studios; Shore Z Productions.

Stanton, A. [Director]. (2003). *Buscando a Nemo* [Película]. Walt Disney Pictures; Pixar animation studios

Villanueva, V. [Director]. (2017) *Toc toc* [Película]. Warner Brothers Pictures.



**Anexos:**

- 1. Tabla de filmografía de Disney Pixar**
  - 2. Matrices de análisis psicológico - BAI**
  - 3. Matrices de análisis semiótico**
-

## 1. Tabla de filmografía de Disney Pixar

	<b>Película</b>	<b>Año</b>	<b>Director</b>	<b>Sinopsis</b>
1	Toy Story	1995	John Lasseter	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/toy-story">https://www.pixar.com/feature-films/toy-story</a>
2	Bichos	1998	John Lasseter	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/a-bugs-life">https://www.pixar.com/feature-films/a-bugs-life</a>
3	Toy Story 2	1999	John Lasseter	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/toy-story-2">https://www.pixar.com/feature-films/toy-story-2</a>
4	Monsters Inc.	2001	Pete Docter	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/monsters-inc">https://www.pixar.com/feature-films/monsters-inc</a>
5	Buscando a Nemo	2003	Andrew Stanton	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/finding-nemo">https://www.pixar.com/feature-films/finding-nemo</a>
6	Los increíbles	2004	Brad Bird	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/the-incredibles">https://www.pixar.com/feature-films/the-incredibles</a>
7	Cars	2006	John Lasseter	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/cars">https://www.pixar.com/feature-films/cars</a>
8	Ratatouille	2007	Brad Bird	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/ratatouille">https://www.pixar.com/feature-films/ratatouille</a>
9	WALL-E	2008	Andrew Stanton	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/walle">https://www.pixar.com/feature-films/walle</a>
10	Up	2009	Pete Docter	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/up">https://www.pixar.com/feature-films/up</a>
11	Toy story 3	2010	Lee Unkrich	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/toy-story-3">https://www.pixar.com/feature-films/toy-story-3</a>
12	Cars 2	2011	John Lasseter	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/cars-2">https://www.pixar.com/feature-films/cars-2</a>
13	Valiente	2012	Mark Andrews & Brenda Chapman	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/brave">https://www.pixar.com/feature-films/brave</a>
14	Monsters University	2013	Dan Scanlon	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/monsters-university">https://www.pixar.com/feature-films/monsters-university</a>
15	Intensamente	2015	Pete Docter	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/inside-out">https://www.pixar.com/feature-films/inside-out</a>
16	Un gran dinosaurio	2015	Peter Sohn	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/the-good-dinosaur">https://www.pixar.com/feature-films/the-good-dinosaur</a>
17	Buscando a Dory	2016	Andrew Stanton	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/finding-dory">https://www.pixar.com/feature-films/finding-dory</a>
18	Cars 3	2017	Brian Fee	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/cars-3">https://www.pixar.com/feature-films/cars-3</a>
19	Coco	2017	Lee Unkrich	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/coco">https://www.pixar.com/feature-films/coco</a>
20	Los increíbles 2	2018	Brad Bird	<a href="https://www.pixar.com/feature-films/incredibles-2">https://www.pixar.com/feature-films/incredibles-2</a>
21	Toy Story 4	2019	Josh Cooley	<a href="https://www.pixar.com/toy-story-4">https://www.pixar.com/toy-story-4</a>
22	Unidos	2020	Dan Scanlon	<a href="https://www.pixar.com/onward">https://www.pixar.com/onward</a>
23	Soul	2020	Pete Docter	<a href="https://www.pixar.com/soul">https://www.pixar.com/soul</a>
24	Luca	2021	Enrico Casarosa	<a href="https://www.pixar.com/luca">https://www.pixar.com/luca</a>
25	RED	2022	Domee Shi	<a href="https://www.pixar.com/turning-red">https://www.pixar.com/turning-red</a>

## 2. Matrices de análisis psicológico - BAI

Película: Toy Story

Personaje: Woody

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido	X			
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas			X	
Incapaz de relajarse			X	
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable	X			
Atemorizado o asustado			X	
Nervioso		X		
Con sensación de bloqueo	X			
Con temblores en las manos			X	
Inquieto, inseguro		X		
Con miedo a perder el control				X
Con sensación de ahogo			X	
Con temor a morir			X	
Con miedo			X	
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	22			

Película: Toy Story

Personaje: Rex

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido				X
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse				X
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza		X		
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable			X	
Atemorizado o asustado				X
Nervioso				X
Con sensación de bloqueo		X		
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro			X	
Con miedo a perder el control			X	
Con sensación de ahogo	X			
Con temor a morir	X			
Con miedo			X	
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	25			

Película: Monsters Inc.  
 Personaje: Mike Wazowski

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido	X			
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse			X	
Con temor a que ocurra lo peor			X	
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable	X			
Atemorizado o asustado		X		
Nervioso	X			
Con sensación de bloqueo	X			
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro	X			
Con miedo a perder el control	X			
Con sensación de ahogo		X		
Con temor a morir	X			
Con miedo	X			
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	<b>6</b>			

Película: Monsters Inc.  
 Personaje: Sullivan

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido	X			
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse	X			
Con temor a que ocurra lo peor		X		
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable	X			
Atemorizado o asustado		X		
Nervioso		X		
Con sensación de bloqueo	X			
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro	X			
Con miedo a perder el control	X			
Con sensación de ahogo				X
Con temor a morir	X			
Con miedo	X			
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	<b>6</b>			

Película: Buscando a Nemo  
 Personaje: Nemo

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido		X		
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse	X			
Con temor a que ocurra lo peor	X			
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable	X			
Atemorizado o asustado		X		
Nervioso	X			
Con sensación de bloqueo	X			
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro			X	
Con miedo a perder el control	X			
Con sensación de ahogo			X	
Con temor a morir			X	
Con miedo		X		
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	9			

Película: Buscando a Nemo  
 Personaje: Marlin

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido			X	
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse				X
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable				X
Atemorizado o asustado				X
Nervioso				X
Con sensación de bloqueo			X	
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro				X
Con miedo a perder el control				X
Con sensación de ahogo				X
Con temor a morir				X
Con miedo				X
Con problemas digestivos		X		
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	32			

Película: Los increíbles  
 Personaje: Violeta

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido		X		
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse			X	
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable		X		
Atemorizado o asustado			X	
Nervioso		X		
Con sensación de bloqueo	X			
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro			X	
Con miedo a perder el control	X			
Con sensación de ahogo			X	
Con temor a morir			X	
Con miedo			X	
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial		X		
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	18			

Película: Los increíbles  
 Personaje: Helen

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido	X			
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse				X
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable		X		
Atemorizado o asustado				X
Nervioso			X	
Con sensación de bloqueo				X
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro		X		
Con miedo a perder el control				X
Con sensación de ahogo	X			
Con temor a morir			X	
Con miedo			X	
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	23			

Película: Cars  
 Personaje: Rayo

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido	X			
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse	X			
Con temor a que ocurra lo peor	X			
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable	X			
Atemorizado o asustado		X		
Nervioso		x		
Con sensación de bloqueo	X			
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro	x			
Con miedo a perder el control				x
Con sensación de ahogo	X			
Con temor a morir	x			
Con miedo		x		
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	x			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	<b>6</b>			

Película: Cars  
 Personaje: Mateo

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido				x
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse	X			
Con temor a que ocurra lo peor	X			
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable	X			
Atemorizado o asustado	X			
Nervioso	X			
Con sensación de bloqueo	X			
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro			x	
Con miedo a perder el control	X			
Con sensación de ahogo	X			
Con temor a morir	X			
Con miedo	X			
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	<b>5</b>			

Película: Ratatouille  
 Personaje: Linguini

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido				X
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas				X
Incapaz de relajarse				X
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados				X
Inestable				X
Atemorizado o asustado				X
Nervioso				X
Con sensación de bloqueo				X
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro				X
Con miedo a perder el control	X			
Con sensación de ahogo	X			
Con temor a morir	X			
Con miedo			X	
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	32			

Película: Ratatouille  
 Personaje: Skinner

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido	X			
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse				X
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable				X
Atemorizado o asustado			X	
Nervioso			X	
Con sensación de bloqueo	X			
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro				X
Con miedo a perder el control				X
Con sensación de ahogo	X			
Con temor a morir	X			
Con miedo			X	
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	21			

Película: WALL-E

Personaje: Wall-E

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido		X		
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse			X	
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable		X		
Atemorizado o asustado				X
Nervioso				X
Con sensación de bloqueo	X			
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro				X
Con miedo a perder el control				X
Con sensación de ahogo	X			
Con temor a morir	X			
Con miedo				X
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	22			

Película: Up

Personaje: Russel

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido		X		
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse		X		
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable	X			
Atemorizado o asustado		X		
Nervioso	X			
Con sensación de bloqueo	X			
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro		X		
Con miedo a perder el control	X			
Con sensación de ahogo			X	
Con temor a morir				X
Con miedo		X		
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	13			

Película: Intensamente  
 Personaje: Angustia

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido		X		
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas		X		
Incapaz de relajarse				X
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable	X			
Atemorizado o asustado				X
Nervioso				X
Con sensación de bloqueo	X			
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro		X		
Con miedo a perder el control			X	
Con sensación de ahogo	X			
Con temor a morir	X			
Con miedo			X	
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	19			

Película: Intensamente  
 Personaje: Tristeza

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido			X	
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse				X
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza			X	
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable				X
Atemorizado o asustado				X
Nervioso				X
Con sensación de bloqueo				X
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro		X		
Con miedo a perder el control	X			
Con sensación de ahogo	X			
Con temor a morir				X
Con miedo				X
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	29			

Película: Coco  
 Personaje: Hector

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido				X
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas				X
Incapaz de relajarse			X	
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable		X		
Atemorizado o asustado			X	
Nervioso	X			
Con sensación de bloqueo	X			
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro				X
Con miedo a perder el control		X		
Con sensación de ahogo	X			
Con temor a morir				X
Con miedo			X	
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	23			

Película: Soul  
 Personaje: Joe

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido				X
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas		X		
Incapaz de relajarse		X		
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable	X			
Atemorizado o asustado		X		
Nervioso		X		
Con sensación de bloqueo		X		
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro			X	
Con miedo a perder el control			X	
Con sensación de ahogo	X			
Con temor a morir				X
Con miedo		X		
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	19			

Película: Unidos  
 Personaje: Ian

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido		X		
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse				X
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable		X		
Atemorizado o asustado				X
Nervioso				X
Con sensación de bloqueo			X	
Con temblores en las manos		X		
Inquieto, inseguro			X	
Con miedo a perder el control			X	
Con sensación de ahogo	X			
Con temor a morir			X	
Con miedo			X	
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes			X	
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	27			

Película: Unidos  
 Personaje: Barley

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido		X		
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse	X			
Con temor a que ocurra lo peor		X		
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable	X			
Atemorizado o asustado		X		
Nervioso		X		
Con sensación de bloqueo	X			
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro			X	
Con miedo a perder el control	X			
Con sensación de ahogo	X			
Con temor a morir		X		
Con miedo	X			
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	10			

Película: Luca  
 Personaje: Luca

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido				X
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse				X
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable	X			
Atemorizado o asustado				X
Nervioso				X
Con sensación de bloqueo		X		
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro				X
Con miedo a perder el control				X
Con sensación de ahogo				X
Con temor a morir				X
Con miedo				X
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial		X		
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	32			

Película: Luca  
 Personaje: Mamá

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido	X			
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse				X
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable	X			
Atemorizado o asustado				X
Nervioso				X
Con sensación de bloqueo	X			
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro				X
Con miedo a perder el control				X
Con sensación de ahogo	X			
Con temor a morir				X
Con miedo				X
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	24			

Película: Turning Red  
 Personaje: Meilin

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido	X			
Acalorado				X
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse			X	
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable		X		
Atemorizado o asustado				X
Nervioso				X
Con sensación de bloqueo		X		
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro				X
Con miedo a perder el control				X
Con sensación de ahogo	X			
Con temor a morir	X			
Con miedo	X			
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial		X		
Con sudores, fríos o calientes			X	
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	25			

Película: Turning Red  
 Personaje: Ming

Premisa	No	Leve	Moderado	Bastante
Torpe o entumecido				X
Acalorado	X			
Con temblor en las piernas	X			
Incapaz de relajarse				X
Con temor a que ocurra lo peor				X
Mareado, o que se le va la cabeza	X			
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	X			
Inestable				X
Atemorizado o asustado				X
Nervioso				X
Con sensación de bloqueo	X			
Con temblores en las manos	X			
Inquieto, inseguro		X		
Con miedo a perder el control				X
Con sensación de ahogo	X			
Con temor a morir	X			
Con miedo				X
Con problemas digestivos	X			
Con desvanecimientos	X			
Con rubor facial	X			
Con sudores, fríos o calientes	X			
<b>PUNTUACION TOTAL</b>	25			

### 3. Matrices de análisis semiótico

Tabla 1: Matriz de análisis semiótico del personaje Marlin de Buscando a Nemo (2003)

Categoría	Personaje: Marlin Película Nemo			Conclusión global de escenas
Descripción de escena	<p><b>Escena 1: Primer accidente de Nemo</b></p> <p>Nemo despierta a su padre Marlin para el primer día de escuela, de la emoción pierde el control de sus aletas y sale rodando de la anemona en la que viven y queda atrapado en un coral. Marlin, muy preocupado se acerca a ayudarlo a desatascarse. Nemo no le da importancia al incidente y continua con su afán de ir a la escuela, el papá se preocupa de que haya sido un accidente grave y se cerciora de que no haya ninguna secuela. Finalmente Nemo lo convence de que vayan al colegio y salen de la anemona.</p>	<p><b>Escena 2: Perdidos en medio de la nada</b></p> <p>Marlin y Dory salen de la corriente australiana oriental para quedar en un inmenso mar azul en el que no se ve nada a ningún lado. Los peces intentan nadar en línea recta, pero luego de un rato sienten que se están moviendo en círculos. Marlin se altera y se pone bravo con Dory, pero ella simplemente intenta buscar ayuda. A lo lejos se ve una enorme ballena azul con la que intentan comunicarse; Dory inclusive le habla en cetaceo. Finalmente, la ballena desaparece a lo lejos y momentos después llega por detrás para introducirlos en su boca.</p>	<p><b>Escena 3: Dentro de la ballena</b></p> <p>Dentro de la ballena, marlin está convencido de que la ballena se los comió, por lo que nada de lado a lado intentando escapar por el medio de los dientes sin éxito. Mientras tanto, Dory está flotando al revés y jugando con las olas que se producen por el movimiento de la ballena. Marlin se frustra y se rinde, dejándose caer al fondo de la boca de la ballena, sobre la lengua. Dory le pregunta que sucede y durante esta conversación la ballena se detiene y hace un ruido que la pez dice que significa que se ubiquen más atrás en la garganta. Marlin desconfió de esa traducción, pero la ballena levanta la lengua para intentar que los peces se ubiquen en esa posición. Dory insiste en ir pero marlin se pone molesto porque tiene miedo de ser comido. Finalmente los dos caen a la garganta y la ballena los expulsa por su espiráculo de la cabeza, volviendo al mar.</p>	N/A
Espacio	<p>La escena inicia con una contextualización de profundidad, en la que se pueden ver corales altos y variados. Ya dentro de la Anemona que es el hogar de Marlin y Nemo y sus alrededores, Dentro de la anemona se siente un espacio cerrado pero amplio e iluminado. En los alrededores se pueden ver muchos tipos de vegetación marina aglomerada.</p>	<p>El espacio es totalmente azul, solo se pueden ver algunas manchas más claras y oscuras en el mar. Se siente la inmensidad por la atmósfera tan desolada y que desorienta muy fácil, es decir que no se identifica una dirección. Se nota que más arriba entra más la luz que abajo.</p>	<p>La escena se desarrolla en el interior de la boca de una ballena. Por esta razón, el espacio es cerrado, y oscuro. Se nota una escasez en el agua ya que se nota el nivel en la superficie. La parte baja es la lengua, por lo que se ve una superficie esponjosa y con almohadas. En la parte de adelante se encuentran los dientes, que por la cantidad y el color parecen paja. Este espacio, a pesar de ser amplio da una sensación de encierro y oscuridad.</p>	<p>En estas escenas de la película Buscando a Nemo (2003) se encuentra que la amplitud del espacio es un factor que acompaña las crisis ansiosas del personaje. Sin embargo, esta representación de lo que aparentemente representa libertad, difiere de la emoción que experimenta el personaje en ese momento; normalmente frustración y miedo. Además, el hecho de que Marlin, un pez profundamente controlador, se enfrente con espacios que dan la sensación de inmensidad, le dificulta poder explorar este rasgo de su personalidad.</p>
Planimetría	<p>La escena inicia con un plano nadir en movimiento de traveling hacia atrás hasta revelar a Nemo en Primer plano. Luego se utiliza un plano general neutro estático en el que ambos personajes se mantienen en escena y realizan las acciones. Cuando Nemo queda atrapado, el plano se mantiene en general neutro y vuelve a la primera posición dentro de la anemona. En el momento en el que Marlin está revisando que a nemo no le haya pasado nada, se nota un leve tilt up y down que acompaña el movimiento acelerado de Marlin. Luego se ve un primer plano de nemo con overshoulder de Marlin cuando están viendo su aleta pequeña. El plano general neutro se mantiene estático el resto de la escena a pesar del movimiento de los personajes en escena.</p>	<p>La escena inicia con un gran plano general lateral en el que se ve a Dory y Marlin nadando. Luego se hace un plano general de los peces en el que ellos se dirigen hacia la cámara y salen de plano. Ahora se puede ver un plano cenital en el que los peces cruzan nadando. El siguiente plano es un general frontal en el que los peces se acercan hasta que marlin se ubica en primer plano. Marlin sale de campo, Dori lo persigue y la cámara la persigue a ella hasta encontrar a Marlin en un plano general contrapicado hasta que vuelve a salir de campo. El plano vuelve a Seguir a Dori hasta encontrar a marlin que vuelven a un plano general neutro estático. Al ver una ballena, Dory y marlin discuten en plano y contraplano 3/4 neutro con overshoulder y finalmente se puede ver una ruptura de eje cuando están hablando con la ballena al hacer otro plano contraplano general frontal y trasero de manera intermitente hasta ser comidos por ella.</p>	<p>La escena inicia con un gran plano general del espacio en el que Marlin nada de un lado a otro y la Cámara lo sigue con traveling y pánico. Hay insertos en cenital mientras Dory flota y Marlin intenta escapar. Cuando los dos peces hablan, se mantiene un plano general frontal estático de los 2. Más tarde, el agua empieza a descender y hay un plano cenital mostrando a Dory y Marlin en la parte más profunda sobre la lengua. Cuando los 2 peces están colgados en la lengua, la conversación inicia con over shoulder y eventualmente sólo un primer plano de Marlin hablando molesto. Mientras los peces cam hay un plano nadir y al salir al agua vuelven a plano general.</p>	<p>En estas escenas de la película Buscando a Nemo (2003) que representan momentos de crisis que involucran síntomas de ansiedad, utiliza planos abiertos, como el general o el cenital constantemente. Estos planos, narrativamente tienen la intención de contextualizar al personaje en un espacio, pero también de dar la sensación de soledad y desolación además de disminuirlo frente a su contexto. Por otra parte, el uso del tilt up y down siguiendo los movimientos bruscos de Marlin en sus crisis le aportan a reforzar esa hiperactividad e incapacidad que presenta en estos casos</p>
Color	<p>La escena es colorida, pero manteniendo una gama más bien cálida y del espectro de los rosados con el contraste de un poco de morado y azul. Los colores no son del todo vibrantes, parece tener una capa blanca muy opaca encima. Pero aún así se pueden diferenciar los colores de cada objeto muy claramente.</p>	<p>Esta es una escena en la que el azul predomina, el único contraste es el color naranja del cuerpo de Marlin y las aletas amarillas de Dory. Mas tarde, la aparición de una ballena gris oscuro contrasta el azul hasta llegar a la oscuridad total.</p>	<p>La escena se desarrolla en el interior de una ballena, por lo que un color que predomina es el rojo de la lengua y las paredes bucales del animal. Sin embargo, también se puede ver azul y morado, ya que el bajo nivel del agua es marcado en la parte alta. Marlin, al ser un pez naranja, no resalta en el ambiente, pero dory, al ser azul, resalta más con la paleta de color de tonos rojos y rosados que predomina.</p>	<p>En estas escenas de Buscando a Nemo (2003) se pueden identificar momentos de crisis ansiosas en la que los colores predominantes mantienen una paleta de color bastante sólida en un color, una temperatura y una tonalidad. Estos complementan a la creación de una atmósfera bastante acogedora, a pesar de tratarse de la inmensidad y desolación del océano. Los peces, además, son los protagonistas en ese mundo, sus colores resaltan en cualquiera de los casos, lo que demuestra su intención de hacerse notar o de dar a conocer su misión.</p>
Audio	<p>La escena inicia con música suave instrumental hasta ser interrumpida con la voz estridente y gritona de Nemo y las respuestas de la voz un poco más grave de Marlin. La música extradiagética se transforma en música de aventura, más rápida y esta se detiene abruptamente cuando nemo se atora. Los efectos de sonido están acorde a los movimientos y acciones de los personajes, en especial el sonido del agua cuando se mueven.</p>	<p>La escena inicia con música de ambientación extradiagética acompañada del sonido de las aletas moviéndose en el agua de los dos peces. Esta atmósfera se rompe cuando Dori sugiere un juego con voz aguda y marlin responde con una más grave; ambas voces tienen un eco que las acompaña. Cuando marlin se da cuenta que no han nadado en línea recta, la música se silencia. Al ver la ballena, la música vuelve a iniciar y se toma un poco misteriosa. El sonido de la ballena suena lejano hasta que se acerca y genera más sonido de movimiento.</p>	<p>La escena inicia con música extradiagética de ambiente dramática y triste con el efecto de sonido del movimiento del agua. Marlin intenta escapar así que grita mientras corre, pero Dory está jugando con las olas, y las voces tienen eco. La música extradiagética se detiene cuando ambos peces discuten, pero el efecto de sonido del agua continúa. Cuando Marlin se frustra y se deja caer al fondo en la lengua. Inicia música extradiagética triste mientras ambos peces hablan y luego se detiene cuando Dory se comunica con la ballena. El sonido de la ballena es un ruido metálico. Cuando el agua empieza a descender hay un efecto de sonido de agua regándose y la música extradiagética se convierte en música de misterio y hazaña heroica mientras marlin se altera y se molesta con dory.</p>	<p>En estas escenas de crisis de la película Buscando a Nemo (2003) en las que se ven momentos de crisis ansiosa del personaje Marlin, siempre se puede ver cómo la música extradiagética complementa los momentos emocionales (positivos o negativos). Esto se acompaña a demás con los efectos de sonido del movimiento en el mar, en el que se percibe la inquietud e hiperactividad de Marlin en estos momentos. Finalmente la voz de Marlin, a pesar de ser grave comparada con la de los peces que lo acompañan (Dory y Nemo), cuando siente miedo o incertidumbre frente a cualquier situación, sube el volumen y el tono de su propia voz, demostrando más bien ira y frustración, más que miedo e inseguridad.</p>
Expresiones corporales	<p>Nemo inicia muy hiperactivo, saltando y nadando de lado a lado, saliendo y entrando a plano, mientras que Marlin está acostado. Nemo, torpemente queda atorado fuera de su anemona y Marlin salta y comienza a nadar muy rápido hacia todos los lados mientras que Nemo se queda quieto y lo sigue con los ojos. Cuando Marlin se percata de que Nemo está bien, calma sus movimientos y solo mantiene sus aletas y su cola en movimiento para mantenerse flotando. Cuando Marlin juega con Nemo, ambos se mueven en círculos.</p>	<p>Al iniciar la escena Dory y Marlin nadan de manera calmada y normal. Cuando Marlin siente que no van en línea recta su nadado se vuelve muy acelerado y sale de plano varias veces debido a este movimiento. La cara de marlin se mantiene en un constante estado de angustia, con el ceño levantado permanentemente. Al discutir con Dory, la cara de Marlin se toma furioso y cuando reconoce que el animal lejano es una ballena, mantiene la boca abierta como sorpresa.</p>	<p>Marlin nada de lado a lado y se estrella contra los dientes de la ballena intentando escapar. Dory flota boca arriba al son del movimiento del agua. Marlin se rinde y se deja caer al fondo sobre la lengua y se queda acostado. Cuando Marlin se asusta por la disminución del nivel del agua, mira hacia todos lados y no se puede quedar quieto. Cuando discute con Dory, él frunce el ceño y mueve la cabeza y las aletas para acentuar su molestia.</p>	<p>En estas escenas de la película Buscando a Nemo (2003) se evidencian momentos de crisis por parte del personaje Marlin. En ellas, él suele cambiar drásticamente de un estado neutro a uno ansioso repentinamente. Cuando esto sucede, su cuerpo y sus expresiones faciales lo reflejan con movimientos rápidos, abruptos y torpes y un ceño fruncido. Esto quiere decir que su lenguaje corporal y facial refleja y excuenta perfectamente sus emociones y sus pensamientos.</p>
Características personalidad	<p>Nemo es muy hiperactivo y feliz. Marlin es miedoso, nervioso y sobreprotector.</p>	<p>Dory es una pez despreocupada y optimista que busca solucionar problemas de manera eficiente. Marlin es Miedoso, desconfiado e irritable.</p>	<p>Dory es optimista, relajada y juguetona. Marlin esta frustrado, con una actitud fatalista e irritable con ira que refleja el miedo.</p>	<p>En estas escenas de Buscando a Nemo (2003) en las que se ve que hay un momento de crisis emocional ansiosa se puede ver que Marlin suele utilizar la ira y la frustración como emoción y conducta elegida. Marlin tiene un mal manejo de la frustración y su fatalismo</p>

Conclusión específica de cada escena - ansiedad	En esta escena se ve claramente como Marlin detona su ansiedad al enfrentarse a uno de sus estímulos de ansiedad más grandes que es perder el control sobre Nemo y que le suceda algo. Esta representación se reconoce principalmente por la forma en que el pez mayor se expresa corporal y verbalmente. Cuando se trata de Nemo, Marlin se muestra preocupado y proactivo para protegerlo, con una actitud paternal suave, tema pero preocupado. En este caso se ve como hay un refuerzo constante de la ansiedad y el miedo a que algo pase, cerrando cada vez más ese espacio seguro para Marlin, eso lo lleva, no solo a desconfiar de sus aptitudes como padre y la crianza que le dio a su hijo, sino a desconfiar de las habilidades y el potencial de Nemo. La prioridad de Marlin en esta escena ignora totalmente los sueños y las capacidades de su hijo y prioriza el control y la sobreprotección.	En esta escena se evidencia un momento de desestabilización emocional de Marlin, detonado por la falta de control y la frustración. Este se representa por la expresión oral y corporal de este pez al punto de quiebre de no saber qué hacer. En este caso, su reacción es la ira que proyecta hacia Dory, quien realmente no es culpable de nada y más bien ha impulsado que la travesía llegue hasta este punto. La voz de Marlin se toma gritona y carrasposa, además sus gestos demuestran agresividad. Dentro de ese miedo a la pérdida de control, está la frustración de no tenerlo en ese momento y esto termina generando una reacción de rabia, ya que irónicamente, se encuentran en el inmenso e interminable mar, donde se asumen que hay infinitas opciones de solución. Dory elige comunicarse con una ballena, y por más que le cueste y no esté convencido de que sea lo más seguro, Marlin le cede el control de la decisión y se deja llevar con mucha resistencia.	En esta escena hay un momento de ansiedad de Marlin en el que Marlin se desestabiliza por la pérdida de control y certeza hasta el punto de la resignación. En un intento de escape, Marlin llega al punto de quiebre en el que simplemente se deja ir al fondo de la ballena. En conversación con Dory, él se muestra derrotado con voz apagada. El entusiasmo y optimismo de Dory lo vuelve a enojarse, pero finalmente decide cederle el control nuevamente sin peros. En este caso, las expresiones faciales son las que indican la representación del momento de crisis y lo consolida. El espacio dentro de la ballena, a pesar de ser cerrado, es demasiado abierto y libre, lo que difiere totalmente de esa emoción que vive el personaje. Marlin al decidir ceder el control a Dory sin planear que sucederá después, se tranquiliza y se vuelve tiempo y suave.	Conclusión General
---	--	---	--	--------------------

Tabla 2: Matriz de análisis semiótico del personaje Alfredo Linguini de Ratatouille (2007)

Categoría	Personaje: Alfredo Linguini Película: Ratatouille			Conclusión global de escenas
	Escena 1: Beso de linguini a Collette	Escena 2: Sueño de linguini	Escena 3: Linguini sin Remi	
Descripción de escena	Linguini sale de la cocina al callejón trasero, persiguiendo a Collette, quien está yéndose en su moto. Cuando la logra detener, Linguini intenta explicarle por qué le llevó la contraria con la receta la noche anterior, pero no es capaz de decirle. Cuando decide mostrarle a Remi y se acerca para levantarse el sombrero, Remi hace que Linguini se acerque a Collette y le de un beso.	Linguini se acerca a Anton Ego como camarero y le pregunta qué desea ordenar. Ego le responde amenazantemente que quiere su corazón rostizado y se escuchan latidos fuertes del corazón. Era Linguini imaginándose esta situación en su nueva oficina. Collette interrumpe abruptamente al golpear la puerta al ritmo de sus latidos del corazón. Le dice que es hora y que debe dar algún discurso de motivación.	La cocina está desordenada, todos los trabajadores se estrellan entre sí, los platos y los sartenes se caen. El Sous-chef persigue a Linguini mientras reclama molestias por que no se sabe sus recetas. Linguini sugiere que les digan a los comensales que ya no hay esa comida, pero nadie está de acuerdo. Todos le niegan de manera molesta a Linguini que les de sus recetas para poder cumplir con todos los pedidos. Linguini, frustrado y bloqueado sale gritando y corriendo a encerrarse en su oficina.	N/A
Espacio	La escena se desarrolla en el callejón trasero del restaurante Gusteau cuando Collette sale corriendo de la cocina y Linguini la persigue. El espacio se ve sucio hay canecas y chatarra alrededor y muchas hojas en el piso. El espacio es cerrado y la luz no le entra del todo, hay ventanas hacia la cocina pero no se ve hacia adentro y la pared está deteriorada. Esta escena da la sensación de un espacio encerrado pequeño.	La escena inicia en la parte del restaurante Gusteau, donde se sientan los comensales. El espacio en general es oscuro, pero muy amplio que tiene una ventana en el fondo a pesar de los colores cálidos y de la iluminación se siente muy oscuro. Luego se ve a Linguini en su nueva oficina un espacio oscuro pero amplio con muebles de madera que le aportan calidez pero las cortinas cerradas que hace que una sensación de encierro.	La escena se desarrolla en la cocina de Gusteau, que es amplia, pero está llena de objetos, por lo que se ve muy encerrada. Todos los chefs están aglomerados alrededor de Linguini y a pesar de que el espacio está iluminado se siente pequeño y encerrado. El desorden que se ve en las estaciones de cocina refuerzan la sensación de caos de esta escena.	En estas escenas de la película Ratatouille (2007), que desarrollan un momento de crisis emocional del personaje experimentando ansiedad, muestra espacios cerrados y caóticos, con desorden alrededor, con ventanas cerradas con cortinas o tapadas a iluminación muy oscura o muy clara. Estas características están acorde con el estado emocional en el que está el personaje en ese momento. Además, la simbología de las ventanas obstruidas se asemeja a la desorientación en la vida de Linguini, en el que hay algo "más allá" que no se ve.
Planimetría	La escena inicia en plano general con travelling hacia atrás siguiendo el movimiento de Linguini, quien está persiguiendo a Collette. Cuando ambos personajes se detienen hay un cambio a un plano medio estático con over shoulder de la conversación de los personajes. A continuación hay un plano americano de Linguini que sigue su movimiento con travelling hasta volver al plano medio con over shoulder, mientras Collette sigue en la motocicleta. Eventualmente hay insertos de primer plano de Remi dentro del gorro de chef. Durante la conversación de Linguini y Collette se hace un plano contra plano en primer plano con over shoulder que intercala mientras hablan y muestran la reacción de cada uno. Hay un cambio a un plano general con push in cuando Linguini va a revelar a Remi, pero regresa al plano contra plano 3/4 de la conversación de los chefs con tilt down a detalle de lo que ella saca del bolso. Cuando Linguini le da un beso a Collette se ve un plano contrapicado que se convierte en un cenital con travel back alejándose.	La escena inicia con un plano medio corto 3/4 de linguini levemente contrapicado. El contra plano muestra a Anton ego en un primer plano 3/4 picado. Hay un movimiento de push in hacia la cara de Ego y luego vuelve a la cara de Linguini asustado en contrapicado con zoom in a los ojos. Se hace una transición de movimiento a un plano medio largo de Linguini en su nueva oficina y un contra plano medio corto de la conversación entre Collette y Linguini.	La escena inicia con un travelling siguiendo todas las actividades caóticas de la cocina hasta encontrar a linguini que está escapando del resto de chefs. Linguini mantiene un plano medio largo mientras todo el mundo lo cuestiona. Cuando la tensión crece se hace un primer plano de todos los chefs y sus reacciones de las caras y se utiliza el pánico rápido para buscar las caras de las personas que están hablando. Cuando él ya está al borde del quiebre hay una toma contra picada de su cara mientras decide qué hacer y luego una toma picada general de él escapando hacia su oficina.	Estas escenas de la película Ratatouille (2007) que representan crisis ansiosas utilizan el recurso del lenguaje audiovisual para representar, tanto lo que sienten los personajes como lo que quisieran. Cuando estas crisis suceden con otro personaje en escena, se utiliza el recurso de cenital del plano contra plano over shoulder, sin embargo, los insertos de planos generales rompen con esa cercanía entre los personajes y resaltan nuevamente una soledad, a pesar de la compañía. Esto se refiere cuando se utiliza un plano cenital en traveling back durante un beso; a pesar de la profunda cercanía de esta acción, este plano indica una soledad y disminución. Por otra parte, la angulación contrapicada de la cámara cuando Linguini se encuentra en situaciones en las que claramente es el inferior, refleja el deseo de tener una posición autoritaria o la posesión de una autoridad que no se utiliza, ya que la emoción negativa que refleja el personaje durante estos encuadres no concuerda con su intención narrativa.
Color	La escena se desarrolla en las calles de París durante el día, por lo que el color que predomina son los tonos tierras claros y neutros. El contraste más grande que hay son los trajes de chefs que tienen Linguini y Collette, pero en términos generales, la escena mantiene colores neutros y bajos contrastes a pesar de ser día día.	En el inicio de la escena predomina una paleta de color cálido con rojos y cafés. El traje de Linguini de camarero resalta con un blanco y un negro. Luego se ve la oficina de linguini que mantiene una paleta de color cálida oscura de tonos neutros. Los colores que contrastan son los trajes de Linguini y Collette que son blancos.	Esta escena se desarrolla en la cocina del restaurante Gusteau, que es un espacio en el que predominan los colores cálidos claros y oscuros como la madera, el cobre y las cremas. Pero al haber tantos chefs, sus trajes blancos contrastan. Los planos, al estar en movimiento, hacen que el color se sienta bastante sólido a lo largo de toda la escena independientemente del ángulo en el que se ve, la paleta de color es demasiado constante.	Estas escenas de la película Ratatouille (2008) que se desarrollan en momentos de ansiedad tienen en común que todas tienden a los colores neutros y una paleta de color más bien cálida y monocromática. Los espacios, independientemente de ser en exterior o interior, mantienen esta tendencia en tonos claros y oscuros. Los personajes, al ser chefs, suelen vestir un traje blanco que neutraliza el tono de piel y vestimentas coloridas, por lo que ese es el mayor contraste que se ve, pero se mantiene en una línea de color apagado. La falta de contrastes da referencia a una intención de pasar desapercibido y mezclarse con el fondo, características de la timidez e inseguridad que caracterizan a este personaje.
Audio	Esta escena inicia con los efectos de sonido de los pasos y de la moto y luego las voces. Linguini intenta explicarle a Collette lo que sucede, pero su voz es temblorosa y tímida, pero también gritona. La voz de Collette es tranquila y suave. Cuando Linguini le va a revelar el secreto a Collette inicia una música extradiegética que acompaña la escena romántica que se aproxima.	La escena inicia con la voz tranquila y amable de Linguini, que recibió una respuesta amenazante e intimidante por parte de Anton Ego, acompañado de una risa malevolenta. Inicia el efecto de sonido de un corazón latiendo fuerte que se mezcla con Collette golpeando una puerta. Linguini está alterado, respira fuerte y su voz está temblorosa, pero llega Collette con una voz tranquila y suave a inspirarlo, tranquilizándolo.	La escena inicia con una música extra diegética acelerada que acompaña la atmósfera caótica de la cocina en la que todos los chefs están gritando. Los efectos de sonido de cosas cayéndose predominan detrás de las voces gritando con desespero y frustración. A continuación todos comienzan a gritarle a Linguini con mucha frustración, y él responde de manera miedosa con la voz temblorosa hasta llegar al punto de quiebre en el que se va corriendo a su oficina gritando.	Estas escenas de la película Ratatouille (2007) que se desarrollan en momentos de crisis que muestran ansiedad, tienen en común el uso de la voz como principal elemento sonoro que indica ansiedad. Este personaje sufre un poco el tono al hablar y se vuelve temblorosa, lo que perfectamente deja al espectador con la sensación de la inestabilidad emocional que está sintiendo el personaje en ese momento. En algunos casos se hace uso del recurso de la música extradiegética para acentuar esta emoción, también se hace uso de los efectos de sonido como latidos del corazón o desorden en el fondo, e inclusive se utiliza el silencio. Cada uno de estos depende del lugar en el que se detone la ansiedad y también de la situación.
Expresiones corporales	Linguini sale corriendo por la puerta de manera torpe y detiene el movimiento de la moto de Collette. Mientras habla con ella, está encorvado y se tapa la boca o los ojos con las manos de manera insegura. En un intento de expresarse mejor, mueve mucho las manos mientras habla. Además, mientras intenta explicarse, Linguini se mueve de lado a lado de manera inquieta. Collette se mantiene quieta mirando a Linguini fijamente mientras él habla, pero hace cara de desconcierto reaccionando a lo que él está diciendo.	La escena inicia con la cara amable de Linguini como mesero, luego se ve a Anton Ego con cara de villano amenazante, lo que produce una reacción de terror en la cara de Linguini. Ya en la oficina, el corazón latiendo rápido de Linguini se acompaña de su cara de terror y sus manos sosteniéndose el pecho, hasta que llega Collette con cara amable e inspiradora pidiéndole que dé un discurso.	Esta es una escena caótica que refleja esto con las miradas de todos los chefs que se ven preocupados. En modalidad de deep staging, suceden varios accidentes en los que 2 personas se estrellan o se caen los platos o se riega la comida. Linguini está encorvado y con los brazos recogidos intentando evitar que las personas le hablen, con cara de asustado y regañado. Los chefs están molestos y fruncen el seño constantemente a largo de la escena.	Estas escenas de la película Ratatouille (2007) que se desarrollan en momentos de ansiedad suelen mostrar a Linguini encorvado. Esto está repetitivo a lo largo de la película que se convierte en un rasgo físico característico de él. Esta posición acompañada de la torpeza de este personaje, reiteran una conducta ansiosa e insegura. Además, el uso de sintomatología física como hiperventilar ayudan a reiterar esta emoción.

Características personalidad	Linguini es un personaje torpe y nervioso que le cuesta expresarse tanto verbal como corporalmente. Collette es tranquila, pero firme y seria.	Linguini es ansioso y fácilmente intimidante por una figura de autoridad. Ego es un malvado sin razón de ser más que su propio entretenimiento. Collette es atenta y solidaria.	Linguini es inseguro, nervioso, introvertido y fatalista.	Estas escenas de la película Ratatouille (2007) que representan crisis ansiosas muestran que el personaje parte con una personalidad ansiosa, insegura, torpe que mantiene a lo largo de la historia a pesar de un intento de cambio. A pesar de llegar al éxito económico convirtiéndose en el chef del mejor restaurante de Francia, estas características se mantienen e inclusive se empeoran por el factor de imponer que persigue a Linguini antes de que revele su secreto.
Conclusión específica de cada escena - ansiedad	Esta escena muestra claramente un momento de inestabilidad de Linguini, en la que intenta dar una explicación que probablemente tendría un impacto fuerte en su historia, pero le cuesta hacerlo. Al final, lo que se podría considerar como un gran punto de inflexión para este personaje, como lo sería lanzarse a darle un beso a su interés romántico, se convierte en un retroceso, ya que el que decide realizar la acción no es él sino su mentor, Remi. De esta forma podemos ver que, tanto el entorno caótico como la expresión oral y corporal ansiosa, concuerdan con las características que este personaje muestra a lo largo de la escena. Esta serie de eventos, alimentan la inseguridad de este personaje, lo que a la larga le puede llegar a producir muchas más situaciones ansiosas.	Esta escena muestra claramente un momento de crisis ansiosa de Linguini, que es producida por una cadena de eventos que lo llevan a encontrarse en una posición de autoridad sin realmente serlo. Esta tendencia pesimista al imaginarse que Anton Ego lo amenaza malvadamente, es una manifestación del funcionamiento de su ansiedad. La angustia de ser impostor que lo persigue, crece sus problemas como una bola de nieve rodando, que lo pone en situaciones cada vez más desastrosas y de más consecuencias. Esto se ve principalmente con la angulación de los encuadres que demuestra la posición de autoridad contraria a la que cada personaje se encuentra. Además, el refuerzo de los efectos de sonido de un corazón latiendo de manera fuerte, explícitamente se relaciona con la sintomatología física que produce la ansiedad en el cuerpo.	En este caso, Linguini está sintiendo el peso de su secreto, y está llevándose un grupo de personas por encima. Esta responsabilidad le deota una crisis ansiosa en la que simplemente se bloquea bajo la frustración de no saber qué hacer. Su forma de manejo emocional es el escape, lo que refleja que realmente no tiene ninguna estrategia, y su ambiente refuerza dicha emoción con un caos auditivo y visual.	Conclusión General
				Conclusión General

Tabla 3: Matriz de análisis semiótico del personaje Luca de Luca (2021)

Categoría	Personaje: Luca Película Luca			Conclusión global de escenas
Descripción de escena	Escena 1: Primera transformación de Luca Luca está persiguiendo a Alberto hasta llegar a la superficie. Alberto hala a Luca y lo saca del agua, lo que hace que se transforme de monstruo marino a humano por primera vez en la vida. Luca se mantiene acostado y se altera, gritando, llorando y rodando. Alberto le pregunta si es su primera vez, pero Luca se distrae reconociendo su alrededor, los paisajes, los sonidos, las cosas, etc. Al volver a sí mismo, Luca vuelve a alterarse rodando como un tronco hacia el agua, regresando a su forma de monstruo marino y volviendo a casa.	Escena 2: "Silencio Bruno" Luca y Alberto están en el borde de una colina que llega al mar. Alberto, montado en su falsa vespa quiere que Luca se monte para que se lancen juntos, pero Luca se niega rotundamente. Alberto le explica que tiene "un Bruno" en la cabeza y se refiere a esa voz mental que le dice que no haga algo. Ambos proceden a "silenciar a Bruno" hasta que Luca accede a lanzarse por el acantilado. Ambos realizan el salto, Alberto con emoción y Luca con miedo, hasta llegar al agua con éxito y sin ninguna herida.	Escena 3: Luca no para de hablar El papá de Giulia prepara la pasta preferida de los niños cuando Luca y Giulia entran a la casa. Al ver que no está Alberto, el papá e Giulia sale a buscarla, dejando a los otros dos niños solos. Luca empieza a hablar frenéticamente expresando su preocupación frente a la carrera de la copa Portorosso, ya que Alberto no está. Giulia finalmente lo calla lanzándole agua en las manos y estas se transforman a su forma de monstruo marino. Giulia se molesta y cuestiona su decisión de salir del agua e ir a la ciudad más peligrosa para monstruos marinos. Finalmente ambos con tristeza deciden que lo mejor es despedirse y que Luca se vaya de aquel lugar.	N/A
Espacio	La escena se desarrolla en una pequeña parte de playa en la isla, encerrada por piedras. El piso está hecho de piedras chiquitas y no hay olas en el agua. El día está soleado e iluminado a comparación del fondo del mar donde vive Luca. Este espacio da una sensación de liberación y tranquilidad.	La escena se desarrolla en una colina de la isla en la que vive Alberto. El paisaje es verde por todas las plantas que hay a su alrededor y se encuentran en una parte alta. Alrededor y a lo lejos se puede ver el mar azul y el cielo totalmente despejado. El espacio es abierto e iluminado por el sol.	La escena se desarrolla en la casa de Giulia y el Papá, que es un espacio pequeño que combina cocina y comedor. Está muy aglomerado con cosas, pero es acogedor por la iluminación cálida y un poco tenue.	En estas tres escenas de la película Luca (2021) se desarrollan los momentos de crisis ansiosa con tendencia a la ansiedad en espacios que reflejan las emociones contrarias. Estos espacios se perciben como abiertos, acogedores y tranquilos. Esto resulta interesante ya que los lugares que dan esta imagen son todos menos el hogar de Luca, el cual es encerrado, oscuro, frío y que genera incomodidad. Esto va de la mano también con el constante refuerzo de su sobreprotectora madre que siempre le recuerda que debe tener miedo y pretende mantenerlo encerrado. Cuando este personaje decide abandonar su aparente zona de confort, se encuentra con espacios que le brindan emociones positivas.
Planimetría	La escena inicia con un plano medio largo de Luca tirado en el piso mientras se transforma en humano. Luego hay un plano cenital de Luca llorando como bebé que se transforma en un plano general de la misma acción. Cuando Alberto y Luca hablan se ve un plano contra plano over shoulder de Luca. Luca hace conciencia dónde está y se ve un primer plano contrapicado de su cara y gran planos generales de los paisajes que mira. En el momento de la despedida continúa la conversación entre Alberto y Luca en plano general frontal estático.	La escena inicia con un gran plano general del paisaje en el que se ve a Alberto y Luca acercarse a una bajada de la colina. Luego se ve un plano general contrapicado 3/4 de ellos, teniendo una conversación. Cuando Alberto le explica a Luca sobre Bruno, hay un plano contra plano over shoulder de la conversación con insertos de planos medios largos frontales estáticos. Durante la caída se ven planos laterales, 3/4 y cenitales a lo largo del recorrido. Ya en el agua se mantienen planos generales frontales.	La escena inicia con un plano medio lateral levemente contrapicado del papá de Giulia cocinando pasta y comiéndosela con la mano. Cuando Luca y Giulia entran a la casa, un plano sigue su movimiento. En la conversación de los niños con el papá hay un plano contra plano 3/4 over shoulder. Luego Giulia y Luca se quedan solos y Luca empieza a hablar manejando un plano contra plano 3/4 over shoulder de la conversación con insertos frontales en plano medio estático. Cuando Giulia moja las manos de Luca y estas se transforman a monstruo marino, se puede ver un punto de vista de Luca viéndose sus propias manos con Giulia de fondo. El final de la conversación, durante una despedida, hay primeros planos de cada personaje individualmente.	En estas tres escenas de la película Luca (2021) se desarrollan los momentos de crisis ansiosa durante conversaciones que utilizan el recurso clásico de plano, contra plano, en un ángulo 3/4 y over shoulder. Esto demuestra la intención de una compañía o una conexión durante estos momentos. Luca experimenta síntomas de ansiedad acompañado de sus amigos, tanto Alberto como Giulia. Además, el recurso del plano general frontal, aparte de que aporta el contexto espacial, también reitera la compañía con la que cuenta Luca en estos momentos.
Color	La escena se desarrolla en una playa, por lo que la paleta de color predominante son los colores crema y grises. Los 2 personajes contrastan, tanto por su forma de vestir, como por su color de piel. En el momento en el que más se nota este contraste es el azul y verde del cuerpo Luca cuando es un monstruo marino.	En esta escena predominan 2 paletas de color principales. En primer lugar, una gama de colores verdes vibrantes que componen la naturaleza alrededor de Alberto y Luca. En segundo lugar, una gama de azules vibrantes que componen el mar y el cielo. Los personajes generan contraste en ambos espacios por su color de piel y su color de vestimenta.	La escena se desarrolla dentro de la casa de Giulia y el papá, que está decorada mayormente con muebles de madera oscura y predominia una paleta de color cálida con tonos crema y café. Giulia es el personaje que más contrasta por su color de pelo rojo, su gorra azul y su ropa verde y naranja. Luca se mezcla un poco con el fondo con su camiseta color crema y su pantaloneta azul destiñida.	En estas tres escenas de la película Luca (2021) se desarrollan los momentos de crisis ansiosa en espacios con paletas de colores relativamente planos. Así sea un verde fosforescente en diferentes tonos o una paleta en tonos crema, las escenas no manejan muchos contrastes en el ambiente. Los personajes, por su parte, son el elemento que suele generar un contraste en términos de color. Ya sea por el color de la piel o la vestimenta, esto se separan de la paleta de color que tienen en el fondo.
Audio	La escena inicia con música extradiegética de suspenso que se mezcla con los gritos de Luca hasta que se revela su contexto, parando abruptamente. El llanto, la voz y la respiración fuerte de Luca es lo único que acompaña. Cuando se muestra el alrededor, se suena con música extradiegética relajante y los efectos de sonido que caracterizan el ambiente. Cuando Luca se despierta para regresar al mar, se escucha música italiana juguetona.	La escena inicia con la voz de Alberto y Luca conversando sobre su plan. La voz de Luca es temblorosa e insegura. Cuando están silenciando a Bruno, ambos levantan la voz eufóricamente. Cuando inician la caída empieza una música extradiegética heroica detrás de las voces gritando de los niños. Esta música se corta abruptamente cuando caen al agua.	La escena inicia con música extradiegética de ambiente y efectos de sonido del papá de Giulia cocinando pasta y comiendo. Cuando Giulia y Luca entran, la voz del papá de ella es eufórica pero la de Luca es confusa y temblorosa. Ya estando solos, Luca empieza a hablar frenéticamente de manera ansiosa e insegura hasta que Giulia le moja las manos. Ella habla llorando muy molesta y luego suaviza su voz con tristeza. Al despedirse, Luca también tiene un tono de tristeza y resignación en la voz.	En términos generales de estas tres escenas de la película Luca (2021), los momentos de crisis de acentúan por medio de la voz del personaje experimentando ansiedad y miedo. Las características vocales suelen mostrar inseguridad, menos potencia, mayor agudeza y un temblor, a comparación del tono normal con el que se presenta el personaje, en este caso Luca. La música ambiente también se usa para reiterar la emoción por la que está pasando el personaje, pero esto sucede solo en algunos casos. Por otro lado, el silencio detrás de la voz del personaje también es otro recurso que se utiliza para aumentar la presión e incomodidad que se está experimentando en la escena.
Expresiones corporales	Luca mira todas las partes de su cuerpo y comienza a llorar frenéticamente acostado boca abajo y boca arriba, ya que no sabe caminar. Hiperventila y comienza a mirar a todo su alrededor con asombro abriendo los ojos y la boca. Cuando habla con Alberto se vuelve a alterar y rueda como un tronco hacia el agua para volverse a transformar a monstruo marino y volver a casa.	Luca está encorvado con las manos cerradas y pegadas al cuerpo con cara constante de miedo. Alberto tiene una posición confiada y a la expectativa. Cuando Luca recibe la explicación de Alberto sobre Bruno, su expresión cambia a asombro y fascinación, pero duda al mismo tiempo. Durante la caída Luca mantiene cara de miedo constante, cierra sus ojos y abraza a su amigo. Alberto, por el otro lado, está emocionado y fascinado.	Luca tiene cara de preocupación y Giulia de decepción. Cuando Luca se pone ansioso mueve mucho sus manos mientras habla frenéticamente y su cara muestra preocupación y angustia. Cuando Giulia está molesta utiliza sus manos un poco agresivamente para expresarse. Mientras se despiden, Luca y Julia se inclinan el uno hacia el otro cuando hablan y sus ojos y sus cejas demuestran tristeza.	En estas escenas de la película Luca (2021) en las que se evidencian momentos de crisis, lo más común es el uso de las expresiones faciales para demostrar la emoción por la que está pasando el personaje. Esta suele incluir los ojos y la boca abiertas. Ahora bien, las expresiones corporales también ayudan a reiterar dicha emoción con movimientos fuertes o repetitivos.

Características personalidad	Luca es un niño miedoso e inseguro, pero curioso y fascinado. Alberto es confiado y solidario.	Luca es un niño miedoso e inseguro, que se deja influenciar fácilmente. Alberto es curioso y confiado.	Luca es un niño pesimista y ansioso, pero sensible y amigable. Giulia es fuerte y frentera, pero sensible también.	En estas escenas de la película Luca (2021) en las que se evidencian momentos de crisis, se puede evidenciar una evolución en la forma en que Luca actúa frente a su ansiedad. Primero hay una negación profunda, luego hay miedo, pero con decisión a enfrentarlo y finalmente hay una aceptación de esa ansiedad como aspecto de la propia personalidad.
Conclusión específica de cada escena - ansiedad	De esta escena se puede concluir que, en efecto hay una representación de una crisis ansiosa que hace uso de los diferentes recursos semióticos analizados. En este caso, hay una rendición frente a la emoción de la ansiedad, con una reacción de huida a la situación que genera incomodidad y miedo. Sin embargo, el entorno que rodea a Luca en este momento, representa todo lo contrario a ello; inspira tranquilidad, libertad y belleza. Por su parte, el audio si acompaña y refuerza dicha emoción negativa, utilizando el recurso de música de misterio y las expresiones corporales y faciales también dan un indicio de lo que el personaje está sintiendo.	De esta escena se puede concluir que, en efecto hay un factor ansioso que no le permite a Luca explotar su potencial curioso que hace parte fundamental de su personalidad. A este factor descrito como una voz interna que dice que no se hagan las cosas se le llama "Bruno" en la película y la intención es silenciarlo. En términos más bien literales, esta es una representación de la ansiedad que se decifra por medio de la conversación que tienen Luca y Alberto en la escena. Luca no está cómodo, tiene miedo y eso le produce ansiedad, sin embargo, su entorno espacial dice todo lo contrario. A pesar de la atmósfera abierta y soleada, el lenguaje corporal y la voz del personaje dice todo lo contrario. Con la ayuda de Alberto, e impulsado por ese lado curioso de su personalidad, Luca finalmente decide saltar, a pesar de que sigue sintiendo miedo y que su voz en la cabeza le sigue diciendo que no lo haga.	De esta escena se puede concluir que, en efecto hay una representación de la ansiedad que utiliza símbolos semióticos que permiten identificarla. En este caso el más evidente es el audio por el discurso frenético de Luca y el tono de voz tembloroso y agudo que utiliza, sin embargo, hay silencio en el fondo. El ambiente nuevamente se muestra como un hogar acogedor y de colores cálidos, lo cual no concuerda con esta emoción que siente el personaje. No obstante, este es el momento en el que Luca acepta su identidad de monstruo marino, o su verdadero ser, frente a Giulia cuando ella le moja sus manos y estas se transforman a su forma y color natural. Además, hay un desarrollo emocional en el que se ve una conexión emocional entre la ser humano y el monstruo, por lo que la despedida o una potencial separación provoca tristeza. Esto implica que Luca acepta su verdadera identidad y se abre a experimentar, en este caso, emociones que involucran a un ser de otra especie supuestamente amenazante.	Conclusión General