

**LOS ESTADOS UNIDOS DE DISNEY: EL ESTILO DE VIDA AMERICANO EN LA  
POSGUERRA A TRAVÉS DE CARICATURAS**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y RELACIONES INTERNACIONALES  
CARRERA DE RELACIONES INTERNACIONALES  
BOGOTÁ D.C.  
2019**

**LOS ESTADOS UNIDOS DE DISNEY: EL ESTILO DE VIDA AMERICANO EN LA  
POSGUERRA A TRAVÉS DE CARICATURAS**

**DAVID FELIPE BAUTISTA TULANDE**

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO**

**Alejandro Bohórquez Keeney**

Profesor de cátedra de la Facultad de Ciencias Políticas y Relaciones Internacionales de la  
Pontificia Universidad Javeriana

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y RELACIONES INTERNACIONALES  
CARRERA DE RELACIONES INTERNACIONALES  
BOGOTÁ D.C.  
2019**

*A Dios por hacer lo asombroso y llevarme a hacer un trabajo con este tema.*

*A mis padres, mi hermana y mi abuela por acompañarme en esta aventura, a la familia y amigos  
que aportaron a este trabajo.*

*A mi tutor por ser un guía y avivar el gusto por los dibujos animados.*

*A aquellos que buscan restaurar el mundo con humor y alegría.*

## TABLA DE CONTENIDO

<b>Introducción.....</b>	<b>1</b>
<b>1. El estilo de vida americano .....</b>	<b>9</b>
<b>2. Valores al estilo Disney .....</b>	<b>17</b>
<b>2.1. 1946-1949 .....</b>	<b>17</b>
<b>2.2. 1950-1953 .....</b>	<b>22</b>
<b>3. Los Estados Unidos de Disney .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1. La restauración (1946-1949).....</b>	<b>28</b>
<b>3.2. El progreso (1950-1953).....</b>	<b>32</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>38</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>42</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>52</b>
<b>Anexo 1: Criterios para evaluar los cortometrajes .....</b>	<b>52</b>
<b>Anexo 2: Modelo de calificación de los cortometrajes .....</b>	<b>53</b>
<b>Anexo 3: Matriz para evaluar los cortometrajes.....</b>	<b>54</b>
<b>Anexo 4: Lista de cortometrajes .....</b>	<b>113</b>

## TABLA DE ILUSTRACIONES

<b>Ilustración 1.</b> Goofy junto a la cuna <i>Mickey Mouse</i> de su hijo (Disney, W. y Kinney, J, 1951).....	14
<b>Ilustración 2.</b> Pluto descubre que al poner su cola en el tocadiscos la música sale por su boca (Disney, W. y Nichols, C, 1947). .....	18
<b>Ilustración 3.</b> Goofy alista lo que come normalmente (Disney, W. y Kinney, J, 1951). .....	25
<b>Ilustración 4.</b> Chip y Donald pelean por una bellota jugando hockey (Disney, W. y Hannah, J, 1949). ...	30
<b>Ilustración 5.</b> Donald prepara explosivos para atacar a Chip y Dale (Disney, W. y Hannah, J, 1952). ....	36
<b>Ilustración 6.</b> Donald ataca a Chip y Dale (Disney, W. y Hannah, J, 1952).....	37

## **Introducción**

“Walt Disney presenta...”, una frase introductoria que precede a lo que para muchos son excelentes producciones que se enfocan principalmente en un público infantil y joven, un público que no ha sido siempre el mismo dado que los años pasan y esos jóvenes crecen y maduran con el paso del tiempo. Aunque el ser humano crezca y madure con el paso del tiempo, no quiere decir que no vaya a tener memorias de su pasado, entre ellas podrá recordar algunas de las formas en las cuales se entretenía en su infancia y su juventud. Teniendo en cuenta esto, no es de extrañar que haya un deseo y se tome acción para repetir y reproducir esas formas de entretenimiento a pesar de la edad que se tenga, pues si el entretenimiento en verdad fue bueno ¿Por qué no repetirlo?, si en la niñez y en la juventud se pudo apreciar la excelente calidad de Disney ¿Por qué no seguir haciéndolo como adulto?

La incorporación de fanáticos de Disney ha sido posible gracias a la labor que han hecho los adultos en propagar su contenido entre los más jóvenes, así como los primeros pudieron deleitarse en el pasado con las animaciones de Disney, ellos desean que los segundos en su presente también disfruten de contenido de calidad. Considerando que dichas animaciones se han emitido desde de la década de 1920 (The Walt Disney Company, 2019), podemos decir que han sido varias las generaciones las que han dedicado tiempo a la propagación y consumo del contenido Disney. A pesar de que la audiencia adulta pueda haber generado en su infancia el interés por las animaciones, cabe también decir que ese interés se desarrolla y fortalece en una edad madura en tanto el contenido de forma y fondo de los dibujos animados transmite ideas que son llamativas para el público mayor de edad.

Cuando se analizan las producciones de Disney, principalmente aquellas que fueron creadas en sus primeras décadas de existencia, no ha sido complicado para muchos identificar en ellas unas ideas comunes, ha sido señalado que en ellas está el espíritu del estilo de vida americano, “el Disney Way – consumista, capitalista e individualista – se destacó como una antítesis populista frente al Marxist/Soviet Way. Una declaración (...) altamente simbólica

del American Dream, Disney (...) transpiró una forma altamente exportable de nacionalismo cultural” (Wills, 2017, p.68).

Considerando premisas como las del constructivismo entre las que se afirma que “las estructuras de la asociación humana son determinadas primeramente por ideas compartidas más no por fuerzas materiales” (Wendt, 2003, p.1), se entiende que el apego de audiencias adultas hacia las animaciones de Disney se da gracias a que hay ideas compartidas entre el público y los animadores, especialmente cuando son del mismo país y comparten una ideología. El acercamiento a Disney por causa de unas ideas compartidas también se facilita cuando ambas partes son de una región mundial que piensa en forma similar como lo es occidente, y cuando ambas partes viven en contextos parecidos y comparten las mismas experiencias, por ejemplo, la Segunda Guerra Mundial.

Para cuando se estaba desarrollando la guerra ya se había generado una imagen positiva de Disney a nivel internacional, en 1935 Walt Disney recibió una medalla de parte de la Liga de las Naciones que reconocía a Mickey como “un símbolo universal de buena voluntad” (Mink, 2016). Cabe añadir que era tal el impacto del ratón para la época que, según informó el *Johannesburg Sunday Times* en 1944 (citado por Apgar, 2014), una de las contraseñas que se usaron para la planeación naval del día D en la invasión a Normandía fue “Mickey Mouse”. Adicionalmente, los mapas de esa planeación fueron nombrados “los mapas de Mickey Mouse”, se bautizaron de esa manera gracias a que los planos del ataque eran como un libro de caricaturas en el que con el paso de las páginas se veía como los barcos avanzaban a la playa, y también gracias a que los círculos dibujados en los mapas eran parecidos a la cabeza de Mickey Mouse (D Day Interns, 2017).

Como se señaló anteriormente, Disney emitía una imagen de ser promotor del estilo de vida americano, esto adquirió fuerza en la guerra cuando los estudios de Disney tuvieron patrocinio estatal de Estados Unidos para crear cortometrajes con propaganda antinazi y pro-EEUU (Winters, 2014). Al crear contenido de ese tipo es entendible que Disney no solo impactara a la juventud sino también a los más grandes, y no solo a los adultos estadounidenses, también a los adultos europeos o cualquier otro que viera caricaturas en cualquier parte del mundo. Lo interesante de la percepción de Disney como promotor de

Estados Unidos es que no solo se percibe que lo hizo durante la guerra, se entiende que lo hacía también en la Posguerra.

El impacto de Disney en la población adulta de Europa se evidencia en la acogida que los cómics de Disney han tenido desde su llegada entre 1948 y 1952 a países como los nórdicos y Alemania (The Walt Disney Company Europe, Middle East & Africa, 2019). En Alemania existe D.O.N.A.L.D., organización que por sus siglas en alemán significa Organización Alemana no Comercial de Adeptos al Donaldismo, “sus miembros investigan la vida de Donald y sus amigos basándose en su posible existencia en un universo paralelo (...). Se toman el mundo en Patolandia muy en serio (y) lamenta(n) no poder vivir del Donaldismo” (Papaleo, 2009, sección de El Culto a Donald sigue vivo). Y en los países nórdicos hay academias que estudian varios temas desde el Donaldismo, está el Instituto de Biología Donaldística, el Instituto de Sociología Donaldística, el Instituto de Economía Donaldística, entre otros (Academia Nórdica del Sur de Donaldismo, s.f.).

Estudiar este tema es importante dado que se podrá resaltar como un fenómeno cultural aparentemente inocente, gracioso y maravilloso puede ser usado para transmitir un mensaje tan importante como lo es la forma de ser de un país. Además, no es un fenómeno cultural consumido por pocos, sino que es comprado por muchísimas personas de diferentes edades, géneros y nacionalidades, de manera que un mensaje transmitido por un gigante como Disney puede moldear la forma en la que millones de personas ven la vida y ven a otros, en este caso, se trata de como las producciones de Disney tenían el poder y la influencia suficientes para moldear la imagen de lo que Estados Unidos era tanto a nivel nacional como internacional.

La relevancia de esta investigación se fundamenta en el impacto que las producciones de Disney han tenido en la historia internacional, sus dibujos ocuparon un lugar importante en la historia de occidente del siglo veinte en contextos como los de la Gran Depresión en los años treinta, la Segunda Guerra Mundial y la Posguerra (Watts, 1995). Adicionalmente, con este trabajo se podrá demostrar la injerencia que algunos autores mencionan del estilo de vida americano en Disney, se podrá identificar como Walt Disney quería mostrarle al público alrededor del mundo la importancia de los valores americanos. El interés de Walt

Disney en mostrar la cultura de Estados Unidos se basa en su papel de cofundador en 1944 de la Alianza Cinematográfica para la Preservación de los Ideales Americanos, la organización confrontaba “el esfuerzo comunista, fascista y de otros grupos de mente totalitaria para pervertir este poderoso medio (el cine) en un instrumento para la diseminación de ideas y creencias antiamericanas” (Barrier, 2007, p.200).

Teniendo en cuenta la intención de Walt Disney de mostrar por medio del cine los valores americanos, es necesario revisar como el contenido de sus producciones cinematográficas como los cortometrajes o cortos reflejaban la cultura de Estados Unidos. Si lo que se ha planteado es cierto y las animaciones de Disney se emitían en regiones donde tenían un público ganado como el europeo antes, durante y después de la Segunda Guerra Mundial, cabe preguntarse, ¿Qué impacto quería tener Disney en un contexto como el de una Europa recién salida de una guerra a gran escala?, o más bien, si Disney creaba contenido para público tanto local como externo y en él se percibía el estilo de vida americano, la pregunta que se responderá en esta investigación es: ¿cómo los cortometrajes de Disney promocionaban el estilo de vida americano en la Posguerra?

Para esta investigación la hipótesis a desarrollar es la siguiente: en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial los cortometrajes de Disney promocionaban el estilo de vida americano, y para lograrlo las historias animadas reflejaban los valores que hacen parte de la cultura de Estados Unidos, y dichas narraciones buscaban mostrar en una forma atractiva la cotidianidad norteamericana. Los argumentos principales que fundamentarán la hipótesis serán dos. Por un lado, las historias que dieron forma a los cortometrajes de Disney reflejaban la cultura de Estados Unidos a través de la proyección de sus valores y de su moral. Por otro lado, el contenido de las caricaturas de Disney mostraba elementos de la cotidianidad americana como algo atractivo.

Luego de establecer la hipótesis y los argumentos centrales de esta investigación, los objetivos de este trabajo serán los siguientes:

- General: explicar cómo en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial los cortometrajes de Disney promocionaban el estilo de vida americano.

- Objetivos específicos:
  - Describir el estilo de vida americano de la Posguerra en lo que respecta a sus valores y a su cotidianidad.
  - Identificar los valores que los cortometrajes de Disney contenían en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial.
  - Contrastar el contenido de los cortometrajes de Disney con el contexto histórico de Estados Unidos y Europa durante la Posguerra.

Luego de establecer los objetivos que dirigirán este trabajo, a continuación se desarrolla el marco teórico que conectará a esta investigación con la disciplina de las Relaciones Internacionales. Para lograr ese vínculo entre esta monografía y el ámbito académico se hará uso de la teoría del constructivismo.

Las premisas principales del constructivismo afirman que “las estructuras de la interacción humana están principalmente determinadas por ideas compartidas más no por fuerzas materiales, y las identidades y los intereses de los actores se construyen a partir de esas ideas compartidas más no por una naturaleza dada” (Wendt, 2003, p.1). En esta postura teórica se perciben a las ideas como un elemento valioso y fundamental para la construcción de identidades e intereses, dichas ideas no son individuales o exclusivas de un único actor, al contrario, lo que moldea a un sujeto son las interacciones que tiene con otros sujetos, y dado que las interacciones son diferentes y frecuentes se entiende que la construcción de la identidad es un proceso y no es siempre la misma (Wendt, 2003).

En las interacciones entre sujetos se puede identificar a unos como emisores de ideas y a otros como receptores de ellas. La importancia de la transmisión de ideas está tanto en el impacto que estas tienen en los receptores, como también en los emisores que las elaboran. Para el caso de Disney se entiende que “los adultos crean un mundo infantil donde ellos puedan reconocer y confirmar sus aspiraciones y concepciones angelicales (...) Los valores adultos son proyectados, como si fueran diferentes, en los niños, y protegidos por ellos sin réplica”, esto ocurre dado que existe la esperanza de que “el niño-puro reemplazará al padre corrompido, con los valores de ese progenitor. El porvenir (el niño) representa el presente (el adulto) que a su vez retransmite el pasado” (Dorfman y Mattelart, 1974, p.19).

Entendiendo que los artistas adultos de Disney proyectaron sus valores en las animaciones, no solo los jóvenes valoraron a los dibujos por lo grandiosos que estos eran, sino que los adultos le dieron valor a Disney por el atractivo de las ideas.

Las identidades y los intereses no pueden ser comprendidos si no se conocen las ideas que los moldearon, los constructivistas entienden que “los fenómenos no pueden ser entendidos sin tener en cuenta sus orígenes, lo que se logra a través del estudio de las causas” (Frasson-Quenoz, 2014, p.216). Percibir a las ideas como las causantes de las formas de ser permite entender con claridad la manera en que las personas interactúan con otras y la manera en la que interactúan con objetos. A diferencia de otras posturas teóricas, en el constructivismo lo ideal tiene una importancia similar y/o superior a lo material, en vez de mirar lo que es palpable como lo determinante en las identidades, aquello que forma la identidad son las prácticas sociales que están condicionadas por el valor y el sentido que una persona les da a otras y a los objetos (Frasson-Quenoz, 2014).

Asumiendo que el estilo de vida americano refleja la identidad del ciudadano de Estados Unidos, se entiende que los cortos de Disney en la Posguerra proyectaron lo que es ser americano por medio de los dibujos y ello les otorgaba valor. En el constructivismo se destaca cómo aquello que no tiene materia, en este caso caricaturas, moldea la perspectiva que cada persona tiene sobre la realidad y sobre los elementos que la componen: personas, objetos, animales, entre otros. Con los dibujos Disney mostraba al mundo la forma correcta de vivir, la forma de interactuar con otros, con animales, con objetos, la forma de manejar la vida para Estados Unidos. Las caricaturas poseían un mensaje tan importante que fueron muy valoradas, tanto, que Sergei Eisenstein (citado por Stabile y Harrison, 2003) refiriéndose a los dibujos de Disney en la década de 1940 afirmó: “sabemos que ellos son... dibujos, no seres vivos (...) Pero al mismo tiempo: los sentimos como vivos. Los sentimos moviéndose. Los sentimos existentes e incluso pensantes” (p.193).

Dentro del constructivismo hay distintas corrientes que varían en sus objetos de enfoque y en sus métodos de investigación. Para este trabajo se asume la posición del constructivismo interpretativo, en él se resalta el rol del lenguaje en la construcción de la realidad y se destacan las condiciones y el proceso que da forma a las identidades (Frasson-Quenoz,

2014). La posición interpretivista permite resaltar el rol que ejerció el lenguaje de las caricaturas de Disney en la construcción de la realidad al estilo americano, y también permite destacar las condiciones históricas del proceso que dio forma a la identidad norteamericana en la Posguerra.

Además de definir un marco teórico, se construye un marco conceptual que aborda tres conceptos que son vitales para el desarrollo de este escrito, a saber: estilo de vida americano, cultura y valores.

En la Posguerra se entendía que el estilo de vida americano consistía en lo siguiente:

Su centro era la libertad, (...) una que sugería la ausencia de la restricción que impone la ideología en las elecciones y acciones individuales. Los americanos en este periodo veían esta libertad en términos de que (...) cualquiera puede superar orígenes humildes para alcanzar el pináculo del éxito a través del individualismo económico del sistema capitalista. (Crawford, 2008, p.v)

En ese estilo de vida también se concebía la abundancia material, la libertad del consumidor, la libertad de vivir según las convicciones personales y la importancia de trabajar para defender la libertad americana (Crawford, 2008). Esa perspectiva de cómo debe ser la vida según la sociedad de Estados Unidos es la que esta investigación pretende identificar y detallar en los dibujos de Disney. Ya sabemos que esa industria es norteamericana dado que su origen proviene de allí, sabemos que los realizadores de los cortometrajes vivían en el contexto del estilo de vida americano y podemos pensar que varios de ellos eran completamente americanos como lo daba a entender Walt Disney (Watts, 2001). Ahora bien, para saber si los cortos eran en verdad norteamericanos es necesario destacar en ellos la libertad, el capitalismo y el trabajo que se expresaron anteriormente.

En cuanto a la cultura y a los valores, el primer concepto se entiende como el conjunto de “símbolos, creencias y formas de pensar” (Wills, 2017, p.3), y el segundo concepto se percibe como aquellos “ideales que son importantes para una persona o una sociedad” (Ward, 2002, p.7). Ambos conceptos han ejercido un rol significativo dado que, como

manifiesta Rojek (citado por Wills, 2017), Disney ha creado su propia cultura a través de sus producciones las cuales tienen un carácter moral que refleja el estilo de vida americano, y contienen valores de una sociedad blanca y capitalista en la que resaltan valores familiares (Wills, 2017).

Tras haber definido el marco teórico y el marco conceptual, se procede a presentar la metodología que permitirá desarrollar un estudio sistematizado para esta investigación. En primer lugar, se presentarán las técnicas de investigación que permitirán cumplir los objetivos específicos que dan lugar a la realización del objetivo general. En segundo lugar, se especificará la muestra que se usará en las técnicas de investigación y que facilitará un análisis concreto para este trabajo.

Como se mencionó anteriormente, este trabajo se realizará bajo el constructivismo interpretativo el cual tiene su enfoque en el rol del lenguaje en la construcción de la realidad, de manera que como técnica de investigación se hará uso del método del análisis de discurso. El análisis del discurso puede entenderse con las premisas que plantea Burr (citada por González-Teruel, 2015): se realiza una crítica al conocimiento que se asume solo a partir de la observación; se afirma que las ideas que se usan para entender el mundo están determinadas por la historia y la cultura; y el conocimiento, el cual se alimenta de interacciones sociales, moldea las acciones sociales. Para analizar los cortos de Disney este análisis será útil para criticar su contenido más allá de la forma en la que están hechos los dibujos y lo graciosos que pretenden ser, y servirá en el estudio que resaltará aquellos componentes culturales que contienen esas caricaturas los cuales hacen parte de un conocimiento que es producto y determinante del estilo de vida americano.

Adicionalmente, para esta investigación se utilizarán la revisión de bibliografía. Con la revisión bibliográfica será posible conocer los valores que componen el estilo de vida americano, se podrán encontrar análisis que se le han realizado a Disney en cuanto a los valores que promueve y a su relación explícita con Estados Unidos. Con esta técnica también se podrán hallar análisis sobre los hechos que fueron más significativos en la historia estadounidense durante la Posguerra, específicamente con relación a Europa.

La muestra por usar en las técnicas de investigación se compone de los años desde 1946 hasta 1953, años que componen la Posguerra en los que Europa se recuperaba de la Segunda Guerra Mundial, en los que Estados Unidos y la Unión Soviética tenían choques ideológicos, y en los que Disney produjo más cortos después del conflicto. Se tomarán para la muestra los cortometrajes de Disney que cumplan con estos criterios: presentados en Europa, producidos en los años ya referidos y que muestren aspectos de la cultura americana. Para identificar los cortos que cumplen con el primer criterio se tiene en cuenta que empezaron a ser doblados con formalidad a idiomas europeos desde 1944 (Peri, 2008), y para verificar el cumplimiento de los otros criterios se ha elaborado una matriz para filtrar los cortos (ver anexo 3). Y también como parte de la muestra, se tendrá en cuenta a la historia de Europa y a su región como la receptora del contenido de los cortometrajes de Disney, hacer esto permitirá estudiar las implicaciones de la emisión del contenido cultural de sus dibujos en un lugar diferente al territorio nacional.

Tras haber definido la metodología, se procede al desarrollo del primer capítulo en donde se describirá el estilo de vida americano de la Posguerra, resaltando sus valores y su cotidianidad. Luego, en el segundo capítulo se identificarán los valores que contienen los cortometrajes de Disney producidos en los primeros años posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Seguidamente, en el tercer capítulo se hará un contraste entre el contenido de los cortos y eventos históricos de relevancia para Estados Unidos y Europa durante la Posguerra. Finalmente se darán las conclusiones que recogerán los principales hallazgos de esta investigación.

## **1. El estilo de vida americano**

Para respaldar la afirmación del reflejo de la cultura de Estados Unidos en los cortometrajes de Disney en la Posguerra, se procede a explicar en qué consiste el estilo de vida americano. Para explicarlo, se expondrán los valores que más se destacan en ese estilo de vida. Luego de argumentar en qué consisten esos valores se hablará en detalle de los

elementos que hacían parte de la cotidianidad americana en los años a estudiar. Tras haber desarrollado el anterior argumento, el paso a seguir en los siguientes capítulos será establecer vínculos entre el estilo de vida americano descrito con el contenido de los cortos de Disney.

Como se explicó en la introducción, las producciones de Disney se identifican como objetos para el entretenimiento pero también como un reflejo de la cultura de Estados Unidos. Lo anterior se puede afirmar dado que los realizadores de dichas producciones estaban ubicados en América, al estar viviendo en ese contexto lo más probable es que los mensajes que transmitían en sus dibujos estaban permeados por la cultura de ese entorno. En la medida en que su vida estaba inmersa en el estilo de vida americano, aquellas cosas que experimentaran estando en él construirán su forma de ver la realidad y su forma de vivir. Teniendo en cuenta lo que se explicó en cuanto al análisis del discurso, el conocimiento se construye con base en las interacciones con otros y ese conocimiento moldea las acciones hacia los demás (González-Teruel, 2015), en otras palabras, las interacciones con otros sujetos inmersos en el estilo de vida americano moldean las acciones hacia ellos.

Al estar en el contexto de Estados Unidos, que en este caso es el de la Posguerra, los valores que se promovían y desarrollaban en el país pasaron de alguna manera por un proceso de reflexión personal en donde cada artista de Disney proyectó esos valores de algún modo. Los creadores de los cortometrajes cumplían con el argumento que da el constructivismo en cuanto al aprendizaje: “las nuevas experiencias son internalizadas al vincularlas con experiencias del pasado y con objetos de conocimiento” (Rockmore, 2005, p.30). Al vivir nuevas experiencias durante la Posguerra y reflexionar sobre ellas conectándolas con las del pasado y con objetos de conocimiento como valores americanos, técnicas de dibujo, animación, construcción de historias y de personajes, todo dentro del contexto de la cotidianidad americana, surgió como consecuencia que la interiorización del estilo de vida americano ejerciera influencia en la producción de cortometrajes.

El estilo de vida americano que tenía influencia en los años de la Posguerra se puede destacar por tres valores. Primero, la libertad era el núcleo en esa forma de vivir, se

entendía que cada individuo era libre de escoger las convicciones que lo guiarían a lo largo de su vida, cada uno tenía la oportunidad de forjar su propio camino hacia el éxito sin importar sus orígenes (Crawford, 2008). Segundo, la cultura americana se destacaba por el capitalismo, en este sistema económico se promovían dinámicas de consumismo y de maximización de ganancias en las que se desenvolvían dos tipos de actores, aquellos que poseen poder y riqueza, y aquellos que deben esforzarse por obtener poder y riqueza (Berger, 2001). Tercero, en el contexto de la Posguerra que es el inicio de la Guerra Fría, los americanos valoraban en forma significativa el trabajo, tanto el trabajo esforzado individual para cumplir metas personales (McCortney y Engels, 2003) como el trabajo en equipo para defender la libertad ante cualquier enemigo que la amenace (Puddington, 2000).

Los primeros años de la Guerra Fría fueron insumos para el fortalecimiento del estilo de vida americano, fueron significativos para el contexto de Posguerra en el que se desarrollaron los cortos de Disney. Finalizada la Segunda Guerra Mundial la Unión Soviética surgió como competencia y amenaza para Estados Unidos, no solo debido a su poder material sino también por lo opuestas que eran a sus culturas, los soviéticos se caracterizaban por su sistema comunista tanto en lo político como en lo económico, y ese sistema tenía una posición atea (Crawford, 2008). A pesar de que desde 1945 después de la guerra Estados Unidos pasó “de un aislamiento excesivo a un intervencionismo excesivo; la fe en el cristianismo, el capitalismo y la democracia, por supuesto, se mantuvo” (Crunden, 1994, p.375). El intervencionismo y el estilo de vida americano iban de la mano y crecían juntos en tanto las intervenciones ocurrían en lugares donde lo diferente al estilo americano, es decir lo soviético, representara una amenaza (Crunden, 1994).

Tras el fin de la Segunda Guerra Mundial el estilo de vida americano no solo tenía un desarrollo endógeno, el contexto exterior al país también dio forma a la cultura nacional. Después de la guerra la vida de los americanos tuvo cambios importantes con relación a sus valores. Por un lado, el capitalismo adquirió fuerza gracias a un crecimiento económico en el que la clase media aumentó significativamente, muchos pudieron acceder a una abundancia material y la comodidad se convirtió en un valor importante, esto se puede

ejemplificar en como las industrias grandes del país se expandieron y buscaban mano de obra barata en otros países (Nash et al., 2000). Por otro lado, las convicciones personales en cuanto a la religión se fortalecieron, la fe ejerció un papel importante en tanto servía de escudo ante el ateísmo del comunismo, ante la disuasión nuclear y ante el estrés laboral que experimentaba la clase media compuesta en forma significativa por proveedores de servicios (Nash et al., 2000).

Hay que destacar que en la cultura americana se insertó en forma exponencial el progreso, la tecnología aportó a la imagen de Estados Unidos. En la Posguerra hubo un gran avance tecnológico, el gobierno, la academia y empresas se dedicaron a la investigación y al desarrollo, lograron un progreso tecnológico que aportó a la ciencia y al mundo de los negocios (Clark, 2005). La noción de América como tierra de progreso no era exclusiva de los nacionales, para muchos migrantes del conflicto europeo Estados Unidos era el futuro esperanzador, un lugar diferente a “Europa, atontada por la tradición, corrompida por la ambición, la política y la guerra, siempre ha sido el “pasado”” (Crunden, 1994, p.423). La idea de Estados Unidos como futuro esperanzador también hizo parte de las producciones de Disney, ellas ayudan a comprender el estilo de vida americano gracias a que “la cultura Disney está vinculada con formas populares de patriotismo y progreso. Para algunos, Disney es la esencia del estilo americano” (Wills, 2017, p.6).

La relación entre la cultura americana y las producciones de Walt Disney se justifica en parte por él mismo. Walt Disney reflejaba en forma exponencial el ser americano, principalmente en lo que respecta a la ética protestante del trabajo la cual consistía en esfuerzo con “dolor en el corto plazo para tener ganancia en el largo plazo, (...) éxito o fracaso en el trabajo gracias a esfuerzos individuales más no por (...) factores externos (...), (y) percibir al trabajo como dador de dignidad individual” (McCortney y Engels, 2003, p.135). Walt Disney fue un vivo ejemplo de ese estilo de vida, ignoraba la precariedad de las finanzas de su empresa y seguía trabajando aun cuando debía atender dicha precariedad, asumía la funcionalidad de su compañía con base en sus propias acciones y no le daba mucha relevancia al trabajo de los demás, y su vida estaba tan entregada a su trabajo que su doctor le recetó vacaciones, incluso para su bienestar cuando

volvió del descanso delegó parte de su trabajo a algunos de los animadores más antiguos (Watts, 2001).

El estilo de vida americano que se desarrolló en la Posguerra y que se reflejó en los cortometrajes de Disney no solo se componía de una cultura y unos valores, la identidad de los americanos se ejercía en una cotidianidad que hay que conocer. Al hablar de un estilo de vida hay que tener en cuenta el contexto en el que se desarrollan esos valores, los ideales importantes para los ciudadanos de Estados Unidos tenían relación con la historia del momento, para entender su cultura hay que abordar la “identidad como una pregunta empírica a ser teorizada dentro de un contexto histórico” (Hopf, 1998, p.175). La cotidianidad de los primeros años de la Guerra Fría influenciaba la forma de ser de los americanos, más allá de establecer en ellos una rutina tenía implicaciones en su identidad, en la manera en la que veían la vida y el mundo, y los estudios de Disney no eran la excepción, pues el contexto en el que se desenvuelve una sociedad tiene impacto en su identidad (Anstee, 2011).

Luego de la Segunda Guerra Mundial la cotidianidad americana tenía en su centro un elemento relevante para la concepción de lo que era ser americano: los suburbios. Cuando la guerra acabó, tanto en los finales de los cuarenta como en la década de 1950 una parte significativa de la población decidió retirarse a las afueras de la ciudad, muchas personas se mudaron a zonas alejadas de las metrópolis pero no era un problema en tanto existía la comodidad de moverse en carro (Sitkoff, 2000). Los suburbios reflejaron consumismo y comodidad, hubo una gran cantidad de casas construidas y compradas en el país, se impulsó la construcción de centros comerciales cerca de ellas y su arquitectura era muy simple, se “produjeron en masa hogares con el mismo diseño de manera que las familias promedio pudieran pagarlas y los chicos del barrio se sintieran cómodos en las casas de otros” (Sitkoff, 2000, p.241).

Más allá de proyectar su importancia en la compra masiva de casas en los suburbios, el consumismo adquirió valor gracias a que coincidió con un periodo en el que Estados Unidos estaba logrando un crecimiento económico exponencial y estaba saboreando la victoria de la guerra, al ver que la nación estaba pasando por buenos años la lógica era

celebrarlo teniendo más y más productos (Collins, 2000). En la Posguerra el consumo de productos aumentó su intensidad, “la comodidad material estaba al alcance de muchos americanos (,) una clase media bien pagada y empleada emergió y prosperó” (Arnesen, 2018, párr. 8), aunque para satisfacer el hambre consumista los salarios no siempre pudieron ayudar. Para mantener vivo el materialismo la sociedad se sumergió en una dinámica de préstamos, la vida crediticia de los americanos creció junto al consumismo y las deudas entraron a la cotidianidad de Estados Unidos (Hyman, 2008).

Como se dijo anteriormente, Disney no estaba excluido de estar inmerso en las dinámicas del contexto en el que se encontraba, así como los ciudadanos americanos hacían parte de una cotidianidad los estudios de Disney también la conformaban. Después de la guerra Disney se anexó a las dinámicas del consumismo y el capitalismo, produjo en masa mercancía relacionada con sus dibujos como juguetes, ropa, accesorios, cobijas, entre otros, y para tener mayor publicidad se aliaba con otras empresas para que usaran a sus personajes, incluso algunos cortometrajes llegaron a ser usados como comerciales (Watts, 2001). De los cortos de Disney hay que mencionar que incluso su contenido cayó en el consumismo de su propia mercancía, en el corto *Los Padres Son Personas* (1951) se muestra lo difícil que es la paternidad con un hijo pequeño al que le sobran juguetes, pero no le falta una cuna cuya mejor marca a escoger era la de Mickey Mouse.



*Ilustración 1.* Goofy junto a la cuna *Mickey Mouse* de su hijo (Disney, W. y Kinney, J, 1951).

Haber alcanzado altos niveles de consumismo en la Posguerra fue posible gracias a los cambios que hubo en el ámbito laboral y en la formación de una clase media con cierto poder adquisitivo. El crecimiento económico les permitió a los hombres de clase media sustentar sus hogares con salarios que crecían más rápido que el costo de vida (Creadick, 2010), al tener ese estilo de vida se justificaba ir más allá de usar el dinero para satisfacer necesidades básicas, había motivos para comprar productos que se consideraban comodidades. En esos años los hombres que componían la clase media eran en su mayoría hombres con formación académica y prestadores de servicios, y la minoría no tenía altos niveles educativos y realizaban labores operativas, pero sin importar el nivel educativo el trabajador de clase media se identificaba por usar traje (Creadick, 2010). Al hablar de la clase media que laboraba se pensaba exclusivamente en los hombres, ¿qué hay de las mujeres?

Cuando la guerra acabó la economía se normalizó y los hombres pusieron en marcha la economía al volver a la vida laboral, por su parte las mujeres también motorizaban el desarrollo nacional pero de otra manera. Las mujeres movían la economía consumiendo electrodomésticos para el cuidado de sus hogares en los suburbios, la construcción de casas y la invención de productos mostraba un interés “por la eficiencia y la tecnología (para tratar) el trabajo doméstico como si fuera más científico y profesional, e incluso a las amas de casa se les llamaba, recogiendo la tradición del siglo XIX, “ingenieras domésticas” o “economistas del hogar,” (Guerrero-González, s.f., sección de Situación de las mujeres norteamericanas después de la guerra, párr. 3). Mientras los hombres se dedicaban a trabajar la vocación para muchas mujeres del estilo de vida americano de ese entonces era ser amas de casa, el hombre laboraba y la mujer cuidaba el hogar y a los niños (Guerrero-González, s.f.).

Es menester aclarar que tanto los valores como la cotidianidad del estilo de vida americano de los que se habla en este trabajo están vinculados con la sociedad blanca y de clase media, poblaciones de otras razas y condiciones socioeconómicas afrontaban realidades diferentes (Nash et al., 2000). Teniendo en cuenta que Disney ha buscado crear contenido atractivo y que pueda ser amado por el público (The Walt Disney Studios, 2019), es

entendible que sus producciones buscaran tener un buen impacto en una población grande como lo eran los blancos de clase media. Además, ese era el tipo de población con el que se identificaban las producciones de Disney, en los análisis que se les ha realizado se afirma que sus contenidos hacían referencia a la forma en la que vivía la sociedad blanca y capitalista en la que se resaltaban valores familiares (Wills, 2017).

Todo lo anterior expuesto hace parte de un proceso de reflexión en el que, como se expresó al inicio de esta sección, los creadores de cortometrajes vinculaban sus conocimientos sobre dibujos con lo que experimentaban en el estilo de vida americano. El vínculo que hacían los artistas entre sus habilidades y su cotidianidad en la que estaban plasmados los valores de la sociedad americana ha sido confirmado por ellos mismos. Frank Thomas y Ollie Johnston, dos de los “nueve hombres viejos” que en 1950 conformaban el grupo supervisor de animación en Disney, afirmaron que la animación tuvo un progreso en el que hubo mayor libertad en la creación y desarrollo de personajes, en ese avance para la industria los “(a)animadores se volvieron más observadores del comportamiento humano y construían con base en las relaciones que veían todos los días alrededor de ellos” (Thomas y Johnston, 1981, p.160).

Además de construir personajes, en la animación hay que crear una historia en la que ellos se desenvuelvan. La importancia de un argumento para un cortometraje se fundamenta en la necesidad de lograr un impacto, para lograrlo hay que tener una buena idea, sencilla y que “tenga suficiente importancia para que valga comunicarla” (Thomas y Johnston, 1981, p.367). Para crear algo llamativo, en este caso un corto animado, hay que saber cómo interactuar con otros teniendo en cuenta el contexto en el que se dará la interacción, pues tanto el contexto como las acciones sociales construyen un significado (Hopf, 2004). Teniendo en cuenta lo anterior, la forma en la que los cortometrajes de la Posguerra lograban producirse y tener un impacto era dándoles valor, este se construía al crear historias y dibujos que reflejaran la cotidianidad (contexto) de Estados Unidos, y que expresaran de alguna manera la forma en la que los americanos se relacionaban basados en los valores del estilo de vida americano de la Posguerra.

## **2. Valores al estilo Disney**

Tras haber conocido en qué consistía el estilo de vida americano después de la Segunda Guerra Mundial, en este capítulo se hablará en detalle cómo ese estilo de vida se proyectaba en los cortometrajes de Disney. Para ello, se expondrán los cortos que resalten con mayor intensidad los valores americanos, esa presentación se realizará por años agrupados que se dividen de la siguiente manera: 1946-1949, periodo en el que comenzó la restauración después de la guerra, y 1950-1953, etapa donde Estados Unidos gozaba de su progreso luego de restaurarse. Sobre los cortos de los cuales no se hará mención, puede ser revisada su proyección de la cultura americana en la matriz que aparece anexada al final del trabajo (ver anexo 3). Ahora bien, se procede a presentar el análisis de los cortometrajes de Disney en la Posguerra.

### **2.1. 1946-1949**

De los valores que más se destacan en Estados Unidos es la libertad, para esa nación el ser libre es un elemento vital para en verdad ser americano, es más, no solo lo consideran vital para su población sino que lo ven como un valor universal, “EE.UU. se ha percibido a sí mismo como el gestor y garante de la libertad y la democracia, no solamente para su propia población, sino para toda la humanidad” (Zuluaga-Nieto, s.f., p.241). Al ser esencial para el estilo de vida americano, se entiende entonces que los cortometrajes de Disney hacen una proyección de lo importante que es la libertad, para ello, sus dibujos construyen distintas historias en donde la libertad es algo muy apreciable.

Al creer que cada uno tiene el derecho de vivir su vida con base en sus propias convicciones (Crawford, 2008), varios personajes de los cortos de Disney son persistentes en hacer lo que quieran con tal de disfrutar su vida en la forma que a ellos más les guste aun cuando ello implique algún conflicto. El disfrutar la vida libremente es diferente para cada uno, para un pájaro es jugar con cualquier hilo que se encuentre aun cuando ello le genere un gran conflicto con el Pato Donald por arruinar la pintura de su carro y hasta el mismo

auto (Pintura Fresca, 1946), para un pelicano que también entra en conflicto con Donald es tomar medidas cuando él no le permite disfrutar la tranquilidad de su nido cuando el Pato lo molesta con la luz de un faro (Guardia del Faro, 1946), o para una foca es insistirle a Pluto que jueguen juntos a pesar de que él la ignore y la persiga enfadado porque no le está permitiendo trabajar (Perro de Rescate, 1947).

La libertad adquiere mayor impacto en tanto aquellos personajes que la persiguen tienen que hacer un esfuerzo para alcanzar aquello que desean para su auto realización, especialmente cuando en el camino a esa realización son ignorados, denigrados y hasta odiados. Para lograr lo que más querían, un muy pequeño jugador de básquetbol tuvo que ser paciente y aguantarse los pisotones y bajas esperanzas en él para poder jugar un partido en el que logró hacer la cesta ganadora (Drible Doble, 1946), Pluto enamorado de la música se aguantó el rechazo de otros animales por su canto desentonado, pero eso no lo detuvo de mantener su amor por ella lo cual lo llevó a “cantar” bien al colocar su cola en un tocadiscos (La Nota Azul de Pluto, 1947). Y un Donald triste tuvo que afrontar el desánimo causado por la falta de entendimiento de su voz en su trabajo de vendedor de cepillos puerta a puerta, pero con el apoyo de Daisy retoma el trabajo y tiene éxito al hallar como solución una pastilla que cambia el tono de su voz (La Voz Soñada de Donald, 1948).



*Ilustración 2.* Pluto descubre que al poner su cola en el tocadiscos la música sale por su boca (Disney, W. y Nichols, C, 1947).

Como se ha argumentado, la libertad es muy valorada y buscada pero no todos la conciben de la misma manera, en los cortos mencionados los personajes tenían una meta que los llevó a ubicarse en un estado diferente al que estaban al principio de sus historias, pero el escarabajo viejo y experimentado tiene una opinión diferente. Cuando el escarabajo viejo nota el entusiasmo aventurero de los escarabajos jóvenes decide advertirles del peligro de buscar libertad en un lugar diferente al hogar. El anciano escarabajo advierte que es peligroso buscar una nueva vida cruzando el río dado que hay un gran monstruo (Donald) que no te dejará en paz (Escarabajo de Botella, 1947), y también enseña que vivir en un lindo jardín no es para todo el mundo, pasando la cerca encuentras problemas (Donald en especial) que no te permitirán vivir como quieres, de pronto la cruzas para conseguir algo de fruta pero puedes vivir feliz en el basurero en el que estás (El Patio más Verde, 1949).

Tanto en los cortos que se han citado como en la mayoría de los que están en la matriz, se detecta un patrón en el que Disney intensifica la importancia de un valor como la libertad, ello lo logra por medio de la empatía con un personaje. En las historias de Disney se puede identificar un personaje que refleja ternura y/o vulnerabilidad, uno con el que el público se puede encariñar con facilidad y resulta dándole apoyo para que cumpla su objetivo, de esta manera la audiencia valoriza lo que el personaje valoriza. Este hallazgo ha sido explicado por otros autores y en un medio diferente a los cortos; Dorfman y Mattelart (1974) notaron que en los cómics del Pato Donald los personajes más vulnerables como los niños demandan “la restauración de los mismos valores traicionados (valores enseñados por adultos) (...). Los jóvenes auspician, con su prudente rebelión, con su madura crítica, el mismo sistema de referencias y valores. Nuevamente, no hay discrepancias entre padres e hijos: el futuro es igual al presente y el presente es igual al pasado” (p.31).

La ausencia de discrepancias aun cuando el personaje vulnerable o joven lucha con otro personaje para conseguir lo que desea, es gracias a que existe la convicción de que ciertos valores por los que se pelea hay que respetarlos y cuando se pueda hay que enseñarlos. Por su puesto, para los americanos existe el derecho a ejercer la libertad y la ética del trabajo (de este valor se hablará más adelante), los sobrinos de Donald lo saben y trabajan para conseguir dinero y comprar lo que deseen, por ejemplo, un regalo para su tío (El

Cumpleaños de Donald, 1949). Sin embargo, aunque Donald les recompensa el uso de su libertad para trabajar y conseguir dinero sin saber para qué, él es fiel al estilo de vida americano y a la enseñanza de otro valor como lo es el capitalismo, antes de salir de casa sus tres sobrinos deben insertar algunos centavos en la alcancía del Banco Hugo, Paco y Luis la cual les canta: “escucha mi consejo y haz lo que digo, ahorra dinero para un día de lluvia” (El Cumpleaños de Donald, 1949).

A pesar de la enseñanza que Donald les quiso dar, no solo la acumulación de capital hace parte del capitalismo sino que también el consumismo está inmerso en ese valor (Berger, 2001), y para el espíritu capitalista de Hugo, Paco y Luis ahorrar no es importante cuando se puede usar todo el dinero que hay para conseguir lo que se quiere, así que decidieron robar la alcancía y tomar el dinero para comprar el regalo de su tío. No obstante, Donald no evade al consumismo en tanto consume la comida que pueda y como lo desee, comienza su día con un desayuno que consiste en una torre de panqueques con mucha miel y mucha mantequilla (Tres Para el Desayuno, 1948), almuerza en un restaurante francés en donde al ver el reducido tamaño del café decide sacar la comida de su lonchera la cual es mucha para solo una persona (El Juicio del Pato Donald, 1948), o decide llevar muchos dulces a una chica que lo enloquece, una chica que en verdad son sus sobrinos disfrazados que desean obtener los dulces que por derecho les pertenece (Tiradores Directos, 1947).

Teniendo en cuenta los cortos mencionados, en ellos se destaca un elemento asociado al capitalismo como lo es el beneficio personal. La búsqueda de un beneficio común no es frecuente en ese valor, la empatía no aparece dado que “ciertos rasgos del capitalismo individualista y la cultura consumista (...) obstaculizan su aparición en muchos casos en los cuales podría contribuir a los esfuerzos conjuntos para ayudar a los otros o favorecer la justicia social” (Tobón-Giraldo, 2018, p.158). En búsqueda de la satisfacción personal Donald sale a cortar madera para calentarse, pero no le importa tomar un leño en el que Chip y Dale tienen guardadas sus bellotas (Chip y Dale, 1947), los sobrinos de Donald le juegan una broma pesada en la que fingen su muerte tan solo para comer pavo sin lavarse las manos (La Sopa está Lista, 1948), y cuando Donald y su amigo escarabajo naufragan no

le quiere compartir su ropa y un coco, para agregar, sin consultarle lo usa como carnada para peces (Sales Marinas, 1949).

Si bien es cierto que el capitalismo resalta en los cortometrajes de Disney y particularmente en Donald, no se puede ignorar que él también se ha esforzado por tener éxito en forma honesta, cuando en la historia de La Voz Soñada de Donald (1948) él soluciona su problema con una pastilla que le permite hablar bien, tiene el deseo de hablarle a Daisy con su nueva voz y pedirle matrimonio, pero no sin antes terminar su trabajo como vendedor de cepillos. No obstante, el pato con traje de marinero sigue apareciendo como el obstáculo que otros deben vencer para cumplir sus objetivos como trabajar con esfuerzo para recolectar alimento. Por ejemplo, Chip y Dale hacen todo lo posible para recolectar bellotas para el invierno y su trabajo en equipo para vencer a Donald les permitió conseguirlas al final de la historia (Almacenamiento de Invierno, 1949), y una abeja logró conservar toda la miel que había conseguido literalmente gota a gota aun cuando Donald se la quiso robar para usarla en sus panqueques (Cosechadora de Miel, 1949).

De acuerdo con lo visto en las caricaturas, Disney muestra el estilo de vida americano por medio de la exaltación del trabajo, sus dibujos proyectan lo importante que es tener una ética de trabajo, un valor que significa tener éxito a través del esfuerzo y que a su vez dignifica (McCortney y Engels, 2003). Además de mostrar los buenos frutos del trabajo, los cortos muestran que el trabajo genera felicidad en tanto el hacerlo desarrolla buena actitud y hasta felicidad, Pluto sale de su casa muy dispuesto a trabajar como perro de rescate (Perro de Rescate, 1947), Goofy canta mientras baña a una elefanta en el circo (La Gran Lavada, 1948), y la abeja también canta cuando sale a conseguir miel (Cosechadora de Miel, 1949).

Es necesario recalcar la labor de los artistas de Disney en mostrar lo bueno de trabajar, ilustraron que el trabajo con esfuerzo lleva al éxito y proyectaron las consecuencias de satisfacer deseos sin trabajo honesto, mostraron la destrucción y la justicia que afrontan aquellos que roban. En el parque de la ciudad Pluto juega y ve una máquina de chicles pero no tiene dinero para comprar y no es el único sin monedas, una abeja tampoco tiene dinero pero ha conseguido chicles entrando en la máquina aprovechando su tamaño, la historia

termina con ambos emprobleados porque Pluto destruye el panal de la abeja con los chicles robados, y él huye constantemente de ella por haber destruido su casa y haberse comido sus chicles robados (Abeja Burbuja, 1949). En otra ocasión, el sobrino de Pluto es incitado por el gran perro Butch a robar salchichas de una carnicería, pero al final el camión de la perrera captura a Butch y Pluto regaña a su sobrino por meterse en problemas y no le da permiso de comerse las salchichas robadas (aunque al final las comparten) (El Sobrino de Pluto, 1946).

Como se ha podido observar, los cortos de Disney en el principio de la Posguerra reafirmaron los valores americanos, no solo son entretenidos sino que exaltan elementos de la cultura de Estados Unidos. Al visualizar los mensajes que los cortometrajes tienen de fondo, se destaca el reflejo que ellos realizan de la realidad cultural americana, una realidad que no solo era confirmada para los ciudadanos estadounidenses sino que era creada para los extranjeros también. La proyección de los dibujos de Disney trascendió las fronteras de su país de origen, su cobertura mundial llevó a la empresa a profesionalizar el doblaje de los cortometrajes en los años cuarenta, particularmente el doblaje en Europa (Peri, 2008), de manera que tanto adentro como afuera de Estados Unidos hubo un público que consumía los valores americanos a través de caricaturas. Y así como la proyección trascendió las fronteras, igualmente lo logró en el tiempo, lo logró en el comienzo de la segunda mitad del siglo XX.

## **2.2. 1950-1953**

Si bien los cortos de Disney trascendieron en el tiempo y en las fronteras, es más importante preguntarse si logró trascender en las sociedades de los países extranjeros. Uno de los mercados más importantes para Disney era el europeo, tanto así que el conflicto en Europa afectó gravemente los ingresos foráneos de la industria (Barrier, 2007), de manera que es entendible el esfuerzo de Disney por mejorar el doblaje de sus cortos para el público internacional, especialmente para el europeo. La relevancia del público europeo se intensificó tanto para Disney como para el cine americano en los años cincuenta, la

audiencia y las salas de cine disminuyeron en Estados Unidos por la aparición de la televisión (Degler, 1978), mientras que en Europa la asistencia al cine fue muy alta, miles de teatros fueron abiertos, millones de entradas fueron vendidas y la mayoría de películas vistas eran las norteamericanas las cuales no solo les gustaba al público, sino que podían tener en él un impacto político en tanto el ambiente era el de la Guerra Fría (Judt, 2006).

La efectividad del impacto de los cortos de Disney se puede percibir como positiva en lo que respecta a la importancia del consumo europeo de sus dibujos, como se mencionó, el mercado europeo representaba una parte significativa de las ganancias extranjeras de la industria. Sin embargo, en cuanto al impacto de los valores que contenían los dibujos de Disney, sus mensajes morales no dejaban huella en los europeos de la misma manera en la que lo hacían en los americanos. Al no estar en contextos iguales la audiencia europea no percibía el estilo de vida americano en la forma en la que lo hacían los estadounidenses, pues las condiciones de vida determinan lo que es importante, como explica van Dijk (2009): “un contexto es aquello que es definido para ser relevante en la situación social por los participantes en ella” (p.5).

A pesar de que Estados Unidos y Europa habían estado juntos en la guerra, el impacto destructivo no fue el mismo para ambos actores, el territorio europeo fue el escenario principal del conflicto de manera que el ciudadano europeo no tenía un estilo de vida idéntico al americano. En ambas partes del mundo podían tener los mismos deseos como encontrar un refugio ante las circunstancias adversas y poder tener una casa, para los millones de migrantes europeos movilizados por la guerra era necesario encontrar un país en el que pudiesen construir su hogar (Comisión Española de Ayuda al Refugiado, 2016). Y los americanos sabían lo importante que era tener un lugar adaptable a los tiempos bruscos de las estaciones del año y lo valioso que era poder construir una casa propia, esto a partir de lo que muestran los cortos, pero en Estados Unidos el deseo de un hogar abrigador no tenía el trasfondo de necesidad que tenía Europa.

Aunque tanto americanos como europeos valorizaran el refugio y el hogar, los primeros tenían mayor libertad para cumplir su deseo mientras que los segundos estaban limitados. En Estados Unidos era posible encontrar un lugar donde calentarse en invierno como lo

logró la cigüeña en casa de Pluto, y era posible reducir el calor de primavera como lo hizo Pluto al cargar su casa hasta un estanque en el patio de la casa (Almacenamiento en Frío, 1951). En suelo americano había libertad para construir una casa, se podía escoger donde hacerlo y era posible, como lo muestra Goofy, obtener planos y todos los materiales necesarios (Casa Hecha en Casa, 1951), una situación diferente en comparación al contexto europeo. A diferencia de los americanos, en Europa una de las principales necesidades era encontrar un lugar donde vivir y eran pocos los que poseían una casa propia (Judt, 2006). Por lo anterior, se puede afirmar que los americanos satisfacían sus deseos gracias a la libertad apoyada en la comodidad, mientras que los europeos estaban obligados a satisfacer sus deseos a partir de la necesidad.

Por causa de la destrucción generada por la guerra, en Europa el uso de la libertad para superar orígenes humildes y mejorar una condición inicial no se enfocaba en cumplir metas como trabajar en un circo para impresionar a una chica (El Perro Maravilla, 1950), salir a clubes y codearse con gente de clase alta (Susie, la Pequeña Coupe Azul, 1952) o irse de vacaciones (Vacaciones de Dos Semanas, 1952). Más allá de querer satisfacer placeres personales los europeos buscaban satisfacer sus necesidades, el daño material ocasionado por el conflicto los limitaba a vivir con las opciones que había para sobrevivir mientras restauraban los daños. El trabajo por la restauración del continente estableció las barreras que condicionaban el estilo de vida europeo, “el hambre, el frío y la escasez de artículos elementales determinaban la vida cotidiana de la población europea. En todo el continente se aplicaba un riguroso racionamiento de los alimentos y países enteros vivían de la caridad” (Pereira-Castañares, 2007, p.57).

Ahora bien, considerando que en Europa el estilo de vida se caracterizaba por la austeridad, la realidad para los americanos era completamente diferente debido a su espíritu capitalista en el que se caracterizaba el consumismo. El alto nivel de consumo para satisfacer deseos más que necesidades tenía una excelente representación en los cortos de Disney, en ellos las grandes cantidades del objeto deseado eran sinónimo de felicidad. La utopía para Pluto es aquella en la consigue muchísima comida gracias a su gato mayordomo el cual siempre lo alimenta cada vez que Pluto lo lastima (Plutopia, 1951), y en las festividades más

importantes para los americanos como lo son Halloween y especialmente la navidad (Marling, 2001), la satisfacción está en conseguir todos los dulces que el tío Donald no quiere entregar y todos encuentran alegría en un ambiente lleno de regalos, dulces y adornos de navidad de todo tipo (Dulce o Truco, 1952; El Árbol de Navidad de Pluto, 1952).

Si bien es cierto que la Posguerra fue difícil para Europa, desde 1950 su trabajo por progresar en la restauración de la región comenzaba a dar frutos, los europeos empezaron a tener avances en su estilo de vida en los cuales el consumo comenzó a tener mayor presencia (Wakeman, 2003). El consumo en términos de ocio aumentó, así como se reflejó en la asistencia al cine mencionada anteriormente, pero mientras el consumismo de los europeos estaba empezando a crecer, el hombre promedio americano presentado en los cortos de Disney le daba rienda suelta a la satisfacción de placeres. Goofy tenía serios problemas de adicción con productos que le daban placer, compraba y comía demasiado al punto de ser muy obeso (Mañana Hacemos Dieta, 1951), el amor al dinero lo hacía apostar por cualquier cosa y se entregaba de lleno por horas a los juegos de azar (Ser Rico Rápido, 1951), y fumaba tantos cigarrillos de distintos tipos al punto de tener un grave problema de ansiedad al no tener un cigarro en su boca, así sea usado y recogido del piso (No Fumar, 1951).



*Ilustración 3.* Goofy alista lo que come normalmente (Disney, W. y Kinney, J, 1951).

Debido a la necesidad de construir una mejor vida después de la guerra, y también para alcanzar y mantener mejores estándares de vida como los que se estaban logrando en los años cincuenta, los europeos compartían con los americanos el valor que se le daba al trabajo. Gracias al progreso económico las familias europeas podían sostener sus hogares con los trabajos que los hombres conseguían en las industrias (Kalb, 2003), y fue tal el avance en materia laboral que “por primera vez, los trabajadores no tenían que laborar hasta que estuvieran físicamente impedidos. De hecho, para prevenir el regreso del desempleo algunos Estados hicieron obligatoria la jubilación (normalmente a los 65) si el trabajador quería recibir todos los beneficios” (Hanagan, 2003, p.97). Al regular la jubilación de los trabajadores se entiende que en Europa existía la noción del debido descanso tras una vida entregada al trabajo, y en Estados Unidos también existía la idea del descanso después de trabajar mucho, pero no había que esperar hasta la jubilación.

De la misma manera en que en el estilo de vida americano la ética del trabajo es relevante (McCortney y Engels, 2003), en su forma de vivir los americanos valorizaban la comodidad que podían alcanzar gracias a sus salarios (Arnesen, 2018). Dentro de la comodidad alcanzada en Estados Unidos existía el deseo de tener un adecuado receso luego de trabajar intensamente, la abeja que trabajaba arduamente para Donald en la industria textil descansaba en un jardín en el que podía encontrar una pareja que le daba amor (Vamos a Seguir Juntos, 1952), y tras la rutina semanal de mucho trabajo Goofy se gozaba las noches de los sábados para luego dormir lo que más pudiera el domingo (Fin de Semana de los Padres, 1953). Cabe agregar que era tal la importancia de la relajación frente a las grandes cargas de trabajo que la ciencia entró en escena, los estudios científicos se adentraron a la vida del ciudadano y se elaboraron investigaciones y métodos para que las personas pudieran dormir bien (Como Dormir, 1953).

El progreso proyectado en los cortos de Disney mostraba que la ciencia hizo parte de la vida de los americanos, podía haber ciencia para dormir bien como se proyectó en el corto de Cómo Dormir, y también había academia en el cuidado de los niños, ante un hijo desobediente la esposa de Goofy le dice que use psicología (Los Padres son Personas, 1951). Otro elemento importante que demostró progreso y en este caso tecnológico fue la

aparición de la televisión en Estados Unidos y en Europa, ese aparato paso a ser parte de los hogares en ambas partes del mundo (Degler, 1978; Wakeman, 2003). Fue un medio por el cual se podían transmitir deportes y crear publicidad que podía ser más efectiva que la tradicional, pues era tal su efectividad que al combinar sonidos e imágenes hacían creer a la audiencia lo atractivo del producto, tal cual como le paso a Pluto y al gato al ver el comercial de un jugoso pavo (Pavo Congelado, 1951).

A pesar de que la televisión era un progreso que benefició a los hogares en cuanto a la adquisición de un objeto para el entretenimiento, no aportó mucho al progreso de la industria del cine. Como se expresó al inicio de este apartado, en sus primeros años la televisión afectó a la industria cinematográfica en Estados Unidos dado que el público ya no consumía tanto el contenido de los teatros, el contenido televisivo superó por un tiempo a las salas de cine y en consecuencia a los cortos de Disney que se proyectaban en los teatros. Frente a este cambio del consumo en el entretenimiento Disney no se quedó atrás y se adaptó a la pantalla pequeña (Furniss, 2016), razón por la cual probablemente al revisar los cortos la producción de estos disminuyó en la década de 1950 desde 1954.

### **3. Los Estados Unidos de Disney**

Más allá de reflejar la cultura americana, los cortos de Disney en la Posguerra también dan a conocer la cotidianidad de Estados Unidos en esa época, muestran en una forma atractiva elementos del diario vivir de los americanos. El contexto de esos años moldeó las historias en las que se desarrollaban las vidas de personajes como Donald, Pluto, Goofy, entre otros, lo que ocurría en el contexto histórico no solo ocupaba un lugar en la historia de Estados Unidos, en varias ocasiones ejercía algún rol en los argumentos de los dibujos de Disney. La aparición de elementos históricos en los cortos de Disney se hará explícita en la misma manera en la que se expusieron los valores americanos en el anterior capítulo, se agruparán los años de la Posguerra en los mismos periodos usados: 1946-1949 (restauración) y 1950-

1953 (progreso). Ahora bien, se procede a desarrollar la relación entre el contexto histórico de Estados Unidos en la Posguerra y los cortos de Disney.

### **3.1. La restauración (1946-1949)**

Aunque la Segunda Guerra Mundial finalizó en 1945, no fue inmediato el desprendimiento de ella, luego del conflicto en Estados Unidos aun había financiación para ajustarse a lo que había ocurrido en la guerra. Al inicio de la Posguerra la United Way, una organización que recibió donaciones a través de fondos comunes para la caridad ocasionada por el conflicto, daba ayudas que se “adaptaban a las necesidades de la comunidad” (United Way of Buffalo & Erie County, 2017, sección de 1942 - 1946 – The United War & Community Fund). La organización promovía su campaña de donaciones para la caridad a través de la publicidad y una pluma roja como un símbolo (United Way of Buffalo & Erie County, 2017), esa iniciativa publicitada con una pluma era de tal importancia que apareció en un corto en el que Pluto no se podía quedar haciendo nada, al ver un aviso que invitaba a realizar donaciones decidió sacar algunos huesos de su caja fuerte para aportar al fondo común de su comunidad (Una Pluma en Su Collar, 1946).

La guerra no solo quedó como una huella en aquellos que hayan participado en ella, en los años posteriores al conflicto este podía ser recordado gracias a que en los cortos había fragmentos de él como los sonidos de ciertos objetos y algunos actos de los personajes. Cuando Donald está durmiendo tranquilamente, por desgracia su sueño es interrumpido por el goteo del lavaplatos que es tan ruidoso como misiles cayendo (Donald y la Gotera, 1948), el escarabajo que se aventura en el bosque encuentra árboles muy altos de los cuales caen frutas como bombas (Escarabajo de Botella, 1947), y en navidad Chip y Dale pelean contra Donald para llevarse unas nueces, acuden a las armas y encuentran un cañón de juguete, equipo militar con una espada, un rifle y una máscara de gas, mientras que Donald por su parte se defiende con una ametralladora Thompson (Juguetes Pícaros, 1949), un arma popular entre los soldados americanos en la Segunda Guerra Mundial (López Domínguez, 2017).

Haciendo referencia a sonidos y actos que hagan alusión a la guerra, no sobra destacar el sonido que hay cuando un personaje realiza un ataque aéreo, ocurre cuando un Goofy de la selva ataca a Donald (Frank Pato los Devuelve a la Vida, 1946) y en forma particular cuando la abeja ataca. Cuando ella se lanza contra Pluto suena como un avión de ataque (Abeja Burbuja, 1949), y también es como un avión que ataca cuando defiende su miel de Donald con el detalle de que sus piquetes suenan como una ametralladora (Cosechadora de Miel, 1949). Para la audiencia que haya observado esos cortos y haya experimentado en persona la Segunda Guerra Mundial, probablemente no era la primera vez que veía y escuchaba de un insecto volador femenino que representara un avión de ataque, pues en la guerra hubo mujeres que hicieron parte de la fuerza aérea, esto ocurrió en el Reino Unido y en Estados Unidos, en este último el escuadrón de mujeres era conocido como las avispas, como las W.A.S.P. (Women Airforce Service Pilots) (Lara, 2018).

Esa misma abeja que podía ser un referente de las mujeres que pertenecieron a la fuerza aérea, tiene una relación explícita con un componente que hace parte del estilo de vida americano: los deportes. Uno de los deportes más importantes para los americanos es el béisbol, es tal su importancia que ha sido considerado como un símbolo de su cultura, una representación de su estilo de vida que está inmerso en su identidad, tanto es así que ha habido un consenso ampliamente compartido de que los orígenes del béisbol son netamente americanos y no hay raíces europeas (Davies, 2016). La relevancia de este deporte tiene un impacto lo suficientemente grande como para ser la única alternativa de la abeja para poder vencer a un Donald aficionado al béisbol, en aras de poder usar el radio y escuchar música clásica en vez del partido que Donald desea oír, ella decide unirse a la fiebre deportiva y se involucra en la imitación que él hace del partido para picarlo en la última base y así realizar un “out” que lo manda a las duchas (Deslízate Donald Deslízate, 1949).

La noción de vencer por medio del deporte al enemigo no solo la tiene la abeja, para poder acumular bellotas para el invierno Chip y Dale juegan hockey contra Donald y así logran guardarlas en su árbol (Almacenamiento de Invierno, 1949), o para poder guardar la comida que tomaron del picnic de Donald, las hormigas escogen como estrategia usar el fútbol americano (Té Para Doscientos, 1948). La importancia del deporte en los cortos de

Disney no fue ajena a su contexto, en la medida que transcurrían los años el ámbito deportivo se hacía más fuerte para los americanos en tanto los deportes se fueron institucionalizando con mayor formalidad en las universidades. La regularización de competencias deportivas entre instituciones académicas llegó al punto en el que “los principios que guiaron el ascenso de los deportes interuniversitarios fueron aquellos que guiaron el sistema americano del capitalismo: competencia y la línea de fondo en la contabilidad financiera” (Davies, 2016, p.202).



*Ilustración 4.* Chip y Donald pelean por una bellota jugando hockey (Disney, W. y Hannah, J, 1949).

La relevancia del deporte no solo aumentó por su formalización en las universidades, el contexto internacional valorizó a los deportes a nivel mundial. En la Posguerra, el deporte se usó para proyectar el estilo de vida nacional como superior, “Washington y Moscú—y sus aliados—usaron los deportes como parte de una propaganda externa ofensiva para certificar y promover la superioridad de sus respectivos sistemas (...)” (Dichter y Johns, 2014, p.5), con los deportes los americanos “concebían a Estados Unidos y al mundo libre con relación a la Unión Soviética y el mundo esclavizado” (Montez de Oca, 2013, p.99). Por lo anterior, en Drible Doble (1946) es comprensible la alta asistencia al partido de básquetbol universitario, es entendible que al único asistente que apoya al equipo visitante no le importa estar solo en la tribuna, y es explicable el por qué un jugador tan pequeño desea jugar en el partido, al participar alcanza un logro personal y muestra a través del deporte que en Estados Unidos se puede ser libre y cumplir los deseos propios.

Así como los deportes tenían un papel importante en el contexto americano, es necesario mencionar la constante aparición en los cortos de otro elemento de vital importancia para el estilo de vida americano como lo son los suburbios. Finalizada la Segunda Guerra Mundial, tuvo lugar una construcción masiva de casas en las afueras de las ciudades, fue una época en la que constructores como los hermanos Levitt se destacaron por sus grandes proyectos en los que creaban comunidades, los Levitt desarrollaron proyectos como en Nueva York en donde construyeron suficientes casas para que millones de personas vivieran en las afueras de la ciudad, las casas eran de bajo costo e incluían habitaciones, baños, cocina y espacios verdes (Bauman, Szylvian y Biles, 2012). La aparición de ese estilo de casas no solo se expandió a lo largo de Estados Unidos (Sitkoff, 2000), también se expandió entre los cortos de Disney.

En la matriz elaborada para organizar los cortos (ver anexo 3) puede observarse la frecuencia con la que los suburbios aparecían en los dibujos, muchas de las historias de Disney tuvieron lugar en casas en las afueras de las ciudades con patios grandes, varias habitaciones, cocina y espacio para el auto. La accesibilidad para comprar una casa en los suburbios se refleja cuando se observa que Donald (y otros personajes) vive solo en su casa, lo que da a entender que una sola persona lograba tener el poder adquisitivo para comprarse una casa con habitación, sala con chimenea, cocina con chimenea, un patio grande (Tres Para el Desayuno, 1948), y un garaje para el carro (El Suéter de Pluto, 1949). El poder adquisitivo también tenía suficiente alcance como para tener una cabaña en medio del bosque, las historias de Donald no solo ocurrían en su hogar sino también en su casa en la naturaleza, y Mickey iba de vacaciones junto con Pluto a su cabaña en el invierno (Chip y Dale, 1947; La Sopa Está Lista, 1948; Derechos de los Invasores de Mickey y Pluto, 1946).

Teniendo en cuenta lo anterior, otro hecho por considerar es la producción y compra de autos en la Posguerra. En esos años las empresas automovilísticas produjeron grandes cantidades de autos, industrias como Ford vendió numerosas unidades de sus líneas como la Deluxe y la Super Deluxe, fue tal la demanda que muchos tuvieron que hacer parte de listas de espera (Ruiz, 2017). En medio de la gran cantidad de compradores de autos se encontraban Donald (Pintura Fresca, 1946; Amplios Espacios Abiertos, 1947), Minnie (El

Suéter de Pluto, 1949), y muchos otros ciudadanos de las historias de los cortos (Tiempo de Dormir Donald, 1947; La Cita Retrasada de Mickey, 1947; El Juicio del Pato Donald, 1948; Raqueta de Tenis, 1949). Además de permitirle a los personajes de Disney y a los americanos moverse entre suburbios y ciudad, el uso del carro facilitó las vacaciones de las familias para que pudieran conocer los relieves del país (Degler, 1978), así como Donald y Mickey lo hacían yendo a acampar o a conocer un pueblo en el desierto (Pueblo Pluto, 1949).

Por todo lo dicho, se observa que los artistas de los cortos absorbían elementos de su realidad americana y los proyectaban en dibujos. Además de mostrarle al público de Estados Unidos componentes de su cotidianidad, los artistas de Disney querían impactar internacionalmente, el doblaje de los cortos al “francés, alemán, italiano, español y portugués (requería) un actor que pudiera proyectar la misma personalidad como el original, (era necesario) encontrar actores en otros países que pudieran capturar el mismo sentimiento que estaba en la versión (principal)” (Thomas y Johnston, 1981, p.315). En consecuencia, para insertar en las historias a los extranjeros, los artistas sabían que su lenguaje en dibujos no solo podía mostrar la realidad americana sino que con un buen doblaje debía crearla de la mejor manera para Europa y otras regiones, los dibujos junto con el doblaje creaban la realidad americana a finales de los cuarenta y también en los cincuenta, pues el lenguaje no es una simple representación de la realidad sino que también la crea (Hopf, 2004).

### **3.2. El progreso (1950-1953)**

El trabajo por la construcción de la realidad para Europa no era una iniciativa exclusiva de Disney a través del doblaje de sus cortos, Estados Unidos mostró interés en aportar a la transformación del contexto europeo. Para lograr la restauración europea después de la guerra, los americanos brindaron ayuda a sus vecinos transatlánticos por medio del Plan Marshall desde 1948 hasta los inicios de la década de 1950, Estados Unidos aportó a la reconstrucción de Europa asimilándola a la noción americana del progreso por métodos

como patrocinar viajes de varios europeos a suelo americano para que se educaran en economía (Wakeman, 2003). Más allá de ser solidarios con Europa, la intervención de Estados Unidos para una reconstrucción tenía intereses ideológicos, en el ambiente de Guerra Fría en el que se enfrentaban el capitalismo y el comunismo los americanos se organizaron con los europeos occidentales para fortalecer la cultura occidental, particularmente la estadounidense (Scott-Smith, 2002).

En 1950 y en 1951 los americanos inauguraron dos proyectos con los que dejaban clara su intención de insertar su cultura en Europa, materializaron sus esfuerzos por hacerle frente al comunismo. Primero, Estados Unidos junto con Europa occidental crearon el Congreso para la Libertad Cultural, el Congreso era “más que una herramienta de la política exterior de Estados Unidos, sus intereses culturales e intelectuales eran considerados como una cortina de humo para una “política de control” fundamental” (Scott-Smith, 2002, p.437). Segundo, los americanos fundaron Radio Europa Libre, un proyecto ampliamente apoyado por la sociedad estadounidense a través del cual los ciudadanos de Europa del este tendrían acceso al contexto y a la cultura americanos mediante programas radiales, de esa manera podrían conocer elementos del mundo occidental que estaba restringido para los países que estaban bajo el dominio soviético (Puddington, 2000).

Ya que Estados Unidos realizó acciones a partir de las cuales pretendía impartir conocimiento sobre su cultura, aquellos actos y representaciones como crear cortos doblados para la audiencia europea podían ser asumidos como consolidadores de la influencia que los americanos querían ejercer. Dado el contexto de la Guerra Fría, el lenguaje construido en los cortos de Disney puede interpretarse como a favor de la cultura americana, esto debido a que en los contextos “un mensaje o un discurso (y su interpretación) se adaptan a la situación comunicativa y social” (van Dijk, 2009, p.253). Al estar en la época en la que la lucha entre el capitalismo y el comunismo se intensificaba los cortos de Disney lograban potencializar el estilo de vida americano en ese contexto, los dibujos de Disney en el pasado y en la actualidad han funcionado como maestros morales fundamentados en los valores americanos (Ward, 2002).

La educación en el estilo de vida americano que tuvo lugar en Europa por medios como el Congreso para la Libertad Cultural y la Radio Europa Libre estuvo acompañada de los cortos, para conocer más de Estados Unidos y su cultura Disney proyectó historias de héroes nacionales. Por un lado, con el corto que cuenta la historia de Casey Jones, ingeniero de trenes memorable por su muerte en 1900 a causa de un accidente en el que el tren que iba manejando colisionó con otro, pero pudo salvar a los pasajeros (Nix, 2018), se demostró la valentía y la ética trabajadora americanos en tanto el accidente tiene de fondo el deseo de Jones de no llegar tarde (El Ingeniero Valiente, 1950). Por otro lado, Disney hizo su parte en animar el nacionalismo en tanto proyectó la historia del inventor Benjamin Franklin, protagonista intelectual en la declaración de independencia y en la lucha por la libertad de Estados Unidos, “uno de los hombres más extraordinarios del siglo XVIII” y “uno de los más grandes héroes de la historia americana” (Ben y Yo, 1953).

Considerando que se ha hablado de educación en lo que respecta a la enseñanza de la cultura americana, cabe añadir la importancia que la educación en sí adquirió en la Posguerra tanto en Estados Unidos como en Europa. Durante la Posguerra, en ambas partes del mundo los índices de natalidad crecieron exponencialmente y con ellos aumentó la importancia de las escuelas, era necesario el aumento de salones de clase y de profesores para que los niños pudieran educarse y no hubiera un estancamiento en el sistema educativo, especialmente en Europa debido a que muchos niños comenzaban a laborar antes o después de terminar primaria (Nash et al., 2000; Judt, 2006). Al ser la escuela una gran necesidad para las poblaciones de ambos lados del Atlántico Norte es entendible que hubiera una promoción de la educación como algo bueno para la sociedad, es comprensible que en los cortos de Disney la escuela se mostrara como un lugar genial y divertido.

Haciendo un contraste de periodos, entre 1946 y 1949 no hubo cortos que mostraran o hicieran referencia sobre las escuelas, en cambio, en 1952 y 1953 hubo tres cortos en honor a los maestros y al aprendizaje. En el corto Los Profesores son Personas (1952) se muestra como los niños pueden ser libres en su forma de ser en el entorno escolar, se da a entender que la escuela es vital para la comunidad y se habla de las virtudes del maestro que es un héroe, quien por cierto enseña geografía con base en el periódico del día el cual hablaba de

países como Indochina Francesa, Afganistán, India y Pakistán. Los otros dos cortos desarrollan sus argumentos de la misma manera, las historias tienen lugar en una escuela de aves en la que el profesor búho les enseña a sus estudiantes sobre música, sobre aquello que inspira a cantar como algunos elementos de la vida americana, y sobre la historia mundial de algunos instrumentos musicales de los cuales unos son usados para tocar jazz (Melodía, 1953; Sonar, Silbar, Tocar y Golpear, 1953).

El uso del jazz en los cortos de Disney no hay que pasarlo por alto, puede no ser un elemento significativo para algunos pero para los soviéticos la carga americana del jazz era tal que estaba prohibida la reproducción de esa música en los países donde gobernaba el comunismo (Puddington, 2000). Hechos como ese que denotaban un ambiente restrictivo bajo los soviéticos llevaban a hombres como Raymond Aron a afirmar que Europa estaba “entre el universo de los países libres o el de las tierras situadas bajo el estricto dominio soviético”, pero agregaba: “no es ningún caso una lucha entre el bien y el mal, sino entre lo preferible y lo detestable” (citado por Judt, 2006, p.326). No ver a occidente como el bien absoluto era una noción común a lo largo de Europa, los comunistas tuvieron éxito expandiendo el mensaje de que “la Unión Soviética estaba del lado de la paz, mientras que los norteamericanos (y sus amigos de Corea, Yugoslavia y los gobiernos de la Europa occidental) eran partidarios de la guerra” (Judt, 2006, p.331).

Por desgracia para Disney, si bien sus cortos resaltaban lo que consideraban bueno del estilo de vida americano, también aportaban a la imagen desfavorable de Estados Unidos en un contexto en el que la Unión Soviética tenía buenos resultados vendiendo a los comunistas como pacíficos y a los capitalistas como violentos. La violencia hacía parte de la cotidianidad del estilo de vida americano, Disney mostró que el ciudadano común se convierte en un monstruo cuando las personas manejan en ciudades llenas de carros (Motor Manía, 1950), y la violencia es usada para la satisfacción personal, se le dispara a un caballo para poder montarlo, por cada maltrato al sirviente se recibe comida, en la escuela se encuentran elementos para poder volarla en pedazos, y se hace justicia ahuyentado a los ladrones con una ametralladora (El Amigo Pato, 1951; Plutopia, 1951; Los Profesores son Personas, 1952; Trabajando por Maní, 1953).

La violencia que caracterizó a Estados Unidos y que puede identificarse en los cortos de Disney de la Posguerra no aportaba a la imagen de los americanos, las relaciones entre americanos y europeos no eran del todo fáciles a pesar de estar juntos en el bloque occidental, aunque podía haber ideas compartidas la sociedad europea no encontraba mucho interés o afinidad con el estilo de vida americano (Wells, 2002). El carácter bélico de los americanos señalado por los soviéticos no fue exclusivo del Estado sino que también el uso de la violencia jugó un papel en los diferentes tipos de producciones artísticas de los americanos, en producciones como comics o en los cortos de Disney como se ha destacado. La agresividad pudo aparecer en dibujos de origen americano en tanto “la existencia de superhéroes nacionalistas (...) puede ser entendida paradójicamente para apoyar los reclamos del Estado para un monopolio de legítima violencia al tomar la violencia del superhéroe nacionalista como violencia “necesaria” (...)” (Dittmer, 2013, pp.14-15).

Ahora bien, el uso de medidas bélicas como legítimas y necesarias había sido puesto en práctica por Estados Unidos en la Guerra de Corea que ocurrió entre 1950-1953. Cuando Corea del Norte atacó a Corea del Sur el presidente Harry Truman solicitó ayuda en las Naciones Unidas, al ver que la amenaza comunista norcoreana se acercaba a un lugar de dominio americano como lo era Japón, el presidente “ordenó la puesta en acción de las fuerzas aérea, naval y terrestre estadounidenses” (Tindall y Shi, 1995, p.307). De igual manera, cuando Donald vio que varias de las manzanas que él ha cultivado para su empresa están siendo comidas por Chip y Dale, decide usar su helicóptero para lanzar veneno desde el aire, pero cuando el gas venenoso no era efectivo dado que las ardillas usaban máscaras de gas, Donald acude a disparar explosivos atómicos, desafortunadamente sus ataques no tienen éxito y termina cayendo por un cráter hasta aterrizar en alguna parte de Asia oriental (Donald y el Corazón de la Manzana, 1952).



*Ilustración 5.* Donald prepara explosivos para atacar a Chip y Dale (Disney, W. y Hannah, J, 1952).

**Ilustración 6.** Donald ataca a Chip y Dale (Disney, W. y Hannah, J, 1952).



Durante la Posguerra Estados Unidos estaba enfocado en la defensa de sus intereses a nivel internacional, estaba determinado a tomar medidas para defender sus valores en cualquier circunstancia alrededor del mundo. Los americanos tenían la disposición de actuar bien sea para proteger su área de influencia de ataques comunistas como ocurrió en la Guerra de Corea, o sea también para velar por sus intereses económicos en áreas como la industria petrolera, frente a esta el Departamento de Defensa y Estado expresó en 1952 que “(...) el bienestar y seguridad de Estados Unidos y del resto del mundo libre deben ser un objetivo principal de la política del gobierno de Estados Unidos” (Wells, 2002, p.197). La defensa de los intereses americanos en aras de promover los valores de Estados Unidos en el mundo era una postura que no era ajena a la industria de los dibujos, pues Walt Disney era anticomunista y “un republicano conservador para los años de 1950” (Watts, 1995, p.96).

La hegemonía de Estados Unidos en el mundo se percibía tanto en política como en economía internacional, pero también en su desempeño en la industria cultural en la que Disney se destacó. Tanto en Europa como en el resto del mundo estaban alertados con producciones americanas como las de Disney, los “gobiernos que apoyaban la producción de cine (...) y la animación en particular, estaban generalmente conscientes del potencial económico y cultural del cine para contrarrestar (el) imperialismo de los valores americanos”, existía la iniciativa de “contender el dominio de los medios americanos y su ideología” (Furniss, 2016, pp.164-165). A pesar de la oposición que Disney encontraba en el exterior su industria crecía exponencialmente, aunque desde 1954 hubo un declive en la producción de cortos ello no indicaba problemas para Disney, pues en ese año se hizo un espacio en la televisión por medio de la cual transmitía su contenido y promocionaba una joya de su industria: la creación del parque Disneyland (Telotte, 2004).

## Conclusiones

Tras haber escrito varios apartados, se ha logrado evidenciar como una expresión cultural no es independiente del entorno en el que se encuentra, ha sido posible mostrar como Disney a través de sus dibujos animados va más allá del entretenimiento y logra reflejar elementos de su país de origen. Por medio de los cortometrajes Disney elaboró pequeñas historias con grandes significados, de manera que el valor que hay que darles no se puede limitar a simples caricaturas con patrones estéticos atractivos que son entretenidos y graciosos para los niños y algunos adultos, en los capítulos de este trabajo se ha podido argumentar el contenido moral e histórico que poseen los cortometrajes de Disney en la Posguerra.

La pregunta que está investigación buscó responder fue la siguiente: ¿Cómo los cortometrajes de Disney promocionaban el estilo de vida americano en la Posguerra? Las tres secciones de este escrito lograron hacer explícita la promoción de ese estilo de vida por medio de dos argumentos centrales que se desarrollaron a lo largo del trabajo. Por un lado, las narrativas de los cortos proyectaban los valores de la sociedad americana. Por otro lado, los dibujos animados de Disney resaltaban elementos de la cotidianidad de Estados Unidos de tal manera que la hacían atractiva. Ambos argumentos sirvieron para sostener la hipótesis que afirma la promoción que Disney realizó del estilo de vida americano en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial, la explicación de esa promoción de la cultura americana se desarrolló en tres objetivos específicos.

Primero, se hizo una descripción del estilo de vida americano en la Posguerra resaltando sus valores y su cotidianidad. En cuanto a los valores de la sociedad americana se resaltaron tres en específico: la libertad para escoger convicciones y forjar el camino propio (Crawford, 2008), el capitalismo en lo que respecta al consumismo y a maximizar ganancias individuales (Berger, 2001), y el trabajo en términos de esfuerzo para cumplir metas personales o metas comunes, especialmente cuando la meta común es la defensa de la libertad (McCortney y Engels, 2003; Puddington, 2000). Cada valor tuvo un desarrollo influenciado por el contexto histórico, la libertad de los americanos se veía confrontada por

el totalitarismo de soviéticos (Montez de Oca, 2013), el capitalismo fue energizado por una clase media cuyo poder adquisitivo le permitía tener un estilo de vida con abundancia material y comodidad (Arnesen, 2018), y ese poder adquisitivo era gracias a la ética protestante del trabajo que hacía parte de la identidad de los americanos (McCortney y Engels, 2003).

En cuanto al contexto de Estados Unidos, se pudieron identificar varios de los elementos más representativos del estilo de vida americano. Entre los componentes simbólicos de ese estilo de vida se resaltaron los suburbios y su amplia popularidad en el país (Sitkoff, 2000), el crecimiento económico de la nación que fue aprovechado por los americanos aumentando su consumismo de objetos como carros, electrodomésticos y hasta comida como lo demostró Goofy (Nash et al., 2000; Mañana Hacemos Dieta, 1951), y la dinámica hogareña de clase media en la que el hombre salía a su trabajo en la oficina mientras la mujer se quedaba cuidando el hogar y los niños (Creadick, 2010; Guerrero-González, s.f.).

Segundo, considerando que el contexto da significado a las acciones (Hopf, 2004) y por ello los artistas de Disney creaban contenido con base en su vida diaria para que fuese significativo (Thomas y Johnston, 1981), fue posible identificar los valores que los cortometrajes de Disney contenían en la Posguerra. Sobre la libertad se destacó como los personajes persistían en hacer lo que querían para disfrutar la vida aun cuando ello implicaba algún conflicto, se resaltó el esfuerzo que los personajes hacían para su auto realización especialmente cuando eran denigrados. Respecto al capitalismo, Donald resaltó la búsqueda del beneficio personal, era un ávido buscador de la ganancia propia pasando por encima de otros sin que le importara. Y en cuanto al trabajo, se mostraban los buenos frutos del esfuerzo y la felicidad que hay al ejercerlo, pues los personajes cantaban mientras trabajaban, pero también se proyectaron las consecuencias de satisfacer deseos sin trabajo honesto, mostraron la destrucción y la justicia que afrontan aquellos que roban.

Además de analizar los cortos bajo el contexto americano, ellos fueron vistos bajo el lente del contexto europeo. El alto consumo de cine en Europa y el doblaje de los cortos de Disney a lenguas europeas permitió que los europeos aprehendieran los valores que los dibujos reflejaban, pero no los apreciaban de la misma manera que los americanos debido a

que ambas poblaciones estaban en diferentes contextos. Los cortos mostraron como en Estados Unidos había un alto nivel de consumo para satisfacer deseos en vez de necesidades, en ellos las grandes cantidades del objeto deseado eran sinónimo de felicidad, contrario a Europa donde la austeridad era un estilo de vida marcado por la guerra. Los dibujos de Disney dieron a conocer que el hombre promedio americano le daba rienda suelta a la satisfacción de placeres, así como Goofy que se entregaba al placer de la comida, del dinero y del cigarrillo (Mañana Hacemos Dieta, 1951; Ser Rico Rápido, 1951; No fumar, 1951).

Tercero, además de identificar los valores que contenían los cortos de Disney en la Posguerra, también se mencionaron algunos componentes del contexto histórico de Estados Unidos que se insertaron en los cortos. De la misma manera en la que Pluto aportó a su país donando huesos a la caridad (Una Pluma en Su Collar, 1946), Disney dio su aporte a la formación de lo que es Estados Unidos al resaltar elementos de la cotidianidad americana, le recordaba con cierta frecuencia a su público la huella que dejó la guerra al poner en los cortos fragmentos de ella como sonidos de bombas o ametralladoras y algunos actos militares que hacían los personajes como usar armas de fuego para atacar o usar máscaras para protegerse de gases. De la cotidianidad estadounidense Disney abordó la importancia del deporte y su rol en la vida diaria americana, y presentó otros hechos por considerar como la vida ubicada en los suburbios y las comodidades que el carro brindaba a los ciudadanos americanos.

Así como con los valores, el contenido de los cortos fue contrastado con el contexto americano y el europeo durante la Posguerra. Disney contó historias de héroes nacionales en tiempos en los que Estados Unidos buscaba educar a los europeos en conocimientos americanos por medio de proyectos como el Plan Marshall, Congreso Para la Libertad Cultural y Radio Europa Libre (Puddington, 2000), de manera que Disney puede ser visto como educador que en la época enseñó en materia de valores americanos y para ello hizo uso de la historia de héroes como Casey Jones y Benjamin Franklin (El Ingeniero Valiente, 1950; Ben y Yo, 1953). En forma paralela, el contenido de los cortos de Disney coincidió en un momento en el que los soviéticos vendían con éxito la idea de que los occidentales

eran violentos, especialmente los americanos (Judt, 2006), así que la violencia de los cortos de Disney no aportó a la imagen de Estados Unidos en tanto podía ser usada como un argumento más a favor de los opositores europeos del estilo de vida americano.

Sin saber si Walt Disney era consciente o no del contexto en el que se desenvolvían sus dibujos, probablemente no le hubiera importado mucho que la violencia de sus dibujos animados no fuera un aporte positivo para la imagen que varios europeos tenían de los americanos, pues no sería la primera vez que es indiferente al impacto que una producción de él puede tener dado el contexto. En un documental de la British Broadcasting Corporation (BBC) (2016) se relata el trabajo de Disney en la película *Canción del Sur* (1946), la cual ocurre en una plantación al sur de Estados Unidos en la época en que la población negra era esclava, para realizar el largometraje Disney consultó a expertos en temas raciales sobre el impacto que la película podía tener, pero ignoró sus consejos, desarrolló la película a su manera y no fue bien recibida entre la población negra.

Para finalizar, la terquedad de Walt Disney para crear historias teniendo en cuenta el contexto o ignorándolo le permitió crear su universo el cual es conocido por millones de personas en este planeta. Disney se ajusta a la noción constructivista sobre la construcción de un mundo debido a que “vivir en un mundo significa actuar sobre el mundo y no solo actuar dentro de él. Somos agentes, no actores — agentes de cambio, baluartes contra el cambio — en mundos que siempre están cambiando y siempre se resisten a cambiar. Juntos hemos hecho al mundo lo que es ahora y vamos adelante haciendo al mundo lo que se debe convertir” (Onuf, 2012, p.21). Walt Disney fue un agente de cambio que literalmente construyó con base en las ideas del ahora para edificar el mundo que él deseaba ver: “(espero) que (Disneyland) sea como nada igual en esta Tierra: una feria, un parque de diversiones, una exhibición, una ciudad de las Noches Árabes, una metrópolis del futuro, de hecho, un lugar de esperanza y sueños, hechos y fantasía, todo en uno” (Disney, 1954).

**EL FIN**

## Referencias

- Arnesen, E. (2018). Postwar America. *Cobblestone*, 39(4), 37. Recuperado de <https://search-ebSCOhost-com.ezproxy.javeriana.edu.co/login.aspx?direct=true&db=f5h&AN=128509226&lang=es&site=ehost-live>
- Apgar, G. (Ed.). (2014). *A Mickey Mouse reader*. Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.javeriana.edu.co>
- Anstee, J. (2011). Norms and the Management of Identities: The Case for Engagement between Constructivism and the Social Identity Approach. En Shannon, V. P., & Kowert, P. A. (Eds.). *Psychology and constructivism in international relations: An ideational alliance* (pp.76-91). Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.javeriana.edu.co>
- Academia Nórdica del Sur de Donaldismo. (s.f.). *Welcome to South-Nordic Academy of Donaldism (SAD)*. Recuperado de <https://donaldisme.dk/academy.htm>
- Bauman, J. F., Szylvian, K. M., y Biles, R. (2012). *The Ever-Changing American City: 1945–Present*. Lanham, Md: Rowman & Littlefield Publishers. Recuperado de <https://search-ebSCOhost-com.ezproxy.javeriana.edu.co/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=413478&lang=es&site=ehost-live>
- Barrier, M. (2007). *The animated man: A life of Walt Disney*. Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.javeriana.edu.co>
- Berger, M. T. (2001). The Rise and Demise of National Development and the Origins of Post-Cold War Capitalism. *Millennium* (03058298), 30(2), 211–234. Recuperado de <https://doi-org.ezproxy.javeriana.edu.co/10.1177/03058298010300020601>
- Colt, S. (productora y directora). (2016). *Walt Disney* [documental]. Reino Unido: British Broadcasting Corporation.
- Comisión Española de Ayuda al Refugiado. (2016). *Movimientos migratorios en España y Europa*. Recuperado de <https://www.cear.es/wp-content/uploads/2017/02/Informe-rutas-migratorias.pdf>
- Creadick, A. G. (2010). *Perfectly Average: The Pursuit of Normality in Postwar America*. Amherst: University of Massachusetts Press. Recuperado de <https://search-ebSCOhost-com.ezproxy.javeriana.edu.co/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1245287&lang=es&site=ehost-live>
- Crawford, R. (2008). *The Use of Sports to Promote the American Way of Life During the Cold War: Cultural Propaganda, 1945-1963*. Recuperado de <https://search-ebSCOhost-com.ezproxy.javeriana.edu.co/login.aspx?direct=true&db=f5h&AN=128509226&lang=es&site=ehost-live>

[com.ezproxy.javeriana.edu.co/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=492782&lang=es  
&site=eds-live](https://com.ezproxy.javeriana.edu.co/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=492782&lang=es&site=eds-live)

- Clark, C. (2005). Industry and technology. En Temperley, H., y Bigsby, C. (Eds.), *A new introduction to American studies* (pp.198-219). Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.javeriana.edu.co>
- Collins, R. M. (2000). *More: The politics of economic growth in postwar America*. Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.javeriana.edu.co>
- Crunden, R. M. (1994). *Introducción a la historia de la cultura norteamericana*. Bogotá, Colombia: El Áncora Editores.
- D Day Interns. (2017, 5 de septiembre). *Spotlight on D-Day Maps* [entrada de blog]. Recuperado de <https://museuminterndiaries.wordpress.com/2017/09/05/spotlight-on-d-day-maps/>
- Davies, R. O. (2016). *Sports in American life: A history*. Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.javeriana.edu.co>
- Dittmer, J. (2016). *Captain America and the nationalist superhero: metaphors, narratives, and geopolitics*. Filadelfia, Estados Unidos: Temple University Press.
- Dichter, H. L. y Johns, A. L. (2014). *Diplomatic Games: Sport, Statecraft, and International Relations Since 1945*. Lexington: The University Press of Kentucky. Recuperado de [https://search-ebshost-com.ezproxy.javeriana.edu.co/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=830198&lang=es  
&site=eds-live](https://search-ebshost-com.ezproxy.javeriana.edu.co/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=830198&lang=es&site=eds-live)
- Degler, C. N. (1978). Una era de guerra, abundancia y disensión. En C. N. Degler (Ed), *Historia de los Estados Unidos: la experiencia democrática* (pp.239-343). Buenos Aires, Argentina: Edisar.
- Dorfman, A. y Mattelart, A. (1974). *Para leer al pato Donald*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- Disney, W. (productor) y Luske, H. (director). (1953). *Ben y Yo* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1953). *Como Dormir* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kimball, W. y Nichols, C. (directores). (1953). *Melodía* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kimball, W. y Nichols, C. (directores). (1953). *Sonar, Silbar, Tocar y Golpear* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1953). *Trabajando por Maní* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.

- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1953). *Fin de Semana de los Padres* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1952). *El Árbol de Navidad de Pluto* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1952). *Dulce o Truco* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1952). *Donald y el Corazón de la Manzana* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1952). *Vamos a Seguir Juntos* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1952). *Los Profesores son Personas* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1952). *Vacaciones de Dos Semanas* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C. (director). (1952). *Susie la Pequeña Coupe Azul* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1951). *Los Padres son Personas* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1951). *Pavo Congelado* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1951). *Mañana Hacemos Dieta* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1951). *El Amigo Pato* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1951). *Ser Rico Rápido* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1951). *No Fumar* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1951). *Plutopia* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1951). *Casa Hecha en Casa* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.

- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1951). *Almacenamiento en Frío* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1950). *El Perro Maravilla* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1950). *Motor Manía* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1950). *El Ingeniero Valiente* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1949). *El Cumpleaños de Donald* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1949). *Almacenamiento de Invierno* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1949). *Juguetes Pícaros* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1949). *Cosechadora de Miel* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1949). *El Suéter de Pluto* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1949). *Deslízate Donald Deslízate* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1949). *El Patio más Verde* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1949). *Raqueta de Tenis* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1949). *Pueblo Pluto* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1949). *Abeja Burbuja* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1949). *Sales Marinas* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y King, J. (director). (1948). *La Voz Soñada de Donald* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.

- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1948). *Té para Doscientos* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C. (director). (1948). *La Gran Lavada* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1948). *Tres Para el Desayuno* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y King, J. (director). (1948). *Donald y la Gotera* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1948). *La Sopa está Lista* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y King, J. (director). (1948). *El Juicio del Pato Donald* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1947). *Escarabajo de Botella* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1947). *Tiradores Directos* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1947). *Chip y Dale* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1947). *Tiempo de Dormir Donald* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1947). *Perro de Rescate* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1947). *La Cita Retrasada de Mickey* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1947). *La Nota Azul de Pluto* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y King, J. (director). (1947). *Amplios Espacios Abiertos* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1946). *Drible Doble* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y King, J. (director). (1946). *Pintura Fresca* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.

- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1946). *Guardia del Faro* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1946). *Frank Pato los Devuelve a la Vida* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1946). *Derechos de los Invasores de Mickey y Pluto* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1946). *El Sobrino de Pluto* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1946). *Una Pluma en Su Collar* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Furniss, M. (2016). *A New History of Animation*. Nueva York, Estados Unidos: Thames & Hudson.
- Frasson-Quenoz, F. (2014). *Autores y teorías de Relaciones Internacionales: una cartografía*. Bogotá, Colombia: Universidad Externado de Colombia.
- González-Teruel, A. (2015). Estrategias Metodológicas Para La Investigación Del Usuario en Los Medios Sociales: Análisis De Contenido, Teoría Fundamentada Y Análisis Del Discurso. *El Profesional de La Información*, 24(3), 321–328. Recuperado de <https://doi-org.ezproxy.javeriana.edu.co/10.3145/epi.2015.mar.12>
- Guerrero-González, B. (s.f.). Las mujeres y la casa norteamericana de la segunda posguerra. *Arquitectura y Humanidades*. Recuperado de <http://www.architecthum.edu.mx/Architecthumtemp/lacasa/GuerreroB.htm>
- Hyman, L. (2008). Debtor Nation: How Consumer Credit Built Postwar America. *Enterprise and Society*, 9(4), 614–618. Recuperado de <https://doi-org.ezproxy.javeriana.edu.co/https://www.cambridge.org/core/journals/enterprise-and-society/all-issues>
- Hopf, T. (2004). Discourse Analysis and Content Analysis: Fundamental Incompatibilities. *Qualitative Methods*. Recuperado de [https://www.academia.edu/2097485/Discourse\\_Analysis\\_and\\_Content\\_Analysis\\_Fundamental\\_Incompatibilities](https://www.academia.edu/2097485/Discourse_Analysis_and_Content_Analysis_Fundamental_Incompatibilities)
- Hanagan, M. (2003). Changing margins in postwar European politics. En R. Wakeman (Ed), *Themes in Modern European History Since 1945*, (pp.92-114). Londres, Reino Unido: Routledge. Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.javeriana.edu.co>
- Hopf, T. (1998). The promise of constructivism in international relations theory. *International Security*, 23(1), 171. Recuperado de <https://doi-org.ezproxy.javeriana.edu.co/10.2307/2539267>

- Judt, T. (2006). *Postguerra: una historia de Europa desde 1945*. Madrid, España: Taurus.
- Kalb, D. (2003). Social class and social change in postwar Europe. En R. Wakeman (Ed), *Themes in Modern European History Since 1945*, (pp.66-91). Londres, Reino Unido: Routledge. Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.javeriana.edu.co>
- Lara, V. (24 de julio de 2018). La sorprendente historia de las Avispas de la vida real. *Hipertextual*. Recuperado de <https://hipertextual.com/2018/07/wasp-avispas-vida-real>
- López-Domínguez, I. (27 de septiembre de 2017). El Subfusil Thompson, una leyenda de nuestro tiempo. *Archivo de la Historia*. Recuperado de <https://archivoshistoria.com/el-subfusil-thompson-una-leyenda-de-nuestro-tiempo/#>
- Mink, M. (2016, 13 de mayo). Walt Disney Made Magic By Mixing Imagination With Drive. *Investor's Business Daily*. Recuperado de <https://www.investors.com/news/management/leaders-and-success/walt-disney-made-magic-by-mixing-imagination-with-work-ethic/>
- Montez de Oca, J. (2013). *Discipline and indulgence: College football, media, and the American way of life during the cold war*. Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.javeriana.edu.co>
- Mccortney, A. L., & Engels, D. W. (2003). Revisiting the Work Ethic in America. *Career Development Quarterly*, 52(2), 132–140. Recuperado de <https://doi-org.ezproxy.javeriana.edu.co/10.1002/j.2161-0045.2003.tb00633.x>
- Marling, K. A. (2001). *Merry Christmas! Celebrating America's greatest holiday*. Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.javeriana.edu.co>
- Nix, E. (30 de agosto de 2018). Why was Casey Jones an American folk hero? *History*. Recuperado de <https://www.history.com/news/why-was-casey-jones-an-american-folk-hero>
- Nash, G. B., Jeffrey, J. R., Howe, J. R., Frederick, P. J., Davis, A. F., y Winkler, A. M. (2000). *The American People: Creating a Nation and a Society, Brief Third Edition*. Nueva York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Onuf, N. (2012). *Making sense, making worlds: Constructivism in social theory and international relations*. Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.javeriana.edu.co>
- Papaleo, C. (9 de junio de 2009). Alemania festeja el 75 aniversario de Donald Duck. *Deutsche Welle*. Recuperado de <https://www.dw.com/es/alemania-festeja-el-75-aniversario-de-donald-duck/a-4314379>
- Peri, D. (2008). *Working with Walt: Interviews with Disney artists*. Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.javeriana.edu.co>

- Pereira-Castañares, J.C. (2007). De la segunda posguerra al final de la Guerra Fría: la integración europea en el contexto histórico de la segunda mitad del siglo XX. En S. Forner Muñoz (Ed), *La construcción de Europa: de las “guerras civiles” a la “unificación”* (pp.49-74). Madrid: Digitalia. Recuperado de <https://search-ebSCOhost-com.ezproxy.javeriana.edu.co/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=331541&lang=es&site=ehost-live>
- Puddington, A. (2000). *Broadcasting Freedom: The Cold War Triumph of Radio Free Europe and Radio Liberty*. Lexington: The University Press of Kentucky. Recuperado de <https://search-ebSCOhost-com.ezproxy.javeriana.edu.co/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=149769&lang=es&site=ehost-live>
- Ruiz, J.P. (10 de marzo de 2017). Ford 1941 – 1948. *Carros y Clásicos*. Recuperado de <http://www.carrosyclasicos.com/historia/item/583-ford-1941-1948>
- Rockmore, T. (2005). *On constructivist epistemology*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.
- Stabile, C., y Harrison, M. (2003). *Prime time animation: Television animation and American culture*. Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.javeriana.edu.co>
- Scott-Smith, G. (2002). The Congress for Cultural Freedom, the End of Ideology and the 1955 Milan Conference: 'Defining the Parameters of Discourse'. *Journal of Contemporary History*, 37(3), 437-455. Recuperado de [www.jstor.org/stable/3180790](http://www.jstor.org/stable/3180790)
- Sitkoff, H. (2000). *Postwar America: A Student Companion*. New York: Oxford University Press. Recuperado de <https://search-ebSCOhost-com.ezproxy.javeriana.edu.co/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=181298&lang=es&site=ehost-live>
- The Walt Disney Company. (2019). *About Walt Disney Animation Studios*. Recuperado de <https://www.thewaltdisneycompany.com/about/#our-businesses>
- The Walt Disney Studios. (2019). *Our businesses*. Recuperado de <https://www.waltdisneystudios.com/our-businesses/>
- The Walt Disney Company Europe, Middle East & Africa. (2019). *About Walt Disney Animation Studios Europe, Middle East and Africa*. Recuperado de <https://www.thewaltdisneycompany.eu/about/#history-of-disney-emea>
- Tobón-Giraldo, D. (2018). Cultura consumista y políticas de la compasión. *Escritos*, 26(56), 151 - 166. doi: <http://dx.doi.org/10.18566/escr.v26n56.a07>
- Telotte, J. (2004). *Disney tv*. Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.javeriana.edu.co>

- Tindall, G.B. y Shi, D.E. (1995). *Historia de los Estados Unidos (America: A Narrative History)*. Bogotá, Colombia: Tercer Mundo Editores.
- Thomas, F. y Johnston, O. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. Recuperado de <https://epdf.pub/the-illusion-of-life-disney-animation.html>
- United Way of Buffalo & Erie County. (2 de enero de 2017). *The changing names of United Way*. Recuperado de <https://www.uwbec.org/blog/the-changing-names-of-united-way>
- Van Dijk, T. A. (2009). *Society and Discourse: How Social Contexts Influence Text and Talk*. Cambridge: Cambridge University Press. Recuperado de <https://search-ebSCOhost-com.ezproxy.javeriana.edu.co/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=270971&lang=es&site=ehost-live>
- Wills, J. (2017). *Disney Culture*. Recuperado de <https://search-ebSCOhost-com.ezproxy.javeriana.edu.co/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1455687&lang=es&site=ehost-live>
- Winters, J.M. (2014). *Send in the Mouse: How American Politicians Used Walt Disney Productions to Safeguard the American Home Front in WWII* (Tesis de pregrado). Recuperado de [https://digitalcommons.tacoma.uw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1012&context=history\\_theses](https://digitalcommons.tacoma.uw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1012&context=history_theses)
- Wakeman, R. (2003). The golden age of prosperity, 1953–73. En R. Wakeman (Ed), *Themes in Modern European History Since 1945*, (pp.45-65). Londres, Reino Unido: Routledge. Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.javeriana.edu.co>
- Wendt, A. (2003). *Social Theory of International Politics*. Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press.
- Ward, A. R. (2002). *Mouse morality: The rhetoric of Disney animated film*. Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.javeriana.edu.co>
- Wells, W. (2002). *Antitrust and the Formation of the Postwar World*. Nueva York, Estados Unidos: Columbia University Press.
- Watts, S. (2001). *The Magic Kingdom: Walt Disney and the American Way of Life*. Recuperado de <https://search-ebSCOhost-com.ezproxy.javeriana.edu.co/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=547693&lang=es&site=ehost-live>
- Watts, S. (1995). Walt Disney: Art and Politics in the American Century. *The Journal of American History*, 82(1), 84-110. doi:10.2307/2081916

Walsh, B. (escritor) y Florey, R. y Jackson, W. (directores). (1954). The Disneyland Story. [episodio de serie de televisión]. En Walsh, B. (productor) *Walt Disney's Disneyland*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.

Zuluaga-Nieto, J. (s.f.). La libertad y la democracia como instrumentos de dominación. *De los saberes de la emancipación y de la dominación*, 239-259. Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/grupos/cecen/13nieto.pdf>

## Anexos

### Anexo 1: Criterios para evaluar los cortometrajes

Los siguientes criterios fueron usados para identificar en los cortos elementos que reflejaran el estilo de vida americano. Es importante aclarar que en la evaluación de los cortos no solo se tuvo en cuenta las definiciones de los criterios que se plantearon, también se consideraron componentes de la cultura americana que se desarrollaron en los capítulos de este trabajo.

CRITERIO	DESCRIPCION GENERAL DEL CRITERIO
1. Libertad	El individuo es libre de escoger sus convicciones (políticas, religiosas, filosóficas, sociales, entre otras). Cada persona tiene el derecho de superar orígenes humildes para alcanzar el éxito, el individuo tiene la oportunidad de mejorar su condición social y económica según sus propias creencias en las que un tercero no puede intervenir (Crawford, 2008, p.v).
2. Capitalismo	Sistema económico en el que se promueve la acumulación de riqueza individual, la abundancia material y la libertad del consumidor (y la comodidad y la facilidad). En este sistema existen 2 clases: en la primera clase están los hombres que poseen riqueza y poder, y en la segunda clase están los hombres que luchan por conseguir recursos para vivir con lo suficiente que les permita satisfacer sus necesidades (Berger, 2001).
3. Trabajo individual/en equipo	Ética protestante del trabajo.: esfuerzo individual con “dolor en el corto plazo para tener ganancia en el largo plazo, (...) éxito o fracaso en el trabajo gracias a esfuerzos individuales más no por (...) factores externos (...), (y) percibir al trabajo como dador de dignidad individual” (McCortney y Engels, 2003, p.135). Y ante cualquier amenaza a la libertad hay que trabajar en equipo para defenderla (Puddington, 2000).
4. Contexto histórico	Hay ilustraciones que hacen referencia a elementos que son parte del contexto histórico.

## Anexo 2: Modelo de calificación de los cortometrajes

Existencia de criterio en el cortometraje	Calificación	%	Descripción de la calificación
	1. No existe	<b>0</b>	El criterio evaluado definitivamente no tiene presencia en el cortometraje.
	2. Existe	<b>25</b>	El criterio evaluado está presente en el cortometraje y se observa pero no existe una expresión clara.
	3. Existe y está desarrollado mínimamente	<b>50</b>	El criterio evaluado se observa en el cortometraje, está desarrollado dentro del cortometraje.
	4. Existe y está desarrollado ampliamente	<b>75</b>	El criterio evaluado se observa en el cortometraje, se observa aplicación y está ampliamente desarrollado.
	5. Existe, está desarrollado y es fácilmente identificable en el desarrollo del cortometraje	<b>100</b>	El criterio evaluado se observa en el cortometraje y es de fácil entendimiento, está desarrollado y presentado directamente en el cortometraje.

### Anexo 3: Matriz para evaluar los cortometrajes<sup>1</sup>

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
1	Caballero por un Día	Por accidente, Cedric (Goofy), reemplaza a su amo Sir Loinsteak en la armadura justo antes de enfrentarse en la justa con el campeón Sir Cumference.	Europa medieval; servidumbre.	1946	0	0	75	25	100
2	El Sobrino de Pluto	El sobrino de Pluto K.B continúa metiéndose en problemas. Cuando Butch el bulldog pasa, K.B se aferra a él. Butch consigue que K.B entre al mercado de carne por medio de una pequeña ranura. Pluto llega, pelea con Butch y activan la alarma antirrobo, lo que atrae a la perrera y atrapan a Butch.	El sobrino de Pluto está molestando a una gallina, Pluto lo castiga por ello; el perro grande Butch incita al sobrino de Pluto a robar salchichas, pero Butch no la comparte; al defender a su sobrino, Pluto sin querer activa la alarma de ladrones y aparece un camión de la perrera que solo captura a Butch; Pluto regaña a su sobrino por meterse en problemas, este desea comerse las salchichas robadas pero Pluto no lo permite, aunque al final los 2 las terminan compartiendo.	1946	50	100	100	50	300

<sup>1</sup> **Sinopsis de los cortometrajes:** Steen. (2016). *Disney short films 1940-1949 (with links to Youtube)*. Recuperado de <https://letterboxd.com/wannabemoro/list/disney-short-films-1940-1949-with-links-to/page/2/>; Steen. (2016). *Disney short films 1950-1959 (with links to Youtube)*. Recuperado de <https://letterboxd.com/wannabemoro/list/disney-short-films-1950-1959-with-links-to/>

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
3	Pluto en Holandés	En Holanda Pluto como un lechero dejando cantinas de leche en las puertas. Mientras está trabajando se enamora perdidamente de Dinah una dachshound. En su entusiasmo él hace sonar la campana del dique causando que el pueblo crea que hay una fuga en el dique. Cuando se expone el fraude echan del pueblo a Pluto y Dinah. Al salir del pueblo ambos se dan cuenta de que si hay una fuga en el dique. Mientras Dinah tapa la fuga Pluto debe regresar al pueblo y que los residentes lo sigan hasta la fuga del dique.	Pluto está repartiendo leche en un pueblo holandés; Pluto y su amada son expulsados del pueblo por tocar la campana del dique que sólo se podía tocar en caso de emergencia, aunque al final volvieron como héroes porque el dique tuvo problemas y ambos lo solucionaron.	1946	25	50	100	100	275
4	Derechos de los Invasores de Mickey y Pluto	Dos ardillas han construido un pequeño hogar en una estufa de leña de una cabaña vacía. Duermen en una caja de fósforos, se bañan en una cascara de una bellota vacía llena de agua y miran sus reflejos en una cuchara como un espejo. Mickey y Pluto llegan a invadir su espacio, quienes están listos para unas vacaciones. Ellos no se dan cuenta de los ocupantes ilegales, Mickey no se da cuenta, pero Pluto descubre a las dos pestes, todo lo que sabe Mickey es que cada vez que trata de encender la estufa las cerillas se apagan. Cuando Mickey se encuentra afuera de la casa, Pluto se encuentra solo con las ardillas. Pluto quiere sangre, pero terminara con una botella de salsa de tomate.	Mickey y Pluto llegan a su cabaña en medio del bosque y en invierno para las vacaciones; la cabaña tiene una estufa de leña; Mickey tiene un rifle y un trofeo de caza; con tal de quedarse con la casa, Chip y Dale fingen la muerte de Pluto para que Mickey lo lleve al hospital.	1946	50	50	75	100	275

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
5	El Doble Problema de Donald	Daisy le dice a Donald que tiene que mejorar su inglés y modales antes de que se vuelvan a ver. Afortunadamente Donald se encuentra con un doble exacto de acento inglés, discurso claro, y modales impecables. Donald habla con él para que se haga pasar por él, pero los celos de Donald van aumentando a medida que Daisy abraza y besa al extraño.	Daisy le exige a Donald hablar bien y comportarse mejor para que tengan una relación; Donald se encuentra con otro pato exactamente igual con el detalle de que camina con bastón y guantes, ese pato igual habla y se comporta mejor, así que Donald le ofrece dinero y le muestra una foto de Daisy para que él finja ser Donald; parque de diversiones.	1946	50	50	25	75	200
6	Cachorro Robado	Pluto el perro policía está en busca de Butch el perro que secuestro al perro rico llamado Ronnie y busca una recompensa de 10,000 huesos. Pluto logra liberar a Ronnie, pero es perseguido por Butch.	En las noticias aparece que un cacharro fue robado, Butch es el secuestrador y Pluto es el policía novato asignado al caso; el periódico habla de una foto de los marines de E.E.U.U.; hay una piel de león como tapete; para arrestar a Butch, Pluto uso esposas, una camisa de fuerza y un bozal.	1946	25	0	50	revisar	75
7	Una Pluma en Su collar	Hecho para la Community Chests of America, Pluto demuestra su espíritu de comunidad donando su colección de huesos.	Pluto saca huesos de su caja fuerte para dar su aporte al "Community Chest".	1946	0	100	100	100	300
8	Pintura Fresca	Donald vuelve a pintar su carro y un pájaro aterriza en él. En el caos que sigue el carro termina cubierto de huellas de manos, se ven una docena de colores diferentes, se quita la pintura se cubre con el relleno de los asientos del carro para que parezca un perro ovejero.	Donald está pintando su carro en su casa en el campo la cual cuenta con un garaje; Donald es molestado por un pájaro al que le gusta mucho jugar con hilos; Donald intenta matar al pájaro con un fusil; con tal de acabar con el pájaro, Donald destruye el árbol donde está su nido; Donald decide no matar al pájaro al ver que es una madre con hijos.	1946	75	25	0	50	150

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
9	La Pesa del Yukon	Esta nevando y a Daisy le gustaría un abrigo de piel así que Donald le roba a una mama osa su osezo mientras esta duerme. Pero la madre se despierta y rastrea a Donald y a su bebé. Donald utiliza su propio abrigo de piel para hacerse pasar por el osezo. El verdadero osezo regresa y parece que Donald puede meterse en problemas, pero un tarro de miel lo convierte en el mejor amigo del oso.	Donald está en un bosque en invierno, tiene una carta de Daisy en la que ella le dice que a una chica le gustan los abrigos de piel; Donald ve a un oso cachorro como un saco de piel que vale 100 dólares, para capturarlo usa esencia de miel	1946	0	100	50	75	225
10	Guardia del Faro	Donald es el encargado del faro. Él alcanza a alumbrar a un pelicano que se encontraba durmiendo, enojado el pájaro entra al faro y trata de apagar la luz. Donald y el pelicano se enfrentan durante el resto de la escena.	Por Donald molestar a un pelicano con la luz del faro, ambos pelean por ella, el pelicano persiste en apagarla y Donald en mantenerla prendida, incluso cuando el sol ya está saliendo.	1946	75	25	100	25	225
11	Día del Baño	Minnie le da un baño a Fígaro y ata un moño alrededor de su cuello. Fígaro se siente afeminado y cuando se junta con unos gatos callejeros se burlan de le y el líder lo ataca. Pero Fígaro esta tan asustado que su temblor hace que unas latas caigan encima de su agresor. Los demás gatos no ven lo que realmente sucede y piensan que Fígaro venció a su líder. Ahora Fígaro esta todo sucio y necesita otro baño.	Minnie está en casa bañando a Fígaro; Fígaro se enfrenta con un gato callejero y de forma inesperada lo vence.	1946	25	0	25	25	75

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
12	Frank Pato los Devuelve a la Vida	Goofy el hombre de la selva se encuentra balanceándose entre las copas de los árboles cuando se da cuenta que al puerto está llegando el gran cazador blanco el pato Donald en su bote de safari. Él está buscando a un hombre de la selva y Goofy se le ofrece a Donald si este puede alcanzarlo, lo que lleva a al dúo a una gran persecución a través de la selva. Eventualmente son perseguidos por un león, cambiando sus ropas para que Donald sea el hombre salvaje y Goofy el cazador. Goofy escapa en el bote de Donald dejando a Donald balanceándose entre los árboles y escapando del león.	Donald está buscando al hombre (Goofy) salvaje en la selva; cuando Goofy se lanza sobre Donald suena como un avión de ataque; en un principio Donald no captura a Goofy, más bien le entrega un contrato; hay un león, de manera que es probable que la búsqueda de Donald sea en África.	1946	25	50	50	25	150
13	Drible Doble	Es el gran juego de baloncesto de la universidad, todos los que juegan se ven como Goofy y él es el único fan del equipo visitante P.U.	Partido de básquetbol universitario, el equipo local tiene mucho apoyo mientras que el visitante solo tiene un asistente; el árbitro usa revólveres para garantizar que el tiro libre sea correctamente ejecutado; el público no solo da apoyo moral, también participa directamente en el partido haciendo una cesta y alguien del público entra a jugar; el equipo visitante logra ganar gracias a su muy pequeño jugador que ha sido poco valorado, quien logra hacer la cesta ganadora.	1946	100	0	100	100	300

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
14	La Historia de la Menstruación	Una explicación básica del propósito y el proceso de la menstruación, contada principalmente por diagramas (y evitando completamente el tema del sexo).	Un corto educativo con apoyo de Kotex, la empresa de productos para la higiene de las mujeres; la cuna de la bebé no es ordinaria, se ve de muy buena calidad; al hablar de la rutina de la mujer, aparece una mujer aseando el hogar.	1946	50	25	0	100	175
15	La Bienvenida de la Casa de Pluto	Pluto acaba de mover sus huesos su nueva casa elegante cuando una tortuga aparece y comienza a sacar los huesos. Mientras Pluto lidia con la tortuga, Butch se instala en la residencia. Butch persigue a Pluto hasta su casa sucia y vieja, y ahora es su turno de lidiar con la tenacidad de la tortuga. La tortuga gana y el Pluto se vuelven amigos.	Pluto acumula muchos huesos; a pesar de que Pluto y la tortuga estaban enemistados por permanecer en la casa de Pluto, al ella luchar y vencer al gran perro Butch para echarlo de la casa, Pluto la recibe finalmente en su hogar.	1947	100	50	100	0	250
16	Perro de Rescate	La nieve cubre las montañas, pero no hay que preocuparse Pluto el perro de rescate esta de servicio. En realidad, apenas se puede mantener a salvo el mismo, tal vez si deberían preocuparse. Una foca juguetona continúa robándole su barril de grog.	Pluto sale con buena actitud para trabajar; la foca está determinada a jugar con Pluto aunque él la ignore; la foca decide asumir una actitud diferente a la del juego y la diversión para ayudar a Pluto a salir del lago congelado.	1947	100	0	100	0	200
17	Tiradores Directos	Donald dirige una galería de tiro. Sus sobrinos van y disparan, pero cuando el primero les da a los blancos, el Donald cambia un premio barato por el correcto. A los otros dos niños les da armas averiadas, pero los blancos se rompen porque uno de los niños los golpea desde atrás. Donald los persigue pero ellos utilizan la cabina mística del	Parque de diversiones; los sobrinos de Donald, disfrazados de soldados, son buenos disparando pero él no les da el premio que se merecen y les hace trampa, Donald está determinado en que no ganen; los chicos consiguen dulces al engañar a Donald con un disfraz de mujer para atraerlo; los chicos no solo buscaron obtener los dulces, también le sacaron dinero a Donald.	1947	0	100	100	50	250

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
		lado para vengarse.							
18	Tiempo de Dormir Donald	El pato Donald nunca lo creería, pero es sonámbulo. En este inocente estado le hace una llamada nocturna a Daisy como si fuera el momento para su romántica cita, sabiendo que no se debe despertar a un sonámbulo Daisy le sigue la corriente pero se da cuenta que es difícil seguir a Donald y prevenir que se haga daño cuando se pasea por lugares peligrosos, como la jaula del león en el zoológico e inclusive lugares imposibles como encima de una pared, inclusive al revés. Cuando ella lleva a Donald sano y salvo a su cama él se despierta y piensa al verla que ella es la sonámbula.	Casa de suburbio; Donald y Daisy tienen una cita de noche en el parque; zoológico; en el panorama hay edificios grandes; hay muchos carros.	1947	25	0	0	100	125
19	Fígaro y Frankie	Fígaro tiene antojos de un canario pequeño y amarillo llamado Frankie, pero debe pasar un obstáculo: Minnie Mouse.	Minnie está aseando la casa, regaña a Fígaro con escoba en mano; el canario cae por la ventana al intentar volar como otros pájaros que acabo de ver; ante un enemigo común como lo es el gran perro Butch, Fígaro salva al canario aun queriéndoselo comer.	1947	50	0	100	100	250
20	El Payaso de la Selva	En la selva hay varias aves viviendo allí y está el fotógrafo de vida salvaje Donald. Sus intentos por tomar fotos de las aves son arruinados por el payaso de la selva el pájaro Aracuan. Donald se molesta tanto hasta el punto de perseguir al	La historia es en Sudamérica, tierra de aves exóticas; el pájaro inquieto engaña a Donald para que le construya una casa, cuando lo hace despide a Donald usando delantal, con escoba en mano, con besos y le entrega una lonchera antes de que se vaya; Donald	1947	0	0	25	100	125

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
		pájaro, pero este siempre encuentra una forma de adelantarse a Donald acortando su cordura.	intenta matar al pájaro con una torreta.						
21	El Dilema de Donald	Donald y Daisy están caminando cuando a él lo golpea una materia. Él queda convencido de que es un cantante famoso y canta divinamente, pero no reconoce a Daisy. De hecho Donald se vuelve famoso. Daisy queda devastada por su inhabilidad de superar a Donald por lo que decide ver a un psiquiatra. Él le dice que debe escoger entre recuperar a Donald o recuperarlo. Ella escoge recuperarlo y deja caer una materia sobre él, lo que le devuelve la memoria.	Un edificio con oficinas de varias compañías, también está la oficina del psiquiatra Sigmund Frump a quien acude Daisy; Donald y Daisy pasean felices por el parque; hay grandes edificios; la gran voz de Donald para cantar jazz lo llevó a estar en publicidad de todo tipo; Daisy hace todo lo posible para recuperar a Donald aun cuando él la ignora fríamente.	1947	50	50	50	75	225
22	Locos con el Calor	Donald y Goofy están manejando por el desierto, aparentemente el Sahara. El carro se queda sin gasolina y les toca empezar a caminar. Pronto se les acaba el agua y empiezan a ver espejismos de fuentes de soda e icebergs. Afortunadamente encuentran un camello.	Donald y Goofy viajan por Egipto; Donald desea el agua para calmar la sed, Goofy la usa para apagar su mapa que se acaba de incendiar; Goofy alucina con un bar e intenta tomar algo, pero en medio de su alucinación un egipcio lo engaña con las bebidas, lo obliga a pagarlas pero al Goofy negarse, el egipcio lo amenaza con su espada	1947	50	50	0	100	200
23	Escarabajo de Botella	Un viejo escarabajo de una rara especie aconseja a un joven caminante para que no cruce el arroyo, donde es posible que sea atrapado por el coleccionista de insectos Donald, ya que el mismo casi es atrapado cuando era joven.	El escarabajo es aventurero y le gusta coleccionar cosas; el escarabajo viejo le advierte al joven del peligro de cruzar el río, la mayoría no ha vuelto después de cruzar; en su juventud el escarabajo viejo cruzó, la aventura al inicio era fascinante, había árboles altos, aunque de ellos caían frutos como bombas; un horrible monstruo	1947	100	25	50	100	275

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
			(Donald) deseaba cazar escarabajos; Donald arrancaba con desespero plantas y flores para encontrar al escarabajo; el escarabajo volvió a casa y ahí, en su vejez, le enseña al escarabajo joven el valor del hogar, y a esas alturas Donald había destruido el bosque buscando al escarabajo viejo.						
24	Amplios Espacios Abiertos	Donald viaja al campo y descansa por una noche. Él se rehúsa a quedarse en el motel ya que la tarifa es de \$16 así que decide armar un campamento en el bosque. Tiene problemas para inflar el colchón de aire, luego con una roca problemática, y finalmente al explotar el colchón, mientras este se desinfla envía a Donald a volar de regreso al motel donde presume que cambio de opinión y dormirá allí la noche y deberá pagar \$16.	Donald busca descanso en un motel en medio del bosque tras manejar en su auto convertible, un motel que está lleno por huéspedes que también tienen carro, pero decide irse porque la noche cuesta 16 dólares; a manera de solución, Donald tiene un colchón inflable; la roca aplasta el carro de Donald, lo convierte en un carro más viejo; Donald termina durmiendo, sin querer, en el motel y paga aunque solo estuvo un momento en él.	1947	75	50	0	100	225
25	La Cita Retrasada de Mickey	Mickey se queda dormido, Minnie lo llama desde el baile donde debería estar. Se viste rápido y corre al salón de baile, pero no se da cuenta que los boletos se han caído del sobre que Pluto le trajo. Pluto encuentra los boletos y busca a Mickey pero termina tumbándolo y termina en el bote de basura. Esto daña su traje, pero funciona ya que el baile es de disfraces de "Tiempos Difíciles". Pluto aparece justo a tiempo con los boletos y salva el día.	Mickey está durmiendo tranquilo en su sillón con su bata hasta que Minnie lo llama por teléfono porque está retrasado para su cita en el baile; Mickey va vestido de esmoquin y usa un bastón; en la ciudad hay letreros luminosos, carros y motos.	1947	25	50	25	50	150

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
26	Caza Sucia	Goofy va a cazar patos.	Hay muchos patos y también una gran cantidad de cazadores de patos, entre ellos un Goofy que canta feliz por la caza, tal es su amor por la caza que a su señuelo que parece un pato real le pone de nombre Clementina.	1947	50	0	25	75	150
27	El Perro del Correo	Pluto es presionado en el trabajo para llevar un saco de correo a una remoto y ártico puesto, ayudado por un conejo ártico y juguetero.	Para sitios de no muy fácil acceso como aquellos que están en montañas y nieve el correo es lanzado desde un avión y Pluto lo recoge para llevarlo a su destino; Pluto se asusta por un tótem grande sobre el cual está el correo; Pluto quiere ahuyentar al conejo que lo único que desea es una fuente de calor, y además de ver a Pluto como esa fuente a pesar de que lo esté persiguiendo con ladridos y mordiscos, el conejo quiere mostrarle que pudo cumplir su trabajo de llevar el correo a su destino, ante esto Pluto accede a darle abrigo con una cobija.	1947	50	50	100	75	275
28	Chip y Dale	Donald necesita un tronco para su fogata. Desafortunadamente el tronco que escoge está ocupado por un par de ardillas y su reserva de bellotas. Cuando corta el tronco Chip y Dale se caen pero sus bellotas se quedan en él, así que ellos deciden buscar una manera para apagar la fogata de Donald y recuperar su reserva. Por supuesto Donald toma esto con la tranquilidad y alegría que se puede esperar.	Donald está en una cabaña en medio del bosque y en invierno; Donald tiene que salir de la cabaña para conseguir leña y poder calentarse; Donald y las ardillas entran en conflicto por el leño, él lo necesita para calentarse, pero ellas lo necesitan para recuperar sus bellotas.	1947	75	75	75	75	300

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
29	La Nota Azul de Pluto	Pluto quiere cantar junto a los pájaros, la abeja y el grillo, pero no tiene buen oído.	A Pluto le gusta la música que los otros animales hacen así que decide también hacerla con ellos, pero a ellos les disgusta mucho; Pluto va hasta una tienda de música y se para frente a un radio grande para escuchar su música, se pueda notar que discos de varios géneros en la tienda, se puede ver un disco de música mexicana a juzgar por su portada; al no poder encender de nuevo el radio, Pluto usa un tocadiscos con su cola lo cual le permite emitir música al abrir su boca, con esto logra agradar a los otros animales al "cantar" jazz.	1947	100	0	0	100	200
30	Están Afuera	En la pista de carreras, los espectadores juegan a los ponis. Un Goofy rico y elegante le apuesta al igualmente elegante Snapshot III, mientras que un Goofy de aspecto más común le apuesta al desaliñado Viejo Moe. Cuando comienza la carrera, Snapshot y su jinete están tan confiados que esperan unos minutos después de que empieza la carrera para empezar a correr. Cuando finalmente empiezan a correr Snapshot no está por encima de utilizar trucos sucios como tropezar y morder a los otros caballos. Lamentablemente la vanidad de Snapshot es lo que le cuesta ganar la carrera (se detiene para posar para la foto final) y Viejo Moe es declarado ganador.	"Las carreras de caballos son una ciencia"; hay que hacer un estudio completo para saber cuál es el caballo correcto y así hacer la apuesta correcta; los asistentes son hombres bien vestidos; hay que tener cuidado con los comentarios y chismes que otros cuentan, hay que apegarse al estudio propio para no desviarse de la apuesta correcta; hay dos opciones, apostar muchísimo dinero o solo apostar un poco; en las carreras hay muchas cámaras, prensa y narración por radio; el caballo más débil ganó y el que apostó por él ganó mucha plata, tanta como para llenar sus bolsillos y prender su cigarrillo con billetes encendidos.	1948	75	100	50	100	325

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
31	La Gran Lavada	Goofy prueba por primera vez trabajar en un circo: alimentando y bañando a un elefante.	La elefanta se llama Dolores; la elefante es de carácter fuerte; el trabajo es algo bueno en tanto puedes disfrutarlo mientras cantas; Goofy carga con muchos objetos, entre ellos cosas de baseball; el trabajo puede ser duro como tener que bañar un elefante pero hay que esforzarse para lograrlo; a veces fallaras como Goofy y el fallo es tuyo no de alguien más; Goofy esta solo bañando a la elefante; la elefante huye de la limpieza aunque siempre está dentro de los límites del circo, se disfraza para que el Goofy trabajador no la identifique; Goofy tiene que encadenar a Dolores para que él pueda bañarla y así cumplir su trabajo; Goofy nunca desiste en lograr cumplir su trabajo; aunque Dolores no se quiere dejar bañar, es querida y ayuda a Goofy al final a limpiarse.	1948	25	50	100	100	275

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
32	Donald y la Gotera	Donald se baja del bus y va a casa donde espera poder dormir bien en la noche. Sus planes se ven perturbados por una cortina abierta que deja entrar la luz de un anuncio de luz intermitente. Después de lidiar con ese problema Donald sigue despierto por el goteo de un grifo, Donald trata de ignorarlo por un rato pero se va volviendo cada vez peor. Donald realiza varios intentos para controlar la gotera y finalmente lo logra por medio de una banda elástica, en este punto Donald recibe la llamada de la compañía de agua diciéndole que él no ha pagado su recibo del agua por lo que le van a cortar el servicio.	Un barrio lindo en los suburbios, ahí está la casa de Donald la cual es grande para alguien que vive solo; las gotas que no dejan dormir a Donald son como misiles; Donald tiene un horno, una estufa de gas, una aspiradora, muchas esponjas para solucionar su problema, un teléfono al que lo pueden llamar para cancelarle el servicio del agua; Donald usa su creatividad para controlar el goteo usando lo que tiene a la mano en casa.	1948	0	75	50	100	225
33	Mickey Abajo	Mickey tiene una plantación de bananas. Pluto está asustado por el boomerang de Mickey y se enreda con él. Mientras tanto Mickey encuentra un huevo de avestruz cuyo dueño no está muy contento de que Mickey quiera conservarlo.	La historia es en Australia; Mickey es un granjero u obrero que usa un boomerang; Mickey quiere llevarse un huevo de avestruz pero al ver que la madre está presente decide no robarlo; hay graves consecuencias al intentar robar el huevo; Mickey es libre de usar su boomerang y conseguir un banano, pero no está bien llevarse un huevo que se encontró por casualidad; la herramienta de trabajo como lo es el boomerang ayuda a Mickey a salir de un problema.	1948	100	25	100	pendiente	225

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
34	Papá Pato	Por alguna razón Donald adopta un bebe, este bebe no es un pato resulta ser un canguro. Donald toma al pequeño Joey y lo lleva a su casa y trata de darle un baño con la ayuda telefónica de la amigable trabajadora del centro de adopciones indicándole que debe hacer. Después del baño el bebe se asusta por la alfombra hecha de oso que tiene Donald.	Donald adopta un bebe canguro; Donald vive en los suburbios y tiene una casa grande para ser soltero, tiene un teléfono; el niño es libre de ser niño y tiene muchos juguetes regados en el piso; la mujer que autorizó la adopción tiene que llamar a Donald para velar que él esté tratando bien al niño; el niño siente más confianza con Donald cuando lo percibe como una madre al usar el delantal que tiene un bolsillo en el que se puede meter; Donald tiene de tapete la piel de un oso.	1948	75	50	50	100	275
35	Bandido de Huesos	Pluto se despierta y se da cuenta que no tiene ni un hueso en su plato, se dirige hacia su reserva de huesos enterrados y descubre que una Tuza ha estado usando sus huesos para sostener sus túneles y no desea deshacerse de ellos. La Tuza se aprovecha de la semana cargada de polen a la que Pluto es alérgico para separar al perro y a los huesos repetidamente.	Casa de suburbio con un amplio jardín y mucho espacio para que Pluto pueda esconder su hueso; Pluto se esfuerza para que sus huesos no sean usados por una rata de tierra que construye su casa; la rata es creativa y usa las flores que tiene a la mano para aprovecharse de la alergia de Pluto, las usa para hacer lo posible para conseguir un hueso que sostenga su hogar; la rata lucha por una necesidad, Pluto por el placer de tener su hueso.	1948	75	100	100	100	375
36	La Voz Soñada de Donald	Donald está tratando de vender cepillos puerta a puerta, pero como nadie puede entenderle lo que dice nadie le compra nada. Afortunadamente se encuentra con un vendedor de la calle que vende pastillas para la voz. Funcionan excelente pero tiene un número limitado de estas pastillas así que por supuesto la última pastilla	Puedes bailar mientras trabajas; el hombre que le abre a Donald tiene traje, la mujer tiene delantal; suburbios; Daisy se queda en casa e impulsa a Donald a seguir trabajando; para poder hablar Donald compra pastillas para la voz; primero trabajar antes de decirle a Daisy que se casara con él; granja; para no perder su pastilla Donald se viste como mujer para recuperar aquello que mejora el	1948	100	100	100	100	400

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
		termina varios lugares bastante inconvenientes.	trabajo y posibilita más casarse con Daisy.						
37	La Compra de Pluto	Mickey envía a Pluto a la carnicería. Butch observa esto y trama un plan para quitarle la salchicha a Pluto, al final decide distraer con una de sus pulgas el tiempo suficiente. Al final Pluto logra recuperar su premio y llevarlo a casa, solo para descubrir que esta era un regalo para Butch.	Suburbios; Pluto se molesta porque el fruto de su esfuerzo no tuvo el resultado que esperaba; se molestó con Mickey por haberle regalado la salchicha a Butch, pero lo acepta en el sentido en que no fue tras la salchicha, se sometió al regalo de su amo.	1948	0	0	100	100	200
38	El Juicio del Pato Donald	A Donald lo alcanza la lluvia mientras esta almorzando. Logra entrar a un restaurante por una taza de café pero Chez Pierre es un lugar muy lujoso y para el momento en que todo se ha dicho y hecho Donald enfrenta una cuenta de \$35.99 y solo logra tomar un poco de café y solo tiene 5 centavos. Pierre lo lleva a la corte donde cuentan la historia y se le ordena pagar \$10 o lavar los platos por 10 días.	Donald debe jurar decir la verdad poniendo su mano sobre la Biblia; el malo es un francés; Donald lleva mucha comida en su lonchera; hay varios carros parqueados en la calle; Donald no acepta dejar de lavar los platos aunque lo hace terrible, niega la idea de no cumplir su condena; por causa de su mucha comida, aunque era de él, Donald tenía que pagar por completo, y el lujo del café aunque era pequeño, también había que pagarlo, nada es gratis.	1948	0	75	100	75	250
39	Pluto y la Siesta del Gato	Es de mañana y Fígaro el gato quiere jugar, Pluto por otro lado ha estado por fuera toda la noche y quiere dormir. Finalmente el hombre de arena que hace dormir a Pluto llama al hombre de arena de Fígaro.	Suburbios; el gato tiene un colchón y algo con lo que puede jugar arañándolo, es decir, ya había productos pensados para gatos; hay tanta libertad que hasta el perro puede salir a tener sus propias aventuras y llegar trasnochado a casa en la madrugada.	1948	75	50	0	pendiente	125
40	Decorador de Interiores	Una abeja vuela sobre las flores de Donald cuando se da cuenta de un paraíso de flores en forma de papel tapiz que Donald está colgando. La	Suburbios.	1948	0	0	25	75	100

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
		abeja se frustra cuando se da cuenta de que no puede posarse en las flores así que Donald decide divertirse con ella atormentándola con flores falsas. La abeja obtiene su venganza cuando Donald queda pegado al techo por el papel tapiz, lo que lo convierte en blanco fácil para el aguijón de la abeja.							
41	Pluto y el Novato	Un pequeño pájaro trata de volar muy pronto y aterriza en el plato de agua de Pluto, él lo salva y lo devuelve a su nido y el pájaro trata de volar otra vez. Pero esta vez Pluto decide darle lecciones de vuelo, primero hala al pájaro como una cometa, luego lo lanza con una honda improvisada.	El pajarito quiere volar como los pájaros grandes, no quedarse consentido en el nido; Pluto ayuda al pajarito, pero este tiene que usar sus alas, no puede acomodarse a la fuerza de Pluto; una casa tiene cancha de tenis; el pajarito aprende a volar con ayuda de Pluto, Pluto se alegra que haya aprendido y el pajarito le agradece (ayuda de una autoridad para poder volar y ser libre, agradecimiento con ella por ello; primero esfuerzo individual, luego trabajo en grupo).	1948	75	0	100	50	225
42	La Sopa está Lista	Los sobrinos de Donald vienen a almorzar sucios por jugar afuera. Donald les dice que se laven, cuando se da cuenta que han hecho el trabajo a medias los envía a dormir sin cenar. Ellos planean conseguir la comida pero Donald los atrapa, mientras los persigue se cae de un acantilado, está bien pero queda inconsciente por un tiempo. Los chicos recrean un cadáver falso y visten a Donald como un ángel y él se lo cree por un rato.	Una cabaña en el bosque que cuenta con un horno; los sobrinos de Donald juegan a los indios; ¿Cuánta plata tendrá Donald? Vive solo en los suburbios y también tiene una cabaña en el bosque; los niños pueden jugar y ser ellos pero deben obedecer la autoridad, deben bañarse; aunque los sobrinos desobedecen, que triste dejarlos sin comer; banderín de Yale en la pared; para poder comer los sobrinos usan ingenio con malicia y fingen la muerte de Donald, y como venganza él usa la violencia, tanto ellos como él dan rienda suelta a sus bromas pesadas y a	1948	100	75	100	50	325

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
			su ira, es decir, son como en verdad son.						
43	Tres Para el Desayuno	El pato Donald se mete en un gran problema mientras está cocinando pancakes para el desayuno, Chip y Dale están listos para una travesura. Donald intenta de distintas maneras de deshacerse de ellos pero ellos logran frustrar sus planes en repetidas ocasiones.	Casa de suburbio; cuanta paz y alegría hay en un hogar de suburbio, las ardillas suspiran con fuerza el buen aire que hay y Donald canta mientras hace su desayuno que son muchos panqueques con mucha mantequilla y miel; la cocina está llena de ingredientes y comida; Donald tiene una tostadora; la casa tiene una habitación, una cocina, una sala, una chimenea de sala y otra de cocina, un patio grande; hay una idea graciosa sobre los chinos con su sombrero.	1948	0	75	25	100	200
44	Mickey y la Foca	Mickey está de visita en el zoológico donde se hace amigo de una foca bebe al alimentarla con un par de pescados que tenía en su cesta de picnic. La foca se mete en la cesta y va a casa con Mickey, donde el único que la ve es Pluto. Pero se mete en la bañera de Mickey donde eventualmente regresa al zoológico y le cuenta a sus mayores de las maravillas de la bañera y cepillo de Mickey, cuando Mickey regresa a casa se encuentra con un gran comité de bienvenida.	Zoológico en el que se puede alimentar a las focas; casa de suburbio; Mickey tiene una bata de baño y pantuflas, se puede bañar en una tina y en vez de usar el jabón directamente en su cuerpo, usa un cepillo enjabonado; no solo se baña en una tina que implica gastar mucha agua, sino que puede llenar la ducha de agua para que la foca nade en ella, se gasta mucha agua para que pueda ser una foca libre nadando; Mickey tiene una mesa para planchar; en una casa de suburbio hay suficiente espacio y agua como para que una familia de focas se divierta; Pluto se molesta con la pequeña foca, pero Mickey no tiene problema alguno con ella por juguetona que sean ella y las demás.	1948	25	100	0	100	225

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
45	Té para Doscientos	Donald está preparando un pequeño picnic cuando ve pasar unas hormigas, el decide molestar a una de ellas apilando una gran cantidad de comida. La hormiga eventualmente se tropieza pero se da cuenta de que Donald se encuentra sentado en una verdadera mina de oro. La hormiga reúne a sus compañeras y mientras Donald se encuentra tomando una siesta, lo cargan hasta un acantilado y lo dejan caer al río. Cuando regresa se encuentra impotente para detener lo que está ocurriendo. Así que decide poner dinamita en la colina de las hormigas pero eso solo separa la repisa donde está parado y termina en el río nuevamente mientras las hormigas se terminan un cupcake.	Donald está acampando en la hermosa naturaleza (de EEUU), el relieve es grande y montañoso, y hay montañas con nieve; hay un gran grupo de hormigas trabajadoras, alineadas, de piel oscura, por su forma de hablar, de vestir, de convocar al grupo tocando tambores hacen alusión a alguna tribu indígena; Donald tiene mucha comida para solo él; no importa el peso o las condiciones del camino, la hormiga siempre seguirá trabajando; las hormigas trabajadoras quieren robarle a Donald su comida, y para ello acuden como estrategia a mover la comida como en un partido de fútbol americano; Donald usa dinamita para explotar la colonia.	1948	25	25	100	50	200

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
46	Pueblo Pluto	Mickey entra a una tienda de regalos en el oeste y deja a Pluto con un hueso de búfalo para que lo mastique. Un pequeño perro se acerca para quitárselo y corre hacia un anillo de cactus con el hueso. Pluto es muy grande para entrar de la misma manera, así que trata de entrar desde arriba pero queda atrapado hasta que el pequeño perro lo ayuda.	Mickey llega a la tienda en un increíble carro; el ambiente es desértico, por el nombre del corto, las artesanías de la tienda y un sombrero de charro (mexicano), o sea es de México o de alguna zona de EEUU cercana a él; a diferencia del otro perro bien americano Butch que es grande, fuerte y temerario, el perro local es pequeño y de ojos tiernos (es el mismo que Butch había secuestrado años atrás); aunque ambos se peleen por el hueso y sean de diferentes contextos, pues el perro local es mexicano o del desierto del sur mientras que Pluto es ciudadano, Pluto le pide ayuda al perrito y este lo ayuda a salir de los cactus, como recompensa no solo le regala el hueso sino que Pluto se lo lleva para la casa (en los suburbios cerca de la ciudad).	1949	50	25	100	75	250

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
47	El Cumpleaños de Donald	Es 13 de marzo, el cumpleaños de Donald. Los chicos le van a comprar una caja de cigarros pero no tiene plata. realizan un rápido trabajo de jardinería y le cobran a Donald lo que cuestan los cigarrillos (sin decirle a él para que es el dinero), pero Donald los obliga a poner ese dinero en la alcancía. El problema es ¿cómo conseguir el dinero sin que Donald los atrape? Finalmente Donald los descubre comprando cigarrillos pero piensa que los están comprando para ellos por lo que los obliga a fumar todo el paquete hasta que se enfermen.	Suburbios con mucha vegetación, en el árbol del patio se puede construir una casita en la que los niños pueden divertirse, en esa casita hay un bate, una raqueta de tenis, una cometa, un afiche de circo, un rifle de juguete; los sobrinos trabajan para comprarle a Donald de regalo unos cigarros, Donald reconoce su trabajo y les paga, pero se pasa por una moneda que vuelve a tomar; antes de salir de casa Donald les pide a sus sobrinos algo de las monedas que les dio para ahorrar para un día de lluvia, o sea, para tiempos difíciles, las monedas las insertan en una alcancía que dice "Banco Hugo, Paco y Luis" ; los sobrinos se roban la alcancía para tener más dinero; Donald cree que los chicos compraron los cigarros para ellos, así que para que aprendan lo malo que es para ellos fumar, los obliga a hacerlo aunque no quieran.	1949	0	100	100	100	300
48	El Paquete sorpresa de Pluto	Pluto trata de entrar el correo que se hace más difícil con un paquete de coles y trata de ir a nadar. Entre una tortuga errante y el viento que sopla y mueve el otro correo, Pluto tiene una gran tarea por delante, y no se hace más fácil cuando las dos cartas y las tortugas se van por un gran acantilado.	Una casa en el bosque junto al lago y en una región montañosa entre las cuales algunas tienen nieve, el correo llega hasta allí en carro y lo deja en el buzón; la tortuga quiere nadar un rato antes de ser entregada junto con el correo, Pluto quiere entregar el correo lo más pronto posible; luego de nadar como quería, la tortuga se ofrece a llevar el correo y Pluto la carga en su camino a entregarlo.	1949	75	0	75	100	250
49	Sales Marinas	Bootle Beetle "Mac" refiriéndose al registro del barco y como el y el capitán Donald fueron los únicos sobrevivientes	Un Donald viejo, su historia contada por un escarabajo viejo, una historia de ambos como marineros naufragando por el mar en	1949	0	75	100	100	275

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
		de un naufragio. El insecto siempre sospecho que el pato no fue muy justo constantemente lo engañaba con su cuota de raciones y era usado como carnada para pescar sin darse cuenta, ambos en la balsa de naufragio y después de haberse dirigido hacia una isla desierta. Finalmente son rescatados y se quedan juntos de ahí en adelante sin importar la edad madura de Donald.	1926; el escarabajo desea cooperar con Donald, pero él no le comparte su ropa para abrigarse y tampoco el coco que el escarabajo bajo solo, él no se queja por el egoísmo de Donald, pero él si se queja cuando le toca un poco de carne de coco porque el escarabajo tuvo que achicar el pedazo para sacarla por los orificios; Donald uso al escarabajo de carnada para atrapar peces, no fue lo mejor para él pero al final los 2 pudieron llenarse la panza; el escarabajo pensó que Donald lo iba a abandonar, pero no fue así y la amistad entre ambos se hizo fuerte gracias a la dificultad del naufragio y el apoyo mutuo que se dieron.						
50	El Suéter de Pluto	Minnie le teje un horrible saco rosa a Pluto, demasiado feo para su gusto. Los vecinos y Fígaro se burlan de Pluto y no importa cuantas veces el trate de deshacerse del saco no lo logra. Aunque si se encoge después de que Pluto se moja él se alegra de que no lo podrá usar más. Minnie se molesta por esto pero luego se da cuenta de que si le queda a Fígaro.	Casa de suburbio con garaje incluido, o sea que las casas más vendidas era para gente que podía tener carro; Minnie está en casa durante el día leyendo un libro.	1949	0	0	0	100	100

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
51	Almacenamiento de Invierno	Es 7 de octubre y Chip está trabajando duramente para almacenar suficientes bellotas en el árbol para el invierno. Dale prefiere dormir en su caja de fósforos, pero una patada de Chip lo pone a trabajar, hay mucho por hacer. Su árbol esta casi sin bellotas. Afortunadamente estas dos ardillas semi inteligibles logran observar a un medio inteligible Donald, un guardabosques que se encuentra plantando bellotas. Ellos inmediatamente se disponen a robarle la bolsa de valiosas nueces a Donald. Pero él se da cuenta de lo que estos tramaman y coloca una caja que en su punta tiene un palo. Es una trampa con una bellota como carnada, pero no es tan cruel como para engañar a Dale quien se molesta por esto pero la trampa atrapa a Chip. Donald se da cuenta de que se puede divertir generando una pelea entre ellos, pero subestima la amistad entre estas dos ardillas y su habilidad de trabajar como equipo en contra de un enemigo en común, en este caso un pato de malhumorado.	Las ardillas tienen un calendario con la temática de Halloween en octubre y una ardilla con gorro de navidad en diciembre; Chip recolecta bellotas para el invierno, despierta a Dale para que también ayude y se molesta cuando se come las bellotas que hay que recolectar, necesitan cierta cantidad para el invierno; para vencer a Donald y guardar las bellotas, Chip y Dale juegan hockey contra él; Chip y Dale se esforzaron y divirtieron para conseguir las bellotas, mientras que Donald solo busca la diversión y evitar que las ardillas recolectaran bellotas, perdió el foco de trabajar para sembrarlas, o sea que la diversión y el trabajo pueden ir de la mano, pero la sola diversión no es bien vista, así es como reaccionan las ardillas al ver a un Donald que solo se ríe pero no tiene bellotas.	1949	25	25	100	100	250

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
52	Abeja Burbuja	Pluto se encuentra jugando con una pelota en el parque cuando confunde la pelota con una máquina de chicles. Trata de obtener un chicle de la máquina cuando una abeja vuela adentro de la máquina y se lleva un chicle a su colmena. Pluto va tras la colmena y la tumba, está llena de chicles que recoge con entusiasmo y comienza a masticar. La abeja regresa y es comprensible que este molesta, rastrea a Pluto pero él logra defenderse con bombas de chicle por un rato, pero la abeja logra envolver una burbuja de chicle alrededor de las patas de Pluto haciéndolo cojear. Finalmente la abeja vuela hacia la boca de Pluto, Pluto hace una burbuja gigante alrededor de la abeja y cuando explota ambos vuelan en el aire y aterrizan en un jardín de flores, la abeja finalmente logra picar a Pluto.	La historia es un gran parque en el que Pluto puede jugar como quiera; al fondo se pueden ver edificios de gran altura; hay máquinas de chicle en las calles; a fin de cuentas tomar chicles sin pagarlo no sale bien, la abeja terminó con su casa destruida, Pluto tiene que huir constantemente de la abeja por destruir su casa en búsqueda de un chicle; el vuelo de la abeja es como el de un avión de ataque.	1949	0	75	75	75	225

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
53	Cosechadora de Miel	Donald se encuentra trabajando en su invernadero cuando se da cuenta que una abeja cosecha néctar (bueno en realidad ya parece que es miel). Donald intenta de varias maneras encontrar la colmena, pero a pesar del mejor esfuerzo de la abeja para distraerlo, él eventualmente descubre la colmena en el radiador de un carro viejo. Él drena la miel y cuando se está retirando la abeja lo ve y planea un ataque. La abeja añade una aguja de cactus para extender su agujón.	Ahora la abeja ya no busca el placer de muchos chicles, trabaja para conseguir miel, y el trabajo es mucho porque consigue al inicio mucha miel gracias a que ha recolectado gota tras gota; suburbios; la abeja y Donald cantan mientras trabajan; Donald tuvo que pensar cómo sacarle ganancia al trabajo de la abeja trabajadora, la miel que conseguía para ella ahora la deseaba para tener con que echarle a sus panqueques; los ataques de la abeja suenan como disparos de un arma y su vuelo como el de un avión en ataque; la abeja trabajadora logró salirse con la suya y quedarse con toda la miel que se esforzó por conseguir.	1949	0	100	100	50	250
54	Raqueta de Tenis	Dos Goofys se encuentran jugando un partido de tenis en un estilo típico de Goofy. El locutor muchas veces tuvo problemas para seguir los movimientos. El jardinero siempre estaba dispuesto para cortar el césped, rellenar los huecos (en un caso con un árbol) y entregando un trofeo de gran tamaño.	El comentarista saluda haciendo mención del patrocinador del torneo de tenis; una gran cantidad de carros para entrar a un show de flores; los asistentes del torneo son hombres vestidos de traje; los jugadores tienen muchas raquetas y muchos forros; se usaban radios portátiles; el narrador usa el micrófono como máquina de afeitar; el perdedor detesto perder, pero se dispuso a darle la mano al ganador.	1949	0	25	25	100	150
55	Todo en una Cáscara	Donald tiene una tienda en forma de nuez donde hace mantequilla de nuez. Cuando su provisión se acaba, él toca el	Donald es diligente en su trabajo de hacer mantequilla de maní con una máquina; las ardillas se ponen cascos de guerra y alejan a	1949	0	25	50	50	125

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
	de Nuez	árbol donde Chip y Dale han estado almacenando sus nueces. Las ardillas descubren la tienda de Donald y piensan que es una nuez gigante, y cuando finalmente logran entrar comienzan a revolver el producto final de Donald, algo que le toma tiempo descubrir.	Donald disparándolo con un cañón.						
56	La Gimnasia de Goofy	Inspirado en un anuncio de una revista Goofy envía un correo pidiendo equipamiento para hacer ejercicio. Primero es levantamiento de pesas, cuando Goofy logra levantar las pesas una mosca aterriza y hace que se vaya varios pisos abajo en su edificio. la barra en si sube y baja. Después un dispositivo hecho de goma para el estiramiento hace que Goofy se enrede y lo hace traspasar su edificio junto con otras piezas del equipamiento.	Goofy de clase media llega cansado física y mentalmente del trabajo a su apartamento, que está en uno de tantos edificios altos de la ciudad; estereotipo de que el hombre debe hacer ejercicio, la idea aparece en una publicidad de revista, se narra que el buen cuerpo abre la puerta al éxito, fama, fortuna y dinero, la revista tiene un cupón con el que se puede adquirir un equipo completo de gimnasio que incluye un disco de vinilo para dirigir los ejercicios, se enfatiza que es necesario apurarse para conseguirlo; se espera que tan pronto se hagan los ejercicios ya se vaya notando un crecimiento muscular; es bueno tener algo más que hacer además del trabajo, que bueno es descansar haciendo ejercicio; los músculos de Goofy solo crecían cuando en verdad hacía ejercicio, por lo demás no lo hizo bien y terminó con un cuerpo falso.	1949	0	100	50	100	250
57	El Patio más Verde	Un viejo escarabajo (aunque se parece más a Pepe Grillo), es vecino de Donald, le explica a su joven encargado por que el jardín de Donald no es el paraíso que	Casa de suburbio con un enorme jardín donde Donald tiene cultivos, árboles y un gallinero; un escarabajo viejo le cuenta una historia a su hijo, ambos viven entre la	1949	75	100	0	100	275

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
		aparenta, esto lo hace recordando las batallas a las que se enfrentó con Donald cuando descubrió el jardín por primera vez y como logró escapar gracias a un par de pájaros.	basura y el hijo se lamenta de tener que comer frijoles; el viejo dice que no todos pueden vivir en un hermoso jardín, pero eso es parte de crecer; el viejo aprendió por las malas que el jardín no es para escarabajos; el escarabajo fue al jardín, para echarle una mirada a aquel paraíso; el escarabajo hace un desorden al comerse parte del cultivo de Donald, ante lo cual el reacciona queriéndolo aplastar; el escarabajo disfruta el rato en el jardín pero ama más su propia tierra la cual es un basurero y nada comparado con el jardín de Donald, pero vuelve una vez más para conseguirle un postre a su hijo; el jardín es un paraíso pero es problemático porque Donald, las gallinas y los pájaros atacan, aguanta ir solo un ratico y que el verdadero amor sea por la tierra propia.						
58	Perro Ovejero	Un coyote y su muy sombrío hijo acosan a las ovejas que Pluto está cuidando.	Pluto ejerce rol de perro ovejero; el pequeño debe imitar al padre; los coyotes le temen a Pluto, pero las ovejas también saben cómo defenderse; el padre muestra cariño al hijo que lo obedece.	1949	0	50	50	50	150

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
59	Deslízate Donald Deslízate	Donald es un gran fan del beisbol disfruta escuchar los partidos de la serie mundial e interpretar la parte de su estrella favorita Casey en su propio patio. Desafortunadamente una abeja melífera esta emocionada por escuchar en la radio una sinfonía meliflua y representar al director de una forma teatral, agitando un fosforo como si fuera un bastón, en lugar de fertilizar las flores de su jardín. Al principio Donald solo cambia la estación, lo esconde, pero la abeja lo cambia desde el interior, así que decide perseguir a la abeja pero tiene miedo de que lo pique. La batalla por escoger una estación empeora y se vuelve vengativa.	Casa de suburbio con muchas flores y un gran jardín; Donald escucha un partido de beisbol por la radio, uno de las series mundiales; Donald imita lo que el narrador cuenta del juego, Donald tiene gorra, bate, guante y el equipamiento del cãtcher; Donald tiene su propio taller en casa; Donald usa dinamita para atacar a la abeja; aunque la abeja persiste en escuchar música clásica, por un momento hace parte de la dramatización del partido para poder vencer a Donald.	1949	75	0	25	100	200
60	Juguetes Pícaros	Cuando Donald corta un árbol para navidad las inquisitivas ardillas Chip y Dale lo siguen y observan como lo decora con nueces y dulces. Así que deciden entrar a la casa determinados a recolectar todo, utilizando los juguetes que son para los sobrinos de Donald, como si la navidad hubiera llegado antes, por decirlo así. Donald organiza una defensa igualmente juguetona pero sombría, por lo que todo empeora rápidamente a una amarga guerra entre dos miniaturas contra un gigante por dulces navideños.	Música navideña, Donald está cortando un árbol para navidad; casa en el campo con un granero grande; muchos regalos y muchos dulces para un pato solo; Donald se niega a que las ardillas se lleven nueces, aun teniendo él muchos dulces; las ardillas se pelean por la nuez más grande, aun después de haber conseguido muchas para ambos; Donald las amenaza con un revólver; Dale encuentra una espada, una máscara de gas, un rifle; la navidad se convirtió en un escenario de guerra Donald tiene un rifle Thompson; Donald, quien comenzó la guerra, fue quien perdió.	1949	25	100	100	100	325

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
61	El Latido del Corazón de Pluto	Pluto se enamora de Dinah la dachshund, igualmente Butch. Ella les coquetea a ambos hasta que Pluto de una forma muy dulce le regala un hueso. Pero Butch no se rendirá y continúa insistiendo, muy para el desagrado de Dinah.	Suburbios	1950	0	0	25	100	125
62	León al Acecho	Los sobrinos de Donald utilizan un disfraz de león de montaña para asustar a Donald y que ellos puedan robar el pie que se encuentra en la ventana. Se expone el engaño, pero poco después llega un verdadero león de montaña.	Los sobrinos de Donald juegan a cazar un león en el bosque, 2 están disfrazados de león y el otro caza con un rifle de juguete; Donald y los chicos se están quedando en una casa en el bosque; Donald saca una escopeta para salvar a los chicos; hay varios trofeos de caza y armas; los sobrinos podrían haber comido varios pies de manzana mientras Donald escapaba del león, pero decidieron ayudarlo dándole pies para que alimentara al león.	1950	50	0	75	75	200
63	Pluto y la Tuza	Pluto intenta deshacerse de la molesta tuza que está en el jardín de Minnie, pero durante el proceso destruye el jardín.	Casa de suburbio con un jardín con flores; Minnie está en casa y es ella quien cuida el jardín; la casa tiene un sistema eléctrico de calefacción o aire acondicionado	1950	25	0	0	100	125
64	El Ingeniero Valiente	Casey Jones es de los mejores ingenieros y su deber es llevar su carga a su destino en tren. Se pone en marcha pero una serie de circunstancias lo retrasan, una de ellas es la lluvia, una vaca en las vías, un bombardero loco, y para rematar el tren empieza a desarmarse. Lo peor es que está en camino a una colisión con otro tren que viene en la otra dirección.	Historia de Casey Jones, un ingeniero de trenes que hace parte del folclor americano, pues en un accidente en el que el tren que iba manejando rápido colisiono con otro, pudo salvar a todos los pasajeros y a su ayudante, pero él no se pudo salvar a sí mismo. Tanto en la vida real como en el corto, se destaca su velocidad para llegar a tiempo a su destino.	1950	0	0	100	100	200

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
		Después de un terrible accidente el hombre que se encontraba en la estación del tren asume lo peor cuando Casey no aparece, pero para su fortuna Casey finalmente llega a su destino completamente destrozado pero a tiempo (casi).							
65	Loco por Daisy	Es la década de 1890 y Donald está montando en su bicicleta para ver a Daisy, cuando Chip y Dale comienzan a burlarse de él. Esto rápidamente escala en una guerra con todas las de la ley entre Donald y las ardillas.	La historia es a finales del siglo XIX, EEUU era ya entonces un lindo lugar, las casas eran grandes, Donald anda feliz en bicicleta, Mickey y Minnie en un carro motorizado, en el parque hay una banda, hay niños jugando con tranquilidad, todos sin excepción están bien vestidos; en el parque hay un cañón con balas de las cuales una es usada por las ardillas para atacar a Donald.	1950	50	0	25	75	150
66	El Perro Maravilla	Pluto está enamorado de una bella perrita, pero ella suspira por Prince el perro maravilla de un circo que ella observa en un poster.	Pluto puede tener muchos huesos para comer, pero prefiere tener al amor de su vida y para ello trabaja para dejar de ser un perro cualquiera y convertirse en un gran perro de circo; en su intento por ser un perro de circo, Pluto fracasa al inicio pero al burlarse de su tradicional contrincante, Butch, este sin querer lo termina ayudando a convertirlo en el perro de circo que soñaba ser para conquistar a su amada.	1950	100	0	100	50	250
67	La Bocina del Remolque	Chip y Dale encuentran el remolque de Donald. Se divierten saltando en la bocina del auto lo que despierta a Donald. Donald sale a nadar pero Chip y Dale molestan con el trampolín y hacen que Donald choque contra el remolque.	Donald sale a acampar en el bosque en su remolque; el remolque está repleto de elementos de cocina, objetos deportivos, sillas, lámparas, entre otros objetos; Donald pelea con las ardillas y las mete en un pie de manzana para luego lanzarlo con ellas	1950	25	50	25	100	200

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
		Luego bombardean a Donald con piñas y él los persigue pero choca su auto.	dentro.						
68	Pluto Primitivo	La naturaleza de lobo primitiva de Pluto emerge y no le permite ser blando. Pero su pequeño viaje de caza fracasa cuando Pluto se encuentra con un conejo y un oso que le causan problemas.	La historia comienza en un hermoso bosque en el que resaltan la fauna y la flora, en el que en el relieve hay montañas con nieve, y en el bosque está la cabaña de Mickey; Pluto duerme muy cómodo en la cabaña, tiene una cama, un gorro para dormir, la comida la tiene a la mano, esa vida fácil se la señala su instinto primitivo reflejada en un lobo pequeño, un lobo que le dice que hay que luchar para conseguir alimento; Pluto quiere ir afuera con ropa pero el lobo se lo impide; Pluto se espanta por la idea de seguir a un oso, pero el lobo lo ve como una oportunidad increíble para conseguir mucha carne.	1950	25	100	100	50	275
69	El Café Felino	Milton el gato camina por la calle cuando se da cuenta de un patio lleno de deliciosa leche, pájaros y pescados sin darse cuenta de que esta custodiado por Pluto. Él le muestra a su compañero Richard y ambos se ayudan a conseguir las golosinas pero son perseguidos por Pluto. De ahí en adelante ellos tratan de entrar al patio sin despertar a Pluto utilizando varias tácticas.	Hermosa casa de suburbio con un amplio patio que tiene una hamaca, un estanque con peces, una casita para pájaros, botellas de leche en la puerta, en fin, un lugar deseable para cualquiera, en especial para los pequeños gatos de la historia; aunque los gatos trabajen juntos, hasta un solo pájaro puede enfrentarlos para que se vayan de la casa.	1950	50	100	50	100	300

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
70	Motor Manía	Mr. Walker (Goofy) un sujeto promedio de modales suaves, quien se convierte en el violento Mr. Wheeler cuando empieza a conducir. Ya caminando Mr. Walker encuentra casi imposible cruzar la calle.	La extinción del carro en manos del hombre promedio; el hombre promedio vive en los suburbios y usa traje, "es un hombre bueno, cortés, puntual y honesto", es un hombre bueno con los animales, hasta con las hormigas; al hombre le cuesta entrar a su carro por las muchas cosas que tiene en su garaje; el hombre promedio empeora su actitud cuando esta tras el timón; el hombre promedio cree que la vía es suya porque sus impuestos la pagan; hay muchos carros en las vías; el hombre promedio tiene un carro convertible y puede escuchar música con tranquilidad mientras maneja; es difícil ser un peatón en una ciudad con tantos carros; el periódico habla de un aumento de accidentes de carro; los jóvenes imitan con malicia el ejemplo de los malos conductores.	1950	50	50	25	100	225
71	Pestes del Oeste	Los coyotes entran a un gallinero que está cuidando Pluto. Una gallina bosteza, esto hace que Junior se duerma. así que entra Papa, Pluto se despierta y los persigue. Los rufianes se esconden en las vigas de la casa de Pluto y a el le toma tiempo descubrirlos. Pluto y Papa pasan por el nido de una gallina y la gallina varias veces antes de que Pluto la cambie por Junior, engañando a Papa.	Aparecen de nuevo el coyote y su pequeño hijo; Pluto no pelea con el pequeño coyote; al final los coyotes consiguen al menos un huevo que encuentra el pequeño, pero al padre no le interesa tener un huevo.	1950	25	25	50	50	150

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
72	Pelea de Comida	Chip y Dale han llenado un árbol hueco con nueces. Pluto mete un hueso dentro del árbol, pero esto causa una avalancha de nueces que llega justo a la casa de Pluto, y él no está muy feliz de que las ardillas vayan tras las nueces. Chip y Dale se esconden en un par de guantes de jardinería y eventualmente hacen que Pluto haga todo el trayecto con su casa llena de nueces hasta el árbol de las ardillas.	Un hermoso bosque en el que, para fortuna de Chip y Dale, caen muchas nueces de un árbol; así como las ardillas con las bellotas, Pluto guarda varios huesos; para jugar a la pelota con Pluto, Chip y Dale juegan béisbol; al jugar a la pelota, sin darse cuenta Pluto terminó ayudando a las ardillas a recuperar sus nueces.	1950	0	100	100	25	225
73	Un Anzuelo, un León y Plomo	Un roñoso león y su cachorro tratan de robar la pesca de muy buen aspecto de Donald.	El león castiga físicamente a su hijo (y Donald también castiga al pequeño león); Donald tiene una buena pesca para llevar a su casa en el bosque; Donald no solo es bueno pescando, tiene varios trofeos de caza de león junto a su rifle; los leones no consiguen robarle a Donald sus pescados.	1950	25	25	75	50	175

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
74	Campamento para Perros	Dos coyotes (padre e hijo) huelen comida. Llegan a un campamento justo a tiempo para ver al dueño (al parecer Mickey) dirigiéndose río abajo en un bote. La comida está asegurada arriba en un árbol y Pluto el guardia, aunque se encuentre dormido. Padre se puso manos a la obra para lograr bajar la comida pero Junior continúa arrastrando a Pluto lejos de su comida. Padre sabe que Pluto es un gran problema y lo sigue llevándolo a la tienda. Eventualmente logran bajar la comida, entre varios encuentros con Pluto, se están preparando para un festín cuando Pluto los ahuyenta y el dueño de la comida regresa. Pluto se da cuenta que sin la presencia de los coyotes lo van a culpar por eso huye para encontrarse con sus rivales.	Pluto está cuidando un campamento en el bosque; el pequeño coyote quiere enfrentarse a Pluto, pero este se lo pasa por encima; los coyotes se mueven cuando Pluto duerme y así logran tomar la comida, pero cuando el pequeño lo ve en ese estado lo ve como comida, respecto a lo cual su padre tiene que controlarlo para que no se lo coma; por quedarse dormido, los coyotes pudieron quitarle la comida a Pluto, quien al ver todo el desastre causado en el campamento decide huir junto con los coyotes.	1950	50	25	100	50	225

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
75	Una Abeja en la Playa	Donald coloca alegremente su sombrilla para un día en la playa así como también lo hace una abeja traviesa y perezosa, quien no acepta sus acciones inadvertidas que dañan el lugar de la abeja. Una vez Donald está en el agua en una balsa inflable, el insecto iracundo utiliza su ángulo para para picar, o al pato pero si su balsa y una vez Donald tiene los dedos de sus pies y sus manos en los agujeros de la balsa que ha hecho la abeja, esta se encarga de atraer la atención gastronómica de toda una banda de tiburones que inicia la temporada de caza de patos en mar abierto. Donald usa todos sus recursos desesperadamente y su única arma es la sombrilla de la playa.	En la playa hay mucha gente, al fondo se ve un parque de diversiones; las picadas de la abeja suenan como disparos de un fusil y su vuelo como un avión de ataque.	1950	50	50	0	25	125
76	Mantén Esa Pose	Goofy está cansado y aburrido. Necesita un pasatiempo e intenta con la fotografía. La vida salvaje es una excelente opción para fotografías así que decide tomarle una foto a un oso grizzli. Cuando Goofy está tomando la foto la pólvora del flash explota y el oso se pone furioso y persigue a Goofy por el parque de diversiones y llegan hasta su apartamento. Afortunadamente para Goofy el oso está contento con el resultado de las fotos y decide poner un puesto regalando su foto autografiada por \$10.	Goofy de clase media llega cansado del trabajo, para descansar el narrador con tono publicitario dice que Goofy necesita un hobby; para el hobby de fotógrafo Goofy compra mucho equipo que, según la voz de publicidad, no es tan costoso; zoológico; el oso papá está afuera de la cueva mientras que adentro de ella está la mamá y los niños; parque de diversiones; "el hobby no es solo para la satisfacción personal, pero también el feliz medio para independencia financiera"; el hobby de Goofy sirvió como fuente de ingresos para el oso.	1950	100	100	100	100	400

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
77	Morris el Alce Enano	Un escarabajo anciano cuenta la historia de Morris un alce del tamaño de un conejo. Trueno el alce esta enfrentándose con otros y Morris decide intentarlo así a Trueno le parezca muy gracioso. como resultado Morris conoce a Bálsamo un alce de gran tamaño con diminutos cuernos (los cuernos de Morris son de tamaño normal). Los dos deciden formar un equipo y con la ayuda de un tronco que los hace ver altos logran vencer a Trueno.	De nuevo el escarabajo viejo contando una historia, esta vez sobre un pequeño alce con una vida difícil por su estatura; el pequeño alce hace equipo con un alce grande pero de cuernos pequeños; "la moraleja es que dos cabezas son mejor que una".	1950	100	50	100	25	275
78	Afuera en una Rama	Donald se encuentra practicando una pequeña cirugía en un árbol y en ese momento ve que Chip y Dale están recolectando nueces. Donald corta la rama que esta fuera del agujero y lo pinta con brea en la que Dale queda atrapado, luego Donald se divierte un poco con las tijeras para podar de mango largo.	Chip no quiere distracciones mientras están recolectando bellotas; al inicio Donald solo estaba podando el árbol, pero tras molestar a las ardillas decide tomar sus nueces y comérselas; las ardillas lograron librarse del molesto Donald.	1950	50	75	100	0	225
79	León Abajo	Goofy va a poner su hamaca en su pent-house pero le falta un árbol, decide conseguir otro pero sin saber escoge uno que es la casa de un león. El león va a la casa de Goofy para reclamar su árbol, mira la hamaca y decide que es una mejor relajación que recostarse en el árbol. Intenta quitar a Goofy de la hamaca para poder descansar y esto desencadena una gran	Goofy vive en la ciudad con grandes edificios, sale de su pent-house en su camión para cortar un árbol y así poder colgar su hamaca; no le importó llenar con agua el apartamento de su vecino con tal de colocar el árbol; el león prefiere dormir en la hamaca que en su árbol; Goofy y el león luchan por la comodidad de la hamaca; ambos iban a tener un aterrizaje seguro hasta que Goofy no quiso compartir las historietas del	1951	100	100	0	100	300

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
		batalla.	periódico.						
80	Un Pollo en Bruto	Chip y Dale se encuentran deambulando por el patio de una granja recolectando bellotas. Dale confunde un huevo por una nuez, y cuando trata de enseñarle al pollito como volver al cascarón, un gallo confunde a Dale por uno de sus pollitos.	La historia es en el campo; Chip motiva a Dale para ponerse a trabajar; el gallo se molesta con las gallinas porque no se despiertan, y supervisa a la gallina que cuida de los huevos, está deseoso de que nazcan los pollos; al ver que los huevo son más grandes que las bellotas, Dale piensa que son bellotas más grandes.	1951	25	50	75	25	175
81	Almacenamiento en Frio	Una garceta congelada por el clima de invierno se muda a la casa de Pluto, con el frio y cansado se demora en darse cuenta de que su casa se está moviendo alrededor sin él. Inclusive cuando se da cuenta pasa un momento difícil tratando de deshacerse del intruso.	Una cigüeña toma para sí la casa de Pluto para calentarse, obligándolo a él a buscar la forma de recuperar su casa y con ella el calor en medio del invierno; la temporada cambia y el invierno termina, el sol calienta y la cigüeña encierra a Pluto en su casa para que se acalore, pero él soluciona su calor poniendo la casa en un estanque.	1951	100	75	25	75	275
82	El Amigo Pato	Donald está de vacaciones en un rancho y después de que todas las hermosas mujeres escogen los mejores caballos Donald termina con el triste Rover Boy quien no quiere tener nada que ver con Donald.	Un pueblo en el desierto con un rancho con caballos; llega un bus con turistas y un Donald vestido formal y con sombrilla; Donald también viste formal para montar en caballo; los caballos están como servicio de entretenimiento para montarlos; el caballo no desea ser montado por Donald así que finge estar enfermo y hasta muerto; Donald despierta al caballo con una manzana y con una trompeta para luego disparar y hacerlo correr; el caballo logra que un toro suplante su trabajo con Donald.	1951	100	100	0	50	250

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
83	Casa Hecha en Casa	Goofy está construyendo una casa pero tiene dificultades con los planos, los vidrios de las ventanas, la pintura y finalmente con los invitados a la inauguración de su casa.	Goofy está construyendo su propia casa y tiene los planos para ello; Goofy no solo tiene brocha, también tiene una pistola de pintura; él desperdicia sus elementos para hacer su casa.	1951	100	50	50	100	300
84	Crispetas de Maíz	Donald está quitando la nieve de su entrada, Chip y Dale quitando la nieve de su rama. Donald los engaña para que ellos limpien la entrada de Donald, furiosos ellos deciden entrar a su casa donde él se está alistando para hacer crispetas de maíz. Nunca habían visto esto pero les encanta. Se meten en una caja y logran irse con las crispetas de maíz.	Donald barre la nieve frente a su enorme casa; Donald se molesta cuando le cae la nieve que las ardillas limpian de su árbol, pero al ver que hacen lo mismo las pone a hacer su trabajo; Donald se cocina maíz pira para comer mientras lee un libro y se calienta con el fuego de los leños que salió a conseguir; Chip y Dale defienden su maíz robado jugando fútbol americano con Donald; aun después de hacer las paces con las ardillas Donald no apagó el fuego que comenzó para quemar su árbol, pero ellas lo aprovecharon para muchísimo maíz pira.	1951	100	100	75	50	325
85	Guerra Fría	George Geef es enviado a casa del trabajo para que atienda su resfriado.	Goofy trabaja en una oficina en un alto edificio; el jefe manda a Goofy a su casa, a pesar de que no quiera dejar el trabajo; él espera encontrar a su esposa en el apartamento, pero ella está jugando cartas con amigas, así que le deja comida en la nevera; tiene en su baño muchos medicamentos e implementos de higiene; la esposa lo ayuda con muchas pastillas, una bolsa caliente y otra fría, un termómetro y una máquina con humo.	1951	25	100	100	100	325

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
86	Plutopia	Mickey está de vacaciones en el campamento Utopía. Al principio Pluto piensa que es verdaderamente una utopía: arboles por todas partes y un gato para perseguir. Pero las reglas de la cabaña son muy estrictas, o se pueden tener los perros adentro y deben estar con bozal y con correa. Mickey manda a Pluto a dormir lejos de su comida y el gato llega y lo molesta. Pluto se duerme y sueña con Plutopia con un gato sirviente y que le ruega a Pluto que lo muerda y le sirve todo lo que necesita.	Campamento paraíso para deportistas en medio del bosque; Mickey llega con Pluto en su carro convertible; hay reglas para los perros que Pluto no quiere obedecer pero Mickey sí; Pluto espantó al gato de la cabaña pero vuelve cuando él tiene bozal y se aprovecha para comer su comida y dormir junto a él; Pluto sueña y fantasea con que puede maltratar frecuentemente al gato y tenerlo como sirviente, con cada maltrato al gato este le da comida; fantasea con mucha comida y con huesos de los cuales encuentra pozos que lo hacen millonario.	1951	100	100	0	100	300
87	La Prueba Piloto de Donald	Donald vuela su avión modelo en el árbol de Chip y Dale. Dale entra al avión y procede a causar problemas.	Donald está tranquilo jugando con su avión en el parque de la gran ciudad; Donald no quiere compartir su avión con Dale, quien quiso ayudarlo a repararlo; Dale dejó de usar el avión para jugar y lo usó como avión de ataque contra Donald; el parque tiene un lago con botes; Chip quería que Dale trabajara al inicio, pero desistió en ayudarlo cuando Dale quiso seguir usando el avión y se metió en un lío con Donald.	1951	100	50	50	100	300
88	Mañana Hacemos Dieta	El hombre ansia comer y George Geef (Goofy) no es la excepción. Él come como si fuera a pasar de moda. Finalmente su reflejo en el espejo le dice que se está engordando y empieza a mostrar todas las señales de que esta en sobrepeso. Cuando se sube al taxi las llantas de atrás se desinflan, cuando	Goofy tiene mucha comida en su nevera, está gordo y come muchísimo; en su juventud era deportista, era atleta, tenista, jugador de fútbol americano, hacia salto alto y era boxeador; manda a hacerse un traje a la medida junto con un sombrero y usa bastón; usa un libro que se llama "formas fáciles para reducir"; quiere tener un nuevo	1951	100	100	0	100	300

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
		se sube al ascensor este no sube. el reflejo de Goofy lo ayuda a perder peso no dejándolo comer. Geef piensa que puede resistir pero lo molestan todo tipo de tentaciones. Se va a dormir pero sonámbulo va a el refrigerador solo para descubrir que está vacío. Resulta que su reflejo se ha comido toda la comida diciendo "Comamos y bebamos que mañana haremos dieta".	hobbie para distraerse, decide leer y coge una revista llena de publicidad de comida no sana; las calles están llenas de avisos luminosos vendiendo comida.						
89	Número de la Suerte	El dueño de la estación de gasolina Donald piensa que ha perdido el número ganador para el nuevo carro Zoom V8 pero sus sobrinos escuchan una corrección y se dan cuenta de que él es el ganador. Ellos planean recoger el carro y sorprender a su tío pero el carro que toman se queda sin gasolina y quedan varados. Ellos quitan la foto del Zoom V8 de una valla publicitaria, uno de ellos se disfraza y engañan a Donald para que tanque el carro. Mientras ellos se van Donald planea su venganza y la ejecuta cuando los chicos vuelven en el nuevo carro de Donald.	Estación de gasolina en un pueblo; los sobrinos de Donald están arreglando un carro; por radio rifan un carro de buena gama; hay una iglesia en el pueblo; los sobrinos pueden manejar carro; hay publicidad de llantas; publicidad de vacaciones en el carro de buena gama; un sobrino engaña a Donald disfrazándose de mujer.	1951	100	100	100	100	400
90	El Perro y los Mapaches	Mickey está cazando mapaches con la ayuda de Pluto, pero estos siempre se le adelantan en cada oportunidad con la ayuda de una enredadera, un arroyo y por ultimo toman la gorra de coco de Mickey para hacer un títere de un bebe mapache.	Gran casa en el campo; Mickey está cazando con Pluto; Pluto no ataca al mapache al ver que "tiene" un pequeño hijo, hasta Pluto lo detiene cuando le da nalgadas; Mickey le pide perdón al mapache por dispararle y lo identifica como señora por estar arrullando a su hijo.	1951	50	25	25	25	125

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
91	Ser Rico Rápido	Goofy es un hombre común quien es la presa perfecta para los estafadores, corredores de apuestas y otros similares, están ansiosos por el buen perdedor después de haber ganado dinero, no importa el nombre del juego o el lugar, desde un callejón hasta un casino y noche de póker entre amigos. Por fortuna, la suerte le sonríe al pobre jugador. La esposa lo culpa por su comportamiento irresponsable cuando pierde pero cuando gana reclama alegremente sus ganancias para su estilizado gusto personal.	"El hombre promedio nace con el deseo de apostar"; trabajo de oficina; en los restaurantes hay máquinas para apostar; Goofy tiene mucho dinero para apostar, hasta tiene en las medias; el mucho dinero que gana lo usa en apuestas de carreras; horas jugando cartas y fumando mucho; la esposa de Goofy se enoja con él por apostar el dinero conseguido con trabajo duro, pero se alegra al ver que ganó mucho dinero, dinero que ella puede usar para pagar la casa, comprar un sombrero, un vestido, zapatos y una nueva estufa.	1951	100	100	0	100	300
92	Pavo Congelado	Pluto y el gato se provocan de un pavo que ven por televisión, atacan el refrigerador y encuentran un pavo allí dentro. El gato llega primero y recalienta el pavo, primero en el conducto del horno, y luego tratando de esconderlo de Pluto, lo pone dentro del tubo del televisor, pero se le cocina de más.	Pluto y un gato duermen mientras en la tv transmiten lucha libre; publicidad de comida; amplia cocina con una nevera llena de comida; Pluto y el gato cooperaron para encontrar el pavo, cuando lo lograron, la cooperación desapareció; la nevera puede congelar y descongelar; la casa tiene calentador.	1951	50	100	75	75	300

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
93	Los Padres Son Personas	George Geef se apresura para ir a la oficina a informarle a sus compañeros que ya es padre. Desafortunadamente Geef se da cuenta más tarde que con la paternidad viene la responsabilidad, y mucha. Él debe disciplinar a su hijo cuando comienza a pelear con los niños del vecindario, cuando llena su pipa con mezcla para hacer burbujas y molestarlo cuando trata de leer el periódico. Pero lo más difícil es cuando trata que él recoja sus juguetes lo cual no es una tarea fácil. Finalmente cuando está listo para golpear a su hijo desiste de hacerlo cuando ve que su hijo duerme plácidamente. "Los niños son maravillosos" concluye.	Goofy usa traje y trabaja en oficina; vive en los suburbios; su esposa es ama de casa; después de un largo día de trabajo llega a casa y su hijo le pregunta que fue lo que le trajo; su hijo juega de vaquero, luego cuando quiere seguir jugando hace el papel de indio; su hijo tiene una gran cantidad de juguetes; cuando Goofy está regañando a su hijo su esposa le dice que use un poco de psicología; cuando va a regañar a su hijo al cuarto la cuna tiene a Mickey Mouse; finalmente George no regaña a su hijo porque "es un niño".	1951	100	100	50	100	350
94	Fuera de Escala	Donald tiene un tren a escala en su patio trasero. Hay un gran árbol (hogar de Chip y Dale) que esta fuera de la escala por eso Donald mueve este árbol mientras ellos no están, ellos vuelven para darse cuenta de que movieron su árbol. No hay problema, una de las casas modelo de Donald es justo de su tamaño.	Donald vive en los suburbios; tiene un tren a escala en el patio de su casa; retira un árbol del patio ya que no le convenia el tamaño; al final Chip y Dale le muestran a Donald que ellos pueden vivir en su árbol y que este sea un túnel para el tren de Donald.	1951	50	100	100	25	275

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
95	No Fumar	Goofy (de nuevo interpretando a George Geef) es un adicto a la nicotina en extremo. Fuma mientras revisa los impuestos, antes de irse a dormir, después de despertarse en la mañana, y en el trabajo. Finalmente decide renunciar, pero pronto se da cuenta de que no es tan fácil ya que a cualquier lado que mire es tentado para empezar de nuevo hasta que finalmente cede. Corre por todos lados diciendo "Fumar, fumar, fumar" pero sin ninguna suerte lo logra. Al final le pide a un hombre un cigarrillo y el hombre muy amablemente le da uno que explota pero finalmente hace que Goofy diga "renuncio".	Cuando Cristóbal Colón llegó a América conoció del tabaco gracias a los nativos; publicidad de cigarrillos; grandes edificios en la ciudad; Goofy fuma muchísimos cigarrillos; "fumar relaja y da contentamiento"; Goofy es adicto a fumar; trabajo de oficina; hay distintos tipos de cigarrillos; fumar era un hábito que se realizaba en todo momento y era aceptado en la oficina; las mujeres tienen su espacio exclusivo para fumar; en la calle es posible encontrar gente del común, personas de clase alta y también habitantes de la calle.	1951	100	100	25	100	325
96	Abeja en Guardia	El jardinero Donald observa una abeja en su jardín y la sigue hasta su colmena en busca de miel. La abeja que cuida el panal no lo dejara entrar así que Donald se disfraza de abeja.	Castillo medieval de abejas; las abejas se organizan para salir a conseguir miel; Donald persigue a las abejas para robar su miel; el vuelo de las abejas suena como aviones y el ataque de una de ellas como una ametralladora; Donald se disfraza de abeja para engañar al guardia mientras roba la miel; el guardia es expulsado del castillo por haber descuidado la miel; aunque ya había conseguido mucha, Donald vuelve al castillo para robar más miel; las demás abejas no ayudan al guardia que volvió para proteger la miel, solo lo observan y se alegran porque pudo ahuyentar a Donald.	1951	50	100	100	0	250

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
97	Padre León	George Geef lleva a su hijo a acampar. Su hijo piensa que ve un león por todas partes, George no lo puede ver incluso cuando esta justo al lado suyo. Por suerte para George su hijo tiene su fiel arma de fuego.	Suburbios; Goofy tiene carro; Goofy sale con su hijo a acampar y a cazar; la ciudad con grandes edificios está cerca de las montañas y al bosque; Goofy cuenta historias de vaqueros, militares contra nativos, caza de tigres en la jungla, caza de rinocerontes en África; el hijo le recuerda a Goofy orar antes de irse a dormir, entre sus peticiones pidió por su madre que no está acampando con ellos.	1952	50	0	0	100	150
98	Donald y el Corazón de la Manzana	Donald el granjero de manzanas se da cuenta de que sus manzanas han sido mordisqueadas y atrapa a Chip y a Dale en el acto. En la batalla que sigue a continuación Donald utiliza un helicóptero para rociarlos (pero ellos tienen pequeñas cámaras de gas). Después lleva la artillería pesada.	Donald tiene una granja en la que tiene una empresa de manzanas; en la granja hay muchos árboles; Donald canta mientras trabaja recogiendo manzanas; Donald tiene un pequeño helicóptero desde el cual lanza veneno para insecto, pero las ardillas se protegen con máscaras de gas; Donald tiene varios frascos de veneno y explosivos, entre ellos, tiene polvo atómico, hasta pastillas atómicas; Donald usa el veneno y el explosivo para crear proyectiles y dispararlos desde su helicóptero; el último proyectil crea un hueco tan profundo en la tierra que parece ser que Donald llegó a Asia a juzgar por la persona con la que habla al dejar de caer.	1952	50	25	50	100	225

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
99	Lambert el León Oveja	La cigüeña entrega por error a Lambert un bebe león a un rebaño de ovejas. La madre no deja que la cigüeña se lo lleve de nuevo por lo que Lambert es criado como una oveja, pero no encaja allí. El crece como un cobarde hasta el día en que a su madre la persigue un lobo.	Las bebés cabras llegan al mundo cuando las trae la cigüeña; las cabras pueden escoger quien será su madre, también lo puede hacer el bebé león que escoge a una cabra como su madre; la cigüeña da por terminado su trabajo cuando entrega lo que carga, aun cuando se equivocó; ambiente de crianza de hijos en el que no hay papás; las cabras se burlan del león por ser diferente; el león creció con la mansedumbre de un cordero, no con el salvajismo de un león; el león sacó su lado salvaje para salvar a su madre cabra de ser comida por un lobo, al ver esto las demás cabras admiraban al león; el lobo, como dice el narrados, no morirá y no está mal en tanto está en un lugar cómodo y puede comer frutos 1 vez al año.	1952	75	0	0	0	75

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
100	Hola Aloha	En la ciudad Goofy está muy estresado con su trabajo del día a día por lo que decide dejar el ajetreo por una vida más pacífica en los trópicos. Encuentra que la vida allí es más agradable recolectando conchas de la playa, construyendo una cabaña para vivir, volver a la naturaleza, incluso unirse a un gran festín de luau (con comida como sopa de aleta de tiburón). Si Goofy piensa que nada puede ir mal en el paraíso eso es hasta que los nativos necesitan sacrificar a alguien a su volcán.	"La gran ciudad, con sus multitudes, su emoción, su existencia robusta, con su gente comprometida en la lucha por cumplir logros"; una ciudad con grandes edificios, carros y gente bien vestida; trabajo de oficina al que hay que llegar temprano, es tal la importancia de trabajar que no hay tiempo para descansar; Goofy fantasea un viaje a Hawái; Goofy tiene mucho dinero, lo lanza a la arena y muchos locales se abalanzan sobre la plata; en la playa se puede conseguir con facilidad fruta y huevos de tortuga; a Goofy le da igual ser despedido por andar vacacionando; Goofy se construye su propia casa para descansar y aprovecha la fuerte lluvia para bañarse; desde su hamaca Goofy pinta y escribe su novela; hay comida en abundancia; la mujer está para entretener al hombre; "hay una historia en la isla, se habla de la llegada de un gran dios blanco"; los lugareños creen que la ira del volcán se apaga sacrificando al dios.	1952	100	100	75	100	375
101	Dos Chips y Una Señorita	Chip y Dale pretenden que no les importan las discotecas pero ambos se escapan para el Club Bellota después de hacerse los dormidos, para conocer a Clarice. Pelean por ella, hacen una pausa para verla en el escenario. Chip toca el piano y Dale el bajo. Ella se las arregla para no escoger.	La ciudad de Nueva York, llena de letreros luminosos anunciado clubes y restaurantes de todo tipo; Chip y Dale no quieren ir a la ciudad porque deben madrugar; Chip y Dale visten esmoquin con sombrero y bastón para ir a su cita en el club; la ardilla cantante citó tanto a Chip como a Dale para que resultaran colaborando con ella en su acto en el que hicieron jazz, y evitando escoger a uno de ellos, Chip y Dale terminaron besándose.	1952	75	100	50	100	325

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
102	Los Profesor es Son Personas	Como explica el narrador, educar niños es una de las cosas más importantes hoy en día y el hombre heroico que asume este rol es "el profesor de la escuela" (Goofy naturalmente). Después de tomar de este rol, Goofy trata de dar una clase pero sigue teniendo que lidiar con un travieso alborotador llamado George quien disfruta salir de clase para ir a pescar, comerse la manzana del profesor, hacer sonar la tiza, hacer muecas mientras el profesor enseña geografía y aterrorizar a sus compañeros de clase con una pistola de agua. Al final la travesura de George va demasiado lejos cuando destruye la escuela con una bomba explosiva y lo obligan a escribir "No volveré a bombardear la escuela de nuevo" 100 veces.	"La escuela es una parte vital en toda comunidad"; él niño va solo al colegio y la madre se queda en casa; el niño se quita el uniforme para vestir como él lo desea; los niños van solos a la parada del bus; el maestro es descrito como un héroe; el maestro controla el tráfico frente a la escuela para que los niños puedan cruzar la calle; los niños son muy desordenados y traviosos, tanto que para entrar al salón el profesor usa equipo de béisbol como protección; los niños cantan para saludar el profesor; el maestro está preparado para controlar al chico travieso, a quien le exige entregar sus armas de juguete y explosivos para guardarlos en el cajón que está lleno de esos elementos; la tarea es traerle una manzana al maestro; el profesor basa su clase de geografía en lo que dice el periódico del día que habla de las fronteras de Tailandia, Siam, Indochina Francesa, Persia, Mesopotamia, Afganistán, India y Pakistán; los niños comen mucho en el receso y dejan la basura en el piso; un niño amenaza y dispara a otro con una pistola de agua para que lo ayude a deletrear una palabra; los niños hacen trampa en el examen; el niño más travieso explota la escuela.	1952	100	100	50	100	350

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
103	Vamos A Seguir Juntos	Una abeja anciana ve a un Donald igualmente anciano en el parque recuerda su larga relación. La abeja empieza a ayudar a Donald a recoger la basura, después usa su afilado aguijón para aumentar las ventas de Donald el vendedor de globos, luego como un tatuador y finalmente haciendo bordados. Después de un tapiz particularmente exigente, la abeja le pide un tiempo libre y Donald le muestra un invernadero hecho a su medida. Allí junto con muchas flores encantadoras y además una señorita abeja. Esto obviamente genera algunos problemas en su relación con Donald.	Donald en su vejez está limpiando basura en el parque de la gran ciudad; la abeja en su juventud buscó trabajo en el periódico; la abeja tenía talento para recoger papeles en el parque, lo hacía con entusiasmo, tanto que sentó a Donald para que él descansara y ella trabajara; trabajar para Donald lo llevó a darle a ella alimento y un hogar; parque de diversiones; Donald y la abeja trabajaron juntos, él vendía globos y ella los reventaba para que los niños volvieran a comprarle a Donald; la abeja terminó enriqueciendo a Donald con su trabajo, resultaron produciendo en la industria de textiles; Donald le dio tiempo de descanso a la abeja, le trajo al trabajo muchas flores entre las cuales había una abeja que le dio amor; la abeja enamorada no trabajaba bien por su romance, ante esto Donald desea aplastar a la pareja de la abeja para que el trabajo vuelva a la normalidad; la pareja de la abeja lo grita y le lanza muchos elementos de cocina mientras se queja de estar todo el día en sus labores hogareñas, así que la abeja decide escaparse con Donald.	1952	100	100	100	50	350

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
104	Goofy Dos Pistolas	El bandido Pedro Pistola entra en un pueblo occidental sin ley y roba un banco. El pueblo está desesperado y necesitan un sheriff. Entra Goofy un vaquero errante quien observa a una chica hermosa quien es retenida en un robo de diligencia por parte de Pete. Encantado y completamente ajeno a Pedro, frustra el robo mientras conoce mejor a la chica. Esto le hace ganar la reputación de gran pistolero y es retado para arrestar a Pedro. Pedro trata de vengarse de Goofy pero cada intento fracasa debido a la torpeza de Goofy, cada intento se dirige involuntariamente hacia Pedro.	Historia en el medio oeste; por su esfuerzo en pelear contra el asaltador de bancos, Goofy obtiene la atención de la dama que le gusta y obtiene el reconocimiento de la gente del pueblo.	1952	50	50	100	75	275
105	Susie la Pequeña Coupe Azul	Desde un auto nuevo en un concesionario de autos que llama la atención de cualquiera hasta un auto descartado en un lote para autos de segunda mano y para finalizar un barrio viejo y pobre. La historia de Susie va de más alto de lo alto y cae en picada a lo más bajo, una historia de la riqueza del automóvil a la pobreza.	Con solo ver un auto me enamoro y lo compro; Susie se codea con lo más alto de la sociedad de autos, Cadillacs y limosinas; diferentes opciones para ir a lugares nocturnos desde que haya recursos para hacerlo.	1952	100	100	75	75	350

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
106	El Mejor Amigo del Hombre	Goofy compra un perro a quien llama Bowser y al momento de entrenarlo tiene problemas. A medida que crece Bowser el problema también molestando a los vecinos. Goofy sale en la noche y Bowser demuestra que no es un gran perro guardián, eso es hasta que Goofy intenta entrar a la casa.	La gran ciudad con grandes edificios, multitudes, carros y gente bien vestida; suburbios; Goofy puede llegar y tener comodidad en su casa junto con su perro después de un duro día de trabajo; Goofy tiene dinero para pagarle a sus vecinos el daño causado por su perro; Goofy sale a pasar la noche vestido de esmoquin con sombrero y bastón; la policía está preparada para enfrentar y atrapar ladrones de casas.	1952	0	75	50	100	225
107	Las Hormigas del Tío Donald	Donald riega algo de azúcar en su acera y pronto aparecen las hormigas que tienen el control completo de su casa, robando el pastel que se encontraba horneando, construyendo una tubería desde la miel de maple hasta su colina causando todo un alboroto.	Suburbios; hormigas con adornos y un lenguaje que representan algún tipo de tribu indígena; en la cocina hay una nevera; las hormigas construyen una tubería para robar miel de maple; las hormigas usan guantes y cascos de construcción; Donald tiene un garaje en el que guarda su carro; por culpa de Donald al darle un poco de azúcar a una hormiga, toda la tribu terminó robándole su miel de maple y él resultó vencido.	1952	75	50	100	100	325
108	La Casa Pequeña	Una casa pequeña trata de competir con el progreso y la prensa invasora de la gran ciudad.	Una pareja casada decide irse a vivir en un lugar tranquilo y lejano de la ciudad; la tranquilidad es interrumpida por el acelerado desarrollo y crecimiento de la ciudad.	1952	75	100	25	100	300

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
109	La Fiesta de Pluto	Es la fiesta de cumpleaños de Pluto, pero la docena de sobrinos de Mickey están pasándola mejor que Pluto. Su regalo es un vagón para que Pluto pueda llevarlos, el juego de "Ponle la cola a Pluto" no sale bien y todo parece alejar a Pluto de comer su pastel. Pero Mickey ha planeado con anticipación.	Mickey puede celebrar el cumpleaños de Pluto en el patio de su casa en los suburbios; los niños le regalan a Pluto un carrito para que ellos se suban en él y Pluto los jale; en el patio de la casa hay un rodadero, un columpio y un subibaja; los niños juegan como quieren y mandan a Pluto por los aires, al verlo volando Mickey lo regaña; los niños comen pastel, repiten rebanadas y no le dejan nada a Pluto; después de comer los niños se van porque la fiesta ya terminó para ellos.	1952	100	100	0	100	300
110	Dulce o Truco	Los sobrinos de Donald pasan por su casa por ser Halloween y les hace varias bromas. Pero la bruja Hazel se encontraba observando y les ofrece ayuda a los chicos para que puedan desquitarse. Ella prepara una poción que anima los objetos inanimados y que se enciendan. El inicialmente decide darles los dulces a los chicos hasta que escucha a la bruja decir que él es "cosa fácil", ella anima sus pies para que el escupa la llave de su despensa.	Animación de algunos objetos para asustar a Donald; casas construidas en forma de barrio tradicional americano.	1952	75	50	25	75	225

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
111	Vacaciones de Dos Semanas	Después de largos días de trabajo Goofy decide tomarse unas muy merecidas vacaciones. Sin embargo, su viaje no avanza principalmente porque pasa la mayoría del tiempo detrás de una casa rodante muy lenta. Cuando a él se le pincha una llanta, el mecánico revisa cada parte de su carro menos la llanta. El único motel que puede encontrar es una pequeña choza muy cerca a la carrilera. Una vez más en el camino queda nuevamente detrás de la casa rodante que ya habíamos mencionado, cuando logra pasarla se da cuenta de que nadie la está manejando.	Goofy tiene derecho a disfrutar de unas vacaciones planeadas por él a su gusto; Goofy dispone de todos los recursos deseables y cómodos, carro, hoteles y dispone de todos los recursos para solucionar sus problemas; oficinas, grandes edificios y grandes filas de carros saliendo a vacaciones; casa al estilo americano con paisajes de la geografía americana.	1952	100	100	50	75	325
112	El Árbol de Navidad de Pluto	Pluto llega saltando para ayudar a Mickey conseguir un árbol de navidad. Chip y Dale lo ven y se burlan de él, ellos se refugian en un árbol que termina siendo el árbol que Mickey lleva a casa. Les gustan las decoraciones especialmente los bastones de dulce y el recipiente que contiene nueces mixtas. Pero Pluto los descubre y los persigue antes de que Mickey se dé cuenta. Minnie, Donald y Goofy pasan por la casa a cantar villancicos.	Celebración de navidad con el árbol, mucha decoración y regalos; Mickey y Pluto logran hacer un trabajo con la participación de los dos; las ardillas trabajando conjuntamente logran defenderse de Pluto; se desarrolla la historia en una casa rodada de árboles, espacios amplios y vistosos.	1952	0	75	75	50	200
113	Como ser un Detective	Goofy es contratado para resolver el misterio de un "Al" desaparecido. Busca pistas por la ciudad, pero constantemente se encuentra con el alguacil de la ciudad (que es	Escenario típico de la ciudad americana donde suceden delitos que deben ser castigados por la justicia; Manhattan, el río Hudson, la dama americana solicitando los servicios del detective; persecución en los	1952	75	100	75	100	350

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
		interpretado por Pedro) quien le dice que deje que la policía se encargue. Luego ocurre una persecución de autos y los conductores terminan chocando con un pajar.	típicos Buick máster americano, avenidas y camiones de carga americanos; siempre la presencia siniestra de un personaje que esta encada situación del detective.						
114	Día Libre del Padre	La Señora Goofy se va por un día dejando la casa en manos de su esposo Goofy. Él está seguro de que puede encargarse de los oficios de la casa, pero comete sus tonterías típicas mientras lo intenta. Su primer error es enviar a Junior a la escuela es sábado. Al principio solo comete pequeños errores, pero estos siguen escalando al punto en que su casa se inunda, hay garabatos, se incendia, es invadida por los bomberos y la policía al tiempo y básicamente su casa se convierte en un área de desastre cuando su esposa regresa.	Vecindario típico americano; béisbol; entrega a domicilio de leche y de vegetales; la mujer trabaja para apoyar al marido.	1953	75	100	100	100	375
115	Las Cosas Simples	Mickey y Pluto van de pesca, Pluto tiene un encuentro con una almeja quien eventualmente termina en su boca. Mickey piensa que la almeja es la lengua de Pluto y no puede entender porque Pluto sigue pidiendo más comida. Después de que logran deshacerse de la almeja, Mickey trata de usar unos peces pequeños como cebo, pero sus intentos son frustrados por una gaviota hambrienta esta lleva a sus amigos y persiguen a nuestros	Mickey sale a pescar acompañado de Pluto; trabajo en equipo de las gaviotas.	1953	50	50	100	100	300

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
		héroes.							
116	Para Quien Trabajan los Toros	Goofy está manejando por México, se encuentra en el camino con un toro terco que eventualmente lo ataca y Goofy involuntariamente somete al toro. Los mexicanos que están observando todo creen que Goofy es "El Gran Matador" y el minuto en el que Goofy llega a Ciudad de México lo visten como un matador y hacen que se enfrente a otro toro. Goofy esta reacio y trata de escapar del enorme toro, aunque después de un tiempo logra vencer al toro nuevamente por accidente.	Goofy como turista americano en carro; enfrenta un toro y es admirado por los campesinos mexicanos; uso del teléfono; espectáculo con asistencia multitudinaria, un ejemplar de periódico, americano visto como héroe torero, con buena suerte.	1953	50	25	50	75	200
117	Melodía	Un búho le enseña a su clase llena de pájaros una melodía, todo es alrededor de la naturaleza. Sólo los pájaros y el hombre pueden "cantar" incluso cuando hablan. Vemos una breve historia de las etapas de la vida: canciones de cuna, la canción del alfabeto, la marcha nupcial, etc. Algunas de las inspiraciones para la canción son: amor, navegación, trenes, el oeste, la maternidad, etc., pero "nosotros nunca cantamos sobre trenes". Finalmente, un ejemplo de cómo una simple melodía puede expandirse en una sinfonía una elaborada versión de un tono simple inicia la lección.	Escuela de pájaros; el profesor es un búho bien vestido; en el salón hay un cuadro de George Washington; el profesor se pregunta por el tema que va hablar, dice que es algo que todos aman y un estudiante pregunta si es sobre el dinero; después de la escuela llega la universidad, sinónimo de jugar deportes como fútbol americano; los vaqueros son una fuente de inspiración para cantar.	1953	75	50	0	75	200

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
118	La Fuente de la Juventud de Don	Los chicos están más interesados en sus historietas que en las otras actividades de sus vacaciones en la Florida. Cuando el auto se descompone justo al lado de una fuente "confundida con la fuente de la juventud" Donald decide divertirse un poco con sus sobrinos y esconde la parte del letrero que dice "confundida con". Como bebe Donald comienza a destruir sus historietas y en general actúa como un niño malcriado, pero cuando pretende actuar que se convirtió en un huevo (que tomo prestado de un cocodrilo) se encuentra en problemas que no había considerado una vez el cocodrilo extrañara su huevo.	Vacaciones en carro; lectura de comics; desobediencia y pataleta; engaño y ruptura de normas; castigo físico, manipulación; imagen de familia.	1953	50	25	75	75	225
119	Fin de Semana de los Padres	Goofy es un empleado promedio que demuestra la rutina "levantarse temprano/trabajar a tiempo/ir a la cama temprano" mientras va del trabajo a la casa cada día. Sin embargo, el fin de semana trata de descansar, pero su hijo lo hace imposible. El insiste que papa debe llevarlo a la playa y aunque Goofy se niega terminan yendo de todas formas donde se mete en todo tipo de problemas que son el resultado de perseguir a su hijo por todo el lugar, peor aun cuando regresan y son víctimas del trancón más grande del mundo y como resultado, Goofy se	Múltiples avisos publicitarios; suburbios; teléfono, ama de casa aspirando, instrumentos musicales, mascotas, electrodomésticos, jugador de tenis; lavando el carro frente a la casa; familia adinerada con chofer; padre manejando su carro; hijo malcriado; paseo a la playa; parque de diversiones; máquina de cortar el césped, parqueadero lleno, trancón de carros.	1953	50	75	75	75	275

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
		siente aliviado de ir a trabajar la semana siguiente.							
120	Como Bailar	Después de una breve muestra de la importancia universal del baile en la historia de la cultura humana, Goofy muestra la miseria que sufren aquellos que no saben bailar bien en el siglo XX, las peligrosas técnicas para aprender a bailar bailes de salón y el resultado de todo ese esfuerzo físico es más duro que lo efectivo de las técnicas.	Playa; bailes de diferentes culturas y diferentes épocas de la humanidad; ropa elegante; radiola, discos de acetato; curso para aprender a bailar; tabaco, maniquí, bebidas, brindis, accidente; música y bailes de diferentes países; esmoquin; damas bellas y elegantes.	1953	75	100	100	100	375
121	El Nuevo Vecino	Donald se muda a una nueva casa y se da cuenta que su vecino nuevo es perezoso, vago y además tiene un perro que se estrella con la cerca de Donald y cava en su jardín. Eventualmente la situación entre los vecinos se intensifica en una guerra a gran escala con multitudes que los animan y tiene cubrimiento televisivo.	Donald se muda a nueva casa; suburbios, cerca que separa la casa de los vecinos; nevera de Donald repleta de comida; vecino que le da la bienvenida con comida; jardín con árboles; herramientas para arreglar el jardín; tabaco; manguera en el jardín; diferencia entre vecinos; noticias en la prensa; presencia de la televisión; ring de boxeo.	1953	75	100	100	50	325
122	Fútbol Americano Antes y Ahora	Un abuelo le cuenta a su nieto que los jugadores de futbol americano de antes podían vencer a los jugadores de los equipos de ahora, así que vemos un juego justo con ese enfrentamiento: Pasado U. vs el Estado Presente, específicamente el equipo del pasado es de 11 jugadores contra docenas de escuadrones especiales y personal de apoyo del estado actual. Incluso el estadio, los fans y la prensa son	Fotos de equipos de fútbol americano; televisión; banderines de equipos colgados de la pared; fumar noticiero de televisión; tribuna especial para aficionados ricos; teléfono; estadio lleno; operadora linda y joven de teléfono; uso de traje formal; tablero con reloj que lleva el marcador del partido; helicóptero; anuncios comerciales de electrodomésticos; transmisión por radio; cenicero.	1953	25	75	100	100	300

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
		actualidad vs antigüedad, el juego está muy reñido y la pelea por ganar es feroz.							
123	Trabajan do por Maní	Chip y Dale viven cerca al zoológico y ven la gran cantidad de maní que tiene un elefante, van tras el maní, pero tanto el elefante como Donald su cuidador son muy listos. Chip y Dale se dan cuenta que los visitantes del zoológico regalan maní a los animales así que deciden montar un acto donde cantan y bailan, luego se pintan entre ellos con pintura blanca y se hacen pasar por ardillas albinas.	La gente en el zoológico puede lanzarle muchas nueces a un elefante; Donald canta mientras trabaja barriendo las nueces de la elefante llamada Dolores; Dolores puede recorrer el zoológico con tal de encontrar a Donald y pedirle ayuda; Donald usa la trompa de Dolores como aspiradora para succionar las nueces, luego usa la trompa para atacar a las ardillas como si usara un fusil; al hacerse difícil robarle nueces a Dolores, las ardillas piensan estrategias para conseguir nueces y lo logran bailando para entretener a la gente; las ardillas se pintan de blanco y fingen ser ardillas albinas cuyo alimento deben ser las mejores nueces.	1953	75	75	75	50	275
124	Sonar, Silbar, Tocar y Golpear	En este breve clip (que en su mayoría representa el cambio del enfoque tradicional de la animación de Disney) un gran profesor búho les da una clase a sus emplumados alumnos sobre los orígenes de los instrumentos musicales del oeste. Comenzando con la gente de las cavernas cuyos implementos rústicos solo podían "sonar, silbar, golpear y explotar", el profesor les explica como este comienzo lleva al desarrollo de los cuatro tipos de instrumentos básicos del oeste: los de	Segundo corto dedicado a la música después de Melodía vuelve a aparecer la escuela de pájaros con el maestro búho; un chico está leyendo un cómic del Pato Donald; jazz; historia de algunos instrumentos que se desarrollaron en distintas sociedades de todo el mundo.	1953	50	0	25	25	100

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
		metal, los instrumentos de viento, los de cuerda y los de percusión.							
125	Oso Fuerte	Es un día tranquilo en el bosque nacional hasta que comienza la temporada de cacería y en este punto todos los osos se esconden en una cueva menos Humphrey el oso, él no lo logra, él se esconde en una cabaña y ve que el cazador, el pato Donald se acerca esconde la alfombra de piel de oso en un baúl y toma su lugar. Hacerse pasar por la alfombra termina siendo una experiencia desagradable para Humphrey cuando Donald abre nueces y botellas con su boca y lo lava en la lavadora y secadora entre otras cosas. Finalmente, cuando la temporada de caza termina y Donald se va, Humphrey se siente aliviado, pero hace un descubrimiento sorprendente.	Los osos tienen un bosque reservado para ellos hasta que llega la temporada de caza; los osos se escondieron en una cueva sellada pero dejaron a uno por fuera; Donald tiene demasiadas armas y trofeos de caza en su cabaña; Donald tiene una lavadora que lava, enjabona y seca; la temporada de caza llena al bosque con basura que los osos deben recoger; el oso que sufrió como alfombra reemplazó y salvó a otro oso que al inicio se había ocultado como alfombra.	1953	25	100	50	75	250
126	Como Dormir	Tras la historia de la búsqueda del hombre por dormir se hace una demostración de lo que le da sueño a un hombre y como duerme (como el perro, el avestruz) Podemos ver que Goofy trata de dormir a pesar del insomnio. Él trata de abrir una ventana, usa una manta eléctrica, bebe leche caliente, cuenta ovejas, pero nada funciona así que consulta a un científico que estudia el sueño de Goofy y	La vida se reparte en trabajo (de oficina), ocio (jugar golf), y dormir; los romanos dormían sobre heno, los europeos (ingleses) medievales sobre madera, y los delgados indios sobre metal; a Goofy le cuesta dormir a su hijo; gran ciudad con medio de transporte masivo que tiene publicidad; suburbios; la ciencia ha avanzado al punto que puede ayudar al hombre a dormir mejor; hay medidor del ritmo del sueño y un colchón eléctrico; la ciencia es compleja, no	1953	25	25	75	100	225

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
		encuentra una cura para su insomnio. El científico toma un mazo y lo golpea en la cabeza y esto sí que funciona.	deja nada al azar y hace cálculos precisos.						
127	La Gran Pelea	Donald y sus sobrinos visitan un carnaval. Después de que Donald obtiene una puntuación alta en una máquina de peso, los demás piensan que él es un hombre fuerte y acepta una oferta para que pelear en boxeo. Desafortunadamente es Donald estafado para pelear contra el gran boxeador Pedro Pájaro. Sus sobrinos se dan cuenta y tratan de advertirle a Donald, pero de todas formas termina en la arena con Pedro.	Feria y parque de diversiones; una pelea de boxeo con una gran audiencia; al inicio los sobrinos de Donald no querían que él boxeara, pero al estar en el ring ellos lo animan a pelear a pesar de que el contrincante es enorme; el brazo del contrincante es como la hélice de un helicóptero; Donald logró ganar con ayuda de sus sobrinos.	1953	50	25	75	75	225

No.	Nombre	Sinopsis	Comentarios	Fecha	1. Libertad	2. Capitalismo	3. Trabajo individual/en equipo	4. Contexto histórico	TOTAL
128	Ben y Yo	Una revisión de la historia americana cuenta como un pequeño ratón llega a vivir a la casa de Benjamín Franklin y como el resulta ser el responsable de muchas de sus ideas incluyendo el inicio de la Declaración de Independencia.	"Benjamin Franklin fue uno de los hombre más extraordinarios del siglo 18", "uno de los más grandes héroes de la historia americana"; historia de la ascendencia americana que viene de Inglaterra; los ratones vivían en una iglesia, eran pobres y uno de ellos salió a buscar alguna forma para poder ayudar a su familia; el ratón y Benjamin son inventores, ambos desarrollan el periodismo y trabajan duro en la producción de periódicos; Benjamin fue representante en Inglaterra ante la corona para defender la libertad y justicia de los americanos; el ratón tuvo un lugar muy importante en la declaración de independencia americana.	1953	100	50	100	100	350

#### **Anexo 4: Lista de cortometrajes**

- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1953). *Día Libre del Padre*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1953). *Las Cosas Simples*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1953). *Para Quien Trabajan los Toros*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1953). *La Fuente de la Juventud de Don*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1953). *Como Bailar*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1953). *El Nuevo Vecino*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1953). *Fútbol Americano Antes y Ahora*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1953). *Oso Fuerte*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1953). *La Gran Pelea*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1952). *Padre León*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1952). *Lambert el León Oveja*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1952). *Hola Aloha*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1952). *Dos Chips y Una Señorita*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1952). *Goofy Dos Pistolas*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1952). *El Mejor Amigo del Hombre*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.

- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1952). *Las Hormigas del Tío Donald*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Jackson, W. (director). (1952). *La Casa Pequeña*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Schaffer, M. (director). (1952). *La Fiesta de Pluto*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1952). *Como ser un detective*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1951). *León Abajo*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1951). *Un Pollo en Bruto*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1951). *Crispetas de Maíz*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1951). *Guerra Fría*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1951). *La Prueba Piloto de Donald*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1951). *Número de la Suerte*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1951). *El Perro y los Mapaches*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1951). *Fuera de Escala*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1951). *Abeja en Guardia*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1950). *El Latido del Corazón de Pluto*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1950). *León al Acecho*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1950). *Pluto y la Tuza*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.

- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1950). *Loco por Daisy*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1950). *La Bocina del Remolque*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1950). *Pluto Primitivo*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1950). *Café Felino*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1950). *Pestes del Oeste*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1950). *Pelea de Comida*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1950). *Un Anzuelo, un León y Plomo*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1950). *Campamento para Perros*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1950). *Una Abeja en la Playa*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1950). *Mantén Esa Pose*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1950). *Morris el Alce Enano*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1950). *Afuera en una Rama*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1949). *El Paquete Sorpresa de Pluto*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1949). *Todo en una Cáscara de Nuez*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1949). *La Gimnasia de Goofy*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1949). *Perro Ovejero*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.

- Disney, W. (productor) y Kinney, J. (director). (1948). *Están Afuera*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1948). *Mickey Abajo*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1948). *Papá Pato*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1948). *Bandido de Huesos*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1948). *La Compra de Pluto*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1948). *Pluto y la Siesta del Gato*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1948). *Decorador de Interiores*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1948). *Pluto y el Novato*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1948). *Mickey y la Foca*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1947). *La Bienvenida de la Casa de Pluto*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, J. (director). (1947). *Fígaro y Frankie*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1947). *El Payaso de la Selva*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y King, J. (director). (1947). *El Dilema de Donald*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Carlson, B. (director). (1947). *Locos con el Calor*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1947). *Caza Sucia*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1947). *El Perro del Correo*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.

- Disney, W. (productor) y Hannah, J. (director). (1946). *Caballero por un Día*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1946). *Pluto en Holandés*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y King, J. (director). (1946). *El Doble Problema de Donald*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1946). *Cachorro Robado*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y King, J. (director). (1946). *La Pesa del Yukon*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Nichols, C. (director). (1946). *Día de Baño*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor). (1946). *La Historia de la Menstruación*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.