

Treball de fi de grau

Títol

Autor/a

Tutor/a

Grau

Data

Full Resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Autor/a:

Tutor/a:

Any:

Titulació:

Paraules clau (mínim 3)

Català:

Castellà:

Anglès:

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:

Castellà:

Anglès

Compromís d'obra original*

L'ESTUDIANT QUE PRESENTA AQUEST TREBALL DECLARA QUE:

1. Aquest treball és original i no està plagiat, en part o totalment
2. Les fonts han estat convenientment citades i referenciades
3. Aquest treball no s'ha presentat prèviament a aquesta Universitat o d'altres

I perquè així consti, afegeix a aquesta plana el seu nom i cognoms i la signatura:

***Aquest full s'ha d'imprimir i lliurar una còpia en mà al tutor abans la presentació oral**

Resumen

El objeto de la investigación se focaliza en el estudio del sector de animación como posible herramienta de propaganda bélica durante los años del conflicto de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Las productoras escogidas para la elaboración del análisis son Walt Disney y Warner Bros, debido a la monopolización que ejercían durante esa época dichas productoras dentro del sector cinematográfico y de dibujos animados para la televisión en Estados Unidos. La intención, más allá de descifrar si existieron mensajes persuasivos dentro de los contenidos, se investiga a la vez, de qué manera es generado el discurso narrativo, cómo son utilizados y combinados los diferentes elementos audiovisuales para crear discursos manipulados de adoctrinamiento de masas. Así mismo, aunque en menor medida, también se intenta esclarecer si existieron algún tipo de acuerdos entre el gobierno norteamericano y las productoras a la hora de realizar los contenidos.

En el caso de Walt Disney Studios, se analizará el largometraje producido en 1943 titulado "*Victory Through Air Power*" ("*A través de la fuerza aérea a la victoria*"), "*Education for death*" ("*Educación para la muerte*") realizado el mismo año. Por otra parte, de la productora Warner Bros Animation se analizarán los cortometrajes "*The Ducktators*", realizado en 1942, "*Private Snafu: Spies*" de 1943 y "*Daffy – The Commando*" realizado el mismo año.

El principal interés de esta investigación no sólo radica en descubrir los mensajes audiovisuales manipulados por las productoras cinematográficas, sino también presentar un análisis de una materia no suficientemente explotada por el momento, al considerar que los numerosos estudios vinculados a la propaganda política se focalizan en un cine genérico o más dedicado al público adulto, siendo escasas las documentaciones que acerquen a un estudio de caso de la materia escogida.

Índice

1. Introducción.....	3-4
2. Justificación.....	4
3. Objeto del estudio.....	4-5
3.1 Marco teórico	
3.1.1 Manipulación y persuasión en los medios de comunicación.....	5
3.1.2 Concepto persuasión y manipulación. Objetividad y subjetividad de la manipulación.....	5-7
3.1.3 Persuasión periodística.....	7
3.1.4 El acto persuasivo.....	7-9
3.1.5 Propaganda americana en la Segunda Guerra Mundial.....	9-11
3.1.6 El cine como propaganda bélica.....	12-14
3.1.7 El cine de animación en Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial.....	14-15
3.1.8 Walt Disney y Warner Bros durante los años de la guerra. Contextualización.....	15-18
3.2 Objetivos.....	18
3.3 Hipótesis.....	18-19
4. Metodología.....	19-21
5. Análisis	
5.1 Victory through de air Power.....	22-32
5.2 Education for death.....	33-43
5.3 Private Snafu Spies.....	44-53
5.5 The ducktators.....	53-67
5.6 Daffy the commando.....	68-78
5.7 Análisis comparativo de todos los contenidos.....	78-80

6. Conclusiones.....	80-84
7. Bibliografía.....	85-86

1. Introducción

La empresa del entretenimiento, desde sus comienzos, ha sido concebida como un elemento que ayuda a la sociedad a evadirse de los problemas cotidianos. El cine, y más tarde la televisión, nacieron con el afán de ofrecer al público contenidos diversos que les hicieran alejarse de su realidad presente. Sin embargo, los diferentes regímenes políticos fueron conscientes del inmenso poder que podían tener ambos medios y, de la misma manera que la prensa, el cine y la televisión podían erigirse como potentes armas de publicidad política. Mientras que este aspecto se materializó de una manera clara en la televisión, el cine quedó renegado a un plano más artístico dentro del panorama de los medios de comunicación, y continuó con su objetivo de seguir contando historias de ficción al gran público.

Sin embargo, a lo largo del siglo XX se produjeron las dos grandes guerras que debastaron gran parte de los países de los cinco continentes. Durante la Primera Guerra Mundial, el cine todavía estaba en una fase experimental, sus funcionalidades para con la guerra no habían sido del todo descubiertas y por tanto, no se constituyó como un medio potente de propaganda, pues las historias contadas por el cine no llegaban a un gran público, sino que era reserva del ocio de las clases más pudientes de la sociedad. Veintinueve años más tarde, la Segunda Guerra Mundial aconteció en el corazón de Europa.

Para aquel entonces el cine ya gozaba de un gran prestigio social, era un medio de entretenimiento que llegaba a toda clase de público, fuese cual fuere su estatus social y su nivel económico, se convirtió pues, en un medio de masas, capaz de llegar a cualquier ciudadano. Muchos de los regímenes políticos de los diferentes estados participantes en el conflicto, potenciaron el uso de los medios de comunicación (fundamentalmente radio y televisión) para fomentar el odio hacía el enemigo y para engrandecer sus naciones y poder influir en las conciencias de los ciudadanos para aumentar la lista de soldados en el frente y la de trabajadores en las fábricas de armamentos.

Gracias a la evolución que en esos años tuvo el ámbito cinematográfico, los sistemas políticos vieron en él una gran oportunidad para utilizarlo como una potente arma propagandística que sirviese para los objetivos principales de la política y la guerra. Por tanto, la industria del entretenimiento cambió sustancialmente su *modus operandi*, y durante los diferentes conflictos bélicos sirvió como arma aliada del sector político.

Los pactos comerciales entre la política y el mundo cinematográfico se materializaron a partir de dos vías. La primera se caracterizaba por el control total de la política en la esfera cinematográfica, de manera que toda producción que quisiese llegar al público debía pasar por previos filtros de censura. La segunda vía se caracterizaba por un acuerdo político, una mera transacción mercantil, entre los dirigentes y los directivos de las productoras cinematográficas, un mero acuerdo.

No obstante, mientras la persuasión en dichas producciones cinematográficas era más o menos clara, existía un público ajeno a este tipo de películas: el público infantil. Los métodos que se generaban para persuadir a los ciudadanos se vinculaban a personas adultas, preferiblemente jóvenes, quienes eran los que podían ayudar más activamente en el conflicto a su país. El cine de animación se desvinculó de esta entramada política

porque su público no era del interés político. Sin embargo, no fueron escasas las producciones en las que se aludió de una manera clara a los conflictos bélicos mediante la animación, y más claros fueron algunos posicionamientos de los directores más conocidos de las productoras animadoras con ciertos políticos de la época.

En un conflicto bélico de tal embergadura, los diferentes sistemas políticos necesitaban la ayuda de los medios para poder llegar de una forma más rápida y eficaz a su ciudadanos. En una guerra de carácter mundial, todos los ámbitos laborales debían de estar a merced del uso que el Estado requiriera de ellos.

Estados Unidos es el epicentro de la presente investigación, al considerar que durante los años 40 las industrias cinematográficas dedicadas a la animación de mayor importancia e influencia mundial se encontraban en dicho país. Durante los años 40, el panorama cinematográfico estadounidense comenzaba la que sería recordada como la mejor época de los estudios hollywoodienses: los años dorados. Pero las necesidades socio-políticas del país pudieron desviar en gran parte la historias contadas por los estudios.

2. Justificación

Son por tanto, las razones expuestas anteriormente, por las que suscitan un gran interés analizar la materia investigada, para conocer y verificar si realmente la industria del entretenimiento para un público infantil estuvo sujeto a los dictámenes políticos y sirvió como clara propaganda bélica.

El principal interés de esta investigación no sólo radica en descubrir los mensajes audiovisuales manipulados por las productoras cinematográficas, sino también presentar un análisis de una materia no suficientemente explotada por el momento, al considerar que los numerosos estudios vinculados a la propaganda política se focalizan en un cine genérico o más dedicado al público adulto, siendo escasas las documentaciones que acerquen a un estudio de caso de la materia escogida.

La industria cinematográfica de animación es una herramienta muy poderosa para poder influir en el gran público. Sin embargo, su target habitual potencia la idea de que se constituye como un mero entretenimiento infantil, y no se explota la posible visión adulta que pueda llegar a tener el contenido. Y es este motivo, la renegación de estos contenidos a un segundo plano dentro del ámbito cinematográfico y de investigación, los que justifican el análisis que se presenta.

3. Objeto del estudio

El objeto de la presente investigación se focaliza en el estudio del sector cinematográfico de animación como posible elemento de propaganda bélica en el conflicto armado de la Segunda Guerra Mundial. El análisis se contextualiza en Estados Unidos, durante el conflicto bélico arriba mencionado, correspondiente entre los años 1939 y 1945. Las productoras escogidas para la elaboración del análisis son Walt Disney y Warner Bros, debido a la monopolización que ejercían durante esta época dichas productoras dentro del sector cinematográfico y dibujos animados para la televisión en Estados Unidos.

Partiendo de la previa documentación de la historia de la propaganda, persuasión y manipulación de los medios de comunicación, generalizando así sobre las técnicas propias de adulteración que han sufrido dichos medios, hasta llegar a la propia manipulación que se ejerció en el sector cinematográfico.

3.1 Marco teórico

3.1.1 Manipulación y persuasión en los medios de comunicación

Toda fuente de comunicación adopta una conducta determinada destinada a transmitir un mensaje específico a un receptor (o a un conjunto de receptores) con la intención expresa de producir algún tipo de efecto, con el que puede el receptor estar de acuerdo o no. Sin intención de algún tipo no hay mensaje, no se cumplen las condiciones de la comunicación.

3.1.2 Concepto persuasión y manipulación. Objetividad y subjetividad de la manipulación

En primer lugar, es adecuado hacer una previa aproximación a los términos persuasión y manipulación, pues no comparten un mismo significado semántico.

La comunicación persuasiva se caracteriza por la intención manifiesta de la fuente orientada a producir algún tipo de reacción en los destinatarios, y modificar su conducta en algún sentido. En este tipo de comunicación, la fuente y el emisor tienen intenciones muy claras de influir y lograr un efecto en el receptor. Sin embargo, el receptor es consciente de dicha intención y reacciona de alguna manera, que puede ser positiva o negativa. Ambos sujetos dentro de la comunicación (emisor y receptor) afirman conocer y estar de acuerdo en el tipo de intención que se transmite en el contenido y forma del mensaje.

El término manipulación hace referencia al acto de “tocar con las manos”, en un sentido literal y metafórico. La intervención en el mensaje audiovisual por parte del ser humano provoca cambios y modificaciones que ayudan a deshacer todo pensamiento positivista en el cual se cree la posibilidad de que exista un mensaje neutral y aséptico después de ser manipulado por el ser humano. Es decir, manipular significa tergiversar, modificar o cambiar los hechos en un sentido determinado, siguiendo unas orientaciones prefijadas y con fines de control de comportamientos.

Desde su origen, dicho término se ha constituido como una estrategia de control de la población ejercido desde fuera, por parte de otros seres dominantes situados por encima jerárquicamente.

Sin embargo, tal y como afirma Aparici, Díez y Tucho¹: “la manipulación de la información no siempre se observa de un modo claro. Al contrario, la mayoría de las veces los ciudadanos no son conscientes de las huellas de la enunciación, esto es, del modo en que el emisor de los mensajes ha intervenido en la realidad imprimiendo en su discurso sus intereses y visiones del mundo”. Pág. 15

¹ APARICI, Roberto; DÍEZ, Ángeles; TUCHO, Fernando. Manipulación y medios en la sociedad de la información. Madrid, 2007. Ediciones de la Torre. ISBN: 978-84-7960-367-4.

El concepto de ideología nos permite avanzar en ese sentido. En la mayoría de ocasiones la interpretación ideológica de la realidad no se relaciona con una intención subjetiva de manipulación, es decir, con el intento de las clases dominantes de mantener su status. El intento de control está sujeto a su posición objetiva. Los grupos dirigentes acaban por creer que su visión personal de la realidad es la propia realidad objetiva, una realidad “natural” y este tipo visión naturista y personal de los acontecimientos sociales, políticos, históricos, económicos de la sociedad acaban por constituirse en una serie de mensajes que llegan al espectador a través de los medios de comunicación. Así lo afirma Zubero:

“Dados los intereses que se derivan en su posición social, no pueden menos que tener una determinada visión de la realidad acorde a estos intereses; y llegan a asumir esa visión como “natural”, “objetiva”, independiente de cualquier interés personal o de grupo. Y esta misma naturalidad con la que es sostenida, reforzada, eso sí, por un poderoso apartado de comunicación, acaba generando un horizonte de expectativas, un telón de fondo que confiere apariencia de normalidad a determinadas afirmaciones de expertos y responsables políticos que coinciden, siempre, con el discurso dominante”. Pág. 67

Para Yanes² este tipo de objetividad es denominada “imposible objetividad”. Para este autor la primera norma ética dentro del sector de los medios de comunicación es la objetividad y la veracidad de la información. Al margen de la elaboración de los mensajes, el emisor tiene que acercarse a la realidad de los hechos. Para el autor la clase dominante se sitúa en la esfera política, y por esta razón la interpretación de los mensajes no puede modificarse por la conveniencia ante una nueva situación política.

Las nuevas situaciones políticas o los índices de audiencia no pueden ser un precepto para crear una ficción de la realidad social.

La objetividad de pensamiento tiene su origen en un hecho subjetivo: la percepción personal sobre una valoración previa al exponer una idea partiendo de nosotros mismos. Por esta razón no se puede afirmar que la objetividad sea absoluta en ningún caso.

La objetividad está relacionada con términos como imparcialidad o neutralidad. Se trata de un distanciamiento del sujeto para poder acercarse al objeto, es decir, objetividad y subjetividad son excluyentes. Para poder ser objetivo, el sujeto debe dejar apartado todo tipo de valor social que pueda condicionarle (ideas, creencias, intereses etc), de esta manera podrá llegar a alcanzar una perspectiva que le permita llegar a conclusiones generales de aplicación universal. Es lo que Thomas Nagel denomina “punto de vista de ninguna parte” (*the view from nowhere*), con lo que niega su existencia.

La objetividad puede definirse como la expresión desinteresada y verdadera de lo que se considera cierto, pero, como dice Fattorello:

“La información siempre es subjetiva, ya que marcha con la naturaleza humana y con el momento en el cual se produce”.

Apoyando esta afirmación, se deduce que por tanto, la objetividad no es posible en la comunicación desde el momento en el que se acepta que la interpretación es uno de los

² YANES MESA, Rafael. Comunicación política y periodismo. Madrid, 2009. Editorial Fragua. ISBN: 978-84-7074-278-1

elementos inherentes del periodismo. No es una técnica ni un procedimiento, es una disposición que comienza con el esfuerzo para conocer el sentido objetivo. Para poder llegar a dicha realidad objetiva, es indispensable la independencia del medio con respecto a los poderes económicos y políticos.

3.1.3 Persuasión periodística

Todo mensaje que se encuentre en los diferentes medios de comunicación viene a ser un acto de interpretación, y por tanto, subjetivo, es decir, los medios de comunicación no se constituyen como meros transmisores de la información sino que muestran versiones de la realidad. Así mismo, puede afirmarse que el periodismo o la comunicación audiovisual, en todos sus géneros, es interpretación de la realidad, y además de informar, también actúan socialmente, ya que educan, entretienen, divulgan conocimientos y valoran la actualidad.

El papel persuasivo de los medios de comunicación ha propiciado un interés ferviente por parte del ámbito político con el fin de controlar los medios por completo y de esta manera, tener un contacto más directo con el ciudadano y poder hacer cambiar su opinión así como hacerlos adaptar a nuevas situaciones políticas y sociales.

Sin embargo, el término persuasión no debe confundirse con convencimiento. La persuasión es una argumentación que queda expuesta en el mensaje audiovisual y que sólo pretende ser válida para aquellos receptores que reciban el mensaje, mientras que el convencimiento debe aportar ideas claras para obtener la adhesión del público. El convencimiento no es periodístico, mientras que la persuasión sí lo es.

La persuasión en el ámbito de los medios de comunicación se basa en la visión kantiniana, en la cual, se expone que la opinión humana es algo efímero, y, por tanto, mutable. Es decir, con un mensaje persuasivo es posible influir sobre la opinión pública y lograr cambios importantes en el pensamiento. De hecho, la persuasión se produce cuando un comunicador modifica en su interlocutor el contenido de una creencia. Pero para lograrlo no todas las técnicas son aceptables. La comunicación persuasiva tiene el límite ético que lo separa de la simulación, la tergiversación o la ocultación de datos que distorsionan la realidad.

La doctrina teórica ha establecido que la persuasión tiene dos interpretaciones contrapuestas. Por una parte, algunos teóricos consideran que se trata de una herramienta utilizada para el engaño masivo, mientras que otros teóricos afirman que la persuasión es un arte dirigido a convencer a los demás mediante el razonamiento.

3.1.4 El acto persuasivo

Las diversas manifestaciones que se encuentran en la sociedad postindustrial vinculadas a la sugestión lo están, al mismo tiempo, al poder hipnótico de algunos medios de comunicación, como el cine, la radio o la televisión. Roiz³ afirma que:

“Los efectos de sugestión son mayores en mentalidades infantiles que entre los adultos. Los niños aceptan lo que dice la autoridad, especialmente los padres, casi incondicionalmente. A

³ ROIZ, Miguel. Técnicas modernas de persuasión. Madrid, 1994. Eudema, Madrid. ISBN: 84-775-41-825

medida que aumenta la edad, descende el grado de sugestionabilidad, y aumenta el sentido crítico". Pág. 8-9.

Las sociedades más complejas se posicionan en una situación mucho más vulnerable para convertirse en objeto de formas de control organizado o de actos persuasivos diseñados desde algún órgano de poder.

Para Gonzalez Vidal⁴ el acto persuasivo consta de los siguientes requisitos:

- El emisor y el receptor parten de niveles de conocimiento diferentes.
- Su intencionalidad es evidente y no oculta.
- Las pruebas las aporta el empleo emotivo del lenguaje retórico.
- Se emplea como criterio de verdad la naturaleza de las afirmaciones y de los razonamientos basados en la verosimilitud.

Por su parte Hovland⁵ expone que un mensaje persuasivo es persuasivo cuando recompensa al destinatario en cada una de las sucesivas etapas del procedimiento psicológico. De esta manera, considera esencial cuatro etapas diferentes:

1. El mensaje debe atraer la atención del destinatario. Los mensajes ignorados no consiguen persuadir.
2. Los argumentos del mensaje deben entenderse y comprenderse. A la vez que tenga lugar la persuasión, tenemos que captar la idea que quiere transmitir el que habla.
3. El destinatario debe aprender los argumentos que contiene el mensaje y llegar a considerarlos verdaderos. La tarea de los persuadores consiste en enseñar argumentos en favor de la causa, de forma que estos argumentos se le ocurran a uno en el momento y lugar adecuado.
4. Oramos de acuerdo con este conocimiento y creencias aprendidas cuando hay un incentivo para ello.

La gente menos informada es la más susceptible de ser manipulada. Cuanto más personal sea el medio de comunicación, más efectiva será su persuasión.

El persuador, es consciente de que el objetivo primordial de dicha comunicación no es promover la comprensión sino inculcar sus propios objetivos en el público receptor.

⁴ GÓNZALEZ VIDAL, Rodolfo. La actividad propagandística de Walt Disney durante la Segunda Guerra Mundial. 2006. Publicaciones Universidad Pontificia Salamanca. ISBN: 84-7299-715-4.

⁵ HOVLAND, Carl; LUMSDAINE, A; SHEFFIELD, F. Experiments on mass communication. Princeton, 1949. NJ, Princenton University Press.

La credibilidad que tenga el receptor del emisor depende de su experiencia, de la confiabilidad que le imprima el medio y el estatus social o prestigio que tenga. Para Pratkanis y Aronson⁶:

“En cuanto al mensaje mismo, en los discursos persuasivos, la relación entre su contenido y la actuación es inmediata o se pretende que lo sea. Hay ocasiones en que los contenidos de los medios y de los sistemas de comunicación son distanciados de las necesidades y de los intereses del público. Aquellos mensajes que son emocionalmente interesantes, concretos y estimuladores de la imaginación; además de inmediatos, se consideran reclamos expresivos. Afectan en nuestra respuesta llamando la atención y logrando que el contenido sea más “recordable””. Pág. 175

El receptor se caracteriza por dos tipos de participación que ejerce en relación a los medios de comunicación. La primera clase de participación recibe el nombre de identificación, es decir, el niño suele imitar al héroe, mientras que el adulto, inspirado por los modelos que observa en los medios, crea aspectos de su vida familiar y doméstica a imagen y semejanza. Esto implica una relación con el mensaje, la participación provoca cambios en el comportamiento. La segunda clase de participación recibe el nombre de proyección o catarsis, desde la visión aristotélica. Existen figuras en los medios que se constituyen como figuras proyectivas, que encarnan convulsiones inconscientes del sujeto. Por esta razón, el receptor no debería considerarse nunca un consumista pasivo de mensajes. La fuente tiene tres componentes característicos, desde la percepción de los receptores: el interés, el control y la capacidad de observación percibidos.

Para Jowet y O'Donnel⁷: “Existen varias generalizaciones sobre los efectos de la propaganda y la persuasión. En primer lugar, los efectos de la comunicación son mayores en aquellas zonas en que el mensaje está junto a las opiniones existentes, creencias y disposiciones de los receptores. Los efectos de la comunicación de masas tienden a tomar forma de refuerzo más que de cambio. Por otra parte, siempre que hay un cambio, es resultado de múltiples factores como la actuación de los medios de comunicación, las condiciones contextuales, la interacción en el grupo, la presencia e influencia de los líderes de opinión además de la credibilidad percibida de la fuente del mensaje”.

3.1.5 Propaganda Americana en la Segunda Guerra Mundial

Introducción

Durante el conflicto bélico de la Segunda Guerra Mundial que se contextualiza desde el año 1939 hasta 1945, los medios de comunicación de las grandes potencias enfrentadas durante la contienda se caracterizaron principalmente por impulsar la propaganda bélica en los medios de comunicación sin precedentes en la historia de la humanidad. Uno de los elementos fundamentales para su desarrollo fue el empleo de medios de comunicación nuevos o mejor desarrollados que en la Primera Guerra Mundial, como la radio y el cine. Se fomentó la propaganda bélica, el realzamiento del propio país y el odio hacia quien consideraban el enemigo. Este tipo de propaganda estaba dirigida tanto al exterior como al interior, a la propia población civil y a las tropas, para mantener alta la moral y conseguir determinados comportamientos específicos y maneras de actuación.

⁶ PRATAKANIS, Anthony; ARONSON, Elliot. La era de la propaganda. Uso y abuso de la persuasión. Barcelona, 1994. Ediciones Paidós. ISBN: 84-493-0064-9.

⁷ JOWET, Garth; O'DONNELL, Victoria. Propaganda and persuasion. California, 1990. Sage. ISBN: 076-19-11-472.

Aliados: America y Reino Unido

Los americanos instituyeron comités de iniciativas y organizaciones encargadas de elaborar y divulgar la propaganda. El *Comité de Información Pública* (CPI), conocido como *Comité Creel*, fue uno de los más populares y contribuyó al adiestramiento de los voluntarios del grupo *Four-Minute Men*, cuya tarea principal era realizar mítines públicos para fomentar el esfuerzo bélico. El CPI también se encargó que la industria cinematográfica de la época realizase películas bélicas y velase para que las “realidades” de la guerra se divulgasen en la prensa.

El aspecto más característico de la propaganda norteamericana fueron los informes sobre supuestas crueldades por parte del enemigo contra civiles inocentes o soldados prisioneros. La finalidad de estos reportajes era fortalecer la resolución de luchar y convencer a los ciudadanos de la moralidad de la guerra. Por ejemplo, se hicieron correr rumores de que los alemanes hervían los cadáveres de los soldados enemigos para hacer jabón e infligían malos tratos a los ciudadanos de la Bélgica ocupada.

Más tarde se creó la Psychological Warfare Section of Allied Force Headquarters, formada por miembros de la OWI (*Office Of War Information*) y la OSS (*Office of Strategic Services*), además de una coalición con las británicas PWE y MOI. En 1943 se creó una Sección de Información y Censura, que tenía como objetivo controlar los contenidos de los medios. Desde la creación del PWE, la propaganda y el control de la información se llevó a cabo de manera conjunta entre los dos aliados: Estados Unidos y Reino Unido. Pero no sólo fue una guerra en el campo de batalla, también fue una guerra de masas, en definitiva, una guerra para controlar los medios de comunicación. Había que convencer a la población civil y a los militares en torno a un mensaje de triunfo. Los aliados se aliaron más allá de los enfrentamientos armados, también se unieron en torno a los temas de información y propaganda. Para esta tarea también se creó el PWB: *Political Warfare Branch*, dividido en cuatro ramas: *Executive* (encargado de la administración, dirección y control de la información), *Planning* (preparación de propaganda y directivas), *Information* (análisis y valoración de información) y *propaganda* (preparación y distribución de propaganda).⁸

La propaganda durante esos años eran previsible, ya que en la mayoría de los casos se seguían utilizando las estrategias de la Primera Guerra Mundial, fundamentalmente una propaganda basada en la guerra psicológica. La mayor diferencia era que la radio se había convertido en el principal vehículo de emisión de mensajes de propaganda de los países extranjeros. La emisora de radio *The Voice of America*, emitía 24 horas al día a Europa desde Nueva York, pronto se convirtió en una agresiva herramienta de guerra.

Alemania

Para los autores Pratkanis y Aronson, Hitler era consciente de que si algún día quería recordar la dignidad de ganar una nueva guerra, tendría que superar a los aliados en esa contienda persuasiva. De esta manera, una de sus primeras estrategias fue escribir “*Mein Kampf*”, libro que escribió mientras estaba en prisión, años antes de llegar al poder. Para Hitler, la propaganda no era más que un medio para la consecución de un

⁸ PIZARROSO, Alejandro. Historia de la Propaganda. Madrid, 1990. Eudeba. ISBN: 84-775-40-632.

fin, en su caso la promoción del Estado alemán y la implantación y perpetuación del gobierno del Partido Nazi. Aborrecía la poca capacidad de las masas para comprender los acontecimientos. Así lo demuestra en su escrito:

“En buena medida, su efecto (el de la propaganda) debe apuntar a las emociones y tan sólo en un grado muy limitado al llamado intelecto. Hay que evitar recurrir en exceso al razonamiento lógico de nuestra gente. La receptividad de las grandes masas es muy limitada, su inteligencia escasa, pero, en cambio, tiene una enorme capacidad para olvidar las cosas. Como consecuencia de ello, la propaganda efectiva debe ceñirse a unos cuantos puntos y machacar estos eslóganes hasta que el último ciudadano de esa audiencia entienda qué es lo que queremos que comprenda con ese eslogan que le proponemos”.

Una vez llegado al poder, Hitler escogió a Joseph Goebbels como ministro de Propaganda y Cultura Popular. Una de las primeras tareas que realizaron ambos fue hacerse con el control total de los medios de comunicación alemanes y captar la atención de las masas. Ejercieron un control sobre periodistas y cineastas combinando las sanciones con las recompensas. La característica principal del tipo de propaganda nazi durante esta época se caracterizó por captar la atención de los ciudadanos confiriendo a la propaganda el carácter de un pasatiempo o espectáculo. El cine y la radiodifusión fueron las dos grandes armas de propaganda que se emplearon en el Nazismo.

Existían cinco temas principales en los que se podía englobar la totalidad de mensajes que retransmitían los medios de comunicación a la sociedad alemana:

- Anti-Comunismo. El bolchevismo anti-cristiano era considerado por los alemanes una amenaza. Para los Nazis, ellos eran los únicos capacitados para poder hacerles frente.
- Anti-Semitismo: los judíos eran instigadores del movimiento bolchevique, además de destructores de los sistemas económicos cristianos.
- Política Social: se consideraban superiores a otros países en materia de progreso.
- Poder Militar: juzgaban la capacidad militar de los alemanes superior. Su ejército sería el único en el mundo capaz de acabar con el comunismo.
- Condena económica británica: Gran Bretaña iba a perder su imperio y a dejar ser una potencia mundial si seguía en su empeño de seguir luchando contra los Nazis.

Además, la propaganda Nazi se valió de la heurística para lograr la concordancia con el mensaje que pregonaban. Por ejemplo, en las asambleas multitudinarias y las películas propagandísticas siempre aparecía un conjunto de soldados nazis que aplaudían, vitoreaban y saludaban con los brazos en alto. Este fenómeno es denominado como heurística de consenso social: si todos están de acuerdo, también lo estaré yo.

3.1.6 El cine como propaganda bélica

Los filmes de propaganda tenían como objetivo generar un cambio de actitud o actividad por parte de los espectadores después de su proyección. Este tipo de películas de propaganda, en el contexto bélico, estuvieron vinculadas a las ideas de patriotismo, al sentimiento nacional y a la relación con otros países.

Para McQuail⁹, a lo largo de la historia del cine ha habido tres hilos conductores importantes que han caracterizado la evolución del sector cinematográfico. En primer lugar, el uso propagandístico del cine, sobre todo al servicio de objetivos nacionales o sociales. La combinación de mensajes didácticos con la diversión cuenta con una tradición literaria y teatral, pero los recursos del cine llegan a la gente para manipular la aparente realidad del mensaje sin menguar su credibilidad. Los otros dos hilos conductores fueron la aparición de las escuelas de cine artístico y el nacimiento del documental, también utilizado como herramienta propagandística.

Durante el periodo de entreguerras, el cine alcanzó su pleno desarrollo (mayoritariamente en Estados Unidos con la famosa época “Los años dorados”). Esta evolución y éxito supuso a la vez que se afianzara su eficacia como instrumento propagandístico para los regímenes políticos. Sin embargo, la esfera política pronto fue consciente de que las masas podían ser fácilmente manipuladas por determinados contenidos que exponían las películas, por esta razón se crearon organismos de censura. Primero en Gran Bretaña con la llamada *British Board of Film Censors* y con la *Oficina Hays* en Estados Unidos.

En Alemania, Hitler había afirmado que el cine haría posible la victoria nazi. Por ese motivo, entre 1933 y 1944 se produjeron en Alemania más de un millar de películas. Tres cuartas partes de esas producciones hacían referencia géneros cinematográficos como la comedia, historias de amor, de aventuras, policíacas o musicales. El resto de producciones contenían algún tipo de argumento histórico, militar o político. Las campañas publicitarias y la inversión que el régimen nazi realizó en el sector cinematográfico contribuyó a que muchas películas que en apariencia contaban historias inocentes, tuvieran un claro mensaje de persuasión social.

Este tipo de propaganda que se hizo en la Alemania Nazi durante la Segunda Guerra Mundial, se dirigió exclusivamente a su propio bando y hacia aquellos países neutrales y aliados en el conflicto. A pesar de la situación económica del país debido a los elevados gastos de la contienda bélica, el público del cine en el mundo en guerra aumentó en gran medida. En las salas de cine, el público buscaba poder escaparse por un momento de la realidad que les rodeaba y así evadirse de los problemas cotidianos a los que tenían que hacer frente en aquellos duros años. El cine del Nazismo diseñó todo un entramado de estrategias de acuerdo con los intereses del partido de Hitler. De esta manera, aportaron un guía con el léxico específico para explicar el pasado y el presente que la sociedad alemana estaba viviendo, y de esta manera el público comprendiese el punto de vista del propio régimen y no hubiese manera alguna de tener su propio pensamiento y opinión individual de los acontecimientos acaecidos y los que estaba sucediendo.

⁹ MCQUAIL, Denis. *La acción de los medios. Los medios de comunicación y el interés público*. Amorrortu, Buenos Aires, 1992. ISBN: 95-05-18-6509

El régimen Nazi se preocupó de presentar una visión del mundo que buscaba acompasar todo el engranaje Nazi, partiendo de sus ideas, para controlar la mente del receptor. En aquellos tiempos el cine no ofrecía al público aquello que demandaban. Para González Vidal, la cultura de masas de los Nazis emulaba y replicaba los patrones de los estudios de Estados Unidos. La industria del entretenimiento producía con intenciones más allá de la diversión al comercializar con canciones famosas, conciertos, tendencias de moda, revistas, recursos para el hogar, y la fantasía del cine y el fanatismo que conllevaba en ocasiones.

Toda la producción cinematográfica de aquellos tiempos estaba controlada por Goebbels en todos los sentidos. Las producciones más importantes eran las de los estudios de la UFA, vinculados al régimen y controlados por el Estado. En todos los géneros se incluyeron contenidos propagandísticos. Con el inicio de esta etapa cinematográfica vinculada mano a mano con la propaganda política y bélica se renuncia a la concepción que se tenía del cine en décadas anteriores donde primaban la libertad de expresión audiovisual y la creatividad sin límites legales.

Las temáticas más utilizadas en los filmes fueron la exaltación histórica de Alemania, el sacrificio por la causa Nazi y el odio antisemita.

Como alternativa a las películas, uno de los tipos de producción propagandística cinematográfica más importantes en Alemania durante esa época fueron los noticiarios. Circulaban por todo el mundo y tenían un único fin propagandístico. Los argumentos eran visuales y verbales, rodeados de iconografía Nacional Socialista, diseñada para generar simpatía entre los países neutrales. Hitler quería crear admiración para obtener el triunfo psicológico en sus planes y conquistar sus objetivos sin reacciones críticas externas.

Por su parte, las películas de Hollywood eran comerciales y de entretenimiento. Sin embargo, el contenido de los filmes estaba supervisado por la *Hollywood Office*, *Motion Picture Branch*, *Office of War Information*, y recibían recomendaciones sobre cómo hacer llegar ciertos mensajes a todos los sectores norteamericanos en la guerra. Se trabajaba el mensaje audiovisual con el principal fin de vencer a Hitler y a los Nazis.

Uno de los mayores problemas a los que tuvo que enfrentarse el cine americano en la guerra era la distribución: cómo hacer que una película fuera efectiva sin pagar mucho por su producción; cómo conseguir las suficientes copias necesarias; y qué medio visual sería el más adecuado para difundir instrucciones al ejército en 1943-1944. El Ejército terminó adoptando las técnicas de distribución de Hollywood.

Este claro ataque contra la enemiga Alemania fue mitigada por el compromiso de neutralidad del gobierno americano y por la presión ejercida por parte de numerosos grupos pacifistas y aislacionistas que hicieron que muchos estudios dejaran de atacar directamente al Nazismo y proponer la intervención de los Estados Unidos en los conflictos mundiales. Películas como *Mortal Storm*, de la MGM (Metro Golden Myer), *Foreign Correspondent* de Hitchcock o *El Gran Dictador* de Chaplin estrenadas en 1940 aludían a estos mensajes.

La *Office of War Information* (OWI) se encargó de dirigir a la industria cinematográfica americana durante la guerra; no se implicaba de una forma directa en la producción de filmes comerciales pero sí de propaganda. La OWI tenía el control último sobre la distribución de las películas comerciales. De lo único que carecía Estados Unidos en relación a Alemania fue de tener un ministro para estos asunto.

Durante la Segunda Guerra Mundial, la relación entre el gobierno estadounidense y su industria del cine fue algo tensa. Los dos objetivos principales eran ganar la guerra y la paz. Para poder conseguirlo, era necesario persuadir a los espectadores, ya fuesen civiles o soldados. En el momento en que Estados Unidos entró en la guerra en diciembre de 1941, la industria cinematográfica contribuyó produciendo películas de guerra. Los autores Jowet y O'Donnell¹⁰ lo relatan de la siguiente manera:

“Hollywood consiguió, entre otros éxitos, crear películas que exaltaran la moral del frente civil así como la de sus soldados. Combinó perfectamente la diversión con la propaganda. Captó la atención antes desde el cine comercial con tintes propagandísticos que mediante películas documentales, cuya propaganda resultaba obvia. El cine se convirtió en un medio fundamental de propaganda durante la Segunda Guerra Mundial, pero apenas en la manera que pretendieron los propagandistas oficiales. En muchos casos, la audiencia era más crítica de lo que se esperaba, por lo que muchos no entraban en salas en que se proyectaban películas cuyo contenido y mensaje eran de propaganda blanca, directa y descarada. La película con éxito solía basarse en sentimientos que agradaban al público y cuyos mensajes resultaran cercanos. Interesaban más películas sobre la vida en el frente civil o a la fuerza interna de los soldados corrientes”.

3.1.7 El cine de animación en Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial

La animación cinematográfica sirvió durante el periodo del conflicto bélico para llevar la ideología que Estados Unidos quería enseñar al mundo, destinada tanto para el ejército que se encontraba en primera línea de batalla como para los ciudadanos civiles. El Gobierno federal norteamericano y diversas empresas privadas hicieron de la animación una herramienta para sus propias necesidades y proyectos, creando una nueva forma de entretenimiento para asentar valores tradicionales en medio del rápido cambio social que se estaba produciendo.

Al ser considerado un medio de entretenimiento destinado al público infantil, se justificaba de esta manera la censura que se aplicaba. Sin embargo, no existía un sistema legal de censura de los productos cinematográficos, ésta era aplicada por intereses político. Durante esos años, la animación de Hollywood sufrió un cambio en las historias que contaba, mostrando discursos contradictorios sobre temas como sexualidad, raza, género o clase.

La censura prohibía mostrar un beso, determinados tipos de monstruos, crueldad con los animales, referencias a Dios, acciones como escupir o restricciones contra parodias de la autoridad fascista. Estas normas cambian en el momento en que Estados Unidos entra en el conflicto. De todos los estudios de animación sólo Walt Disney se libró de ataques de censura.

Durante esta época, los estudios que más relevancia tenían en norteamérica y que incluso sus producciones llegaban a dar la vuelta al mundo, era la factoría de Walt Disney y Warner Bros. Ambas productoras se erigían con, prácticamente, el monopolio

¹⁰ JOWET, Garth; O'DONNELL, Victoria. Propaganda and persuasion. California, 1990.

del cine de animación. Sin embargo, debido a la contienda, y a otros factores estructurales en su organismo empresarial, surgieron otras productoras con el fin de avastecer la imperiosa necesidad que se tenía de generar contenidos animados con mensajes bélicos.

De esta manera, a raíz de una huelga de trabajadores que realizó Disney durante aquellos años, muchos animadores que allí trabajan se alistaron en la Unidad Base de las Fuerzas Aéreas (*First Motion Picture Unit*). Estos animadores, desarrollaron un gran potencial de la animación como herramienta educativa a través del desarrollo de sus películas de instrucción. Ising, su creador, no realizaba ninguna restricción creativa, por lo que durante aquellos años produjeron más animación que cualquier otro estudio de Hollywood.

La sección de animación de la Columbia, no destacó por realizar trabajos vinculados al servicio militar, pero fue destacable el cambio de imagen de empresa que realizó a partir de 1941, cuando introdujo en sus filas a prestigiosos animadores venidos de Disney. Más tarde, la productora contrató a Dave Fleischer, un prestigioso animador norteamericano. Con él, se crearon películas para la *Army Film Unit* y otros estudios civiles hasta que terminó la contienda.

3.1.8 Walt Disney y Warner Bros durante los años de la guerra. Contextualización

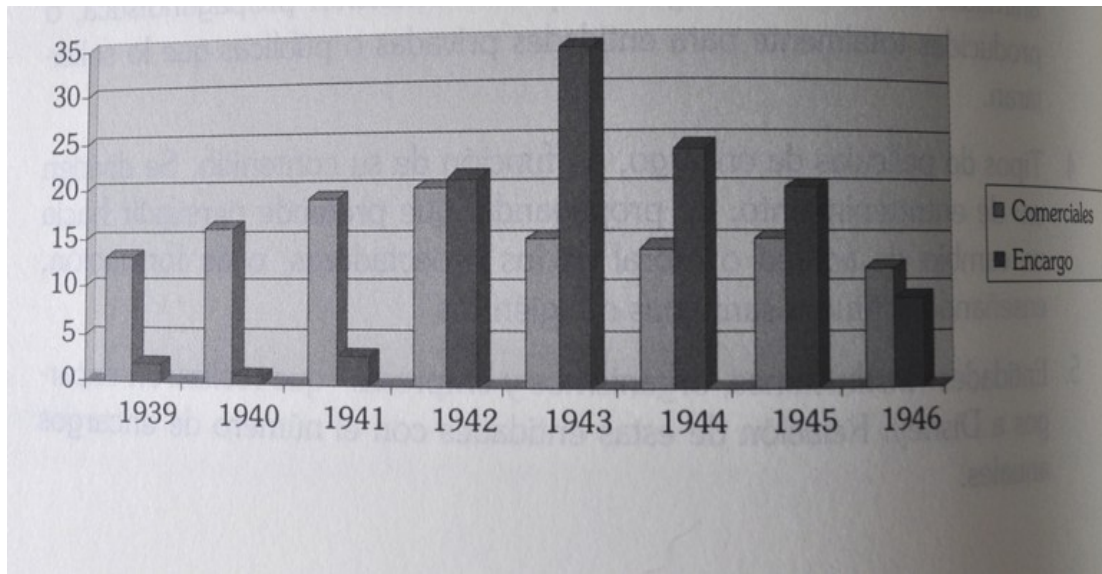
Walt Disney

Contextualizado entre el tardío de 1939 y principios de 1940 hasta 1946 Walt Disney vió incrementada su producción cinematográfica fundamentalmente de cortometrajes, destinados para causas de guerra y realizados a partir de encargos de entidades tanto públicas como privadas, con una finalidad más allá que la comercial, generalmente propagandística y publicitaria.

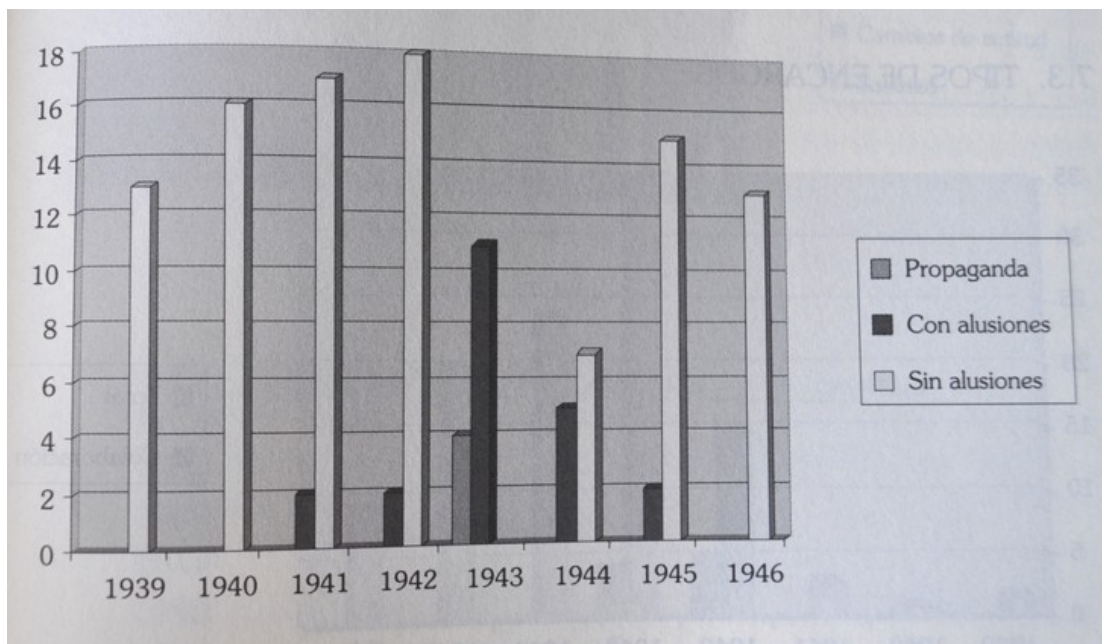
Para Vidal González, existieron durante esos años tres categorías diferentes de contenidos audiovisuales que realizaba la factoría: propaganda directa, alusiones al momento histórico o carencia total de alusiones a aspectos públicos o político militares, es decir, películas y cortometrajes vinculados al entretenimiento sin ningún compromiso con la guerra.

En año de mayor producción durante esta etapa fue superior en 1943. El número de encargos que se realizó para otras entidades, en su gran mayoría el ejército, es superior al doble de la producción comercial que Disney destinó a las sales de cine convencionales.

Producción anual



Implicación de las películas comerciales en la guerra.



Para el autor: “Walt Disney fue astuto con su producción comercial, ya que sólo hay cuatro películas íntegramente propagandísticas en la guerra que él creara por voluntad propia, lo que demuestra su filosofía comercial: no realizar películas para las salas de cine que caducaran después de proyectarse.”

Los encargos para la factoría durante estos años eran de tres tipos: de entretenimiento, de cambios de actitud y comportamiento, vinculados a la moral social, y de contenido sanitario. Los contenidos eran encargados principalmente por tres fuentes: el ejército de Estados Unidos, el Coordinador de Asuntos Interamericanos y empresas privadas.

La sección del ejército que más disponía de los trabajos de Walt Disney fueron la *U.S. Army* y la *U.S. Navy*. Las películas realizadas para dicha institución se destinaron al entretenimiento y a la moral. Por su parte, el Coordinador de Asuntos Interamericanos, realizó alrededor de 17 encargos para responder a la política de buena vecindad con América del Sur. Por último, las empresas privadas tenían su principal objetivo en su representación publicitaria, aunque sobretodo fueron las empresas que colaboraban en el esfuerzo bélico las que más precisaron de sus servicios. Por ejemplo la *International Cellu Cotton Company*, o compañías de electricidad o farmacéuticas.

El tema más empleado en los contenidos audiovisuales que realizó Walt Disney durante esta época fue el fascismo. La producción comercial estaba destinada al frente civil y a la población americana en general, ampliándose al resto del mundo, a pesar de que la distribución de dicha producción no fue abundante, por tanto, se puede afirmar que se dirigía a un público mayoritariamente americano.

Warner Bros

Warner Bros no fue una compañía propiamente dedicada al mundo de la animación. Sin embargo, durante la década de 1930 empezó sus primeras andaduras en los dibujos animados, gracias a dos acontecimientos. Por una parte, la creación de Warner Bros Animation fundada por Leon Schlesinger y conocida por aquel entonces como Leon Schlesinger Productions. Por otra parte, la contratación de Hugh Harman y Rudolf Ising, antiguos animadores de la Disney a quienes se les contrató para la creación de la serie “*Looney Tunes*”.

Siguiendo a SCHICKELY y PERRY¹¹, la Warner Bros no fue una compañía que tuviese pérdidas durante la guerra, o que su volumen de trabajo disminuyese. Para estos autores, este factor se debió principalmente a que la productora ya había avisado años antes del conflicto que se estaba preparando a conciencia para una guerra:

“Fue más sensible a la idea de una comunidad americana, de una colectividad americana. En las películas de los treinta y los cuarenta hay una especie de continuidad porque en las películas de guerra aparece el mismo tipo de personajes. Son los que se encuentran atrapados entre sus deseos y las necesidades del grupo”.

Durante los años de la Segunda Guerra Mundial, la compañía creó una serie de dibujos animados llamada “*Private Snafu*” bajo la dirección de Frank Capra, presidente de la Unidad Cinematográfica de las Fuerzas Aéreas (*U.S. Army Air Force First Motion Picture Unit*) del ejército de Estados Unidos. En un principio, el ejército encargó la producción de la serie a Walt Disney, sin embargo, finalmente Warner Bros obtuvo el contrato. El principal objetivo de la serie era crear contenidos educativos, basados en valores militares y de patriotismo. A pesar de que la compañía tenía cierta libertad a la hora de crear, lo cierto es que el Departamento de Guerra debía supervisar el *storyboard* antes de empezar a producir el contenido.

Para muchos espectadores, la figura del realizador Robert Clampett fue una figura ejemplar en la animación de Warner Bros. Fundamentalmente los dibujos que el animador realizó durante la época de la guerra. Sus personajes se caracterizaban por

¹¹ SCHICKELY, Richard; PERRY, George. Grandes películas de Hollywood. Historia de la Warner Bros. Editorial Blume, Barcelona, 2009. ISBN: 978-9801-419-8.

presentarse de manera inocente, pero utilizando una violencia divertida y arriesgada no conocida, ni presentada en la pantalla hasta el momento.

Se estima, que durante los años del conflicto, Warner Bros pudo trabajar en alrededor de unos 30 encargos. La gran mayoría de ellos, insertos en la serie “*Private Snafu*” y destinado en primer lugar al ejército y a la población norteamericana.

3.2 Objetivos

Los objetivos se presentan como los elementos que ayudan a la investigación a seguir un camino determinado en la previa documentación y posterior análisis del contenido.

1. En primer lugar, se pretende dar a conocer, a través del análisis de contenidos, de qué manera eran transmitidos los mensajes propagandísticos, qué estrategias audiovisuales se utilizaban para persuadir al público, así como, a través del propio lenguaje audiovisual, descubrir a qué elementos bélicos se aludían para representar la guerra. Descubrir qué tipo de mensajes se podían descodificar, es decir, si se divulgaban mensajes vinculados al odio hacia el enemigo, a alistarse en las tropas militares, a tener una idea favorable a la invasión y destrucción de países enemigos etc.

2. Analizar los posibles acuerdos empresariales existentes entre las grandes productoras cinematográficas y de animación de la época. O si por el contrario, no existieron tales acuerdos, y la producción de los mensajes manipulados fue obra sólo de las productoras, firmes defensoras de las ideologías que promovía su país.

3. Por otra parte, también se pretende focalizar el objetivo de la investigación en conocer, si después de afirmar que existían películas con propaganda bélica, descubrir a qué países iban destinados estos productos cinematográficos. Si eran contenidos con un objetivo claro de incidir tan sólo a la población estadounidense del momento, o si por el contrario existía una necesidad de que otros países (integrantes o no en el conflicto) participasen del visionado del film.

4. Finalmente, como elemento global de toda la investigación, y aspecto que se ha justificado con anterioridad. Se pretende realzar el papel del público infantil como un target potencialmente activo dentro de la industria del entretenimiento (y más concretamente del ámbito cinematográfico). Se pretende que dicho público sea concebido de igual importancia que el público adulto, y que un contenido de animación no pase desapercibido porque esté destinado a una audiencia minoritaria.

Es importante remarcar la importancia que puede generar los mensajes audiovisuales a la hora de concebir la propia realidad del espectador que los esté consumiendo. Y de igual manera que un público adulto puede verse afectado por contenidos audiovisuales que consume, el público infantil también se encuentra en el mismo estadio de vulnerabilidad.

3.3 Hipótesis

Las diferentes hipótesis que se exponen a continuación parten como origen para afirmar o negar las concepciones preconcebidas de la etapa histórica en la que trabajaron las dos

productoras analizadas, así como el contenido que hicieron durante aquellos años. Por tanto, se establecen las siguientes hipótesis:

- Estados Unidos, como fuerte enemigo de Alemania durante la Segunda Guerra Mundial, ejerció un fuerte control de la industria audiovisual con el fin de controlar la opinión pública y el pensamiento ciudadano.
- Para poder adoctrinar al público infantil, el Gobierno de los Estados Unidos pactó acuerdos con diversas productoras de animación para propiciar la creación de contenidos audiovisuales con un claro mensaje de propaganda bélica.
- Walt Disney y Warner Bros fueron aliados del Gobierno estadounidense durante el conflicto bélico de la Segunda Guerra Mundial, y dicha alianza sirvió para crear historias animadas que adoctrinasen a los infantes en el odio hacia el enemigo de la guerra.

4. Metodología

La metodología utilizada en el presente análisis se caracteriza por ser un estudio de caso, en el que se han escogido una serie determinada de contenidos audiovisuales para ser analizados. Por tanto, se trata de un método puramente cualitativo, sujeto al análisis de los contenidos y a las conclusiones en parte subjetivas de la investigación que se lleve a cabo.

Se considera una investigación de carácter básico, ya que su resultado no provocaría un cambio sustancial del tema tratado, ni daría lugar a una acción práctica, sino que serviría como documentación de investigación para posibles estudios posteriores que abordasen la misma materia.

El material escogido son contenidos audiovisuales de animación, realizados por las dos productoras más representativas del panorama cinematográfico estadounidense durante los años del conflicto de la Segunda Guerra Mundial (desde 1939 a 1945): Walt Disney Studios y Warner Bros Animation. Todos los contenidos escogidos de ambas productoras responden a un elemento principal: fueron producidas y estrenadas durante los años del conflicto, y en ellas pueden apreciarse claras referencias al ámbito bélico, las historias contadas en ellas se desvinculan de la imagen corporativa de inocencia y entretenimiento que han mostrado las productoras en otros trabajos realizados con anterioridad o posterioridad.

En el caso de Walt Disney Studios, se analizará el largometraje producido en 1943 titulado *“Victory Through Air Power”* (*“A través de la fuerza aérea a la victoria”*), *“Education for death”* (*“Educación para la muerte”*) realizado el mismo año. Por otra parte, de la productora Warner Bros Animation se analizarán los cortometrajes *“The Ducktators”*, realizado en 1942, *“Private Snafu: Spies”* de 1943 y *“Daffy – The Commando”* realizado el mismo año.

Por otra parte, cabe remarcar que en el caso de Warner Bros Animation, no se han encontrado largometrajes de animación que respondiesen a las necesidades de la investigación, es decir, no contenían un mensaje político, es por esta razón por la que se han escogido los tres cortometrajes especificados. En el caso de Walt Disney Studios, sí

que existen cortometrajes que responden a las necesidades de esta investigación, sin embargo, son contenidos popularmente conocidos y analizados por diferentes autores. Por lo que se ha considerado oportuno poder ofrecer un análisis de contenidos menos conocidos por el público pero de igual importancia en la materia.

Las herramientas utilizadas para el análisis de los contenidos especificados con anterioridad se fundamentan principalmente en los propios procedimientos que se llevan a cabo a la hora de analizar contenidos audiovisuales, en este caso, películas y cortometrajes. Cabe destacar que sirve de gran ayuda el análisis realizado por Rodolfo Vidal en su libro *“La actividad propagandística de Walt Disney durante la Segunda Guerra Mundial”*. Dicha bibliografía significa un apoyo importante para las películas que se analizan de la productora Walt Disney, debido a la gran dificultad para encontrar menciones o críticas a dichas películas.

También sirve como apoyo el autor Francesco Casetti en *“Cómo analizar un film”*, como base teórica para esclarecer las diferentes fases y estratificaciones en las que se tiene que dividir los contenidos para poder analizarlos con la profundidad que se requiere.

Por otra parte, también es importante remarcar unas pautas de análisis filmicas establecidas en la asignatura *“Dramaturgia y guión cinematográfico”* en los estudios de Comunicación Audiovisual de la Universidad Autónoma de Barcelona durante el año 2012-2013. El esquema que se facilitó en la asignatura mencionada ha sido considerado como una buena herramienta para realizar un análisis genérico de los puntos más importantes a tratar a la hora de analizar un film y que contribuyen notablemente a conocer en profundidad el contenido.

De esta manera, a través de estas tres fuentes se ha generado el siguiente esquema presentado a continuación que sirve como base única de análisis para todos los contenidos que se analizan.

-Ficha técnica: conocer los aspectos técnicos de la película o cortometraje (título original, director, guionistas, músico, duración, país de origen).

-Estructura interna del film: especificar el tema de la historia.

Trama argumental

-Personajes: enumerar a los personajes (principales y secundarios), así como establecer un pequeño análisis de la caracterización de los mismos.

Caracterización psicológica

-Análisis de la imagen

Uso de los diferentes planos: analizar de qué manera la tipología de planos se utiliza en la narración.

Uso del movimiento en las escenas: analizar de qué manera los movimientos de cámara se utilizan en la narración.

Uso del color y la iluminación: analizar de qué manera el color y la iluminación han sido escogidos a lo largo de la narración y con qué intencionalidad.

-Análisis del sonido

Uso de los efectos sonoros.

Banda sonora: identificar si la música ejerce una persuasión de los sentimientos y emociones del espectador así como analizarla como elemento de la narración.

Silencio, uso expresivo.

-Diálogos: analizar de qué manera es empleado el diálogo por los personajes a lo largo de la narración. Si existe, o no, un subtexto persuasivo.

-Simbología bélica: identificar elementos durante la narración que remitan directa o indirectamente a la simbología bélica.

-Mensaje que se transmite: identificar el mensaje que los realizadores quisieron dar al público.

-Conclusión final: apreciación personal del mensaje que se transmite y la combinación de los elementos estéticos y sonoros para afirmar o desmentir una posible persuasión y/o manipulación del contenido.

5. Análisis

5.1 *Victory through de air Power* (*A través de la fuerza aérea a la victoria*)

Ficha técnica¹²

Título original: Victory Through Air Power

Año: 1943

Duración: 70 min.

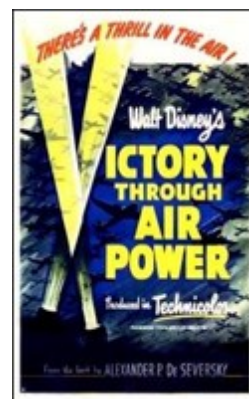
País: Estados Unidos

Director: Perce Pearce, James Algar, Clyde Geronimi, Jack Kinney, H.C. Potter

Guión: Perce Pearce, T. Hee, Erdman Penner, William Cottrell, James Bodrero, George Stallings, Jose Rodriguez.

Música: Edward H. Plumb, Paul J. Smith, Oliver Wallace.

Productora: Walt Disney Pictures



*Película basada en el libro “*Victory Through air power*” (1942) de Alexander de Seversky.

Tema principal

“*Victory through air power*” no se presenta como una película convencional, dotada de principio, nudo y desenlace, con las sucesivas tramas y subtramas que caracterizarían a cualquier film de ficción. Es más acertado afirmar que se trata de un documental. En él, se hace un recorrido de la evolución que ha tenido la aviación durante el siglo XX, desde sus inicios como fase experimental hasta su consolidación como arma de guerra. Así mismo, el autor del libro en el que se basa el film explica la importancia que puede llegar a tener la aviación para la estrategia militar en la guerra.

Estructura interna

Dicho documental contiene dos partes bien diferenciadas que a pesar de tener un mismo tema en común, divergen en el contenido y propósito de la narración. En la primera parte, el documental se focaliza en la historia de la aviación (contextualizada en Estados Unidos), desde los primeros experimentos, hasta la consagración de la aviación como una potente arma utilizada para al servicio bélico en las contiendas. En la segunda parte, Alexander de Seversky presenta la actuación norteamericana de las fuerzas aéreas en el contexto de la Segunda Guerra Mundial, explicando cuál debería ser la estrategia estadounidense para acorralar al “enemigo” (Alemania) y acabar con él. Para ello, remarca la importancia de la aviación en la guerra como un arma indispensable para poder ganar el conflicto. A su vez, también remarca la importancia de las industrias de armamento para abastecer todas las provisiones necesarias para el ejército y las vías por las cuales dicho subministro debe viajar para poder llegar a la batalla.

A partir de esta estructura, se han desfragmentado otras subestructuras de la narración que se especifican a continuación:

1. Historia de la aviación

¹² Información extraída de: <http://www.filmaffinity.com/es/film500091.html>

- Primeros experimentos de los hermanos Orville y Willbur Wright.

- 1911. Primer vuelo transcontinental.

- 1914. El avión empieza a formar parte de la guerra.

- 1919. La aviación es utilizada como servicio de correo.

- Capacidad y características de los aviones estadounidenses de la época.

2. Biografía del Comandante Severksy

- Nacimiento en Rusia e ingreso en la Academia militar.

- 1918. Emigración a Estados Unidos como ingeniero aeronáutico.

3. Estrategia militar contra los enemigos

- Guerra en el Pacífico. Estrategia militar sobre cómo vencer a Japón.

- Situación militar y de abastecimiento de la industria militar Alemana. Estrategia sobre cómo acorralar al régimen nazi desde fuera de los fronteras alemanas.

- Problemas de subministro de armamento estadounidense para afrontar la Guerra en el Pacífico y el acorralamiento alemán.

4. Final

- Metáfora de victoria de Estados Unidos sobre Japón.

Durante todo el film se combina la imagen real con la animación en 2D. La imagen real aparece cuando se hace referencia a documentos históricos o fotos de los personajes a los que se aluden y a las partes en las que interviene el comandante Seversky. Mientras que la animación aparece durante la evolución de la aviación y la explicación sobre la estrategia militar y el subministro de armamento.

Personajes

En relación a los personajes que se encuentran dentro de la narración se ha considerado oportuno hacer dos tipos de clasificaciones. Por una parte, aquellos personajes que tan sólo han formado parte de la historia como argumento propio del tema del que se habla, es decir, personajes que han sido mencionados por la labor que hicieron en relación al sector de la aviación y su evolución y a los personajes que aparecen como iconos importantes dentro del contexto del conflicto bélico que se menciona en el film. Por otra parte, se distinguen los personajes (diegéticos y extradiegéticos) que acompañan al

espectador durante toda la narración o en algunas partes de la misma. Formando parte indispensable para la estructura y el montaje del contenido.

Siguiendo esta división, en la primera clasificación encontramos personajes como Billy Mitchell, los hermanos Orville y Wilbur Wright, Alberto Santos-Dumont, Louis Bleirot, Eugene Ely, Calbraith Rodgers y Charles Lindberg. Personajes que no corresponden a seres humanos, pero que se utilizan como sujetos de la acción que se describe, por ejemplo Japón, Alemania, la URSS, Alaska o China. También aparecen Hitler e Hirohito, sin embargo, en el caso de estos personajes no aparecen ni en imagen real ni en animación, sino que aparecen en pantalla tan sólo a través de símbolos. Por tanto, una de las primeras ideas que sugiere la manipulación del film en relación a los personajes es que aquéllos que han ocasionado un bien para Estados Unidos son caracterizados a través de la creación de ellos mediante dibujos o en imagen real (ya sea a través de fotografías o vídeos), mientras que los “enemigos” son caracterizados mediante símbolos que sirven de metáforas para no mostrarlos directamente en la pantalla. Quedando así deshumanizados y despersonalizados.

En la siguiente clasificación se encuentran los principales personajes que acompañan al espectador durante toda la narración. En primer lugar se encuentra el narrador de voz en off, encargado de narrar toda la historia, de principio a fin, excepto las partes en las que interviene Seversky. Este personaje es extradiegético. En segundo lugar, se encuentra Alexander Seversky, personaje diegético que aparece en la segunda parte del film.

Dentro de este apartado de personajes, también es importante especificar el papel del personaje protagonista. Con la visión de este film nos postramos delante de una situación curiosa: el protagonista no es una persona humana, ni un personaje creado para tal fin. Sino que el protagonista es el elemento principal del que se habla durante toda la narración, en este caso, la aviación. Este tema se erige como el protagonista principal y por el cual se realiza toda la historia. Siguiendo a Vidal González (2006), podemos hacer dos tipos de clasificaciones en lo que concierne a esta cuestión. Por un lado, el autor afirma que existe un denotado protagonista, la aviación, que aparece como el elemento omnipresente de la película, que a su vez es objeto de admiración y confianza. Por otra parte, considera que también existe un protagonista connotativo, que en este caso es el autor de la obra escrita sobre la que se basa la historia, Alexander Seversky.

Análisis de la imagen

Uso de los diferentes planos

La mayoría de la tipología de planos escogidos responden a una función descriptiva. Se pueden apreciar primerísimos planos o planos detalles al hablar de titulares de prensa. Primeros planos o planos medios al presentar algunos de los personajes que fueron importantes para la evolución de la aviación o planos generales a la hora de mostrar los primeros experimentos con los aviones o las situaciones estratégicas militares necesarias para vender a Alemania.

Sin embargo, durante las contiendas bélicas, sí que se utilizan planos generales para mostrar la devastación y los bombardeos ocasionados por el conflicto. A pesar de tener una función descriptiva, es importante remarcar que pueden también tener una gran función dramática, se quiere mostrar cómo se combate. Pues si se hubiese querido evitar

ese tipo de escenas, podrían haber intercambiado ese plano general por primero planos o planos medios de cada una de las partes combatientes, para intentar así, eludir el desastre de la guerra.

Las partes en las que interviene el comandante Seversky, siempre se caracterizan por ser planos estáticos, planos medios o planos americanos, en los cuales se quiere dar importancia al propio personaje y al diálogo que éste realiza. Algunos de los primeros planos, acaban gradualmente con un *travelling in* cuando el comandante quiere intensificar su diálogo, para dar a entender la importancia que tienen sus palabras.

La angulación en algunos planos permite representar los objetos de la escena con una clara persuasión. Pueden encontrarse planos generales con una angulación contrapicada, que produce un efecto de grandiosidad y monstruosidad del objeto representado, y planos generales con una angulación picada, que provoca el empequeñecimiento del objeto.

La duración de los planos, también permite intensificar el significado de las escenas. Mayoritariamente, los planos tienen una duración de entre 4 a 5 segundos, dependiendo del diálogo del narrador. Sin embargo, algunas escenas quieren dar la sensación de dinamismo, hecho que provoca que existan diferentes sucesiones de imágenes en un espacio reducido de tiempo. Por lo que en una escena con una duración de 4 o 5 segundos en una situación tranquila y de descripción, puede aparecer diferentes escenas de 1 o 2 segundos que proyecten rapidez a aquello que se está representando. Es muy frecuente el dinamismo cuando se hace referencia a los bombardeos y las explosiones.

Uso del movimiento en las escenas

Durante toda la narración pueden encontrarse los movimientos más característicos: panorámicas, *travellings* y *zooms*).

Es frecuente encontrar un movimiento de cámara cuando el diálogo del narrador se acelera y a su vez, la música también sufre una mayor intensificación. El movimiento de cámara en este caso, irá a la misma velocidad que el narrador y la música. Un claro ejemplo puede observarse en el minuto 37 del film. El narrador explica de qué manera los trenes transportan por todo el territorio norteamericano los suministros de armamentos de las fábricas, hasta llegar a las bodegas de los barcos. La escena refleja el recorrido que realizan los trenes (entrando por la izquierda de la pantalla y dirigiéndose hacia la parte derecha). Esta travesía es explicada por el narrador de una manera frenética, acompañado de la música con un compás rápido, hecho que provoca que el movimiento de cámara sea un *travelling* horizontal que sigue al tren desde su entrada en pantalla hasta que llega finalmente a los barcos.

Si por el contrario, el narrador habla de manera pausada, y la música también se ve afectada por esta lentitud, el movimiento de cámara se caracterizará por ir acompañando a estos dos elementos. Por ejemplo, en el minuto 43, mientras el narrador explica los peligros que los barcos de suministros estadounidenses tienen hasta llegar al campo de batalla, se sucede un ataque alemán sobre un barco estadounidense. El impacto, provoca el hundimiento del barco bajo el mar. Esta escena es relatada por el narrador con cierto pesimismo, de una manera pausada y con poca energía, de la misma manera, los sonidos musicales provocan tristeza. El movimiento en este caso, es un *travelling* vertical lento.

Uso del color y la iluminación

Durante la Historia de la Aviación, no se encuentra de manera específica ningún ejemplo de uso cromático o iluminación que sirva para afirmar que ambos elementos tienen algún tipo de intención psicológica para con el espectador. La distribución de la iluminación es uniforme y respeta el cromatismo con una finalidad representativa. De la misma manera ocurre durante los discursos de Seversky en su despacho.

Sin embargo, durante la segunda parte del film, sí se encuentran escenas bélicas con un uso cromático y lumínico que pretende apelar a las emociones del espectador. Por ejemplo, en los momentos en los que en la narración aparecen los aliados (Estados Unidos, Reino Unido, Francia etc), el espectador puede presenciar una escena con un cielo abierto y despejado, con un azul intenso, colores vivos. Sin embargo, cuando se menciona a Alemania o Japón, se sucede una escena llena de contrastes de luz, en las que prima por encima de todo un uso de las sombras específico, con el objetivo de crear con ellas una sensación de terror. Esta iluminación es combinada además, por colores que se pueden atribuir a la destrucción o la violencia, como el negro o el rojo.

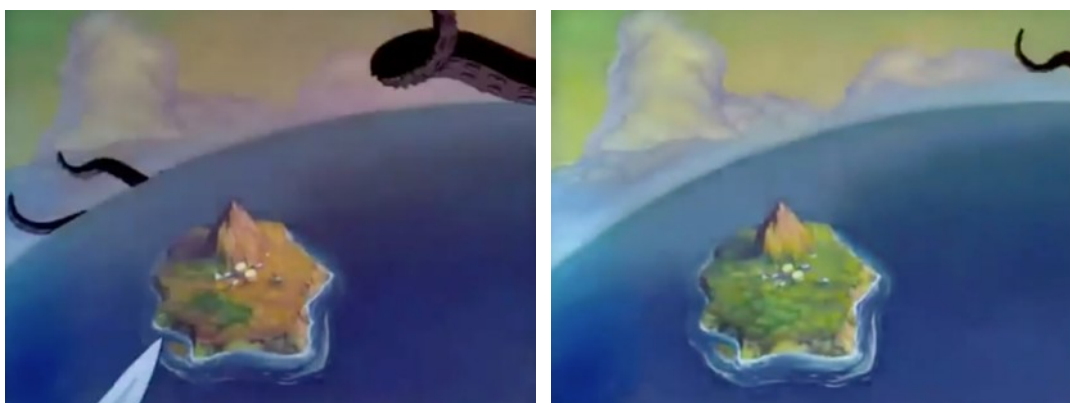


En la primera imagen, la narración hace referencia al ejército terrestre de Francia. En la escena puede verse como a pesar de representar de una manera realista los cañones de los tanques y los colores propios de armamento (grises y verdes oscuros), no se imprime una sensación de violencia ni de guerra. Un cielo azul intenso difuminado con el blanco de las nubes. Un verde claro que reposa sobre las praderas y un color ocre escogido para la tierra. Si no apareciesen los tanques, probablemente el espectador no pensaría que va a ocurrir algo horrible en la escena, que nadie va a salir herido.

Sin embargo, la siguiente imagen hace referencia a la expansión alemana por Europa. Los colores característicos de esta escena son el rojo en diferentes degradaciones, el negro y el gris. Desde el fondo de la imagen se presencia una luz que proyecta en las casas situadas en la parte izquierda, esta luz no rebota en las casas de la parte derecha, por lo que éstas quedan prácticamente en completa oscuridad.

La luz también es utilizada en forma de destello en los disparos y las explosiones que se representan. El uso excesivo de la iluminación en las explosiones y colisiones deslumbran al espectador y provoca una alteración del ritmo de la recepción, produciendo cierta excitación. Sin embargo, tras las explosiones, se suceden nubes negras, que representan la muerte.

En la escena final del film, en la que se muestra de una manera metafórica la victoria de Estados Unidos sobre Japón, es dónde mejor puede ejemplificarse el uso psicológico del color y la iluminación que se quiere pretender en la narración. Al principio de la escena, presenciamos una sombra oscura, negra y terrorífica de un pulpo, sobre un cielo amarillo combinado con rojo, aparece la sombra de un águila que se dispone a atacar al pulpo. Éste, está situado sobre el planeta tierra, más concretamente, sobre los territorios del pacífico que Japón conquistó. Estos territorios, junto con el agua del mar, están pintados con sus colores característicos, marrones, azules y verdes, sin embargo, la iluminación provoca que se vean oscuros. Una vez el águila ha vencido al pulpo y éste muere, la gran sombra que se cernía sobre la escena desaparece, provocando así que los colores se intensifiquen gracias a la luz.



El cromatismo sombrío y la iluminación con sombras sobre los territorios conquistados por Japón puede simbolizar la opresión a la que eran sometidos los ciudadanos de dichos territorios, y como la victoria estadounidense podría dar a los pueblos la prosperidad que desean.

Finalmente, el águila sobrevuela victorioso el cielo, alejándose de las nubes oscuras de la batalla, para alcanzar un cielo azul.

Análisis del sonido

Uso efectos sonoros

Los efectos sonoros se representan de forma diegética a lo largo de la narración y tiene una función objetiva y descriptiva. Fundamentalmente estos efectos hacen referencia a las explosiones, los bombardeos, los disparos, caídas de aviones en combate o cualquier otro elemento característico de un conflicto bélico.

Sin embargo, en la primera parte del film, sí que puede apreciarse algún efecto sonoro algo manipulado para hacer la escena más cómica. Por ejemplo, durante la explicación de los primeros motores aéreos, aparecen efectos sonoros característicos de un motor, pero con tonos más agudos, provocando así que la explicación sea algo más cómica.

Silencio

El silencio a lo largo de toda la narración se caracteriza por su ausencia. El espectador no encuentra ninguna escena, ni ningún momento en el cual el silencio sea el protagonista. Las escenas siempre están impregnadas de música, efectos o diálogos, pero nunca se reserva ninguno de estos elementos.

Posiblemente el hecho de la ausencia del silencio sea un mecanismo de persuasión que permita no dejar al espectador reflexionar durante todo el film. Una escena en silencio, provoca que el espectador saque sus propias conclusiones, reflexione sobre aquello que está visualizando a través de la pantalla. Pero si este film guarda la esperanza de persuadir al espectador no puede dejar a su libre albedrío la conclusión final de la narración. Por tanto, no puede existir silencio, siempre debe presenciarse algún elemento que adoctrine al espectador sobre lo que acontece.

Banda sonora

La banda sonora forma parte de los elementos extradiegéticos de la narración. A través de la música puede observarse la intención que se imprime en la escena para persuadir al espectador. La banda sonora se conforma como uno de los elementos principales de manipulación durante toda la historia.

“*Leit-motiv*” es el tema principal del film. Esta canción aparece al inicio y al final de la historia, sin embargo, el tono de la misma se ve afectado por los acontecimientos que se suceden en pantalla. Al inicio de la película, se puede escuchar la canción con tonos agudos, mientras aparecen en pantalla los créditos y el título, su volumen, además, se ve aumentado a medida que los créditos finalizan y aparece en la pantalla, de manera triunfal, el título de la historia. Esta entrada triunfal también es narrada con la música, al llegar la canción a su clímax. La música transmite un sentimiento de victoria y patriotismo, a pesar de que el espectador todavía desconoce el argumento de la historia que va a presenciar. Al desaparecer el título, la música a su vez disminuye su volumen, y aparece en pantalla un texto que el espectador debe leer personalmente acompañado de la misma canción en un segundo plano.

La canción mencionada, presencia su mayor manipulación en los últimos minutos de la narración. Durante la hipotética victoria de Estados Unidos sobre Japón interpretada mediante una metáfora, se puede observar como la canción tiene un tono grave, con compases más lentos, mientras el águila lucha contra el pulpo. A su vez, estos tonos se agudizan, aumenta el volumen y los compases son más rápidos cuando el águila da muerte al pulpo y viaja por el cielo hasta postrarse sobre la bandera de Estados Unidos. Podríamos afirmar, por tanto, que se trata de una banda sonora circular, pues empieza y acaba con la misma canción, a pesar de que ésta pueda variar sus elementos.

Durante la historia de la aviación, destaca un hilo musical que acompaña al narrador en su diálogo, y que se posiciona en un segundo plano. Parece más ser una música puramente de acompañamiento del elemento principal, que en este caso es la voz del narrador. También cumple una función descriptiva, o más que descriptiva de acompañamiento, de intensificación de la escena presentada. Es decir, ayuda en algunas ocasiones a infundir dramatismo a la escena. Por ejemplo, en el minuto 8, mientras el narrador explica uno de los primeros viajes realizados en avión desde Estados Unidos a

Reino Unido, se puede ver en pantalla un avión que viaja por el cielo, a medida que pasan los segundos este cielo se puebla de nubes negras y comienza a llover. En el momento de la lluvia, los instrumentos de la canción intensifican su compás, haciéndolo más rápido y aumentando su volumen. Al final de la secuencia, las nubes negras desaparecen, acompañadas por una música que a su vez ralentiza su compás.

La banda sonora sufre variaciones según el elemento que aparezca en pantalla. De esta manera, cuando la narración hace referencia a un ataque alemán sobre los aliados (Estados Unidos, Francia o Reino Unido), puede presenciarse que la música sufre una gran alteración, y el espectador puede escuchar una música repleta de tensión y agitación, música que propicia el pensar que algo malo puede ocurrir. Sin embargo, cuando se narran acontecimientos de victoria frente a Alemania, de la superioridad de las fuerzas aéreas estadounidenses o de las estrategias militares terrestres y navales de Francia o Reino Unido, la música consigue ser más calmada, sin infundir un dinamismo de terror ni producir ningún sentimiento negativo al espectador.

Diálogos

Los diálogos provienen de dos fuentes fundamentales. El narrador de voz en off que acompaña al espectador durante toda la historia, y el comandante Seversky durante su intervención.

En el caso del comandante Severksy, encontramos un diálogo caracterizado por hablar inglés con un marcado acento ruso, que intenta disimular, para poder así llegar de una manera más fácil a la audiencia norteamericana. En relación al léxico utilizado, se encuentran abundantes expresiones bélicas y un lenguaje propio de la jerga militar. Sin embargo, se identifica claramente la intención de llegar al espectador, intentando utilizar un lenguaje mucho más coloquial.

Este acento ruso quizá es el motivo por el cual el narrador en voz en off exagera su acento americano, y se encarga de narrar toda la historia al espectador. Si la historia apela constantemente a la grandeza de la aviación estadounidense, a sus grandes planes de estrategia militar, y a un sentimiento patriótico para justificar el conflicto bélico, puede generar en el espectador algún tipo de duda o rechazo si sólo apareciese un narrador con acento extranjero.

El diálogo del narrador parte de la intencionalidad de explicar las historias de una manera objetiva. Sin embargo, se encuentran ciertas alteraciones de su narración según aquello que esté explicando. Por ejemplo, se observa una narración con un tono fuerte y una narración mucho más fluida, con cierta emoción y de una manera triunfal cuando se habla del comandante Seversky y de sus aportaciones en la aviación. Por el contrario, cuando se hace relación algunas acciones que llevaron a cabo los alemanes en contra de Estados Unidos o de los Aliados, se observa una narración mucho más pausada y sin ningún ápice de emoción, con un tono más grave y neutral.

Durante toda la narración, desde principio a fin, destaca la primera persona del plural que emplea tanto el narrador en voz en off como Seversky. Un detalle más que refleja la intención que tenía el filme, pues utilizando expresiones como “*nuestro país*” o “*nosotros*” descarta que sea un contenido audiovisual destinado a ser publicado en

cualquier otro país. Mejor queda reflejado este aspecto con la primera narración que se encuentra el espectador al principio de la historia. En la pantalla se van sucediendo una serie de palabras que el espectador debe leer personalmente:

“En el pasado, nuestro país ha luchado bajo la angustia, la dificultad y la duda. Pero hemos sido salvados por hombres con visión y coraje que nos enseñaron los caminos para salir de la confusión”.

Al final del film, Severksy realiza un último diálogo apelando a la gran fuerza de la aviación para hacer frente a la guerra y poder ganar el conflicto. Es en esta última narración dónde se puede apreciar una clara persuasión que se quiere ejercer sobre el público, con la intencionalidad clara de que los ciudadanos tomen conciencia de las ventajas de la aviación en la guerra y se posicionen de una forma favorable a la invasión del enemigo y la consecuente lucha con las Fuerzas Armadas Aéreas:

“El poder aéreo está emergiendo como la fuerza dominante en la guerra o en la paz. Esta decisión nos vendrá obligada por la marcha de los acontecimientos, o por la visión, e inteligencia del pueblo americano.

En el pasado, nunca se falló para actuar rápida y juiciosamente una vez comprendido cada problema al que nos enfrentábamos.

Y ahora, en esta hora crucial para el destino de este país, no se dudará en romper con las costumbres del pasado, y olvidarnos de la guerra en la tierra y el mar. Sólo cuando los mandos de nuestra aviación sean autónomos para llevar a cabo una estrategia aérea, será cuando consigamos una victoria en breve plazo con un mínimo de sacrificio de vidas humanas. Sólo cuando los cerebros creativos, y talentos de nuestra industria de la aviación, sean libres para desarrollar verdaderas armas aéreas, llevaremos la total destrucción al enemigo”.

Simbología. Elementos bélicos

Durante todo el film, se observan diferentes elementos bélicos, como los aviones de guerra, barcos de guerra, trenes que se encargan de transportar mercancías bélicas para la contienda (armamento, tanques etc). La narración no se priva en absoluto de la recreación de las armas de guerra con la mayor veracidad, mientras que otros elementos han sido metaforizados y solo se alude a ellos mediante imágenes o símbolos. Un elemento que esta representado de una manera más indirecta en relación con la guerra es el fuego. Bien puede apreciarse cuando el narrador explica los hechos acontecidos en Dunquerque. Al comenzar la narración de este suceso, aparece en pantalla la palabra “*Dunquerque*” representada a través del fuego.



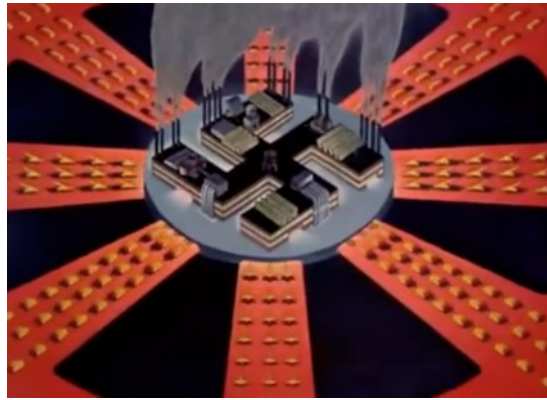
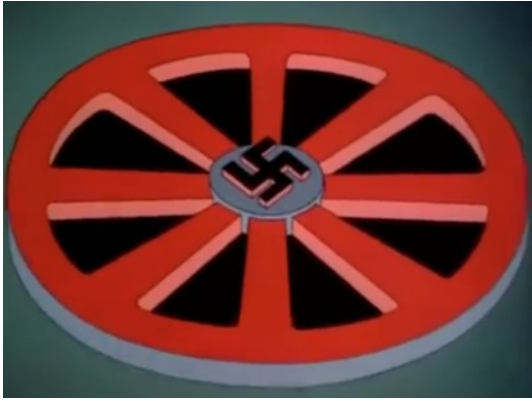
El fuego, y el humo de los bombardeos y de los enfrentamientos armados son tan importantes en la narración como lo son los demás elementos bélicos. Donde existe una batalla, aparecen dichos elementos.

En el apartado *personajes* se ha explicado cómo el film deshumaniza a los personajes, hablando de ellos mediante símbolos. Durante toda la narración, a excepción de la parte perteneciente a la historia de la aviación, no encontramos ninguna referencia real a ninguna persona humana. Por tanto, la simbología está supeditada a ciertas elipsis que proyectan personajes o situaciones sin necesidad de que intervenga la figura humana. Cuando se hace alusión a algún país que interfiere en la guerra, es representado mediante su propia bandera o algún monumento característico del país. Por ejemplo, Reino Unido es representado mediante su bandera y el Big Beng; la antigua URSS es representada mediante la hoz y el martillo y aparece la iglesia de San Petersburgo. De igual manera acontece durante las narraciones en las que se habla de Alemania y sus conquistas, quién siempre aparece simbolizado a través de una esvástica. Sin embargo, estas elipsis simbólicas también aparecen de forma indirecta al no representar ningún soldado ni civil durante las explicaciones de las estrategias militares. La intención puede significar que se intenta evitar todo tipo de alusión a la muerte, la violencia, las heridas, las torturas o los asesinatos. A pesar de que estos elementos se representan de manera indirecta, al no recaer sobre ninguna persona humana, permite que el espectador asocie las desgracias de guerra tan solo al armamento bélico y no a las vidas humanas, es decir, el film puede tener la intención de persuadir en el espectador haciéndole ver que una guerra destruye armamento, pero no vidas.

Al hablar de la importancia que tiene la correcta subministración de armamento en las primeras filas de guerra, se realiza una metáfora comparando a Estados Unidos con un corazón humano. Dentro de este corazón se encuentra la fábrica norteamericana de armamento. Después de su fabricación, numerosos trenes transportan esta mercancía hasta llegar a las bodegas de los barcos, quiénes los transportaran al campo de batalla. La fábrica de armamento es representada mediante un corazón que bombea, al bombear, diferentes conductos surgen del corazón y se desplazan hasta su destino.



Más tarde, Seversky propone una estrategia militar para acorralar al régimen nazi. El comandante compara la posición de Alemania similar a una rueda. En el centro se sitúa la fábrica que abastece de armamento a la guerra. Mientras que los radios de la rueda son sus líneas de suministros, por las que viajan diferentes medios de transporte para poder abastecer al frente de armas. Para Seversky, la mejor manera de derrotar al enemigo es poder destruir estos diferentes radios, de manera que eliminándonos se llega el epicentro de la fabricación y por consiguiente, se puede eliminar el centro de la guerra.



Al final del film, aparece una clara metáfora entre el final de la batalla entre Japón y Estados Unidos. Japón es representado mediante un pulpo y Estados Unidos es representado mediante el águila americano. Los tentáculos del pulpo son atacados por el águila, que le daña directamente en el corazón, hasta que los tentáculos liberan a su presa, los territorios conquistados. Tras la muerte del pulpo, el águila vuelve victorioso a su territorio y se sitúa sobre un globo que, tras un destello de luz, se convierte en el águila dorada sobre un mástil que ondea la bandera de Estados Unidos.

Mensaje que transmite

Demostrar la importancia de la aviación para la contienda bélica, y realizar estrategias militares que gracias al uso de la aviación, permitan destruir al régimen nazi y terminar la guerra. Para ello, también es necesario que el abastecimiento de armamentos puedan llegar a las primeras líneas de batalla, por lo que en la guerra tiene que intervenir toda la sociedad, desde los civiles que construyen armas en las fábricas hasta los soldados que las utilizan en el campo de batalla.

Conclusión final

“Victory through air power” se posiciona como una película claramente de mensaje bélico, ya que desde el propio argumento, hasta la disposición de los diferentes elementos que conforman la obra audiovisual así lo han demostrado. El mensaje manipulador y persuasivo que se refleja, después de los elementos analizados, hace presagiar que no se intentó ocultar en ningún momento esta persuasión para con el público. Por lo que el espectador, aún sin conocer las técnicas utilizadas en el lenguaje audiovisual, es capaz de percibir el mensaje que se intenta transmitir y queda reflejado de una manera muy clara la posición política que Walt Disney tenía en relación con el conflicto bélico.

5.2 *Education for death* (Enseñanza para la muerte: la formación de un nazi)

Ficha técnica¹³

Título original: Education for Death: The Making of the Nazi

Año: 1943

Duración: 10 min.

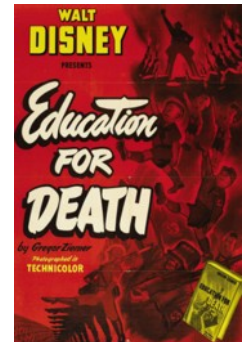
País: Estados Unidos

Director: Clyde Geronimi

Guión: Libro: Gregor Ziemer

Música: Richard Wagner

Productora: Walt Disney Productions / RKO Radio Pictures



Tema principal

Inspirado en el libro que recibe el mismo nombre, el presente cortometraje narra la educación que reciben los infantes alemanes desde su ingreso en la escuela hasta su muerte en el campo de batalla.

Estructura

La estructura del film queda dividida en cuatro partes:

1. Los padres de Hans acuden al registro civil para inscribir a su hijo.

- Investigación de la familia para verificar que son arios puros.
- Nombres prohibidos
- Regalo del libro Mein Kampf.

2. Infancia de Hans en la escuela

- Metáfora del ascenso de Hitler al poder.
- Hans enferma y un soldado nazi amenaza con que Hitler solo quiere soldados sanos.
- Metáfora de “el más fuerte siempre vence al más débil”. Hans discute esa enseñanza con el profesor. Es castigado.

3. Adolescencia de Hans

- A través de la última metáfora, los niños crecen y se convierten en adolescentes ya adoctrinados, que repiten una y otra vez las enseñanzas aprendidas con el profesor.
- Hans ya no tiene dudas, se une a sus compañeros.

¹³ Información extraída de <http://www.filmaffinity.com/es/film383291.html>

4. Juventud de Hans

- Convertido en soldado, se dispone a desfilar junto con sus compañeros.
- Finalmente todos los soldados se convierten en cruces sobre sus tumbas.

Personajes

En primer lugar, se puede observar a los padres de Hans junto con el Oficial del Registro. Los padres aparecen como personas humildes, humillados por la actitud déspota que caracteriza al Oficial del Registro. Aparecen representando a esa parte de la población subordinada al poder imperante. Ante las diferentes muestras de superioridad del Oficial del Registro, el discurso de los padres de Hans no se altera en ningún momento, y guardan la sencillez, la obediencia y una sumisión intachables. Por su parte, el Oficial de Registro se muestra con cierta superioridad, con mala educación y con frialdad.

Si seguimos la historia en su orden cronológico, nos encontramos con los personajes de Alemania, la Democracia y Hitler. Estos personajes son presentados a través de una fábula imitando al cuento de la “Bella durmiente”.

La democracia aparece simbolizada a través de una bruja. Una bruja fea, vieja y con malas intenciones, quién a sumido a la princesa Alemania en un sueño profundo, para despertarla, debe aparecer un príncipe que le de un beso de amor. En ese instante, aparece el personaje de Hitler, a pesar de que en la propia fábula este personaje se reproduzca como un carácter positivo, la caracterización de Walt Disney sobre él potencia que el espectador no lo califique como tal. Se ridiculiza la imagen de Hitler a través de su fisonomía, lejos de ser un soldado fornido y robusto, sino más bien enclenque y flojo. A su vez, sus modales para con la princesa también se alejan mucho de los estándares de un príncipe, se comunica con ella a base de gritos y órdenes.

Alemania, por su parte, también se aleja del prototipo ideal de princesa, pues no es bella ni esbelta, sino todo lo contrario, además de tener adicción a la cerveza. Se caricaturiza como una joven rubia y gruesa, que queda prendada totalmente del discurso del príncipe y, ganada por la euforia, decide, sin pensárselo, irse con él.

Posteriormente se observa en pantalla al protagonista de la historia, el pequeño Hans. Es un personaje redondo, pues a lo largo del cortometraje se aprecia claramente un cambio de actitud y un crecimiento del personaje. Aparece siendo un niño pequeño que va a la escuela, lo que podría asemejarse a un “diamante en bruto”, inocente y abierto a recibir todo tipo de enseñanzas. A medida que discurre la historia, Hans se convierte en una pieza más del adoctrinamiento del régimen nazi. Pero al ser un niño, siente curiosidad por las enseñanzas que le imparten y decide discutir con el profesor su parecer. Sin embargo, al final termina por aceptar las enseñanzas del profesor y a luchar por su patria. Hans es un personaje que caracteriza a la infancia y la juventud alemana durante el régimen nazi.

El profesor es uno de los personajes clave durante la educación de los muchachos. Es un personaje que se representa de manera muy semejante al Oficial del Registro. Una

persona autoritaria, totalmente de acuerdo y apoyando la causa nazi, convencido de la importancia que tiene la educación para poder convertir a los niños en futuros buenos ciudadanos y soldados nazis.

También aparecen de manera más simbólica (a través de unos retratos en la pared), la figura de algunos ministros que actuaron mano a mano con Hitler, como el ministro del aire Her Goering, y el ministro de propaganda, Joseph Gloebles. Ambos aparecen caricaturizados a través de cuadros, aparecen con rostros malignos. Goering aparece como un hombre excesivamente grueso y lleno de condecoraciones del ejército, mientras que Gloebles aparece pintado de color verde y su figura escurridiza no aparece en la totalidad del retrato, sino que surge de la parte derecha del mismo, y no se puede apreciar a la perfección su fisionomía.

Distanciándose de los personajes propios de la historia y por tanto, diegéticos, encontramos al único personaje extradiegético, el narrador. Este personaje narra la historia desde un punto de vista crítico, es gracias a él que el espectador puede llegar a entender el punto de vista que se quiere imprimir al film. El narrador es un personaje crítico, el único que se desvincula de la actuación persuasiva de los personajes vinculados al régimen nazi.

Existen por tanto, dos tipos de personajes a lo largo de la historia. Por un lado, aparecen los personajes del poder de Hitler en la vida cotidiana de Alemania. Funcionarios públicos, ministros e incluso el propio Hitler. Estos personajes se caracterizan como antagonistas y dentro de la historia, muestran el deseo del régimen nazi en el adoctrinamiento de los infantes.

Por otra parte, aparece representada la ciudadanía alemana, en las figuras de Hans y sus padres. Personas sumisas al poder del estado y condicionadas por los acontecimientos histórico-políticos que coaccionan su libertad individual y su propia existencia humana.

Análisis de la imagen

Uso de los diferentes planos

La gran mayoría de los planos que aparecen en pantalla son estáticos. La duración de los planos viene determinada por el personaje que aparezca en ella, por esta razón, pueden encontrarse planos de mayor duración cuando aparecen personajes vinculados al régimen nazi, y por el contrario, planos de menor duración cuando aparecen los ciudadanos alemanes.

En cuanto a la angulación, predomina la descriptiva y narrativa, es decir, un ángulo estándar de la cámara, que permite observar que no existe ningún tipo de intencionalidad a la hora de posicionar la cámara dentro de la escena. Sin embargo, sí que se pueden encontrar ejemplos que afirmen esta hipótesis. Por ejemplo, en el momento en que la escena muestra las manos del jefe del Registro que sujeta unos papeles. El plano se representa a través de una angulación picada, conformándose así un personaje caracterizado como un sujeto sin autonomía, un simple funcionario que recibe órdenes.



También se encuentra un contrapicado del profesor, mientras descarga con ira su discurso sobre la superioridad de la raza aria ante los muchachos. Esta angulación indica cierta superioridad del profesor sobre la mente de los estudiantes. De la misma manera, el contrapicado es utilizado también con el mismo significado durante el sermón que el comandante da a los soldados en el campo de batalla. Este último contrapicado se representa mucho más potenciado, simbolizando el poder de persuasión del comandante sobre los militares.



Cabe destacar que a lo largo del largometraje, se elige por no representar de manera nítida los fondos de los escenarios. Por lo que no existe como tal profundidad de campo. Este hecho puede deberse a que la mayoría de las escenas suceden en localizaciones interiores, y por tanto, el fondo no es más que la pared del habitáculo. Sin embargo, al final del film, en el momento en que los soldados están desfilando en el exterior rumbo al campo de batalla, se desconoce por completo en qué lugar se encuentran (si en una ciudad, en el campo etc). El no tener profundidad de campo potencia a su vez la despersonalización de los territorios, imprimiendo atemporalidad espacial a la narración.

Uso del movimiento en las escenas

El ritmo de la narración pretende ser rápido. Este hecho puede apreciarse en las diferentes localidades en las cuales la historia tiene cabida. Siendo un cortometraje de diez minutos de duración se encuentran cinco diferentes localizaciones: el Registro Civil, el castillo de la Bella Durmiente, la casa de Hans, la escuela y el campo de batalla. La presentación de las diferentes localizaciones imprime en el discurso cierto dinamismo, pues el espectador ve pasar ante sus ojos toda la vida de Hans en unos minutos.

En el aspecto tecnológico, no se aprecia ningún ejemplo de movimiento de cámara que pueda tener algún tipo de intención de manipulación o persuasión. Sin embargo, cada escena es separada de la siguiente mediante transiciones, fundamentalmente a través de

un fundido. A su vez, en el interior de cada escena o secuencias, también se encuentran dichas transiciones, hecho que provoca cierta agilidad a la película y por consiguiente, al mensaje que se quiere dar, además de encadenados, que entre planos, realizan la función de puntos suspensivos.

Uso del color y la iluminación

A través del uso cromático y la elección de la iluminación, puede apreciarse la intencionalidad del mensaje.

El color utilizado está muy vinculado al mensaje desolador que pretende dar el emisor, el adoctrinamiento que sufren los niños alemanes por parte del régimen nazi. Para mostrar esa sensación al espectador a través del uso cromático, el cortometraje se caracteriza por representar la totalidad de sus escenas con colores apagados y descartando la utilización de la iluminación para potenciar la vivacidad de los colores.

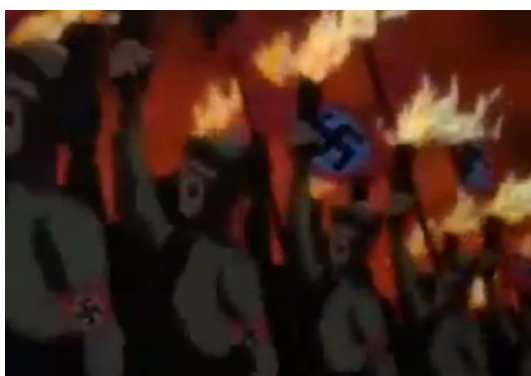
Abundan los colores negros, azules y verdes oscuros, grises, rojos, y amarillos fundidos con negros. Tan solo puede observarse una escena en la que los colores se representan con cierta luz. En la escena final de la metáfora de “La bella durmiente”, en el momento en que Alemania y Hitler cabalgan alejándose de la escena, pueden apreciarse colores verdes y azules algo más vivos. Sin embargo, el contraste del cielo copados de nubes grises que no dejan ver el cielo despejado, hace pensar que el mensaje final de la escena no es de optimismo.



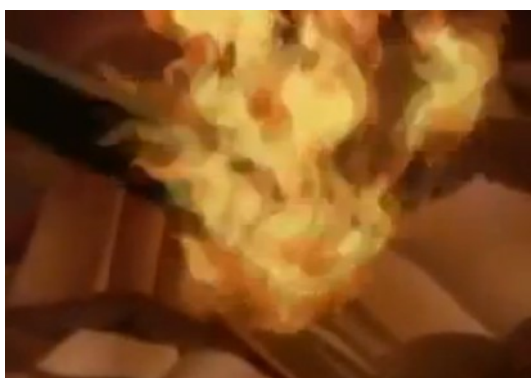
Puede afirmarse que el color, junto con la iluminación, llegan a su clímax en la secuencia final. Pues es en ella dónde se dibuja un fuerte dramatismo. La secuencia empieza con el comandante rodeado de soldados, los cuales portan cada uno una antorcha con fuego. La escena transcurre sobre un fondo negro en el que predominan el amarillo y el rojo, los personajes están representados con color negro y tan sólo aparecen los brazos de los soldados, por lo que el comandante es el único personaje que aparece de forma completa.



En la siguiente escena, aparecen los diferentes soldados portando la bandera nazi y desfilando. Sobre las banderas, pueden apreciarse las llamaradas de las antorchas. El cielo de fondo, se intensifica en un color todavía más rojo y sangriento.



En la siguiente escena, aparecen diferentes libros de pensadores de distintas épocas, en uno de ellos, puede apreciarse el nombre del ilustrador Voltaire. Desde la parte izquierda de la escena, aparece una antorcha que prende los libros, y la escena final se convierte en una masa de fuego.



Posteriormente, después de un saqueo lleno de fuego a una iglesia cristiana, aparecen los soldados de nuevo, representado de cuerpo entero, vestidos con colores verde y azul oscuro, sobre un fondo amarillo y naranja, simulando el fuego.

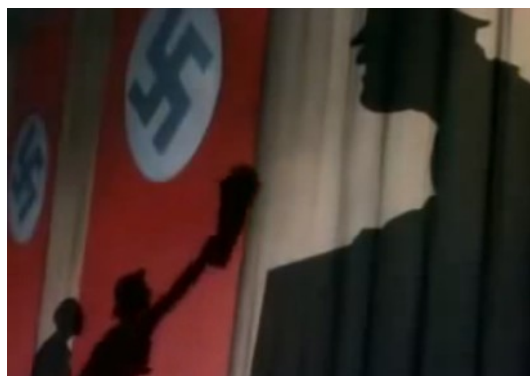


Los soldados se convierten en sombras negras que desfilan, algunos de ellos con destellos de luz en las puntas de sus armas, hasta perderse en un cielo rojo y negro, presagador de la destrucción en la guerra. A medida que los soldados van desapareciendo en la línea del horizonte, aparecen destellos de luz amarilla, junto con un efecto sonoro de bomba. Finalmente, toda la filera de soldados se convierten en cruces de color amarillo, el cielo finalmente se ha apagado, y aparece como un fondo negro.



Los destellos marcan un importante dramatismo en la metáfora de “La Bella durmiente”. Es a través de flashes que la bruja (que representa a la Democracia) va encogiéndose gradualmente, mostrando una expresión de terror. Este recurso es utilizado para mostrar el horror físico y moral del personaje, irónicamente, pues la intención no es mostrar lo odiosa que es la democracia, sino caricaturizar la idea que los nazis tenían de ella. Los destellos son utilizados para hacer una clara elipsis de la violencia, pues el soldado (Hitler) en ningún momento se enfrenta con su espada a la bruja, sino que su arma desprende los destellos para simular el enfrentamiento de los dos personajes.

Por último, es importante remarca el continuado uso de las sombras para crear terror y nerviosismo en las escena. Durante todo el cortometraje se utiliza la iluminación para representar el mensaje principal de cada escena. El primer ejemplo que se encuentra es la escena en el que los padres de Hans están en el Registro Civil. Para representar la desigualdad existente entre los ciudadanos y los poderes colaboradores de Hitler, la escena se representa a través de las sombras que proyectan los personajes en el fondo de la escena.



Otro ejemplo similar al anterior se encuentra en la escena en la que Hans ha enfermado, y se encuentra en cama, mientras su madre lo cuida. De repente, entra a la habitación un militar y advierte a la madre que solo los niños sanos son aptos para ser soldados. La entrada del militar se escenifica mediante un plano picado y apareciendo la figura del militar en el suelo que se desliza hasta llegar a la madre sentada en el borde la cama de Hans.



Las representaciones a través de las sombras generan a la vez que terror, desconfianza en el espectador, pues las figuras humanas que se representan a través de ellas están deshumanizadas, pues no se logra identificar la cara del personaje, al menos no en todos los casos. Las sombras son utilizadas para generar inquietud y por tanto, siempre son portadoras de un mensaje connotativo.

Análisis del sonido

Uso de los efectos sonoros

Los efectos sonoros son utilizados para intensificar la acción que se está narrando. La mayoría de ellos reflejan una situación de tensión, terror y violencia. Por ejemplo, en la escena en la que es destruida una iglesia católica, puede observarse como al cambiar la Biblia por el Main Kampf, o a Jesucristo en la cruz por una espada, durante la transición de los objetos, aparece un sonido de trompetas graves, que aluden a terror, pues el régimen nazi se está expandiendo.

También son utilizados para reforzar una acción. Por ejemplo, en la metáfora de “La Bella durmiente” mientras Hitler intenta subir a Alemania al caballo, de repente, un relámpago incide sobre el trasero de la princesa ayudándola a subir, la acción es representada a través del sonido característico de un relámpago. De la misma manera, en la penúltima escena, en el momento en que aparece los destellos de luz en el campo

de batalla, los efectos sonoros de las bombas ayudan a comprender que esos destellos son en realidad explosiones.

Silencio

El silencio es un elemento que no aparece en ningún momento a lo largo de la narración. Durante la historia, los elementos principales de sonido son el diálogo y la música. La falta de silencio invita a la no reflexión por parte del espectador, factor que favorece que no piense por sí mismo, y por lo tanto, se guíe por todos los acontecimientos que le son representados en las escenas. El espectador durante el visionado del cortometraje no puede pensar de manera individual, tiene que seguir las indicaciones de la narración. Por tanto, con la privación del silencio también se prohíbe al espectador tener una conciencia crítica.

Banda sonora

Cabe destacar la composición clásica del autor Wagner, titulada “*La Cabalgata de las Valquirias*”. La canción puede escucharse en la metáfora de la “Bella Durmiente”, mientras Hitler rescata a Alemania. Wagner es uno de los compositores clásicos que representan el pensamiento germanófilo más radical para los nazis. Disney lo emplea alejándose del discurso solemne y verdadero de la composición, representando una de las escenas en las que más se ridiculiza a Hitler.

La misma canción es empleada al principio de la historia, mientras se hace referencia al libro en el cual está basado el cortometraje. Y también en algunas escenas de climax de la historia, por ejemplo, mientras el desfile de los soldados después de destruir una iglesia católica.

Diálogos

A lo largo del cortometraje se encuentran dos tipos de diálogos, los diálogos que mantienen los personajes entre ellos en las diferentes escenas y la narración del narrador.

Al representar a la sociedad alemana, los diálogos entre los personajes siempre son en alemán. Por lo que el espectador (si desconoce el idioma) no recibe el mensaje.

El narrador por su parte, narra la historia en inglés, es una voz masculina, de raza blanca y edad adulta, con un fuerte acento americano. Se encarga de hacer una descripción de la historia y narrar los acontecimientos que se suceden en ellas, utilizando una fuerte ironía, llegando incluso al cinismo. Es un personaje extradiegético que tiene un parecer crítico, por lo que sus diálogos son subjetivos. A través del discurso del narrador, se pretende lanzar el mensaje persuasivo, a través de las conclusiones que el propio narrador extrae de los acontecimientos de las escenas.

El diálogo es utilizado en el cortometraje para fomentar y construir una barrera entre los espectador norteamericanos y la sociedad alemana. Este aspecto se observa en el hecho que el narrador también hace la función de traductor, pues, el espectador, al no entender los diálogos que se dan entre los personajes alemanes, no existen subtítulos que ayuden a clarificarlos.

Simbología. Elementos bélicos

A lo largo del cortometraje, la simbología ejerce una fuerte función de persuasión, pues a partir de ella se explican acontecimientos revestidos de inocencia y aparentemente no vinculados a la guerra (aunque en su esencia sí que se descodifiquen como mensajes propagandísticos).

En primer lugar, aparece la metáfora de “La Bella durmiente”. Una malvada bruja, que representa a la Democracia, a sumido en un sueño profundo a la “bella” Alemania, personaje que representa a Alemania. Tan sólo un audaz caballero podrá deshacer el hechizo con un beso de amor. El caballero no es otro que Hitler, quien destruye a la bruja y logra el amor de Alemania. La princesa es caracterizada con símbolos propios alemanes, su pelo es rubio, tiene una jarra de cerveza en la cabeza y un casco vikingo.

El mensaje final de la historia, es hacer ver al espectador de qué manera Hitler había conquistado Alemania, destruyendo la Democracia y haciendo creer a los ciudadanos que la Democracia no era el futuro para Alemania.

La metáfora del conejo y el zorro es una historia que el profesor explica en la escuela a sus alumnos. En ella, aparece un zorro que persigue a un conejo, el cuál, al principio, consigue escaparse del zorro, pero al final es acorralado y pierde el enfrentamiento. La simbología en la historia, con los apoyos de los diálogos del profesor y los alumnos, permiten descifrar el verdadero sentido de la metáfora. Sólo el más fuerte es el que vence. Alemania debe erigirse como una de las mayores potencias mundiales, tiene que convertirse en el zorro, para destruir a los enemigos que se intenten imponer en su objetivo político.

A lo largo del cortometraje, pueden encontrarse diferentes elementos bélicos que aluden a la guerra. Algunos de ellos aparecen de forma directa y comprensible para el espectador, otros aparecen revestidos a través de técnicas del lenguaje audiovisual. Por ejemplo, encontramos soldados con el traje típico militar, con sus escopetas en los brazos, esvásticas en algunos de los fondos de los escenarios, en los brazos de las indumentarias de los soldados y de los funcionarios del régimen.

Algunos elementos bélicos son representado de manera indirecta, como por ejemplo el fuego. Se representa como figura simbólica de la destrucción y la violencia que genera una guerra. El fuego hace quemar los libros de los pensadores ilustrados, aquellos hombres que hablaron del uso de la razón como fuente de poder del hombre, desvinculando a éste de formar parte de una masa homogénea dirigida por el poder. En el film, se puede observar como esos libros son quemados, aludiendo al rechazo absoluto que tiene el régimen nazi por concebir esas enseñanzas y transmitirlas a las nuevas generaciones. Por lo que el individuo es entendido como una pieza más del poder político, y por tanto, el ciudadano alemán sólo tiene sentido en sí mismo dentro de la concepción de Estado.

Para reforzar este último argumento, es importante remarcar una escena en la que queda claro este mensaje. Mientras Hans, junto con los demás soldados, desfilan, el narrador explica las mejores características de un soldado nazi, alguien que sólo ve lo que el

régimen quiere por él, alguien que sólo habla lo que régimen quiere de él y alguien que no hace nada que el régimen no ordena que haga. Para cada una de estas funciones: ver, hablar y actuar, cada vez que son mencionadas, aparece un objeto diferente en el personaje de Hans. Cuando se hace referencia al verbo ver, Hans aparece con antiojeras con la esvástica. En el momento en que se alude al verbo hablar, Hans aparece con un bozal. Por último, mientras el narrador explica la impotencia de los soldados a actuar por sí mismos, Hans aparece con una correa con pinchos.

En segundo lugar, en la penúltima escena de la historia, mientras los soldados se dirigen al campo de batalla, pueden apreciarse destellos de luz en forma de explosiones de bombas, que junto a un leve sonido de explosión, alude de manera clara al destino que los soldados alemanes tenían en el campo de batalla: la muerte.

Mensaje que transmite

Disney pretende reflejar la educación que reciben los niños alemanes desde su ingreso a la escuela hasta la muerte en el campo de batalla. El régimen nazi adoctrina a la sociedad alemana, y las nuevas generaciones se convierten en perfectos productos de adoctrinamiento, a los cuáles se les tiene que enseñar el valor de la nación, la supremacía del más fuerte sobre el más débil, y la destrucción de aquellos que quieren el mal para Alemania. De esta manera, el régimen nazi tiene su propia fábrica de soldados, que una vez aprendidos las enseñanzas básicas del partido político, se enfrentan la prueba decisiva, el campo de batalla. En la última enseñanza sólo existe una salida: la muerte.

Conclusión final

El discurso audiovisual, la combinación y utilización del color, la iluminación, el diálogo y la música generan un discurso persuasivo, en el cual el espectador cree ver una realidad que existe más allá de sus fronteras. Quizá no hubo por parte de Disney ninguna intención de ocultar el mensaje propagandístico, pues el tono irónico y cínico del narrador así lo demuestran. El juego de las metáforas empleadas ayudan a simplificar el mensaje, de manera que pueda quedar atractivo visualmente para un niño pero con un claro efecto persuasivo tanto en él como en un adulto, quién tiene las herramientas y conocimientos suficientes para descifrar la simbología.

La caricaturización de los “enemigos” ayuda también a reflejar el mensaje que se quería dar a la sociedad estadounidense, pues en ellos se representan sus defectos de manera exagerada e incluso llegando a los prejuicios. La humanización de los personajes históricos alemanes demuestra el poco miedo que Estados Unidos tenía a Alemania, al reflejar mediante un cortometraje un aspecto que puede quedar alejado del gobierno norteamericano, pues el mensaje no deja de ser una percepción subjetiva del régimen nazi.

5.3 *Private Snafu Spies*

Ficha técnica¹⁴

Título original: Private Snafu: Spies

Año: 1943

Duración: 4 min.

País: Estados Unidos

Director :Chuck Jones

Música: Carl W. Stalling

Productora: Warner Bros.



Tema principal

El soldado snafu es un militar de la Segunda Guerra Mundial. Guarda un secreto que podría ser de importancia para el transcurso de la guerra. Sin embargo, debe ser cauto para que los espías del eje no descubran el secreto.

Estructura interna

1. Presentación del soldado Snafu

-Explica que guarda un secreto militar que no puede desvelar

2. El soldado Snafu desvela parte de su secreto

-El soldado Snafu explica a su madre mediante una llamada telefónica que se dispone a emprender un viaje.

-Un espía japonés escucha la conversación.

-El soldado Snafu se dirige a un quiosco y explica al vendedor que va a realizar un viaje.

-Tres espías que leen el periódico escuchan la conversación.

-Estando el soldado Snafu en un bar, se embriaga e intenta ligar con una mujer, desvelándole por completo el secreto militar que guarda. El cual consistía en la partida de un barco militar naval estadounidense hacia África a las 4.30.

-La mujer resulta ser una espía alemana que envía el mensaje a Hitler.

¹⁴ Ficha extraída de: <http://www.filmaffinity.com/es/film768832.html>

-Hitler recibe el mensaje y da la orden de acorralar al barco antes de su retirada.

3. Los barcos alemanes acorralan al barco y envían al soldado Snafu al infierno.

4. El soldado snafu en el infierno

-Encuentro con Hitler (caricaturizado de demonio).

Personajes

El soldado Snafu es un personaje muy inocente, ingenuo y no respondería al arquetipo propio de un soldado que se encargase durante el conflicto bélico de transportar información secreta al frente. Sin embargo, la caracterización de este personaje como humilde y despreocupado, potencia que el espectador sienta cierta ternura hacia él, y a su vez provoque un sentimiento de rechazo en relación a los demás personajes.

Como antagonistas, se encuentran los diferentes espías que persiguen al soldado. No puede hacerse un análisis exhaustivo de dichos personajes, pues su aparición es mínima. Son espías alemanes y japoneses, que se encuentran en cualquier lugar (un carrito de bebé en medio de la calle, un buzón de cartas, dentro de una cabina telefónica etc), y se encargan de repetir o anotar aquello que han escuchado del soldado. No siempre tienen forma humana, pues en la escena del bar, los espías resultan ser dos cabezas de ciervos que cuelgan de la pared e incluso una paloma mensajera que transporta el mensaje. Esta representación de los espías a través de los animales puede analizarse desde una doble vertiente. Por una parte, permite construir una narrativa atractiva para los niños, por otra parte, puede posicionarse como una alerta de la situación de peligro que se vivía en aquellos años durante el conflicto bélico, haciendo una dura crítica a la desconfianza que generaba el simple hecho de vivir, pues en cualquier lugar podía haber alguien que tuviese ciertos intereses en conocer, como interés político, información que cualquier ciudadano o militar pudiese dar.

Dentro de este contexto, cobra importancia la figura de la mujer espía, representada en el cortometraje como la espía alemana que logra finalmente descubrir el secreto de la propia boca del soldado Snafu. Era muy frecuente la existencia de mujeres que se encargaban de investigar a los militares del bando enemigo, pues a través de la seducción, era más sencillo ganarse la confianza de aquellos hombres.

La figura de Hitler a través de dos personajes diferentes. En una escena, se escenifica a Hitler con su imagen real, con un fuerte temperamento y dando órdenes con un tono enfadado y déspota. En el final del cortometraje, el demonio es caracterizado con la cabeza de Hitler (y cuerpo de demonio). En esta ocasión, parece que el personaje se encuentra cómodo en su faceta como demonio, se observa como incluso sonríe.

Análisis de la imagen

Uso de los diferentes planos

En relación al uso de los planos, destacan por ser repetitivos los planos estáticos. Los planos representados hacen referencia a planos generales, planos de conjunto o planos

medios. Cada uno de ellos se utiliza para intensificar parte de la narración que los personajes están explicando. De esta manera, durante el principio de cada escena, al encontrarse el personaje principal en un emplazamiento diferente, el espectador puede presenciar un primer plano general, el cual ayuda a situar la acción en un lugar determinado. Seguidamente, cuando se quiere intensificar en la narración del personaje, aparecen los planos medios. Este análisis puede ejemplificarse durante la escena que el soldado Snafu realiza en el bar.



También se realizan planos generales para poder abarcar toda la escena, sin ningún tipo de intencionalidad para con la narración, sino simplemente desde una posición descriptiva. Por ejemplo, en la escena en la que el barco estadounidense navega por el mar, y los submarinos alemanes esperan para acecharlos.



En cuanto a la angulación de la cámara, se caracterizan la gran mayoría de planos por ser planos con una angulación normal, es decir, fija en la línea del horizonte y próxima a la simulación de la visión humana. Tan sólo puede observarse durante tres planos diferentes la utilización de un plano contrapicado y dos planos picado.

Uno de los planos picados se representa cuando Snafu está en la barra del bar, posiblemente no tenga ningún tipo de intencionalidad narrativa, tan sólo imprime una intención descriptiva, situar al espectador en el espacio en el que se encuentra el personaje. El siguiente plano picado, se produce en el enfrentamiento de los submarinos alemanes frente al barco estadounidense. La angulación de este plano permite dar una posible hipótesis acerca de la intencionalidad de la situación de la cámara. La escena representa un ataque de manera imprevista y con una clara desventaja del barco norteamericano, por tanto, posicionar la cámara en una posición elevada demuestra la superioridad en número del ejército alemán y la injusticia que padecía el navío estadounidense.

En cuanto al único plano contrapicado, éste se sitúa mientras el soldado Snafu está en la popa del barco y mira con cara aburrida hacia el mar (del que posteriormente saldrán los submarinos alemanes y atacarán el barco). Posiblemente la intencionalidad de este plano picado parta (junto a la música) de transmitir un mensaje tranquilizador (a pesar del catastrófico final).

La duración de los planos suele ser más elevada que en otro tipo de cortometrajes. El hecho de que toda la narración se realice a través de la canción, provoca que la duración de los planos sea mayor de lo convencional.

En el inicio del film, el primer plano tiene una duración de 15 segundos. Esta mayor duración no viene relacionada con el hecho de que sea el comienzo de la narración, sino porque el personaje explica al espectador datos importantes para entender la historia. De esta manera, puede afirmarse, que de la misma manera que los planos medios están relacionados con la intensificación de la narración, lo mismo ocurre con la duración de los planos. Cada vez que el /los personaje/s realizan un diálogo que es importante para el transcurso de la narración, se observa que el plano tiene una mayor duración, incrementado también por el hecho de que están cantando.

Uso del movimiento en las escenas

Los movimientos internos de las escenas son escasos, pues ya el propio diálogo cantado favorece el dinamismo de la escena, y por tanto, la historia está realizada mayoritariamente con cámara estática. Sin embargo, pueden observarse algunos movimientos internos en algunos casos concretos.

En primer lugar, aparece el *zoom in* como respuesta a dos casos diferentes. En algunas ocasiones tiene la misma función que los planos medios, es decir, se realiza un *zoom in* cuando el personaje va a dar una información importante para el transcurso de la historia. Por otra parte, se utiliza de la misma manera un *zoom in* cuando se quiere resaltar un detalle que fomenta de igual manera a la evolución narrativa. De esta manera, se encuentran ambos elementos en la escena del bar. En un primer momento, el soldado Snafu vuelve a repetir que guarda un secreto, pero esta vez apunta a su vez que es tan fuerte y resistente como una roca (para no contar el secreto), cuando pronuncia estas últimas palabras, la cámara hace un leve *zoom in* para prestar atención a su diálogo. Así mismo, mientras habla con la joven mujer (escena con plano conjunto), y que le confiesa parte del secreto, la cámara realiza un *zoom in* hacia el pecho de la mujer, así el espectador descubre que debajo de la ropa guarda dos grabados de bocinas en sus senos.

En segundo lugar, se realizan tres *travellings* verticales de carácter descriptivo, aunque uno de ellos con cierta fuerza simbólica. Mientras el soldado Snafu ingiere la bebida alcohólica, la cámara realiza un *travelling* vertical para describir el trayecto que realiza el líquido desde que es ingerido por la boca hasta que finalmente llega al estómago.

Finalmente en una de las escenas finales, mientras el soldado Snafu cae a los infiernos, el trayecto es filmado a través de un *travelling* vertical. No sólo en este caso el movimiento tiene un carácter descriptivo, sino que también puede observarse que

alberga un mensaje metafórico, pues el soldado al descender a los infiernos, quiere decir que ha muerto.

Uso del color y la iluminación

El cortometraje se caracteriza por ser en blanco y negro, por lo que el nivel cromático de las escenas no pueden analizarse a través del color. Sin embargo, sí que es posible un análisis a través de la iluminación y las tonalidades de blancos y negros que se presentan.

Durante la historia, cabe destacar que la utilización de la iluminación y las tonalidades de blancos y negros suelen ser muy difuminadas, con lo cual, no puede extraerse una conclusión determinante en cuanto a su intencionalidad a la hora de utilizar dichos elementos. Las escenas están iluminadas con cierto carácter descriptivo, es decir, las zonas que reciben más importancia dentro de cada escena se representan con gran luminosidad, y por el contrario, las partes de las escenas que no quieren ser representadas con una gran importancia se caracterizan por estar menos luminosas y por tener una gama de grises y negros más oscuros.

A pesar de ello, existen algunos ejemplos que pueden ayudar a esclarecer cierta intencionalidad en algunos momentos de la narración. Es curioso destacar la fuerte tonalidad del color negro en los momentos en que aparece la esvástica nazi. El color es mucho más intenso en otros momentos que en cualquier otro de la narración. De esta manera, aparecen tres escenas caracterizadas con ese símbolo.

La misma escena en la que aparece la esvástica con un tono de color negro fuerte es en la escena del bar, en el momento en que aparecen los cuernos de las cabezas de renos que cuelgan de la pared.

La siguiente esvástica con un tono oscuro más intenso que el resto de las escenas se da en el momento en el que la paloma transporta el mensaje en una carta al comandante de Hitler. En la carta está apuntado en nombre de la persona a la que va dirigida “Adolf” y en la parte derecha superior, aparece la esvástica.

Finalmente, en la escena de la bajada del soldado Snafu al infierno, en la caricaturización del demonio en el personaje de Hitler, puede observarse como en el pecho de Satán está representada la esvástica. Así también, la capa del personaje se caracteriza por tener el mismo tono que la esvástica. Sin embargo, en este caso, la esvástica no es negra, sino blanca, que destaca fuertemente con el negro de alrededor del símbolo.



También se encuentra una iluminación de carácter simbólica en la escena en la que el soldado Sanfu se acerca a la mesa de la joven mujer. En la escena, puede apreciarse cómo la parte izquierda de la puesta en escena, que es también la zona en la que se encuentra la mujer tiene una iluminación mucho más oscura que la parte de la derecha, representada por una luminosidad extrema.



La oscuridad representada en una parte de la escena, simboliza un augurio, en el cual anuncia al espectador que la presencia de ese personaje puede presagiar algo negativo.

Análisis del sonido

Uso de los efectos sonoros

Durante el cortometraje, los efectos sonoros que se intercalan de manera simultánea con la música o con los diálogos tienen una función principalmente descriptiva.

Al principio de la narración, mientras el soldado Snafu explica que tiene un secreto y que debe guardarlo, se observa la metáfora de la cremallera sobre la boca del personaje. Al cerrarla con sus dedos, se puede oír el sonido característico de una cremallera al ser

cerrada. De la misma manera pero a la inversa, una vez que el soldado se embriaga, la cremallera se abre.

Más adelante, se observa al soldado ingiriendo una bebida alcohólica, con la que el espectador puede escuchar el efecto de beber, así como el líquido que se vierte desde la boca del personaje hasta el estómago. Una vez en el vientre, el líquido se escucha como si fuese un mar rompiendo las olas. Con los efectos del alcohol, se observa el efecto de las cadenas que rodean el cerebro romperse por completo.

Como único efecto de sonido que alude a los enfrentamientos bélicos, se encuentran las bombas explosivas que lanzan los submarinos alemanes e impactan con el soldado en alta mar.

Silencio

Durante el film, no se aprecia ningún momento en el cual el silencio sea el protagonista. En todo momento el espectador escucha o bien la música o bien los diálogos de los personajes. Con lo cual, la intencionalidad de la narración es que el espectador no pierda ni por un momento la atención y quede absorto por todos los elementos audiovisuales que se le presentan, sin dejar silencios que inviten a la reflexión personal.

Diálogo

Toda la historia discurre a través de la canción. El soldado Snafu ejerce cierta función del narrador, pues es a través de él que el espectador conoce el argumento de la historia. A pesar de ser personajes de diferentes nacionalidades, americana, japonesa y alemana, todos los personajes cantan en inglés. Sin embargo, es gracias al acento de cada uno de ellos, que se puede observar el origen de todos (dejando de un lado las características raciales). Así, por ejemplo, el soldado Snafu es americano, y así lo demuestra su acento americano a la hora de hablar inglés. De la misma manera ocurre con los personajes alemanes y japoneses, ambos hablan inglés, pero con las características fonéticas propias de sus idiomas de origen.

La narración se realiza con cierta rapidez, hecho que imprime dinamismo a la historia y el espectador debe estar atento a las rimas que se realizan, pues es a través de ellas de la manera en que se puede descifrar el sentido de la narración. A priori, puede parecer que el hecho de que la historia sea explicada a través de la canción, denota cierta dificultad para el buen entendimiento del espectador, pero este factor está solventado con la repetición, reiterada, del argumento principal de la historia. De esta manera, en la mayor parte de las escenas, el soldado Snafu repite varias veces “*Tengo un secreto*” o “*Voy a realizar un viaje*”. Por tanto, la información que se recoge a través del diálogo no es abundante, se reparte en pequeñas frases en algunas escenas, pero no en todas.

Banda sonora

Carl Stalling fue el encargado de la creación de la banda sonora del film. Prácticamente gran parte de su trayectoria profesional estuvo vinculado con los estudios Warner Bros.

La música es alegre y cómica, acompaña al personaje durante toda la narración y le ayuda a contar la historia. Tiene una fresca característica que ayuda a recibir la historia con cierta simpatía y despreocupación. Sin embargo, también hay momentos de la narración en los que la música cambia por completo, convirtiéndose sus compases en tétricos y lentos, dando la sensación de horror y preocupación. Pero en gran parte de la narración, se imprime un carácter dinámico, que gracias a la música las escenas se impregnan de movimiento interno y la narración, a pesar de ser algo repetitiva en ciertos momentos, permite enseñar la evolución que genera a lo largo de la historia.

Simbología. Elementos bélicos

En primer lugar, se debe hacer una parada en el título que recibe el cortometraje. La palabra “*Snafu*” no es un término escogido al azar, y mucho menos que el personaje se llame de esa manera. “*Snafu*” responde a un término que se originó en el ejército norteamericano durante la Segunda Guerra Mundial como comentario sarcástico acerca de los procedimientos que realizaban los militares, y significaba: “*Situation normal, all fucked up!*” (situación normal, todo jodido!). Estas operaciones que se calificaban con este término, significaban procedimientos y tareas que los militares habían realizado con resultados nefastos, o que sin haberlas realizado, la propia concepción del procedimiento ya parecía absurdo. Por tanto, la utilización de esta palabra, demuestra el papel cómico que caracteriza al film, y más concretamente, al propio personaje.

Durante la narración del principio del soldado *Snafu*, el personaje explica que tiene un secreto militar que no debe contar a nadie. Para demostrar que no explicará el secreto, se realiza una metáfora, en la que se puede observar cómo el personaje tiene en la boca una cremallera abierta, y que, con su mano, decide cerrarla, pues es la garantía de que no explicará el secreto a nadie. Más tarde, el soldado se divierte en un bar tomando unas copas, y debido a su estado de embriaguez, el alcohol favorece la ruptura de la voluntad del soldado, metaforizada con la rotura de la cremallera, con lo que su boca queda totalmente abierta para explicar el secreto.

Siguiendo con la metáfora de la cremallera, algo parecido ocurre con el cerebro del soldado. Mientras está ingiriendo la bebida alcohólica, el espectador puede observar como el líquido se filtra por el interior orgánico del cuerpo del soldado y llega hasta el estómago. Una de las gotas de la bebida impacta con el cerebro, el candado que lo reviste, se abre, dejando caer la cadena y quedando liberado el cerebro. Con el efecto de embriaguez, el soldado pierde cierta parte de su voluntad y se encuentra en un estado vulnerable para poder guardar el secreto.

En la misma escena del bar, el soldado se encuentra con una mujer, a quien le explica por completo el secreto que ha intentado guardar con cautela. En un primer momento, se puede observar como la joven lo escucha, sin embargo, debajo de su ropa, y más concretamente en la zona de sus senos, aparecen dos bocinas de sonidos que se encargan de grabar por completo la declaración que realiza el soldado. Al mismo tiempo, la joven, debajo de la mesa, tiene una pequeña máquina de escribir, en la que va anotando toda la explicación. Si el espectador ha logrado centrarse en un detalle del sombrero de la joven, podrá haber observado que en él se representan dos alas de paloma. La joven, tras escribir el mensaje en una hoja, entrega el escrito a la paloma, quien lo transporta apresuradamente a un comandante alemán. Las palomas siempre han

jugado el papel de buenas mensajeras, y por tanto, ella es la protagonista para transportar el mensaje.

Al ser capturado el soldado Snafu por los submarinos alemanes, éstos lanzan bombas contra el soldado, quien muere. Su muerte es representada con la bajada a los infiernos. Allí, debe encontrarse con el ángel infiel, Satán, caricaturizado con el rostro de Hitler y una esvástica en el pecho. La elección de Hitler como el ser más malvado de la vida sobrenatural, refleja de manera clara la dirección que toma el film, pues no existe ningún personaje más maléfico que el demonio.

En el mismo infierno, Satán no está solo, pues le acompañan tres gárgolas. Las gárgolas poseen una simbología extraña, pues estas estatuas se caracterizan por haber sido construidas durante la Edad Media para ahuyentar a las criaturas monstruosas venidas de los infiernos. Sin embargo, en la historia, estos personajes ya están en el infierno, con lo cual, puede asociarse al hecho de que sean gárgolas infieles, que no hayan cumplido su misión en la vida terrenal y que por tanto, su castigo sea la condena eterna.

En la escena final, el demonio explica al soldado Snafu quien ha desvelado el secreto militar, a su vez, le extiende un objeto, que resulta ser un espejo. Al mirarse al espejo, el soldado ve su propio reflejo, por lo que el espectador comprende que ha sido únicamente él la persona que no ha sabido guardar el secreto. Tras reflejar el rostro del soldado, en el espejo puede verse el trasero de un burro, por lo que, a pesar de que explícitamente los personajes no dialogan ni explican el por qué de esa imagen, los burros siempre se han asociado con animales estúpidos e irracionales, y quizá la simbología de esta última escena sea que el soldado Snafu es el único culpable de desvelar el secreto debido a su irracionalidad y estupidez.

Como elementos bélicos durante la historia, se pueden encontrar esvásticas visibles, en la chaqueta militar de Hitler y su comandante, y esvásticas algo encubiertas, como por ejemplo, las dos cabezas de renos que hay en la pared del bar, al juntarse para hablar, los cuernos realizan la esvástica. De la misma manera ocurre con los submarinos alemanes, al salir a la superficie del mar, se juntan, y forman una esvástica.

Mensaje que transmite

Warner Bros quiso reflejar un aspecto importante dentro de los conflictos bélicos que se alejaban por completo del campo de batalla y cogía fuerza en las relaciones internacionales y las decisiones políticas. Este elemento tenía su origen en la expiación del enemigo, para conocer sus intenciones políticas, sus relaciones con otros países y sus alianzas, así como también pactos mercantiles que pudiese perjudicar o beneficiar a los distintos bandos.

Conclusión final

El humor satírico que caracteriza al cortometraje imprime en él cierta duda sobre si existe una intencionalidad para afirmar que unos personajes son presentados como malos y otros como buenos. Este elemento puede verse reforzado por el hecho que todos los personajes son caricaturizados, incluso el propio protagonista, que es el más cómico de todos. La comicidad provoca que el espectador pueda no tomarse en serio el discurso ni las situaciones en las que tiene que enfrentarse el protagonista. Esta

concepción viene apoyada sobre todo por el hecho que ninguno de los bandos presentados en el film (Estados Unidos y Alemania con sus aliados) se representan como bandos indestructibles ni gloriosos, sino todo lo contrario.

Sin embargo, detrás de toda esta primera lectura, se encuentran mensajes que pueden llegar a significar mucho más que ese primer texto. Warner Bros quiso reflejar la angustia de vivir en un contexto político y social en el cual reinaba la desconfianza y a través del soldado Snafu, un personaje entrañablemente inocente, focaliza su crítica, pues la actitud aniñada del personaje acerca al espectador la sensación que él es la víctima de todos los acontecimientos que ocurren y que por tanto, los demás personajes son seres malvados que intentan por todos los medios descubrir el secreto que guarda.

A través de la risa fácil, las metáforas parodiadas y la caricaturización extrema en algunas ocasiones de los personajes, se intenta de una manera indirecta posicionar al espectador y hacerlo partícipe del odio hacia el enemigo.

5.5 *The ducktators*

Ficha técnica¹⁵

Título original: The Ducktators

Año: 1942

Duración: 8 min.

País: Estados Unidos

Director: Norm McCabe

Guión: Melvin Millar

Música: Carl W. Stalling

Productora: Leon Schlesinger Studios; Warner Bros



Tema principal

En una granja, una pareja de patos esperan ansiosos la llegada de su hijo. Sin embargo, el pequeño recién nacido, lejos de parecer un pequeño patito, resulta ser Hitler representado en un pato. Cuando llega a la edad adulta, comienza a realizar discursos por toda la granja, donde patos y ocas escuchan sus palabras. En uno de los discursos, un oca con un parecido muy razonable a Mussolini decide alabar sus enseñanzas y realizar él también sus propios discursos. A estos dos personajes, se les une un pato venido desde Japón, Hirohito.

En la granja vive también la paloma de la paz, un animal encargado de poner paz en los conflictos del lugar. Tras varios intentos de acabar con las actitudes represivas que tienen los tres patos, Hitler, Mussolini y Hirohito, la paloma finalmente decide enfrentarse a ellos por medio de la violencia, consiguiendo la paz para el rancho.

Estructura interna

1. Granja

¹⁵ Información extraída de <http://www.filmaffinity.com/es/film987072.html>

-Dos patos esperan la llegada de su hijo.

-El recién nacido es Hitler pato.

2. Paso del tiempo

-La muerte viaja por el espacio.

3. Llegada al poder

-Discurso de Hitler pato en la granja.

-Mussolini pato se une a sus ideas.

-El manager del teatro pide disculpas al público por permitir ese tipo de discursos.

4. Expansión del régimen

-Consolidación de las tropas de Hitler pato.

-Discurso de Mussolini pato que resulta ser un fracaso.

-Desfile de la “tormenta de tropas”.

-La paloma de la paz intenta calmar la situación.

-Disputa en la “Conferencia de paz” durante el pacto del tratado entre Mussolini y Hitler pato.

5. Llegada de oriente

-Hirohito pato llega a la granja.

-Desfile musical de Hitler, Mussolini e Hirohito.

6. La paz vuelve con la guerra

-Palma de la paz intenta razonar con ellos para detener el avance violento. La ignoran.

-La paloma de la paz utiliza la violencia y agrede a los tres patos.

-Se desencadena la guerra en la granja.

7. Fin de la guerra/ Años más tarde

-La paloma de la paz explica a sus dos hijos “Peace” y “Quiet” que nunca deben dejar ir aquellos que incitan a la alteración de la paz. Las cabezas

de Hitler, Mussolini e Hirohito pato descansan colgadas en la pared de la casa de la paloma.

Personajes

En primer lugar, la voz en off es el primer personaje y el único extradiegético que se encuentra a lo largo del film. Se encarga principalmente del inicio de la narración, para situar al espectador en un contexto determinado. Su intervención a lo largo de la historia será escasa. Es un personaje que conoce la historia desde fuera, por lo que lo hace un personaje omnipresente de la historia. Su carácter algo cínico y satírico, demuestra la animadversión que tiene hacia los *ducktators*, especialmente hacia Hitler.

Probablemente el personaje con más importancia narrativa durante la historia sea el pato Hitler, pues es a través de él cómo el espectador llega a conocer la historia y su propia evolución. Hitler es representado desde antes de llegar a la vida con connotaciones negativas, pues incluso en el huevo, éste es de color negro y no blanco. Desde que se rompe el huevo, el pato es caracterizado con el bigote y peinado propio que caracterizaba a Hitler, además de llevar en el antebrazo la esvástica. Se representa como un personaje plano a lo largo de toda la historia, pues no puede apreciarse de forma clara un cambio sustancial de comportamiento en el personaje. Se muestra con un fuerte carácter autoritario, déspota y agresivo. Durante su juventud, Hitler pato se dedica a colgar panfletos con la esvástica nazi en las paredes de la granja, por lo que se refleja a un personaje algo solitario.

Más tarde, cuando logra ascender en la esfera política de la granja, su único afán es reclutar soldados y convencer a nivel ideológico a las multitudes de la granja a través de sus discursos. También se representa en él un comportamiento agresivo, que va más allá de enfrentarse a las personas que piensan diferente, pues incluso compartiendo algunos ideales con Mussolini oca, también inicia disputas con él. En su personaje, junto con las acciones que realiza en la historia, se ejemplifica metafóricamente como el régimen nazi llegó al poder en la Alemania de 1933.

Mussolini es representado como la única oca negra del corral. Está representado con un cuerpo robusto y una gran cabeza rapada. Desde el principio de la historia, también lleva en el antebrazo una esvástica. Su carácter también despierta cierto autoritarismo, aunque no llega a los niveles dictatoriales de Hitler pato, pero sí intenta parecerse en su manera de actuar. Desde el principio, Mussolini se ve identificado con los discursos que realiza Hitler, emocionado por encontrar a alguien que se asemeje a su manera de pensar, intenta imitarle y convertirse en un gran poder dentro de la granja. Todas las acciones que realiza Mussolini durante la historia, se ven fuertemente condicionadas por la actitud de Hitler pato, con lo que el personaje se caracteriza por poseer cierta dependencia de las actuaciones de los demás.

Hirohito pato es el último de los *ducktators* que se presentan en la historia. Su entrada en escena ya puede indicar a qué personaje histórico hace referencia, pues viene por mar. Se caracteriza por ser un pato de estatura pequeña, tener una dentadura que sobresalía de la boca, unas gafas redondas (características de Hirohito), un gorro propio de la vestimenta militar japonesa y una esvástica nazi en el antebrazo. Enganchado en el trasero, se elevaba la bandera de la insignia naval japonesa. El principio de su narración es a través de la canción, por lo que Hirohito se presenta como el personaje más cómico

y divertido de los *ducktators*. Algo despreocupado y despistado. Debido a una disputa que tiene con una tortuga, pues clava su bandera en el caparazón de ésta, Hirohito pato refleja a un personaje algo torpe, al que fácilmente pueden agredir sin esperar una fuerte venganza después, incluso algo traidor, pues es capaz de demostrarle (y engañar a la tortuga) diciéndole que él no era japonés, sino chino.

La paloma de la paz es sin duda el personaje más redondo de todo el cortometraje. Es una paloma de un plumaje blanco puro, y siempre aparece con un ramillete de olivo alrededor de la cabeza, símbolo inequívoco de cómo es representada la paz. Su carácter y personalidad pueden dividirse en dos etapas. Durante los primeros 6 minutos se presenta un personaje apaciguado, que intenta, a través de la retórica, imponer la paz en el lugar. Se caracteriza por hablar de manera pausada, con cautela y basar su intento de cambiar la violencia por paz a través del diálogo y la comprensión. A partir del último intento que tiene con Hitler, Mussolini e Hirohito de reestablecer la paz en la granja, y ante la negativa de éstos, el personaje cambia drásticamente. El cambio viene dado por la acción de los tres patos, quiénes la pisotean. Tras la humillación, la paloma de la paz se vuelve agresiva, deja de hablar en verso y se decide a agredir a los tres patos. En su discurso final, también puede verse cierto grado de diferencia en comparación con su personalidad en sus dos etapas anteriores. Se contextualiza unos años más tarde, cuando la paloma de la paz enseña a sus hijos algunas enseñanzas. En esta escena, es representada con un cierto grado de madurez, alejado por completo del idealismo utópico que representaba en su primera fase, pero siguiendo concienciado en la perpetuación y la importancia de preservar la paz.

Los patos, las ocas y los pollos del corral son personajes que ayudan a la contextualización del lugar donde transcurre la historia y que a su vez acompañan a los personajes principales en sus acciones. Las ocas que escuchan el discurso de Hitler pato son representadas como aquella parte de la sociedad occidental (y también mundial), que no se dejaron influenciar por los adoctrinamientos fascistas y que creyeron, que aquellos discursos estaban llenos de odio y prejuicios. Dicho elemento se ve reflejado en el momento en el que Hitler pato está realizando el discurso, y las ocas que se encuentran allí tan sólo ríen, incluso una come palomitas mientras lo escucha. Sin embargo, algunos patos del corral sí que creen en los discursos y forman parte del ejército que más tarde elabora Hitler para la guerra. Otros, como el pollo pequeño, son personajes que se ven obligados a actuar debido a la intimidación que ejercen sobre ellos, y que por lo tanto, no pueden disponer de su propia ideología para decantarse por una actuación u otra. Uno ejemplo de esta afirmación se da durante el discurso que realiza Mussolini pato, quién tan sólo habla a un pequeño pollo que no puede huir de ahí, pues está encadenado y que incluso, Mussolini le obliga a aplaudir cuando él así lo dispone.

El conejo es uno de los personajes que aparecen prácticamente al final de la historia. Durante el conflicto violento en la granja propiciado por la paloma de la paz, aparece camuflado en un cubo un conejo blanco, con un bigote y un acento ruso que puede hacer referencia a Stalin. El personaje ayuda con un martillo a golpear a los militares nazis que están en la granja. Su intervención es mínima, y tan sólo debido a los dos elementos antes mencionados, puede afirmarse que sea ese personaje histórico.

De manera breve, también es presentado el personaje de la muerte. A través de un ángel portador de una guadaña. Este personaje imprime cierta comicidad, a pesar de

escenificar la muerte y el paso del tiempo. Su carácter es de parsimonia y vacilante con el narrador en los escasos segundos que interviene.

Análisis de la imagen

Uso de los diferentes plano en las escenas

El lenguaje audiovisual durante toda la narración se caracteriza por tener un esquema bastante sencillo de la disposiciones de tipología de planos.

Los planos generales son escasos, pues la función de éstos es describir el lugar dónde está transcurriendo la historia. Cabe destacar que estos planos generales, suelen representarse con un encuadre algo cerrado, por lo que no se encuentran grandes planos generales a lo largo de la historia.

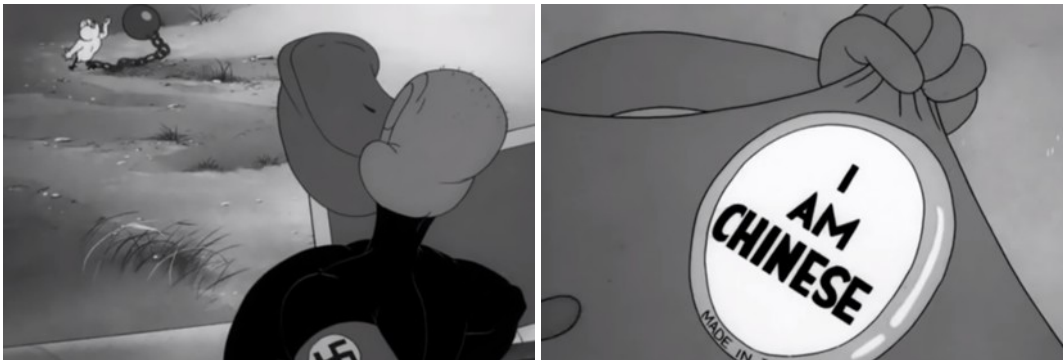


La importancia de la historia radica en las acciones y relaciones que establecen los diferentes personajes entre sí, por lo que la mayoría de los planos restantes que aparecen en escena ejemplifican esta función a través del plano conjunto, en los que se puede

observar a los personajes ocupando la importancia del plano junto con la localización del lugar.



No se observan planos medios, primeros planos o primerísimos primeros planos que ayuden a focalizar la narración en el discurso del personaje. Sí que se encuentran, planos como el escorzo o el plano detalle.



En la primera imagen, la cual es representada a través de un plano escorzo, sí que podría desdibujarse algún tipo de intención simbólica detrás de la descripción narrativa. Pues el espectador gracias a la configuración de este plano, puede darse cuenta de la situación de opresión en la que se encuentra el pollo pequeño, quién está obligado a escuchar el discurso de Mussolini.

Es importante remarcar que el film se caracteriza por hacer encuadres algo reducidos, y que este hecho, también se combina con encuadres muy recargados de elementos, como personajes u objetos.

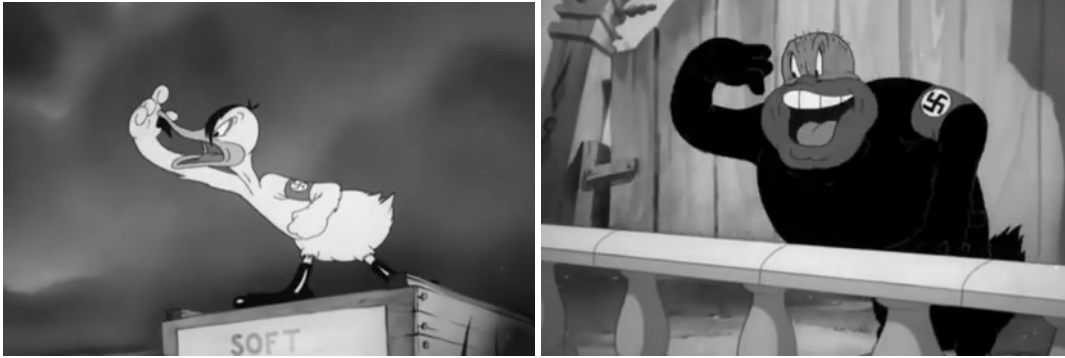


Existe una clara intención de completar toda la escena, de manera que el campo no quede en ningún momento desprovisto de objetos que el espectador pueda centrar su atención en ellos. No es presentado ningún plano vacío, que invite a la reflexión, todos los planos están cubiertos de elementos que fomentan que el espectador esté todo el rato identificando los objetos, símbolos y personajes que se representan.

La duración de los planos viene dada por la importancia de la narración de los personajes. En su gran mayoría, los planos suelen durar una media de 5 a 7 segundos. Sin embargo, se encuentran planos de mayor duración, como es el ejemplo de la escena del discurso de Hitler y del discurso de Mussolini. Dichos planos superan los 12 segundos. A su vez, también se incrementa la duración en las escenas en las que hay elementos cantados, como en la escena de presentación del pato Hirohito, la cual tiene una duración estimada de 13 segundos. En las escenas en las que se representa la paloma de la paz, debido a que este personaje suele hablar de manera pausada y utilizando la retórica, también puede apreciarse un incremento anormal de la duración del plano.

Por lo general, cabe destacar que el ritmo de duración de los planos es mayor que en otros contenidos utilizados, incluso en las escenas en las que se quiere imprimir cierto dinamismo. Por lo tanto, la duración de los planos puede hacer afirmar que el ritmo interno del film es pausado.

La angulación de los planos suele ser en su mayoría una angulación normal, es decir, propia de la vista humana. Sin embargo, se puede encontrar un claro ejemplo de cómo la angulación sirve para darle un significado diferente a la escena. De esta manera, mientras Hitler da su primer discurso en la granja, se representa al personaje desde un plano contrapicado, factor que potencia la heroicidad y representa al personaje más grande de lo que aparenta ser. Es importante remarcar, que en el caso del discurso de Mussolini, la escena se representa con una angulación normal, elemento que permite descifrar el significado que se quería dar en el film de los dos dictadores. Mientras Hitler sí podía llegar a persuadir a los habitantes de la granja con sus discursos, Mussolini parece ser que no llegaba a calar en el pensamiento de los habitantes del corral.



El mismo plano contrapicado se observa cuando Hitler recluta a su ejército, los patos y ocas de la granja que le siguen gritan “*Seig Hiel*” en planos con angulación normal. Sin embargo, incluso los objetos inertes de la granja también se suman al movimiento, al grito de “*Seig Heil*” y un plano contrapicado que los representa. Posiblemente, la tipología de esta angulación radique en demostrar a través de los objetos inertes, la estupidez que representaba seguir a un movimiento ideológicamente extremista, dónde ni tan siquiera era necesario ser un animal de granja para sumarse a un ejército.



Uso del movimiento en las escenas

Se encuentran un par de *zoom in*, los cuales tienen una función puramente descriptiva, y ayudan al espectador a situarse en la localización. De esta manera, el primer *zoom in* que se encuentra es el que está inserto en el primer plano general de la granja, para poder adentrar al espectador a la granja, se realiza es movimiento de cámara. De la misma manera ocurre durante la escena que representa “La conferencia de paz”. En primer lugar aparece un plano general, más tarde, para representar la entrada al espacio, se realiza un *zoom in*.

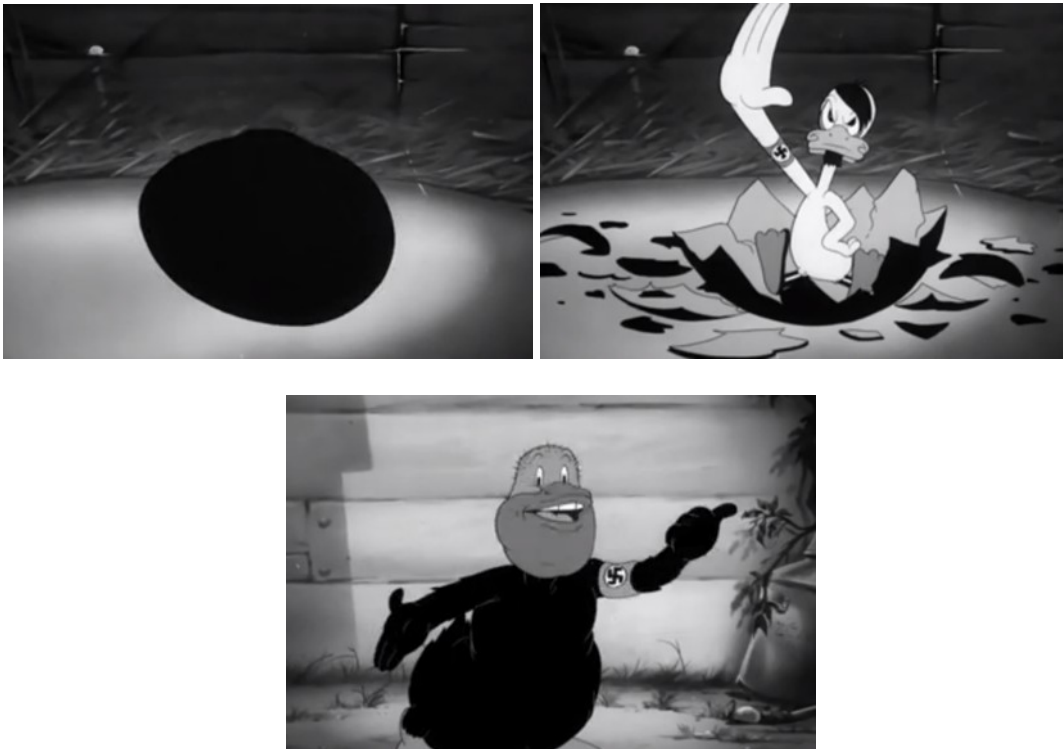
También son importantes cierto *travellings* que se utilizan sobretudo con una intención de seguimiento del personaje o de la acción de alguno de ellos. Estos *travellings* ayudan a no cortar la acción en pequeñas escenas de duración y por tanto, conformar una secuencia más larga pero a la vez con un mayor dinamismo. De esta manera, se encuentra un *travelling* horizontal al principio de la historia, cuando la cámara sigue las acciones que llevan a cabo los personajes de la granja, todos con la característica de que interactúan con el puro que les ha regalado papá pato con el incipiente nacimiento de su hijo. Un mismo *travelling* de seguimiento de acción se encuentra durante la formación del ejército de Hitler, en el que los patos militares se ponen en fila y realizan el saludo nazi. En lugar de cortar la escena para la representación de cada personaje, se ha escogido realizar un *travelling* de seguimiento de la acción que haga el mismo efecto de

rapidez que la sucesión de planos cortos. El *travelling* se realiza desde la parte izquierda de la escena hacia la parte derecha.

Color e iluminación

El film está realizado íntegramente en blanco y negro, por lo que establecer un análisis a nivel cromático es algo complicado, sin embargo, la utilización de la luz y las diferentes tonalidades de blancos, grises y negros, sí que ayudan para poder abordar este punto.

Las escenas están representadas con fuertes tonalidades de grises, que contrastan a su vez con el blanco reluciente del pelaje de los patos y las ocas. En cuanto a las tonalidades de negros, se pueden ver representados negros fuertes en elementos “malinos” de la historia, es decir, en personajes antagonistas. De esta manera, el huevo desde el que nace Hitler, así como su pelo y sus patas son de un negro más intenso que otro tipo de elementos. También el pelaje de Mussolini es negro, contrariándolo con el blanco característico de las ocas. Hirohito también porta elementos de un negro intenso, como el gorro militar o sus patas. Por tanto, la máxima intensificación del color negro se ha utilizado para hacer referencia a aquellos elementos que se tienen que destacar por encima de los demás, pero con una connotación negativa por parte del espectador.



El negro y las tonalidades de gris oscuro también sirven para indicar la pesadumbre del lugar, la situación desestabilizadora que generaban los alteradores de la paz social y la representación del tiempo. De esta manera, se encuentran cielos encapotados durante todo el film, los cuales indican la situación de tristeza que sufría el corral. También es representado con estas tonalidades el universo, escena que escenifica el paso del tiempo. Posiblemente en este caso la elección del nivel cromático sea por pura imitación a la realidad, pero gracias al elemento del personaje de la muerte, puede ayudar a descifrar un segundo sentido, el cual indica al espectador el mal augurio que se cierne sobre la granja debido a que Hitler ya se ha convertido en adulto.

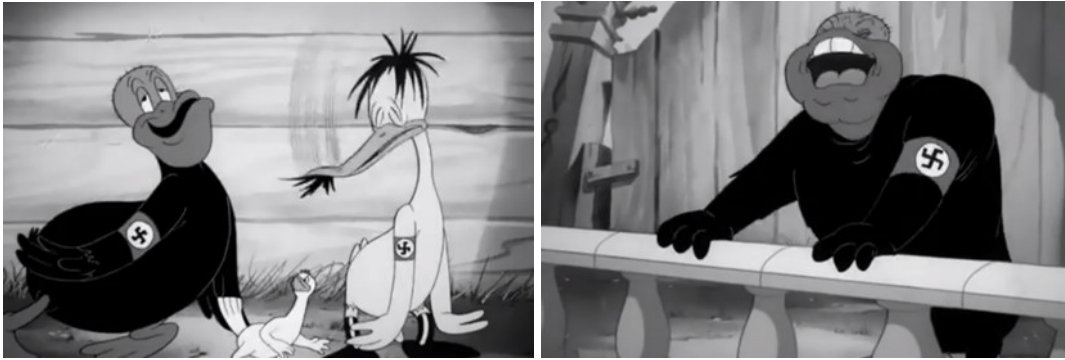


Los únicos rayos de luz que se pueden observar en el cielo, aparecen mientras la Paloma de la paz da su primer discurso delante de la puerta de su casa. A excepción de esta escena, los rayos del sol pueden insinuarse en el horizonte pero con una intensidad lumínica como en la escena descrita.

Por lo que respecta al uso de la iluminación, no se ha jugado con las sombras para potenciar la representación de la personalidad de los personajes ni la simbología. La sombra más importante se da en una de las últimas escenas, durante el conflicto en la granja, los *ducktators* acaban huyendo. Esta huida es escenificada a través de las sombras de los tres personajes en una de las paredes. Posiblemente, para simbolizar una pérdida de la guerra de manera deshonrada para un militar, pues tienen que salir corriendo. También el desfile de las tropas se da durante unos segundos a través de la representación de sus sombras. Posiblemente sea un mero cambio dentro de la escena para potenciar el dinamismo, pero también puede barajarse la posibilidad de que los elementos que puedan aludir a un conflicto bélico, sean ocultados o sólo insinuados.



Como apunte final sobre este apartado, es importante hacer referencia a una utilización característica de la iluminación en la intervención de los diferentes personajes en las escenas. No es un caso ejemplificador en todas las narraciones de los personajes, pero sí que es frecuente. Cada vez que aparece la intervención de un personaje, en el fondo se puede apreciar como un aura de iluminación. Este elemento puede favorecer que el espectador centre su atención en la dirección en la que está situada dicha áurea, pues es la parte de la escena que más iluminada está.



Análisis del sonido

Como se utilizan los efectos sonoros

La historia tiene como elemento principal la comedia. Lo más importante es reflejar la historia con humor. Por tanto, los efectos sonoros son importantes a la hora de establecer comicidad en la historia.

Los efectos sonoros están presentes en dos momentos cruciales durante la historia. En primer lugar, se posicionan durante el diálogo o hacen referencia a algunas palabras que algún personaje haya pronunciado.

Por ejemplo, el habla de los padres de Hitler pato no es en inglés, sino que el diálogo de ambos personajes es representado mediante el cloqueo característico de los patos.

En el momento en que la voz en off dice “*y el tiempo pasó...*”, se escucha el efecto sonoro de una ráfaga de aire que viaja a una gran velocidad.

Mientras Hitler está realizando su discurso, Mussolini lo escucha enfatizando de una manera muy fuerte con él. Más tarde, Mussolini hablando de Hitler apunta: “*Es un hombre inteligente, ¿eh?, ¡Como yo!*”. Mientras pronuncia estas últimas palabras se golpea fuertemente el pecho, se escucha un efecto sonoro próximo al sonido de un tambor, más que a un golpe en el pecho. La utilización de este efecto sonoro potencia el fanatismo del personaje.

En otros momentos de la historia, los efectos sonoros ayudan a contextualizar y hacer más veraz las acciones de los personajes.

De esta manera, cuando se presencia el nacimiento de Hitler, no aparece un efecto de sonido propio de romper una cáscara de huevo. El sonido es más próximo al choque de algunos metales. Con lo cual, ayuda a potenciar la idea de que el nacimiento de este pato no es algo “convencional”.

También son utilizados los efectos sonoros para representar sonidos fisiológicos o propios, o propio del ser humano. Como por ejemplo la tos que se reproduce en el soldado hitleriano que se encuentra enfermo; o los aplausos a los que se ve obligado a realizar el pequeño pollo durante el discurso de Mussolini.

Para finalizar, los demás elementos sonoros hacen referencia a la propia violencia. Así encontramos sonidos de pasos de desfile mientras los militares desfilan por el corral; efectos sonoros de puñetazos durante la disputa en la “Conferencia de la paz”; o los

golpes que la tortuga da a Hiroito con la insignia naval japonesa sobre el personaje por haberla puesto sobre su caparazón.

Banda sonora

Durante la presentación del cortometraje, conocido en lenguaje audiovisual como “*Oponening*” se escucha la canción principal de la serie animada Looney Tones, de Warner Bross. Dicha canción es una adaptación instrumental de Carl Stalling, Milt Franklyn y Bill Lava de la melodía principal de “*The Merry-Go-Round Broke Down*”. Con tan sólo escucharla, el público ya es conocedor de quién está detrás de la producción de ese contenido así como del carácter que se imprime en el mensaje narrativo.

La música es un elemento inherente durante toda la narración se combina desde primer plano hasta tercero, pero nunca desaparece. Se presenta en diferentes tonos refiriéndose a los momentos en los que se refiere la acción. De esta manera, mientras la acción y el diálogo de los personajes transcurre de manera apaciguada, el compás de la música es mucho más lento y calmado. Mientras que cuando en la acción sucede algo precipitado o de cierto interés, se sucede una música con un compás más ágil y nervioso. Por ejemplo, durante el inicio de la narración, mientras la voz en off explica que el señor pato está esperando un hijo la música es calmada, sin embargo, cuando el huevo está a punto de romperse, el señor pato se agita, esta agitación también repercute en la propia música, produciendo así un efecto de nerviosismo en la escena.

La música imprime un carácter desenfadado, siguiendo la narración cómica e incluso satírica de los personajes. Sin embargo, se observa música recurrente del ejército, la cual hace reflexionar sobre el contenido bélico de la historia, fundamentado principalmente en los sonidos musicales que recuerdan a los desfiles militares y la musicalidad propia de los himnos de los estados, los cuales potencian el sentido patriótico del mensaje.

Durante el desfile de los *ducktators*, cantan una canción infantil, que es una canción típica inglesa de guardería, titulada “*One, two, bucke my shoe*”. En esta escena, está clara la intencionalidad que guarda la banda sonora en relación con el mensaje que se quiere transmitir, pues potencia la concepción de los personajes como seres infantiles y despreocupados.

Silencio, uso expresivo

El silencio en la narrativo es inexistente, pues no puede apreciarse ningún momento en el que el silencio sea el elemento característico de la escena. Durante toda la historia, se combina alternativamente la utilización del diálogo (ya sea hablado o cantado) con la música y los efectos sonoros.

Por esta razón, la inexistencia del sonido permite afirmar que no se deja, por tanto, ningún espacio para la propia reflexión del espectador.

Diálogos

La narración se realiza enteramente en inglés, sin embargo, pueden apreciarse algunos diálogos en otros idiomas. Existe la combinación de diálogo hablado, diálogo cantado y recitado. Es importante remarcar que los acentos de los personajes ayudan a la caricaturización de los mismos.

En primer lugar, la voz en off es el único personaje que tiene un correcto acento americano, es decir, el único personaje que se puede considerar como nativo norteamericano y responde a una voz masculina adulta. Podemos incluso conocer su nombre, pues en la escena en la que la voz en off apunta:

“Y el tiempo pasó, ¡pero no tan rápido”.

El personaje que aparece en pantalla habla con la voz en off, diciéndole:

“Oh, de acuerdo, ¿pero el tiempo pasa ¿no?, Johnny?”.

Su narración al principio de la historia es algo objetiva, pero rápidamente cambia su registro para convertir su diálogo en más sarcástico y humorístico. Un ejemplo se puede observar mientras narra el crecimiento del pequeño pato Hitler, apuntando que:

“El maléfico huevo creció y se convirtió en un hombre...bueno, en un pato. Y con aspiraciones artísticas, soñaba con pincel y paleta, pero terminó sólo con el cepillo”.

El diálogo de este personaje ayuda a contextualizar la historia en el principio, pero que durante el transcurso de la historia pierde importancia, pues tiene pequeñas intervenciones en el transcurso de la narración.

Hitler es un personaje que tiene un buen acento americano, pero es notorio el acento propio alemán que lo caracteriza. Es uno de los personajes que habla en su idioma nativo, el alemán, durante el primer discurso que realiza en el teatro del corral. Sus diálogos son agresivos y exaltados.

Mussolini es el personaje representado con un fuerte y marcado acento italiano. Nunca habla en su idioma nativo, pero durante un discurso suyo, sí que puede observarse como el pequeño pollo lo felicita en italiano. Sus diálogos se caracterizan por utilizar un tono muy alto a la hora de hablar y tener cierta musicalidad en sus palabras, propio del idioma italiano.

El personaje de Hirohito se caracteriza por cantar en la mayoría de sus intervenciones, en su diálogo, también puede apreciarse un fuerte acento japonés. De la misma manera ocurre con el conejo que representa a Stalin, quién se caracteriza por tener acento ruso.

La paloma de la paz es el personaje que realiza su narración por medio de la recitación. Todo el diálogo se conforme a través de las rimas. Sus diálogos son lentos, con pausas propias de la recitación de poemas y dotado de sentimentalismo poético, pero a la vez refleja en sus palabras un estado anímico de tristeza y desolador.

Simbología. Elementos bélicos

Puede observarse la desigualdad en cuanto a los seguidores de Hitler, quien dispone de un gran ejército, y los seguidores de Mussolini, quién tan sólo tiene un fanático (obligado por él). Esta representación podría dar a entender el gran poder que tuvo el régimen nazi, así como el reconocimiento a nivel mundial de su poder (temido o alabado), frente al ridículo seguimiento del fascismo italiano, ya que Mussolini (como personaje histórico real) tuvo que pedir en numerosas ocasiones apoyo a otros dictadores fascistas. Por tanto, con esta metáfora se refleja la opinión que en este caso Warner Bros quería dar de ambos regímenes, uno con un cierto grado de poder, frente al otro prácticamente inexistente, además de algunos extremistas.

La propia caricaturización de los *ducktators* fomenta la simbología, pues son representados de manera cómica y añadiendo algún elemento que los haga especialmente vulnerables. Mussolini es representado con un yoyó. Este elemento, analizado desde la distancia temporal se puede interpretar de dos maneras. Por una parte, la más sencilla y posiblemente la verdadera, el juguete simboliza que se trata de un personaje infantil e ingenuo. Por otra parte, podría simbolizar las pretensión o ideas que se tenían del final del personaje, pues Mussolini acabó sus días colgado muerto boca abajo en la Plaza de Loreto, Milán (Italia). Sin embargo existe un impedimento que permita poder afirmar esta posible hipótesis, pues el cortometraje fue realizado en 1942 y Mussolini fue asesinado en 1945. Por lo tanto, resulta ser una lectura más a posteriori que no a una verdadera muestra de intenciones por parte de los realizadores del film.

Otra muestra de ridiculización de los personajes principales es la canción que cantan durante el desfile militar que realizan los tres juntos (Hitler, Mussolini e Hirohito). El desfile es acompañado con una canción tradicional infantil inglesa, titulada “*One, two, buckle my shoes*” y en la cual no se ha cambiado en absoluto la letra de la canción. Este último factor potencia que se representen como personajes infantiles.

La representación de algunos personajes también simbolizan elementos abstractos de la realidad, pero que, debido a unos patrones comunes de reconocimiento mundial, son fáciles de identificar en su forma humana o animal. De esta manera, la muerte es representada mediante una especie de ángel con alas, portador de una guadaña. El personaje se encuentra en una edad adulta avanza, este aspecto, junto al hecho de que lleva un reloj de arena en la mano, puede hacer pensar que se hace referencia a la representación de la muerte.

Así mismo, también es representada la paz, como una paloma con un ramillete de olivo alrededor de su cabeza. La paloma de la paz es una representación prácticamente a nivel mundial del concepto de paz. Indagando un poco más en el propio personaje, éste recuerda a un rapsoda, es decir, un recitador de la antigua Grecia que se encargaba de recitar poemas homéricos u otras poesías épicas por las diferentes poblaciones del imperio. Esta elección no es aleatoria, ya que en la antigua Grecia fue donde se estableció por primera vez la palabra democracia, y por tanto, tal y como se conoce hoy en día, el término democracia como elemento político garantiza un estado de bienestar, paz e igualdad entre los ciudadanos y fomenta la destrucción de los poderes autoritarios y absolutos.

En la última escena del cortometraje, la paloma de la paz está en el salón de su casa junto a sus dos hijos, en la parte superior de la chimenea, colgado en la pared, se observan las cabezas decapitadas de los ducktators. La paloma de la paz, hace una breve reflexión apuntando que a personajes de esas características nunca se les debe dejar ir. Por lo tanto, el significado de esta simbología quiere inculcar en los espectador la idea de que nunca se debe dejar escapar a una persona que altera el orden público y que utiliza la política como elemento de opresión. Por esta razón, la muerte es la única salida para quién realiza este tipo de actos.

Como elemento final del cortometraje (y que también puede apreciarse en una de las escenas durante la guerra final en el corral), aparece una pancarta publicitaria que insta a los espectadores a comprar sellos y bonos de guerra, tal y como se especifica “*Para la victoria de Estados Unidos, compra sellos y bonos de guerra*”. Esta publicidad tiene un gran significado dentro del contexto político y económico de Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial. El gobierno norteamericano decidió incrementar el fondo público con la compra de sellos y bonos de guerra. El dinero recaudado era utilizado para financiar las operaciones militares durante conflictos bélicos. Durante esta época, se dio un despliegue muy importante a nivel mediático para fomentar la publicidad de la compra de estos productos. Así, tanto la radio, la televisión y el cine, fueron herramientas cruciales para su publicidad. En el caso del film, no sólo actúa como mera publicidad, sino que en una escena puede observarse como el personaje que aparece en la vaya publicitaria sale de la misma y con su escopeta, dispara a Hitler, Mussolini y Hirohito, quiénes huyen apresuradamente. Por tanto, el mensaje es claro: si se compran sellos y bonos de guerra, Estados Unidos podrá vencer a los alteradores de la paz”.

Toda la historia, puede hacer referencia al Tratado que firmaron las tres potencias, Alemania, Italia y Japón en el año 1940 para conformarse así como las fuerzas del Eje. El tratado recibió el nombre de Tratado Tripartito y tuvo como objetivos principales la recíproca ayuda de los países que firmaron en la Segunda Guerra Mundial.

Como elementos bélicos, pueden apreciarse las esvásticas nazis que portan los tres *ducktators*, así como el ejército militar que conforma Hitler con los animales de la granja. También puede catalogarse como elemento bélico el Tratado que se intenta firma entre Mussolini y Hitler, acabando con el enfrentamiento de los seguidores de ambos en la “Conferencia de la paz”.

Mensaje que transmite

El mensaje principal del film radica en la dura crítica hacia los regímenes totalitarios como desestabilizadores de la paz, la democracia y el bienestar social. A lo largo de la historia, se hace hincapié en cómo alguien puede llegar a construir un partido político extremista y concienciar a la sociedad para luchar por su causa. Sin embargo, la paz es el único elemento capaz de destruir a las ideologías extremistas.

Conclusión final

Warner Bros quiso realizar un film de adoctrinamiento, en el cual el espectador fuese consciente, a través de una historia infantil, de cómo se puede llegar a generar un movimiento ideológicamente extremista y que pueda llegar al poder.

La caricaturización cómica de los personajes potencian la comicidad de la historia, y por tanto, el espectador conoce en todo momento que tiene que reírse de los personajes principales, pues son presentados como fanáticos, infantiles y exasperados.

El posicionamiento ideológico se encuentra impregnado durante todo el film, pero el pequeño detalle de la vaya publicitaria sobre la compra de sellos y bonos de guerra hace ver quién está detrás de toda la historia y quien pretende conmover y hacer actuar al espectador. Un film con una clara directriz hacia la burla a los regímenes fascistas europeos durante la Segunda Guerra Mundial y un claro apoyo hacia el ejército americano.

5.6 *Daffy the commando*

Ficha técnica¹⁶

Título original: Daffy, the commando

Año: 1943

Duración: 7 min.

País: Estados Unidos

Director: I. Freleng

Guión: Michael Maltese

Música: Carl W. Stalling

Productora: Leon Schlesinger Studios; Warner Bros



Tema principal

Von Buitre es un comandante Alemán encargado de vigilar la posible intrusión de enemigos en Alemania. Un día, recibe un mensaje de la Gestapo, en el cual, es amenazado si continua que militares enemigos lleguen a tierra Alemanes. Junto con su ayudante Schultz vigilan atentamente el cielo para evitar intrusiones inesperadas. Sin embargo, el soldado Duffy (Pato lucas), militante del ejército norteamericano, consigue aterrizar en Alemania, y empieza entre el comandante Von Buitre y Duffy una larga persecución. El comandante pretende atraparlo y expulsarlo de su territorio, mientras que el soldado pretende boicotear al régimen nazi.

Estructura del film

1. Presentación comandante Von Buitre.

- Presentación ayudante Schultz.
- Carte de la Gestapo.

2. Vigilancia del cielo para evitar posibles intrusiones en Alemania.

- Soldado Duffy consigue burlar los controles fronterizos en

¹⁶ Información extraída de <http://www.imdb.com/title/tt0035774/>

-Von Buitre descubre que el soldado Duffy ha conseguido entrar.

3. Inicio de la persecución.
4. Von Buitre logra capturar al soldado Duffy y lo intenta sacar de Alemania.
5. El soldado Duffy boicotea un discurso de Hitler.

Personajes

El primer personaje que se observa en pantalla es el soldado Von Buitre. Es un buitre humanizado, y se presenta como un personaje algo inquieto y refunfuñón. Sin embargo, su carácter es diferente dependiendo del personaje con el que interactúe. Así, por ejemplo, cuando habla con su ayudante Schult se muestra con aires de superioridad, agresivo, déspota e incluso maltratador. Cuando interactúa con el soldado Duffy, pretende mostrar la misma faceta, sin llegar a conseguirlo, pues el soldado Duffy le gana en astucia y por tanto, en comparación con éste personaje, el comandante Von Buitre es caracterizado como alguien ingenuo, rozando incluso la estupidez.

Por orden de importancia dentro de la historia, el siguiente personaje presentado en el Soldado Duffy. Es el conocido Pato Lucas creado por Warner Bros en los años 30. Este factor puede hacer ver que Duffy se trata del protagonista pues es un personaje conocido por la audiencia, mientras que el soldado Von Buitre es el antagonista de la historia. La simpatía que caracteriza a este personaje, no sólo por conformarse como uno de los personajes principales de *Looney Tunes*, sino también por estar caracterizado dentro de la historia como un personaje cómico, divertido, infantil y despreocupado, hace entrever que sus acciones dentro de la historia se califican como acciones “buenas” o “divertidas” a pesar de que afecten negativamente a otros personajes.

El ayudante Schult tiene la principal misión de acatar las órdenes que le da el comandante. Este personaje es importante por complementar la personalidad de Von Buitre, pues por sí solo, el personaje no tiene un papel relevante en la historia. Está caracterizado como un personaje obediente, callado (pues no tiene diálogo en ninguna parte de la narración). A pesar de mostrarse algo devoto en un primer momento con la ideología nazi, indicado en su ferviente devoción y fidelidad al comandante, pueden apreciarse algunos momentos de la narración como se ríe con las acciones que realiza el soldado en contra del comandante.

El último personaje que aparece en la narración es Hitler, junto con una gran muchedumbre que escuchan su discurso. Esos últimos personajes son los únicos representados de forma humana. Hitler es caracterizado como alguien exasperante, con una voz estridente que se presenta ante un gran público para realizar su discurso ideológico. Debido a la agresividad de su actitud y su voz, es propenso a gesticular de manera exagerada todo cuanto explica.

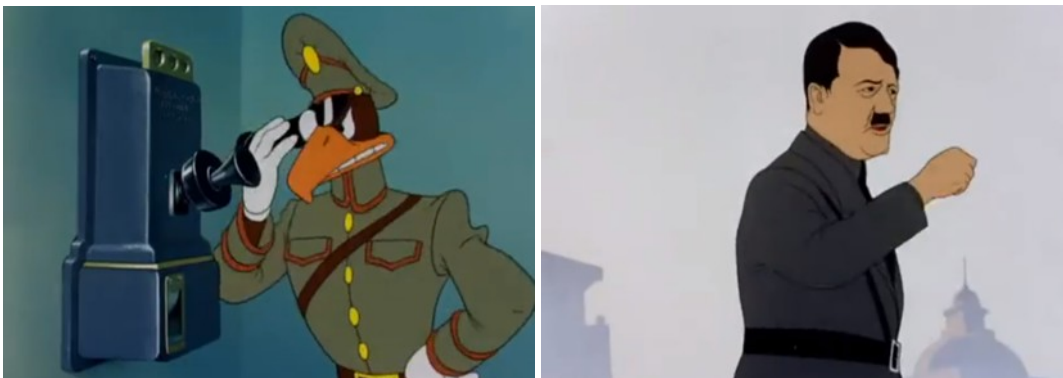
Análisis de la imagen

Uso de los diferentes planos

En cuanto a la tipología de planos utilizados, la gran mayoría son planos de conjunto, en ocasiones llegando a los planos generales. La elección de la tipología de planos radica en la importancia de las acciones de los personajes, pues sus movimientos corporales son importantes para el transcurso y evolución de la historia, así mismo, también interactúan con las localizaciones en las que se encuentran, con lo que tipologías más pequeñas que el plano conjunto dificultarían el entendimiento de la historia.



Para intensificar o focalizar la importancia en el diálogo de los personajes, se utiliza el plano medio, pero no es demasiado usual y durante toda la narración tan sólo se aprecia en dos momentos.



En cuanto a la duración, los diferentes planos suelen tener una duración media de 5 a 7 segundo, por lo que entra dentro la duración convencional de un plano estándar. En la escenas en las que hay una interacción de los personajes en una misma localización y con el plano conjunto o plano general es suficiente para abordar toda la acción, puede apreciarse un incremento de la duración de los planos, que pueden llegar hasta los 13 o 14 segundos.

La angulación se realiza a través de la vista normal del ser humano, por lo que no existe ningún tipo de angulación que permita afirmar una posible intencionalidad a la hora de representar a los personajes. La cámara siempre está posicionada de manera frontal, y si no es así, la disposición de la cámara dentro de la escena se muestra de una manera totalmente neutra.

Uso de los movimientos en las escenas

El movimiento en las escenas viene determinado en mayor parte por la música y los efectos sonoros, por lo que el movimiento interno de la cámara no es utilizado como un recurso a la hora de fomentar movimiento en la historia. No obstante, se puede presenciar algún *travelling* de seguimiento en la presentación del comandante Von Buitre y mientras el soldado Duffy vuela el cielo después de haber sido lanzado con el torpedo. En esta misma imagen, también se aprecia un *zoom out*, que va desde el plano medio del soldado hasta el plano general del soldado volando por el cielo.

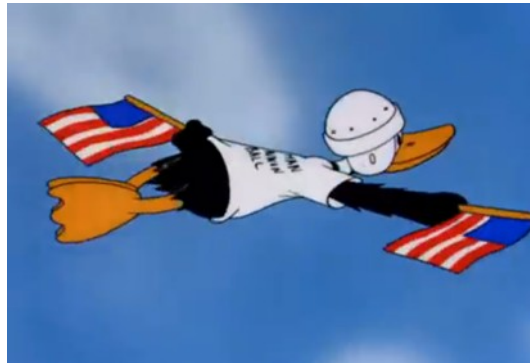
Color e iluminación

En relación al uso del color, el film se caracteriza por utilizar colores que en su gran mayoría responden a una función puramente descriptiva. Sin embargo, la composición cromática del film puede incitar de manera indirecta, a los colores propios de las contiendas bélicas, pues se utilizan diferentes tonalidades de verdes (color característico de la vestimenta militar), marrones (simbolizando la tierra, el campo de batalla), negros (simbolizando la muerte), amarillos (fugo) y azul marino (simbolizando la tristeza y desolación). Para ejemplificarlo, se pueden observar algunas escenas escogidas para representar la composición de la escena imperante durante el film.



Una de las escenas con mayor cromatismo, y que destaca por utilizar colores vivos y alegres que despiertan sensación de victoria, se encuentra en la escena en la que el comandante lanza con un torpedo al soldado para acabar con él. Mientras viaja el soldado por el aire, aparece el cielo totalmente despejado y con un azul intenso, destaca también el blanco de la camiseta que lleva consigo el soldado, así como las banderas

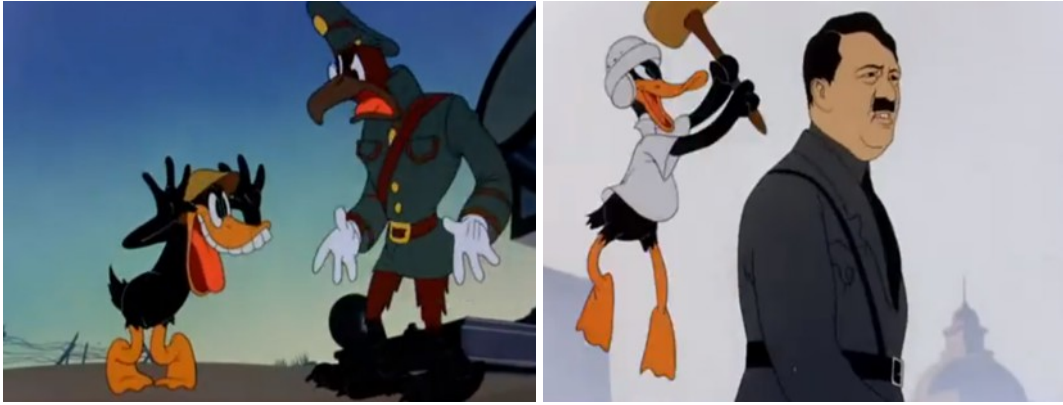
norteamericanas que porta en las manos.



La escena anteriormente descrita supone a su vez, un cambio cromático en la escena posterior, en relación al cromatismo utilizado en la parte restante del film. Se caracteriza por el uso de rojos (debido a la bandera nazi), los negros y ocres, así como una neblina blanca que inunda toda la escena.



En el análisis del uso del color, también es importante remarcar las diferencias a nivel cromáticas existentes entre los personajes del film. Pues a pesar de que el protagonista es de color negro, y dicho color siempre suele estar vinculado a la representación de la tristeza, la desolación o la muerte, tiene un gran contraste con la saturación del pico y sus patos, los cuales son naranjas. Estas características no ocurren en los personajes antagonistas, pues tanto el comandante Von Buitre como Hitler, se caracterizan por tener colores apagados, incluso Hitler a pesar de tener la piel blanca, no tiene la saturación suficiente como para dar sensación de bienestar o alegría en su rostro. Por lo que, en la presentación de los personajes antagonistas en la misma escena que el protagonista, se puede apreciar como el color ha sido utilizado para fomentar la distinción.



Para distinguir al personaje catalogado como “bueno” de los “malos” también se ha utilizado el color en una de las escenas para reflejar esta característica. Así, se encuentra una escena en la que el soldado es acorralado por los aviones alemanes, para diferenciarlos del protagonista, el color de dichos aviones es de un verde oscuro, donde también tiene importancia la utilización de la luz, la cual no permite identificar quiénes son los soldados que están en los aviones.



Por lo que respecta a la iluminación, se observa una luz suave a lo largo de toda la narración, por lo que no aparecen sombras con ningún tipo de intencionalidad más allá que la pura representación descriptiva.

Análisis del sonido

Uso de los efectos sonoros

Los efectos sonoros se utilizan para reforzar las acciones de los personajes, y en algunos casos, para transmitir el humor característico del film.

En el primer ejemplo, se puede observar como cada vez que aparece el ayudante Schulth en pantalla, cuando el personaje anda, se oyen sonido de tambores como si fuese una marcha militar.

En el segundo caso, se aprecian efectos sonoros para reforzar acciones por ejemplo en los momentos en los que el comandante Von Buitre agradece a su ayudante con el martillo, o en los momentos en los que los personajes corren, se escucha el sonido del viento que viaja de forma veloz.

Banda sonora

El inicio del cortometraje se inicia con el “*Opening*” propio de los dibujos Looney Tunes. Posteriormente, la banda sonora realizada para este film fue obra de Carl W. Stalling, un compositor cercano a los estudios de Warner Bros.

Durante el tiempo que se visualiza el cartel del film en pantalla, la música ya viene dando detalles del contenido propiamente militar que se encontrará en el mismo, pues la los ritmos empleados en la melodía son muy semejantes a los empleados durante los desfiles militares. Sonido de trompetas agudas con la contraposición de tambores de sonido grave, que van al compás de los pasos que realizan los soldados. Esta primera melodía tiene un fuerte carácter de poder y con cierto toque glorioso y de victoria.

La música se ve altera en ritmo en las escenas en las cuales se realizan acciones más dinámicas, y que comportan un sentido del movimiento más veloz. Po ejemplo en el minuto 2:50, el soldado Duffy realiza sombras en el cielo gracias a la luz que proyecta el foco con el cual vigila el ayudan Schuth. Proyectado en el cielo, se observa como con sus manos forma las piernas de unas bailarinas que bailan al compás veloz de la música, una melodía que recuerda a las canciones de cabaret.

Posteriormente, se inicia la presentación del personaje antagonista. La composición de la escena, junto con la música pausada y triste, da la sensación que se trata de una escena con connotaciones negativas. Se ha pasado de la total euforia de la melodía del principio, al más absoluta tristeza. Cuando habla por primera vez el personaje, la música cambia su tono, y comienza una melodía de tensión, algo sombría, hecho que provoca la idea de que ese personaje no esconde nada bueno.

Sin embargo, el personaje Duffy aparece en escena cantando una canción alegre y la música cambia radicalmente, su compás se vuelve más plausible y relajante.

El cambio ocasionado en la música en relación al personaje que aparece en ella, posibilita la categorización de los personajes en: sentimientos alegres y tranquilos y sentimientos malos y de tensión. Se realiza por tanto, una gran persuasión a través de la música en la cual el espectador de manera no consciente, asocia a los dos personajes a sensaciones que le transmiten totalmente opuestas.

La música tiene ciertas evoluciones e involuciones a lo largo de la historia. La evolución se basa en un esquema de subidas y bajadas de tensión en la melodía, acompañando en todo momento a la importancia de la acción. Cuando se inicia una escena, y esa escena inicia a su vez la explicación de una nueva acción de los personajes, la música es relajada y pausada, casi prácticamente podría afirmarse que se oye en segundo plano (e incluso desaparece en algunos casos cuando los personajes intervienen con diálogo), cuando se llega al clímax de la acción, la música también acompaña a este giro de la trama, subiendo el volumen y el compás, provocando un mayor ritmo interno a la escena.

Silencio, uso expresivo

El silencio se caracteriza por no estar presente en ningún momento de la narración. Durante la totalidad del film, el espectador puede escuchar diálogo, música o efectos sonoros, pero nunca se deja la oportunidad de escuchar el silencio.

La combinación incesante de elementos sonoros, sea cual sea su fuente (diálogo, música o efecto sonoro) tiene como objetivo final disponer en todo momento de la atención total del espectador, sin que éste tenga la oportunidad de desvincularse de la historia y reflexionar sobre las escenas que está presenciando.

Diálogos

Los diálogos a lo largo de la historia son más bien escasos, pues se le da una mayor importancia a la música y los efectos sonoros para presentar las situaciones y las acciones de los personajes. Por lo que los diálogos se encuentran en momentos claves para contextualizar el inicio de la escena, o para hacer entender algún aspecto que por la combinación entre música y acción no es posible.

Para ejemplificar la función que tienen los diálogos durante toda la narración, al inicio de la historia, en el mismo momento en que se presenta al personaje Von Buitre, éste realiza un monólogo para hacer comprender al espectador por qué se encuentra allí y cuál es su función.

“No voy a consentir que nos ataquen y nos capturen, ¡que diría el Führer, sería una vergüenza para la nación!”.

Estas palabras, se refuerzan a partir de un mensaje a través de una carta que recibe de la Gestapo, en la cual le advierten que no deje entrar a ningún soldado enemigo en las fronteras alemanas. Para reafirmar la misión que realiza el personaje, el comandante llama a su ayudante y le da la siguiente orden:

“Ve a fuera a vigilar que ningún comando aliado se infiltre en nuestras líneas. Son órdenes del alto mando”.

El comandante Von Buitre realiza gran parte de su narración en Alemán, los únicos diálogos que realiza en inglés es en las escenas en las que interactúa con el soldado Duffym, y no en todas. Por lo que la preferencia idiomática ayuda también a conformar la personalidad y las características del personaje, además de situar a nivel espacial al espectador.

El fanatismo del personaje es delatado a través del diálogo, pues debido a que su narración es escasa, se espera que en los momentos en los que habla, su narración aporte información que haga continuar y evolucionar a la acción. Sin embargo, esta función no es así, por lo que el comandante Von Buitre habla en situaciones que no son necesarias, diálogos superfluo que sólo indica facetas de su personalidad. Por ejemplo, en el minuto 4.37, en una de las persecuciones al soldado, se cruza en mitad del camino con una mofeta que pasea tranquilamente. El personaje se detiene expresamente para realizar el saludo nazi y decir *“Heil Hitler!”*. Su actitud, vinculado también a su diálogo, presenta a un personaje fanático y extremista.

Existe una escena en la la elección idiomática de los personajes ayuda a representar sus personalidades, y a la vez, producir una de las mayores escenas cómicas y satíricas a lo largo de la narración, al mismo tiempo que contribuye a una dura crítica hacia el régimen nazi. En la escena en cuestión, el Soldado Duffy se introduce en una cabina telefónica para esconderse del comandante Von Buitre. Éste, pica a la puerta, y el soldado sale enfadado hablando en alemán, a la vez que porta una pancarta que enseña al público con la traducción de sus palabras al inglés. En el diálogo, el soldado dice:

“¿Qué no ve que este teléfono está ocupado?, Espere su turno”.

Instantes posteriores, vuelve a salir y en el mismo idioma (Alemán), le pide al comandante una moneda, a lo que éste accede y se la presta. El hecho de que el personaje del Soldado Duffy, caracterizado como soldado americano, hable en alemán al comandante en esta escena, permite descifrar de qué manera intenta huir del comandante, pues Von Buitre, al escuchar su idioma nativo, piensa que es un compatriota, y a pesar de conocer personalmente al soldado, no asocia el idioma alemán con el idioma del enemigo, pues el enemigo habla inglés. El juego idiomático que se produce en esta escena, permite también focalizar la importancia en la ingenuidad del comandante, y presentarlo como un ser estúpido, capaz de ser engañar con algo tan sencillo como la palabra.

El soldado Duffy es el personaje representado como norteamericano, principalmente por su acento inglés. Su presentación se realiza a través de la canción, la única habida a lo largo de la narración. El pato lucas como personaje propio siempre se ha caracterizado por no tener una buena pronunciación, por lo que entender al personaje, aún conociendo el idioma, se hace algo costoso. A diferencia de los diálogos realizados por el comandante, el soldado sí que aporta diálogos que muestran el inicio o evolución de una acción y que ayudan a la comprensión de la escena en particular y en consecuencia el argumento de la historia. Por ejemplo, en el minuto 5.39, es acorralado por aviones, pero no es sino gracias a su diálogo:

“Estoy rodeado, ¡y son aviones enemigos!”.

Sus discursos se caracterizan por tener una fuerte carga humorística, por lo que la tonalidad de su voz denota que se trata de un personaje que le gusta hacer bromas.

Por último, se observa el diálogo realizado por Hitler durante su discurso. A lo largo de la historia, cuando se hablaba en un idioma diferente al inglés, en este caso, en alemán, de alguna manera el personaje o la propia situación hacía entender el mensaje, por lo que el espectador norteamericano no necesitaba subtítulos o un doblaje del personaje.

La escena durante el discurso de Hitler se caracteriza porque el personaje habla en alemán, pero no existe ningún subtítulo, ni ningún grafismo inserto en la propia narración que ayude al entendimiento de sus palabras. Este factor indica que no es de gran importancia entender al personaje, pues el diálogo no es trascendental y por lo tanto, se critica abiertamente como inútiles a los discursos realizados por el régimen nazi.

Simbología. Elementos bélicos

A través de situaciones cómicas y mensajes algo sutiles, el cortometraje dispone para el espectador algunas simbologías que pretenden posicionar ideológicamente a la audiencia.

El primer aspecto viene simbolizado por la caricaturización del comandante Von Buitre, el cual, es un animal, más exactamente, un buitre. Este ser vivo tiene grandes connotaciones negativas en la sociedad occidental, y suele referirse a personas con un fuerte sentido de la codicia, avaricia y crueldad. Incluso para la religión judía, el buitre es un animal impuro, por lo que Dios no permite que se pueda alimentarse de él. Por tanto, la elección del tipo de animal condiciona en gran parte, si el espectador conoce el valor connotativo del animal, la catalogación de personajes “buenos” y personajes “malos”.

Más adelante, en la carta que recibe el comandante de parte de la Gestado, en la parte inferior derecha, puede observarse la imagen de tres monos, el primero se tapa la boca, el segundo los ojos y el tercero los oídos. Curiosamente, los monos tienen un aspecto muy parecido a Hitler, Hirohito y Mussolini, respectivamente. Los tres dictadores fueron aliados durante la contienda de la Segunda Guerra Mundial, y eran por tanto, representantes de los mayores estados totalitarios durante el contexto bélico. La acción que llevan a cabo los tres monos hace referencia a la visión que se tenían de las ideologías fascistas, en las cuales, para ser un buen militante o soldado, tan sólo se debía mantener los ojos cerrados para no ver la realidad (ya se encargaba el régimen de proporcionar una realidad alternativa), callar (el régimen era quien hablaba por ti) y no escuchar (pues solo era importante aquello que el régimen decía). Con estas tres acciones coaccionadas por un movimiento político, se aseguraba un control total de la sociedad. A su vez, en la misma imagen, puede apreciarse como Mussolini está tachada con una cruz rosada. Este elemento puede significar el rechazo que se tenía de Mussolini, pues en comparación con Hitler e Hirohito, no disponía de tanta legitimidad como tenían sus compañeros.

En escenas posteriores, el soldado Duffy le entrega una bomba como regalo al comandante, éste, se la entrega a Schult. La bomba explota y el ayudante sale disparado hacia el cielo. El comandante grita su nombre incesantemente y Schulth aterriza en posición del saludo nazi. Este elemento permite observar de qué manera el personaje del ayudante siente pura devoción por el comandante, a pesar de los maltratos que le llega a infligir, y de qué manera era afín al régimen, pues incluso después de haber sido explotado junto a una bomba, vuelve con la intención de seguir las órdenes de su superior.

Posteriormente, en la misma escena, el comandante, tras presenciar la llegada de su ayudante, decirle golpearle con un partillo nuevamente. Sin embargo, el soldado se interpone entre ellos, evitando la agresión y golpeando a Von Buitre. Esta acción puede descifrarse como una metáfora y un claro mensaje para la audiencia, pues Estados Unidos (representado por el soldado) garantiza la protección a los civiles y soldados nazis que estén en descontento con el régimen. La defensa que ejerce el protagonista potencia la hermandad entre Alemania y Estados Unidos, con la finalidad de acabar con el régimen nazi.

En la escena final en la que Hitler realiza su discurso delante de una gran multitud, es curioso de qué manera es representado, pues no hace referencia a ninguna forma animal, sino humana. Este factor puede ser de gran interés pues se intenta dar un sentido mucho más real a la narración de la historia. Mientras que todo el cortometraje se ha realizado con representaciones de animales que se perseguían y se agredían mutuamente, en la escena final el soldado Duffy consigue golpear fuertemente en la cabeza a Hitler, y precisamente, Hitler no remite a ningún animal de la naturaleza, sino que se presenta como el único personaje del film realizado a imagen y semejanza de la realidad. Por tanto, la veracidad es el sentido prioritario de esta representación. Cómo Estados Unidos puede golpear a Alemania y así poderla desestabilizar.

En relación a los elementos bélicos representados de manera directa o indirectamente que inciten a conflictos, puede observar en primer lugar la caracterización de los propios personajes protagonistas. Ambos son soldados, uno perteneciente del bando alemán y el otro al estadounidense. La acción que llevan a cabo los dos personajes a lo largo del cortometraje también podría catalogarse como un enfrentamiento bélico, aunque representado desde una perspectiva aññada y fomentada en el juego del pilla-pilla. Posiblemente, una de la escenas que guarda cierta apariencia con el conflicto real, se da en el minuto 6.15, en el que el soldado Duffy intenta huir con un avión y el comandante le dispara sin cesar hasta destruirlo. Es una escena en la que directamente se hace referencia a un conflicto armado entre los dos soldados, uno teniendo ventaja sobre el otro, pues el soldado Duffy no dispone de armamento para poder atacar. De una manera muy similar, minutos antes de esta escena descrita, el soldado es acorralado por aviones alemanes que pretenden dispararle, sin embargo, consigue escapar a tiempo, y los aviones comienzan a dispararse entre ellos. Por tanto, los aviones como transporte de guerra y las armas y explosiones forman parte de la narración de la historia, y se posicionan como elementos bélicos que la audiencia presenciar a lo largo del film.

Mensaje que transmite

La historia radica su importancia en la demostración de cómo el ejército estadounidense puede burlar las fronteras nazis y llegar hasta el epicentro del conflicto bélico, Alemania. Una vez allí, el objetivo principal es destruir el incitador de la contienda, Hitler y así poder liberar a Europa del máximo exponente de la ideología fascista.

Conclusión final

Warner Bros tuvo como punto inicial, representar la idea que los estadounidenses debían de tener acerca del régimen nazi, a través de la ridiculización de los personajes que aparecen en la historia como afines a la ideología fascista. De esta manera, era mucho más seguro que el espectador tuviese una predisposición favorable hacia el protagonista estadounidense, pues es el único que se presenta como astuto y divertido a la vez, en contraposición sobre los valores negativos que se asocian al personaje opuesto.

La confrontación de ambos personajes durante toda la historia trasciende más allá del mero juego infantil, pero queda recubierto por éste, para que la audiencia piense que está visualizando un film de animación, y que en ningún momento esas acciones generan un conflicto en la vida real.

Por tanto, es a través de la metáfora escondida en las acciones y de la caricaturización de los personajes cómo el espectador inconscientemente puede generarse una idea de la representación del conflicto armado que se llevaba a cabo en la vida real.

El mensaje persuasivo es introducido al espectador por medio de la risa y las situaciones cómicas. La comicidad permite que sin ser conscientes en su totalidad del mensaje profundo de la historia, el espectador reciba de buen grado la lección que pretende generar el realizador del film.

5.7 Análisis comparativo de todos los contenidos

Los contenidos analizados parten de una premisa común. Todos se generan como discursos manipulados con el fin de persuadir al público. Esta persuasión se da gracias a la manipulación de los elementos audiovisuales que conforman la narración, generando así un discurso dónde se imprime un fuerte carácter bélico, pues todas las historias cuentan algún aspecto del campo de batalla (de manera indirecta, como ocurre en *“Victory through air power”*, de manera indirecta, como ocurre en *“Education for death”*, o a través de metáforas, *“The Ducktators”*).

“Daffy – The Commando”, se posiciona como el contenido posiblemente más infantil debido a su utilización del humor (basado únicamente en la persecución que tienen los personajes principales entre ellos). Sin embargo, los demás contenidos proyectan un subtexto y una doble lectura al mensaje expuesto, por lo que su composición genera un discurso más adulto, en el cual a veces, es necesario tener ciertos conocimientos para llegar a entender que está pasando. Por ejemplo, en el entramado espial de *“Private Snafu: Spies”* es necesario conocer previamente los conflictos internacionales habidos durante la Segunda Guerra Mundial y la utilización del espionaje como arma de guerra. Además, en todas las películas es necesario conocer a los políticos influyentes durante ese periodo, ya que como en el caso de *“The Ducktators”* aparecen explícitamente, aunque de manera bastante caricaturizada. O en el caso de *“Victory Through Air Power”* que ni siquiera aparecen, pues se juega con la elipsis, pero sí aparecen elementos simbólicos que funcionan como caricaturización de los personajes a los que se refieren. Por tanto, se entiende que el espectador es portador de unos códigos ya preestablecidos a la hora de visualizar los contenidos, y este aspecto facilita el entendimiento de los mensajes.

La risa y la sátira forman parte de los contenidos generados por Warner Bros (aspecto que se detalla de forma más específica en las conclusiones del presente trabajo), mientras que los contenidos generados por Walt Disney tienen una presentación mucho más seria y racional. Sin embargo, paradójicamente, los contenidos realizados por Walt Disney tienen un mensaje mucho más claro que los otros, pues esa seriedad perpetúa el contenido como algo desvinculado de la burla, aspecto que no ocurre con Warner Bros, ya que sus contenidos, por ejemplo *“The Ducktators”* llegan a rallas incluso la línea de lo absurdo, generando así un discurso más humorístico que puede conllevar negativamente a que el espectador piense que aquello que está viendo no sea del todo real, tan sólo sea parte de una historia cómica.

La despersonificación que ejercen contenidos como *“The Ducktators”* o *“The*

Commando” ayudan a que el aspecto humano quede mucho más lejano, lo que comporta cierta menos empatía por parte del espectador. Es decir, en estos contenidos no se han utilizado figuras humanas para la representación de los personajes como en *“Education for death”* o *“Private Snafu: Spies”* sino que se utilizan figuras de animales para darle un sentido más cómico e infantil, a la vez que lejano. No obstante, sin llegar a la total deshumanización que se hace en *“Victory Through Air Power”* en el que no aparece ningún personaje (tan sólo el pulpo y el águila al final de la historia y la figura de Alexander Seversky quién le da un aire de cierta seriedad en comparación con los demás contenidos, al ser una persona real).

Todos los contenidos se estructuran a través de un planteamiento, en el que se sitúa al espectador dentro del contexto situacional, un nudo, no se figura por completo el tema principal de la historia y el desenlace, en el cual se figura la resolución del posible conflicto de la etapa anterior. En *“Education for death”* sea donde se ve de manera clara estas tres etapas, pues hacen referencia a las etapas del protagonista (antes de nacer y mientras es un infante, su educación en la escuela y finalmente su alistamiento en el ejército y posterior muerte en el campo de batalla. En *“Victory Through Air Power”* posiblemente esta estructura pueda quedar un poco menos específica, pues no se trata propiamente de un largometraje, sino que está más vinculado al documental, y por tanto su estructura puede variar.

La construcción de los personajes, se posiciona como uno de los elementos más importantes a la hora de concebir a estos contenidos como argumentos persuasivos, pues es a través de su caricaturización, de sus diálogos, acciones y relaciones con los demás personajes que se va dibujando poco a poco el mensaje persuasivo, potenciado por la inocencia de las imágenes en dibujos animados.

6. Conclusiones

Las conclusiones extraídas a través del análisis de los diferentes contenidos expuestos se hacen, a la misma vez que conjunta para las dos productoras realizadoras de los contenidos, también extrayendo conclusiones de cada una en particular, y si se da el caso, haciendo una comparación entre ambas.

Walt Disney y Warner Bros

La eliminación del silencio en todos los contenidos analizados supone una de las mayores características de ambas productoras. Todas las historias rellenan su tiempo con elementos sonoros, ya sean diálogos, música o efectos sonoros, no permitiendo en ningún caso la utilización de un silencio reflexivo. Por tanto, el espectador queda totalmente absorto por la historia, pues no tiene ningún momento durante la narración para pensar ¿Por qué?; ¿Y si fuera o no así? etc. La no reflexión de la audiencia permite el fácil adoctrinamiento, pues no existe una conciencia crítica que ayude a valorar los contenidos mostrados a través de un raciocinio propio.

Aludiendo a la no reflexión por parte de la audiencia, además del silencio, también es utilizado otro elemento que realiza posiblemente la misma función, la voz en off. Este personaje extradiegético es creado para guiar al espectador a lo largo de la narración y que por tanto, a su vez también sirva de guía ideológico, pues en la mayoría de los contenidos la voz en off realizaba su discurso de una manera subjetiva y subeditada a

una intencionalidad de actuación y pensamiento que pretende generar en la audiencia a la hora de valorar el film.

La buena predisposición del espectador para acoger contenidos audiovisuales de carga doctrinal, viene determinada en algunas ocasiones por la simpatía que despiertan éstos en el espectador, por lo que a través de la risa es mucho más fácil llegar a transmitir un mensaje, pues el espectador se está divirtiendo. Al ser contenidos destinados a niños, los realizadores intentaron que fuesen vistosos para el ojo humano, y que sobretodo, fuesen historias amenas y fáciles de contar, que distrayeran y sobretodo, entretuvieran a la audiencia.

La descodificación y catalogación de los personajes como protagonistas o antagonistas vienen determinado por la caricaturización que se da de ellos. Como rasgo generalizado en todos los contenidos, se observa que los personajes caracterizados como antagonistas, es decir, aquellos que el espectador debía repudiar, eran caricaturizados de manera extrema, aludiendo a defectos físicos, portando elementos característicos del personaje o exagerando su fisonomía. Por tanto, en los filmes analizados, se aprecia que todos los personajes pertenecientes al régimen nazi o afines a la ideología, son caricaturizados, a la vez que la conformación de su carácter y personalidad también se muestra de manera negativa, por lo que se encuentran personajes agresivos, déspotas y autoritarios, junto con personajes ridiculizados como estúpidos o infantiles.

La utilización de los colores y la iluminación, se disponen como uno de los elementos más importantes a la hora de persuadir al espectador. Se abusan de los colores oscuros y vinculados a la guerra, como el verde, el negro o el rojo. El uso de dichos colores propicia que el espectador califique esas escenas como “negativas” e incluso agresivas para el ojo humano, hecho que puede llevar a cierto rechazo de lo que acontece. Mientras que los colores suaves y alegres, como los azules y colores apastelados, son utilizados para representar aquellas escenas y aquellos personajes que los espectadores deben calificar como “buenos” y demostrar cierta simpatía hacia ellos.

La iluminación utilizada desde una perspectiva parecida, pues se utilizan las sombras y claroscuros para infundir miedo al espectador. Esta representación de sombras, de la misma manera que el color, se utilizan en las escenas y vinculados a los personajes antagonistas, mientras que los personajes protagonistas y “buenos” de la historia, no disponen de esta carga sentimentalista del uso de las sombras, es decir, en ningún momento las sombras y los claroscuros se han utilizado para dar un significado positivo a la historia, sino todo lo contrario, contienen una fuerte carga negativa.

La música acompaña durante todo el recorrido de la narración. Es importante la combinación de este elemento junto con la acción del personaje, a su vez, también se ha constituido como un factor importante para la persuasión. En las acciones en las que aparecen personajes antagonistas, o en escenas en las que se presagía algo malo que puede suceder, la melodía se escucha con tonos graves, ayudando al espectador a descodificar el mensaje como negativo. Sin embargo, es frecuente encontrar melodías calmadas, divertidas y algo frenéticas en las escenas que el espectador debe descodificar como buenas. Al estar vinculados los contenidos a mensajes bélicos-militares y políticos, es usual que las melodías aludan a sonidos típicos de guerra, como marchas militares, o incluso, la representación de explosiones a través de la música. La melodía se configura como un elemento no sustituible por ningún otro, pues si se eliminase por

completo, las historias perderían significado, y por tanto el mensaje persuasivo no llegaría al espectador con tanta intensidad. La música provoca, más que cualquier otro elemento del lenguaje audiovisual, la creación de sentimientos, negativos o positivos, en el público.

La utilización de la metáfora es posiblemente uno de los elementos de mayor importancia a la hora de concebir un contenido audiovisual persuasivo, en particular si se pretende llegar de la misma manera a un público adulto e infantil a la vez. Ambas productoras, centraban sus contenidos para el público infantil, hecho que potenciaba que las historias contadas debían ser atractivas, los niños debían divertirse sin saber que estaban siendo adoctrinados. Por otra parte, el espectador adulto sí que poseía los códigos para descifrar el verdadero contenido de la historia, por lo que se puede afirmar que el target potencial de los contenidos analizados no se centraban en un público infantil, sino que probablemente llegaban de una manera más rápida al público adulto.

En todos los contenidos analizados las historias se explican a través de metáforas, por lo que es importante destacar la necesidad que se tenía para ocultar de manera sutil acontecimientos negativos y mostrarlos de manera simpática y atractiva. Algunas de las metáforas eran explicadas a través de la voz en off, con esto se pretendía reflejar la historia como un cuento.

El uso de la metáfora tenía como objetivo principal la persuasión del público, pues era a través de ellas por las que el público absorbía la esencia principal del film. Incluso a veces, se utilizaban historias conocidas por todos los espectadores, como en el caso de la metáfora de "*La bella durmiente*", por lo que el juego de códigos conocidos de manera generalizada por la sociedad permitía acercar el mensaje persuasivo de manera más próxima.

La desfragmentación de las metáforas utilizadas en todas las historias, tienen un trasfondo y un mensaje subliminal claramente político y militar, a favor del ejército de Estados Unidos y en contra del fascismo en general, y más concretamente, del Europeo.

Gran parte de las conclusiones extraídas de manera individual de cada film analizado, permiten observar que la guerra era representada de manera optimista. Es decir, no existe motivo dentro de las historias que explícitamente hablen de la guerra como un acontecimiento negativo, que incluye pérdidas de vida, el empobrecimiento de la sociedad y el sufrimiento de personas, sino todo lo contrario, se refleja una concepción buena del conflicto bélico que acaecía aquellos años en Europa y uno de los temas recurrentes era la aniquilación del fascismo por parte de Estados Unidos. Por lo que, al ser contenidos principalmente dedicados al público norteamericano, se apreciaban cómo se ha generado un discurso proamericano y en contra de Alemania y los regímenes fascistas tanto de Europa como de Asia. Una de las conclusiones típicas de los contenidos podía ser resumida de la siguiente manera: el objetivo principal era destruir al fascismo, ya que él es el principal enemigo. Estados Unidos tiene la fuerza suficiente para poder llevar a cabo esta tarea.

Tan sólo en uno de los filmes analizados "*Education for death*" se habla explícitamente de las muertes de los soldados en el campo de batalla. Sin embargo, el cortometraje hace referencia en su totalidad al adoctrinamiento de los niños alemanes en Alemania. Por tanto, la representación realista de la guerra, en la que aparecen muertes y la cara

oscura del conflicto sólo se refleja en una de las historias en la que se intenta de reflejar la situación (desde la perspectiva norteamericana) que se vivía en Alemania durante los años del conflicto. En el resto de historias, en las que prima la grandilocuencia del ejército Estadounidense, así como los sentimientos de patriotismo y la necesidad de la sociedad de ayudar a la causa de la guerra, no se genera un discurso negativo ni desolador del conflicto armado.

Existen algunas diferencias a la hora de generalizar sobre los usos que hacían las diferentes compañías en el mensaje persuasivo.

Walt Disney, le daba mayor importancia a la composición de la escena, es decir, jugaba con los elementos cromáticos y lumínicos, así como la disposición de la cámara para fomentar su discurso manipulador. Mientras que Warner Bros centraba su discurso persuasivo en la caracterización de los personajes y las acciones que llevaban a cabo éstos a lo largo de la historia. Por lo tanto, Walt Disney en cuanto a la manipulación de los contenidos primaba en la puesta en escena, la estética, mientras que Warner Bros se centraba en el propio guión.

Por otra parte, Walt Disney representaba los personajes con forma humana, por lo que la imitación a la realidad era un factor importante a la hora de constituir sus personajes, mientras que Warner Bros caracterizaba a los personajes como animales humanizados, con lo que la imitación a la realidad quedaba algo más distante. El distanciamiento con la figura humana representaba una ventaja para poder realizar acciones mucho más violentas en las que los personajes calificados como antagonistas fueran víctimas de violencia. Por tanto, el ver a una paloma agredir a un pato caracterizado como Hitler no es tan agresivo como realizar una representación humana del personaje histórico y agredirlo. Walt Disney en sus contenidos no se atrevió directamente a escenificar dichas acciones en pantalla, e incluso deshumanizaba al “enemigo”, no haciéndolo partícipe de la historia aunque fuese protagonista y representándolo a través de símbolos.

Walt Disney genera un discurso más serio, se centra en tener como objetivo la destrucción del régimen nazi instaurado en Alemania, presenta a Hitler como el principal enemigo. Warner Bros por su parte, genera un discurso más humorístico y busca por todo los medios crear comicidad y situaciones absurdas para hacer la risa fácil en el espectador. Su discurso no se focaliza directamente en la destrucción del enemigo (Alemania), sino también en otros temas de ámbito político-militar que fueron importantes durante el conflicto bélico, como tratados de alianzas o la espionaje política. Además de dar importancia al régimen nazi y al propio Hitler como detonador del conflicto, generaliza sobre los regímenes fascistas habidos en Europa y Asia y cómo unieron fuerzas para destruir Europa.

Las características del discurso diferenciado empleado por las dos compañías, parte también de la imagen que las productoras querían dar al público. Walt Disney trabajaba su marca de empresa vinculada sus valores fundamentales en la familia y en menor grado, valores vinculados al patriotismo y la nación, como el coraje o el orgullo. Mientras que Warner Bros no profesaba de una manera tan latente estos valores, por tanto, se puede afirmar que era algo más alternativo. No le daba tanta importancia a los valores familiares ni patrióticos. Sino que se mostraba como una compañía de animación divertida y fresca.

Para concluir, después de las conclusiones extraídas a través del análisis de los diferentes contenidos expuestos, cabe afirmar que ambas productoras, durante el periodo de la Segunda Guerra Mundial, realizaron contenidos altamente persuasivos, con ciertas intencionalidades de manipulación de las historias, con el fin expreso de controlar la conducta de los espectadores. Se habla en primer lugar de persuasión, porque posiblemente puede que parte de los espectadores fuesen conscientes de la intencionalidad de los contenidos y está de acuerdo (o no) del mensaje que se transmite.

En segundo lugar, se afirma la existencia de manipulación debido al deseo tácito de no generar contenidos neutrales ni objetivos, sino que la mano del hombre se ha utilizado en este caso para generar un contenido explícitamente adoctrinador.

No sólo la propia apariencia de los contenidos denotan la persuasión y manipulación a la que fueron ejercidos y que fueron herramientas poderosas de las productoras cinematográficas en aquella época, sino que también es importante afirmar que existió una dependencia (de intenciones) por parte del Estado norteamericano, mayoritariamente del ejército, así como de empresas privadas que encargaban a las productoras la creación de estos contenidos con una finalidad ideológica y con ciertas expectativas en cuanto a la actuación de la sociedad norteamericana después de visualizar los contenidos. Por tanto, queda desvinculada de forma total la objetividad de los contenidos, e impera en las narraciones una fuerte intencionalidad de adoctrinamiento para toda la sociedad, tanto público infantil como adulto.

Para finalizar, cabe afirmar con total rotundidad las hipótesis así como el alcance de los objetivos propuestos al principio de la realización del análisis, pues a través de los diferentes apartados del presente trabajo, se ha dado una explicación de cómo, en primer lugar, Estado Unidos, ejerció un fuerte control de la industria audiovisual con el fin de controlar la opinión pública y el pensamiento ciudadano, a través de la creación de *La Office of War Information* el gobierno norteamericano llevó consigo la censura y el control de los contenidos cinematográficos que se estaban llevando a cabo por las productoras norteamericanas durante los años del conflicto bélico.

En segundo lugar, el Gobierno estadounidense, y más concretamente, ciertas ramas del ejército norteamericano, pactaron acuerdos con productoras cinematográficas de animación para propiciar la creación de contenidos audiovisual con un claro mensaje de propaganda bélica. Y no tan sólo el propio gobierno, sino que fue un ejercicio también llevado a cabo por empresas privadas que veían en la animación un afuente herramienta para la persuasión del gran público.

Por último, Walt Disney y Warner Bros fueron aliados del Gobierno estadounidense, en tanto que aceptaron las propuestas del gobierno y del ejército para realizar contenidos con mensaje bélico de adoctrinamiento de la ciudadanía. Por lo que, es conviene afirmar que detras de la totalidad de los contenidos analizados, existe una fuerte intención de la creación de mensajes persuasivos y que dentro de un contexto social y político convulso como fue la época de la Segunda Guerra Mundial, fueron generadores de opinión ciudadana.

7. Bibliografía

Bibliografía

- APARICI, Roberto; DÍEZ, Ángeles; TUCHO, Fernando. *Manipulación y medios en la sociedad de la información*. Madrid, 2007. Ediciones de la Torre. ISBN: 978-84-7960-367-4.
- BARRIER, Michael. *Hollywood Cartoons. American animation in its golden age*. 1999 Oxford University, Nueva York. ISBN: 0-19-503759-6.
- CHOMSKY, Noam. *Los guardianes de la libertad*. 1988 Nueva York. Editorial española: Crítica s.l Barcelona 1990. ISBN: 84-8432-098-7.
- GÓNZALEZ VIDAL, Rodolfo. *La actividad propagandística de Walt Disney durante la Segunda Guerra Mundial*. Publicaciones Universidad Pontificia Salamanca, 2006. ISBN: 84-7299-715-4.
- GUBERN, Roman. *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Barcelona, 1974. ISBN: 84-264-1103-7.
- HOVLAND, Carl; LUMSDAINE, A; SHEFFIELD, F. *Experiments on mass communication*. Princeton, 1949. NJ, Princenton University Press.
- JOWET, Garth; O'DONNELL, Victoria. *Propaganda and persuasion*. California, 1990. Sage. ISBN: 076-19-11-472
- MCQUAIL, Denis. *La acción de los medios. Los medios de comunicación y el interés público*. Amorrortu, Buenos Aires, 1992. ISBN: 95-05-18-6509
- PIZARROSO, Alejandro. *Historia de la Propaganda*. Madrid, 1990. Eudeba. ISBN: 84-775-40-632.
- PRATAKANIS, Anthony; ARONSON, Elliot. *La era de la propaganda. Uso y abuso de la persuasión*. Barcelona, 1994. Ediciones Paidós. ISBN: 84-493-0064-9.
- ROIZ, Miguel. *Técnicas modernas de persuasión*. Madrid, 1994. Eudema. IBSN: 84-775-41-825
- SCHICKELY, Richard; PERRY, George. *Grandes películas de Hollywood. Historia de la Warner Bros*. Editorial Blume, Barcelona, 2009. ISBN: 978-9801-419-8.
- SCHNEIDER, Steve. *That's all folks. The art of Warner Bros. Animation*. Henry Holt and Company, Inc, New York, 1988. ISBN: 0-8050-0889-6.
- YANES MESA, Rafael. *Comunicación política y periodismo*. Editorial Fragua, Madrid, 2009. ISBN: 978-84-7074-278-1.

Webgrafía

-SUTHERLAND, John. *La propaganda política como dibujo animado*. 18 Marzo 2012: manueldavidmoreno.wordpress.com/2012/03/18/la-propaganda-politica-como-dibujo-animado-john-sutherland/

-JINGEL ELECTORAL, *Propaganda e ideología política a través de dibujos animados*. 3 Septiembre 2013: jingleelectoral.com/2013/09/03/propaganda-e-ideologia-politica-a-traves-de-dibujos-animados/

-NOGUERA, Jaime. *Cine de animación antinazi en la Rusia soviética (1941-1945)*. 2 de Febrero 2013: es.rbth.com/cultura/2013/02/02/cine_de_animacion_antinazi_en_la_rusia_sovietica_1941-1945_24497.html

Filmografía

-Victory through de air Power, Perce Pearce, James Algar, Clyde Geronimi, Jack Kinney, H.C. Potter, 1943.

-Education for death, Clyde Geronimi,, 1943.

- Private Snafu Spies, Chuck Jones, 1943.

-The ducktators, Norm McCabe, 1942.

-Daffy the commando, I. Freleng, 1943.