UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO

COMPARACIÓN ESTÉTICA Y SIMBÓLICA DE LA ATRACCIÓN "PIRATAS DEL CARIBE" CON SU RESPECTIVA SAGA CINEMATOGRÁFICA

Tesistas:
Dalia DOS RAMOS
Génesis RODRÍGUEZ

Tutor:
Jorge EZENARRO

Caracas, 05 de septiembre 2012.

Para ti papá,
porque todas tus acciones
están enfocadas en nosotras.
Esto es por y para ti.

Te amo.
Dalia.

A John Bryan Faddoul Diab,

mi ángel de la guarda y eterno hermano del alma.

Por recorrer a mi lado cada paso en esta travesía llamada vida

y manifestar su presencia en cada detalle que me rodea.

Mi triunfo te lo debo a ti.

Génesis.

Agradecimientos

A Dios, porque todos los días me da lo necesario para sentirme afortunada.

A mis padres, por trabajar duro para educarnos y por brindarnos el amor y el apoyo necesario para ser como ellos, modelos a seguir.
A Sofía, porque todos los días dibuja una sonrisa en mi rostro.

A los morochos, por su apoyo y por convencerme para ver la película que generaría el análisis de esta investigación.

A toda mi familia.

Al Prof. Ezenarro, quien creyó en mí y porque siempre me apoyó en esta aventura.

A Génesis, por ser buena amiga y acompañarme durante toda la carrera universitaria.
Eres la mejor compañera de tesis que pude tener. Te quiero filha.
A la familia Diab, porque con su grano de arena nos permitieron llegar hasta aquí.

A mis amigas Astrid y Karla, a todos mis compañeros,
a todos quienes nos ayudaron.

A Diana, mi mejor amiga.

Gracias a todos.

Dalia.

Agradecimientos

A Dios, fuerza sobrenatural que ha movido todas las piezas de la manera más perfecta para guiar mi vida por el buen camino; un camino lleno de sacrificios pero con las más hermosas de las recompensas.

A mis padres, por ser el canal de Dios en la Tierra. A ellos les debo más que la vida, el poder disfrutarla de la manera más plena posible. Este logro es un reflejo impreso de los valores, educación y amor que han cultivado en mí.

A mis hermanas, por prestar su apoyo incondicional, aun por encima de sus prioridades. Por escucharme reir, llorar, quejarme y estresarme. Y sobre todo, por acercarse a mi cada día que llego a casa, recibirme con un beso y llenarme de sus historias.

A mis tíos y tías, por prestar para mis grabaciones sus casas, tijeras, carros, extensiones, luces, hilo, sillas, tirro, cámaras e incluso, su persona.

A Dalia Dos Ramos, gran amiga y la mejor compañera de tesis que pude haber tenido. Gracias por recorrer este camino conmigo y abrirme las puertas de tu casa, de tu familia y de tu corazón. Estoy orgullosa de compartir junto a ti el momento que marcará el inicio de una nueva etapa en nuestras vidas.

A toda la familia Dos Ramos. A Diana, por animar nuestros días de tesis y por ayudarnos a traducir. A los señores Dos Ramos, por prestarnos su casa (y su comida) en este y todos los momentos de estrés. Y a la bella Sofía, por prestarme su cuarto y su cobija de princesas para dormir.

A nuestro tutor, Jorge Ezenarro, y todos los profesores y profesoras que tocaron nuestro corazón y nuestra mente en estos cinco años.

A todos, gracias.

Génesis

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN 9

1.1 Descripción del problema 9
1.2 Objetivos 9
1.2.1 Objetivo General 9
1.2.2 Objetivos Específicos 10
1.3 Justificación 10
1.4 Delimitación 11

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO 12

2.1 Marco Conceptual 12
2.1.1 El Cine y su estética 12
2.1.2 Elementos técnicos narrativos del cine 13
2.1.2 El cine como medio que recrea la fantasía 26

2.2 Marco Referencial 28
2.2.1 Acerca de la saga cinematográfica: Piratas del Caribe 28
2.2.2 Acerca de las atracciones en Disneyland 37
2.2.2.1 Parques Temáticos 37
2.2.2.2 Walt Disney y su visión: Disneyland. 37
2.2.2.3 Los Imagineers y el diseño de atracciones. 42
2.2.2.4 Disneyland 56
2.2.2.5 La esquina de Nueva Orleáns 56

2.3 Marco Contextual 63
2.3.1 Pirata, privateer, bucanero, corsario y filibustero 63
2.3.2 Breve historia de la piratería 65
2.3.3 La vida pirata 67
2.3.4 De asesinos y ladrones a personajes románticos 71

CAPITULO III: METODOLOGÍA 73

3.1 Modalidad 73
3.2 Tipo de investigación 73
3.3 Diseño de la investigación 74
3.4 Criterios de análisis 75
3.4.1 Definición de criterios de análisis 76
3.5 Muestra del análisis 80
3.5.1 Criterios para la selección de la muestra del análisis 80

CAPITULO IV: ANÁLISIS Y COMPARACIONES 82

4.1 La canción: "Yo-ho yo-ho, pirata siempre ser" 83
4.1.1 La pequeña Elizabeth 85
4.1.2 Jack Sparrow y Elizabeth abandonados en una isla desierta. 90
4.1.3 Jack Sparrow obtiene el Perla Negra (Final) 98
4.1.4 Joshame Gibbs en el Perla Negra 104

4.1.5 Jack Sparrow (Final) 108
4.1.6 Incorporación de la canción en la saga cinematográfica 113

4.2 El *Bayou* Azul, Disneyland 114
4.2.1 El Pantano En El Río (Inicio) 123
4.2.2 El Pantano en el río (Final) 131
4.2.3 Comparación 135

4.3 Aproximándose a la caída 137
4.3.1 Aproximándose a la cascada. 142
4.3.2 Comparación 150

4.4 La cueva del hombre muerto 151
4.4.1 Esqueleto en Isla de la Muerte 156
4.4.2 Comparación 159

4.5 La habitación de la tripulación 160
4.5.1 Barbossa 165
4.5.2 Comparación 169

4.6 La habitación del capitán 170
4.6.1 La habitación de Ponce de León. 177
4.6.2 Comparación 185

4.7 La habitación del tesoro 186
4.7.1 La Isla de la Muerte. 192
4.7.2 Comparación 200

4.8 La gruta fantasma 202
4.8.1 Incorporación del personaje Davy Jones en Disneyland 206

4.9 Bombardeando el fuerte. 208
4.9.1 Bombardeando Port Royal 212
4.9.2 Comparación 218

4.10 El pozo 219
4.10.1 El pozo en Tortuga 224
4.10.2 Comparación 228

4.11 La pelirroja en la subasta 229
4.11.1 La pelirroja en Tortuga 234
4.11.2 Comparación 238

4.12 Los músicos 239
4.12.1 Los músicos en Tortuga 246
4.12.2 Comparación 251

4.13 El borracho con los cerdos 252
4.13.1 Joshame Gibbs con los cerdos 256
4.13.2 Un comodoro es lanzado a los cerdos 261
4.13.3 Comparación 265

4.14 La cárcel 266
4.14.1 La cárcel en Port Royal 269
4.14.2 Jack Sparrow en la cárcel de Port Royal 273

4.14.3 Comparación 276

4.15 Jack Sparrow escondido entre los maniquís 278
4.15.1 Jack Sparrow escondido en el barril 281
4.15.2 Jack Sparrow con el tesoro 285
4.15.3 Incorporación del personaje Jack Sparrow 289

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMEDACIONES 290

5.1. Con respecto a lo audiovisual 290
5.2. Con respecto a lo que connota lo audiovisual 292
5.3. Recomendaciones 295

BIBLIOGRAFÍA 297

ANEXOS 311

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Tabla 1.....75
Figura 1.....39
Figura 2.....39
Figura 3.....49
Figura 4.....49
Figura 5.....58
Figura 6.....58
Figura 7.....58
Figura 8.....82

"Yo Ho, Yo Ho una vida pirata para mí"

Figura 9.....85
Figura 10.....85
Figura 11.....85
Figura 12.....85
Figura 13.....90
Figura 14.....90
Figura 15.....90
Figura 16.....98
Figura 17.....98
Figura 18.....104
Figura 19.....104
Figura 20.....104
Figura 21.....104
Figura 21.....104
Figura 22.....108
Figura 23.....108
Figura 24.....108
Figura 25.....108

El bayou azul

Figura 26.....114
Figura 27.....114
Figura 28.....114
Figura 29.....114
Figura 30.....114
Figura 31.....115
Figura 32.....115
Figura 33.....116
Figura 34.....116
Figura 35.....123
Figura 36.....123
Figura 37.....123
Figura 38.....123
Figura 39.....124
Figura 40.....124
Figura 41.....124
Figura 42.....124
Figura 43.....131
Figura 44.....131
Figura 45.....131
Figura 46.....131
Figura 47.....132
Figura 48.....132
Figura 49.....132
Figura 50.....132

Aproximándose a la caída.

Figura 51.....137
Figura 52.....137
Figura 53.....137
Figura 54.....142
Figura 55.....142
Figura 56.....142

Figura 57.....142
Figura 58.....143
Figura 59.....143
Figura 60.....143
Figura 61.....143
Figura 62.....144
Figura 63.....144
Figura 64.....144
Figura 65.....144

La cueva del hombre muerto

Figura 66.....151
Figura 67.....151
Figura 68.....156
Figura 69.....156
Figura 70.....156

La habitación de la tripulación

Figura 71.....160
Figura 72.....160
Figura 73.....161
Figura 74.....165
Figura 75.....165
Figura 76.....165

La habitación del capitán

Figura 77.....170
Figura 78.....170
Figura 79.....171
Figura 80.....177
Figura 81.....177
Figura 82.....177
Figura 83.....177
Figura 84.....178

Figura 85.....178
Figura 86.....178
Figura 87.....178
Figura 88.....179
Figura 89.....179

La habitación del tesoro

Figura 90.....185
Figura 91.....185
Figura 92.....186
Figura 93.....186
Figura 94.....186
Figura 95.....191
Figura 96.....191
Figura 97.....191
Figura 98.....191
Figura 99.....192
Figura 100.....192
Figura 101.....192
Figura 102.....192
Figura 103.....193
Figura 104.....193
Figura 105.....193
Figura 106.....193

La gruta fantasma

Figura 107.....201
Figura 108.....201
Figura 109.....201

Bombardeo al fuerte

Figura 110.....207
Figura 111.....207
Figura 112.....207

Figura 113.....211
Figura 114.....211
Figura 115.....211
Figura 116.....212
Figura 117.....212
Figura 118.....212
Figura 119.....212

El pozo

Figura 120.....218
Figura 121.....218
Figura 122.....218
Figura 123.....219
Figura 124.....219
Figura 125.....219
Figura 126.....223
Figura 127.....223
Figura 128.....223

La pelirroja

Figura 129.....228
Figura 130.....228
Figura 131.....233
Figura 132.....233
Figura 133.....233

Los músicos

Figura 134.....238
Figura 135.....238
Figura 136.....239
Figura 137.....239
Figura 138.....239
Figura 139.....245
Figura 140.....245

Figura 141.....245
Figura 142.....245

El borracho con los cerdos

Figura 143.....251
Figura 144.....251
Figura 145.....251
Figura 146.....255
Figura 147.....255
Figura 148.....255
Figura 149.....255
Figura 150.....256
Figura 151.....256
Figura 152.....256
Figura 153.....260
Figura 154.....260
Figura 155.....260
Figura 156.....260

La cárcel

Figura 157.....265
Figura 158.....265
Figura 159.....265
Figura 160.....265
Figura 161.....265
Figura 162.....269
Figura 163.....269
Figura 164.....269
Figura 165.....269
Figura 166.....273
Figura 167.....273
Figura 168.....273
Figura 169.....273

Figura 170.....278
Figura 171.....278
Figura 172.....281
Figura 173.....281
Figura 174.....285
Figura 175.....285

INTRODUCCIÓN

Cuando estábamos diseñando los asientos dije: "Walt, mira esto, le estamos colocando líneas de cuero a todo- es perfecto. Pero no creo que lo vayan a apreciar." Y él me dijo: "Sí lo harán... Si no lo aprecian, si haces algo y las personas no responden ante ello, es porque eres un mal comunicador. Pero si en verdad les llegas con lo que haces, responderán.[1]

John Hench y Walt Disney, 1975.

Disney es mundialmente reconocido por ser el creador de grandes éxitos animados. El evidente poder comunicacional que maneja está presente en cada proyecto de la compañía: películas, programas, parques y productos. El contenido de los mismos son prueba del dominio simbólico que posee a la hora de querer comunicar un mensaje a sus espectadores. El ejemplo más destacado se evidencia en los parques temáticos.

El diseño de los mismos tiene presente que hasta el más mínimo detalle es esencial a la hora de hacer al espectador experimentar vivencias que pondrán su imaginación a volar. Todo, desde una papelera hasta la arquitectura, está minuciosamente diseñado con la intención de comunicar a los invitados, de permitirles sentir que están "viviendo un sueño".

En términos generales, el parque ofrece diferentes contextos que están compuestos por atracciones. Cada uno de los elementos de estos ambientes se complementan para recrear historias, situaciones, períodos históricos o culturas. Se sabe que muchas de esas atracciones en los parques de Disney están basadas en sus películas o viceversa, que es el caso que se estudiará en esta investigación.

El diseño de esas atracciones se caracteriza por ser muy complejo. El objetivo de cada una de ellas es ofrecer una vivencia fantástica a través de una variedad de experiencias sensoriales. Son elementos que, por ahora, no se pueden explotar a la hora de ver una película frente a una gran pantalla, sentados en butacas con las luces apagadas.

La diferencia obvia que hay entre las películas y las atracciones se basa en las experiencias sensoriales que cada una ofrece para hacer sentir al espectador que realmente

---

[1]" 'People aren't going to get this, it is to much perfection' 'Yes, they will,' he responded. 'They will feel good about it. And they will understand that it's all done for them'. He went on to lecture me, 'If they don't understan it, if you do something and people don't respond to it, it's because you're a poor communicator' " (Hench, 2008, p. 22)

está viviendo esa historia. La gran pantalla, las luces apagadas, las cómodas butacas, la buena calidad de las imágenes y el audio permiten disfrutar una película mientras que el movimiento, los personajes animados electrónicamente, las luces, colores, líneas, formas, efectos sonoros, música, etc. permiten que el espectador crea que está viviendo una experiencia.

Con este trabajo no se pretende menospreciar el proceso de elaboración simbólica que requiere una película, no. El objetivo es comparar la estética de la atracción con su respectiva película, para explicar cómo se complementan y la diferencia que existe entre los códigos que se manejan para la elaboración del producto audiovisual y de la puesta en escena de una atracción.

Todo esto con la intención de ofrecer información sobre cómo manejar símbolos, códigos y otros elementos sensoriales para comunicar efectivamente un mensaje a cualquier persona. Esta investigación pretende informar sobre el exitoso método utilizado por Disney para contar historias. Como emisor que ha sido capaz de brindar al receptor una experiencia inolvidable, a través de la innovación y el manejo de lo simbólico, para desconectar por completo al espectador del mundo real y hacerlo sentir que está viviendo algo mágico, una fantasía, un sueño.

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción del problema

Existen múltiples símbolos en diferentes espacios con la finalidad de transmitir un mensaje. Cada uno está adaptado al lugar en donde se encuentra. La compañía Disney se ha caracterizado por lograr encantar a sus espectadores y visitantes a través del uso de los símbolos. Cada elemento se complementa para contar o hacer sentir a una persona que forma parte de una historia.

Otros de los aspectos a tomar en cuenta es cómo es posible recrear la fantasía en el mundo real a través de un producto audiovisual. El caso que se toma en cuenta en esta investigación es el de *Piratas del Caribe* cuya atracción inspiró el material cinematográfico que lleva su mismo nombre.

Por lo que, con esta investigación, se pretende identificar y comparar la estética y simbología del diseño de la atracción *Piratas del Caribe* con el significado del lenguaje cinematográfico de la saga.

Entonces, ¿Qué diferencia hay entre la estética y simbología del diseño de la atracción *Piratas del Caribe* con el lenguaje cinematográfico de la saga que lleva el mismo nombre?.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Comparar la estética del diseño de la atracción "Piratas del Caribe" en Disneyland con la saga cinematográfica que lleva el mismo nombre a través del modelo de Kowzan y la connotación de Barthes.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Identificar las escenas en común entre la atracción y la saga cinematográfica.
- Identificar los criterios que conforman el modelo simbólico para el análisis.
- Analizar el diseño y la estética de las escenas o elementos que la atracción *Piratas del Caribe* en Disneyland tiene en común con la saga cinematográfica.
- Analizar el arte y la estética de escenas o elementos que la saga de P*iratas del Caribe* tenga en común con la atracción.
- Identificar los posibles significados para los símbolos encontrados en cada medio.
- Comparar la estética de la atracción con las escenas de la saga cinematográfica con las que tenga similitud.

1.3 Justificación

Disney es considerada una de las compañías más exitosas del mundo. Sus películas, parques y personajes son reconocidos por casi todas las personas en el planeta. Característica que hace de esta empresa un tema importante de estudio para entender la forma en que logran comunicarse con sus espectadores.

El presente trabajo es una investigación teórica que busca explicar el proceso de recreación de la fantasía por medio del análisis de las distintas categorías simbólicas presentes tanto en la película como en el diseño de la atracción. Per medio de esto se pretende dar a entender cómo cada una de ellas se complementan para llevar a cabo el proceso comunicacional de acuerdo al tipo de medio en donde se desarrolle.

Por un lado está la película, poseedora de una estética propia que muestra una cantidad de acciones para causar emociones en el espectador. Por su parte, la atracción excluye o agrega elementos con el propósito de captar por completo la atención de los visitantes y ofrecerles una experiencia única.

Obviamente hay una diferencia de forma en ambos canales de transmisión de mensajes y prácticamente se basa en la gran variedad de experiencias sensoriales que cada

uno utiliza. Aún así una película y su respectiva atracción se complementan para ofrecer al espectador la opción de "vivir" la historia que se le quiere transmitir.

Y es allí dónde se encuentra el aporte de este trabajo, en explicar la diferencia existente entre los códigos que rigen la elaboración del producto audiovisual y los que deben ser tomados en cuenta en la puesta en escena de una atracción, ya que aún cuando ambos desarrollan la misma trama el mensaje se ve modificado por el canal en que es transmitido.

Además, este trabajo puede incentivar futuros estudios acerca de cómo se adapta la historia de una película a una atracción. Y es que, no sólo tiene que ser enfocado a un parque temático, sino también a otros espacios como una habitación, restaurantes, tiendas, etc, que pretendan ser tematizados porque desean transportar a sus visitantes a otra dimensión.

1.4 Delimitación

Esta investigación se enfocará en dos tipos de entretenimiento de la compañía Disney: la atracción "Piratas del Caribe" ubicada en Disneyland, California, y las películas de la saga que contengan escenas o elementos en común con la atracción: "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra", "Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto", "Piratas del Caribe: En el fin del mundo", "Piratas del Caribe: En mareas misteriosas".

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Marco Conceptual

2.1.1 El Cine y su estética

Al abrir los ojos, lo primero que se encuentra es una imagen. Una imagen que está compuesta por los elementos pertenecientes al contexto físico en el que se encuentra. Valdivieso (2002), explica que las imágenes son símbolos que aportan información y que a su vez son estéticas, es decir, también cumplen la función de complacer al espectador.

Según Aumont y otros (2008), una película está constituida por "un gran número de imágenes fijas, llamadas fotogramas, dispuestas en serie sobre una película transparente; esta película, al pasar con un cierto ritmo por un proyector, da origen a una imagen ampliada y en movimiento." (p. 1)

En consecuencia, el cine, es un área que generalmente está compuesta por una gran cantidad de símbolos que pueden mostrarse no sólo con la utilización de ciertos elementos en el set, sino también con la iluminación, el tipo de plano, el ángulo en el que está colocada la cámara, su movimiento, la composición de la imagen, etc.

Al hablar de estética cinematográfica se hace referencia a todo ese conjunto de elementos que hacen de esas imágenes en movimiento una forma artística que cuenta una historia.

> La estética del cine es pues, el estudio del cine como arte, el estudio de los filmes como mensajes artísticos. Contiene implícita una concepción de lo bello y por consiguiente del gusto y del placer tanto del espectador como del teórico. (Aumont y otros, 2008, p.15)

Los autores explican que la estética cinematográfica muestra dos vertientes; una general, "que contempla el efecto estético propio del cine", y otra específica, "centrada en el análisis de obras particulares: es el análisis de filmes o la crítica en el sentido pleno del término, tal como se la utiliza en las artes plásticas y la musicología" (p. 15)

Valdivieso Florido (2002) explica los conceptos básicos referentes a la narración cinematográfica:

> Toma: inicialmente, es todo lo que capta la cámara, desde que empieza a trabajar hasta que la detenemos. En la práctica, esta definición suele atribuírsele al término *plano*, siendo entonces la toma el número de veces que se repite en un mismo plano.
>
> Escena: conjunto de tomas (planos) que se caracterizan por tener una unidad de tiempo y lugar (espacio), al igual que en el teatro o en la vida misma.
>
> Secuencia: conjunto de escenas que pueden tener o no unidad de tiempo y de lugar, pero que básicamente tienen una unidad de sentido.
>
> Plano secuencia: la acción se desarrolla *sin interrupción* gracias al movimiento de cámara que va recorriendo el escenario.
>
> (p.24)

2.1.2 Elementos técnicos narrativos del cine

2.1.2.1 Códigos específicos

a. Técnicas de profundidad

La impresión de profundidad es un aspecto que se ha desarrollado en sus inicios en la pintura, más adelante en la fotografía y finalmente en el cine. En el cine, se utiliza para representar la realidad, como señala Aumont y otros (2008): "demuestra de modo elocuente la inserción particular del cine en la historia de los medios de representación" (p. 30). Diversas técnicas hacen posible la impresión de profundidad, una de ellas es la reproducción de movimiento, otras son las siguientes:

a.1 Perspectiva

Aumont explica que se puede definir someramente a la perspectiva como: "el arte de representar los objetos sobre una superficie plana, de manera que esta representación se parezca a la percepción visual que se puede tener de los objetos mismos." (p. 5)

"Simbólicamente esto equivale, entre otras cosas, a decir que la representación fílmica supone un sujeto en la mira, a cuyo ojo se asigna un lugar privilegiado." (1996, Aumont y otros, p. 6)

Valdivieso (2002) explica que esta técnica consiste en que el centro de atención visual del cuadro se enmarque dentro de figuras geométricas compuestas dentro del cuadro. La autora señala que es posible con las siguientes composiciones:

- Triángulo simple: el centro de atención está dentro de un triángulo y su vértice está orientado hacia el borde superior de la pantalla.
- Triángulo doble: el centro de atención está situado en la confluencia de los dos triángulos, en el centro del cuadro.
- Construcción diagonal: el punto de atención está en la diagonal que atraviesa el cuadro. Puede ser a la derecha o a la izquierda.
- Composición circular: el centro de atención está dentro de un círculo. Tiene algunas variantes:
- Composición líneas quebradas: sigue líneas de dirección múltiple. Puede hacerse de mil formas.
- Predominio de líneas horizontales.
- Predominio de líneas verticales.

(p. 9-10)

a.2 Profundidad de campo

Luis (2009) en su artículo *¿Qué es la profundidad de campo?*, define esta técnica como "la distancia comprendida entre los puntos más próximos y más lejanos de la escena captada que puede ser reproducida nítidamente". El realizador enfoca lo que quiere que llame la atención al espectador dejando desenfocado el resto como referencia contextual. Esto se logra con la distancia focal de la cámara "a menor distancia focal, mayor profundidad de campo".

b. Principios estéticos de la composición según Valdivieso (2002)

- Unidad: este principio determina las primeras normas de un recuadro:
  - Un punto máximo de interés, porque aunque un cuadro esté compuesto por muchos elementos todos ellos deberán tender a una misma finalidad o dirección intencional.
  - Un límite interno del marco, que está delimitado no por la pantalla en sí, sino por su propio contenido.
- Variedad: consiste en evitar que el sujeto de máximo interés quede en el centro del recuadro.
- Sección aurea: una división del todo en dos partes, de tal modo que la parte menor es a la mayor como la mayor es al todo.

- Los cuatro puntos fuertes: si ubicamos al sujeto objeto de nuestra toma en cualquiera de estos cuatro puntos de atención el espectador siempre irá a este punto.

(p.11 - 12)

c. Planos

Aumont y otros (2008) señalan que:

> A diferencia de la fotografía, la imagen en una película no es única, ya que un fotograma está siempre colocado en medio de otros innumerables fotogramas; no es independiente del tiempo pues se define por cierta duración; y está en movimiento, movimientos que se producen dentro del cuadro que inducen a la aprehensión del movimiento en el campo, pero también movimientos del cuadro en relación al campo o, si se considera el momento de la producción, movimientos de la cámara. (p. 8)

Los autores explican que todos estos elementos: dimensiones, cuadro, punto de vista, pero también movimiento, duración, ritmo, relación con otras imágenes, son los que conforman la idea más amplia de plano. Además recalcan que es un término que pertenece al vocabulario técnico y que se usa cotidianamente al momento de realizar una película. (2008)

Edward Dmytryk (citado en Valdivieso Florido, 2002) dice que una persona experimentada en la realización de un filme suele elegir cierto tipo de plano con el fin de presentar claramente una determinada acción al espectador, y que son pocas las veces en que lo considera por aspectos estéticos. (p.14)

Valdivieso (2002) clasifica los planos de la siguiente manera:

- Planos generales

Se utilizan para mostrar de forma general el escenario en donde se desarrolla la acción y la posición de los personajes en ella. Se clasifican en:

- Gran plano general (GPG): es eminentemente descriptivo del sitio donde se desarrollará la acción. Ofrece la posibilidad de realizar composiciones artísticas. A veces se emplea para realzar la pequeñez del personaje en relación con el espacio que lo rodea.
- Plano General (PG): el ángulo de cámara abarca todo el escenario o ambiente y toma a los personajes de cuerpo entero. El lugar y el ambiente muestran las posibles relaciones entre los personajes y siguen una acción; amplía, contiene gran cantidad de información y obliga a mantenerlo el tiempo suficiente para que el espectador asimile pero sin exagerar. Es puramente descriptivo del lugar donde se desarrolla la acción y del ambiente. En él los personajes pierden relevancia. Es aconsejable para seguir una acción amplia de los personajes.
- Plano entero (PE): el personaje aparece de cuerpo entero dejando un pequeño margen en la parte inferior de la imagen y un margen mayor en la parte superior. El personaje predomina sobre el contexto.

- Planos medios

  Se aproxima a la escena y al personaje que estamos observando. Estos, junto a los primeros planos, usan al cuerpo humano como medida para su clasificación. Valdivieso (2002) señala que "este tipo de plano a veces resulta un poco ambiguo de manera que se introdujeron algunas variantes en su nomenclatura: THREE SHOT y el TWO SHOT, para referirse a un plano con tres o dos personas y el OVERSHOULDER, llamada también Toma de hombros."(p.15)

  - Plano americano (3/4): sugiere la sensación de acercamiento del espectador hacia el sujeto. Los elementos del decorado pierden atención, sin embargo el plano sitúa al espectador en el contexto donde se realiza la acción del personaje. Se observa expresividad corporal y el movimiento de los actores.
  - Plano medio (PM): con relación a la figura humana va desde la cabeza a la cintura. Con respecto al primer plano pierde en comunicación emocional pero aporta otros elementos como movimiento de las manos del actor, vestuario, etc. En este tipo de plano pueden recogerse a dos o más personajes interactuando mostrando el tipo de relación que hay entre ellos. También permite describir un poco el escenario para poder situar la acción.
  - Plano medio corto (PMC): oscila entre un primer plano y un plano medio.

- Primeros planos:

  Su función es expresar reacciones, clímax de la escena, emociones que son cruciales tanto para el personaje como para la escena. El frecuente uso de estos planos para momentos excusados hace que pierdan su verdadera función en el momento necesario.

  - Primer plano (PP): va desde la altura de los hombros hasta la cabeza. Es aconsejable cuando el actor interpreta un fragmento decisivo en su papel. La distancia que media entre lo real y la representación de lo real se acorta, pues son planos que llaman a la sensibilidad del espectador, mientras que los planos generales llaman más a la razón. Este tipo de plano comunica, es rotundamente explícito, apasionado y apasionante.
  - Primerísimo primer plano (PPP): va desde la frente hasta la barbilla. Utilizado para revelar detalles y destacar la expresión del rostro aún cuando limite mucho la visión que el público tiene sobre la escena, ya que lo que cuenta es la intensidad de los sentimientos del personaje, en especial si tiene carácter psicológico.
  - Plano detalle (D): toma un fragmento muy pequeño de una realidad más amplia, sin mostrar apenas el contexto y acentuando al máximo el tamaño del detalle seleccionado. Está destinado a llamar la atención del espectador sobre algún elemento que es importante dentro de la acción y que de otro modo pasaría inadvertido.

  (p.14 - 16)

2.1.2.2 Códigos no específicos

a. Escenografía

Los diferentes espacios en donde se desarrolla la trama de una película están compuestos por elementos que en su conjunto, hablan por sí solos. Aportan información a la historia, influyen en el personaje y hacen posible la acción. Además, define, junto al vestuario de los personajes, la época en que se desarrolla la historia. Se define la palabra escenografía como el "arte de preparar los elementos necesarios para representar y dotar del ambiente deseado a una obra de teatro, una película cinematográfica o a un programa de televisión." (http://es.thefreedictionary.com, traducción libre de las autoras)

Se hace uso de la palabra arte porque diseñar y construir la escenografía puede ser uno de los proceso más fascinantes, retadores y exigentes del trabajo audiovisual. La persona encargada tiene el poder (y la obligación) de materializar un mundo imaginario que logre absorver la mente del espectador y transportarlo a otra realidad.

Teniendo en cuenta al teatro como base principal del cine, García Estrada (2005) recuerda que "el escenario es aquella parte del teatro en que se desarrolla la representación. La escena (...) es la zona del escenario en la que los actores representan el drama" y añade que "por extensión, se le llama escena también a cada una de las diferentes partes de los actos de una obra teatral." (p.8)

La escenografía, decoración y el vestuario, son aspectos trabajados por el departamento de dirección de arte, a lo que el autor explica que su función en una película es encargarse (junto al director de fotografía) "de la apariencia plástica de una película", resaltando que es responsabilidad del director de arte "dar una unidad estilística y visual al film, siempre basado en el guión y no sólo en su gusto personal. De esta forma, coordina áreas tan diversas como escenografía, ambientación, utilería, vestuario, maquillaje así como el uso del color." (p.7)

Elena Povoledo (citada en Jorge Gorostiza, 1997) define la escenografía como "el arte y la técnica figurativa que prepara la realización del ambiente, estable o provisional, en el cual se finge una acción espectacular."

Ese espacio en donde se filma puede ser una locación real, con algunos elementos colocados por el director para complementar lo que se quiere contar; o en un estudio, en donde se construye todo el set. El beneficio de utilizar el segundo es que muchas de las condiciones que se tienen en el primero, como clima, personas, tráfico, etc, están controladas, lo que facilita el proceso de producción y filmación.

Es importante que el diseño del espacio haya sido pensado teniendo en cuenta el guión técnico, pues en él están reflejados los ángulos y tomas que el director quiere realizar. Al momento de diseñar ese espacio, el realizador puede jugar con la posición de los componentes que conforman una escenografía para crear profundidad:

> La escenografía ha sido la apropiación, por parte del teatro, de una técnica pictórica de expresión del espacio desde un punto de vista, la perspectiva; en el film, que posee la perspectiva por construcción, la expresión del espacio es un proceso sintético, en el que la actividad escenográfica se desplaza y debe procurar preservar la coherencia de las imágenes sucesivas. Entre el teatro clásico y el cine, puede leerse toda la historia del espacio en pintura, su descentramiento, su ilimitación, su explosión." (Aumont, 1992, p.243)

El espacio cinematográfico puede definirse con base a tres aspectos:

- Como *espacio pictórico*: la imagen cinematográfica como representación del mundo, independientemente de la realidad. Es el espacio que el público aprecia en la película, independientemente de cómo haya sido realizado. (Espacio subjetivo o plástico)
- Como *espacio arquitectónico*: el correspondiente a las partes del mundo real, naturales o fabricadas, dotadas de una existencia objetiva y que favorece a lo fílmico. (Espacio objetivo o profilmico)
- Como *espacio fílmico*: espacio virtual, fuera de cuadro, reconstruido por la mente del espectador con ayuda de los elementos fragmentarios que la película proporciona. (espacio diegético)

(García, 2005, p.15-16)

b. Vestuario

Un elemento esencial al momento de analizar un personaje es su vestuario, el cual define y ayuda a construir su personalidad al mismo tiempo que contribuye a narrar la historia que se está contando con el film. Además, esa imagen "es portadora de un mensaje emocional generador de climas que facilita la puesta en situación y la llegada de la narración al espectador." (Suárez, 2008, p. 138)

Suárez (2008) en su artículo *Vestuario de cine. Qué dice y cómo se dice* explica que la forma de vestir implica "valores expresivos y comunicacionales. La prenda es forma y a su vez es el signo de comunicación social por excelencia, tanto en su cualidad semántica, con en su calidad estrictamente formal." (p.137)

Maria Julio Bertotto en *Los cuerpos dóciles* (citada en Suárez, 2008) dice que "El vestuario – antes que la historia cuente algo- ya puede estar comunicando muchísimo. Así el diseño de vestuario se convierte en un auxiliar de la narración." (p. 138)

Suárez (2008) explica que diseñar el vestuario de un personaje "es una disciplina que no rehúye de la pulsión figurativa, sino que se nutre de ella. La recreación de contextos históricos y de ficción son su centro. Naturalidad y un manipulado realismo son sus objetivos principales." (p. 138)

Con respecto a Hollywood, Nadoolman (2003) explica en su libro *Diseñadores de vestuario* que el procedimiento utilizado para la creación del vestuario de un personaje es el mismo que se utilizaba en sus orígenes en el teatro: "parten de reuniones iniciales con el director, quien interpreta el texto, para llegar a la visualización del actor vestido en el escenario." (p.1) Luego de leer el guion el diseñador comienza a "desarrollar los rasgos visuales básicos de cada personaje." (p.9)

"Antes de que el actor pronuncie una palabra, su vestuario ya ha hablado por él. En el argot cinematográfico eso se denomina 'telegrafiar' información. El compromiso de los diseñadores de vestuario es uno sólo: crear personajes veraces." (Nadoolman, 2003, p.9)

Nadoolman (2003) explica que:

> Mientras más específico y coherente sea un vestuario, más eficacia tendrá con el público. Los detalles más nimios, que los actores casi siempre adoran, realzan sus interpretaciones en sentidos imperceptibles. Muchos actores consideran el vestuario como una guía para descubrir a su personaje. (p. 10)

"En su configuración expresiva del mundo personal del yo de un determinado individuo, todo guardarropa posee imagen y contextura, elementos simbólicos, aspectos estéticos en general y, en especial el color, seleccionados por el usuario desde una sensación de identificación." (Suárez, 2008, p. 138)

Suárez (2003) también resalta la importancia de conocer al personaje ya que este posee una identidad propia "compuesta por su tipo psicofísico, su actitud corporal, y su ideología, así como una identidad perteneciente a un determinado grupo sociocultural, el conjunto en simultaneidad con los factores ambientales". Subraya que la función de un diseñador de vestuario es conocer a ese personaje para ser capaz de "interpretar sus posibles formas de vestir en las diversas situaciones por las que transita, sin descuidar el contexto histórico en el que transcurre la narración y simultáneamente, traducir ambos a la estética propuesta por la dirección de arte del film". (p. 137)

La autora explica que "en su configuración material, toda prenda posee forma y estructura, así como aspectos funcionales y elementos ornamentales", y que todos esos elementos que "acompañan o condicionan el movimiento y la actitud corporal del actor, le aportan a éste la sensación de 'estar en la piel del personaje' facilitándole el abordaje del mismo". (p.138)

Dependiendo de la historia que se esté narrando, la vestimenta de un personaje puede mantener una constante en su configuración, modificar algunos detalles o cambiar totalmente según la transformación del individuo.

Muchos diseñadores de vestuario resaltan la importancia de que las prendas que visten al actor no opaquen el resto de los elementos en el film ya que podría afectar la narración del mismo.

Gabriela Pascucci (citada en Nadoolman, 2003) afirma que:

> Con independencia del tipo de personajes que vista, mi mayor satisfacción es conseguir que mi trabajo se vuelva invisible en la película. Si no le llama la atención al público es que sirve al propósito de la historia. Al diseñador del vestuario se le podría llamar "diseñador de producción de cuerpo" Decoramos el paisaje donde se emite el diálogo, justo por debajo de la barbilla del actor. C.S. Tashiro describe el papel del vestuario: 'el vestuario es el primer espacio afectivo del cine. Pero crea un problema inmediato ... (el vestuario) debe ser lo bastante parecido al aspecto del público como para no llamar demasiado la atención, pero también tiene que diferenciarse lo suficiente como para responder a las necesidades de la narración. En ese proceso, el diseño del vestuario crea un valor de intercambio basado en esas experiencias simultáneas y contradictorias de identificación emocional y de objetividad.' (p. 9)

Nadoolman (2003) resalta la diferencia entre moda y vestuario, expresando que ambos términos son "conceptos antitéticos" ya que "tienen propósitos diametralmente opuestos": el primero está pensado para "nuestro mundo tridimensional", mientras que el segundo "se diseña para las dos dimensiones de película que aplana y distorsiona la imagen." (p.8)

"Los diseñadores de vestuario son apasionados narradores, historiadores, analistas sociales, humoristas, psicólogos y magos que saben conjurar el *glamour* y codificar iconos." (Nadoolman, 2003, p.11)

Suárez (2008) plantea que son múltiples las fuentes de recolección de información sobre el diseño de un vestuario en particular. Las principales son las fotos, "en segundo lugar se consultan los periódicos de la época, revistas de moda y por último bibliografía especializada en historia del traje." Además indica que no sólo se investigan las prendas como tal sino también "el contexto tecnológico, los métodos y conocimientos que determinaban las posibilidades de materializar prendas en un determinado período histórico". (p.138)

c. Sonido y Musicalización

La presencia de la música y el sonido en las películas representó un paso importante en la historia del cine. Y es que, esos elementos hacían de esa representación visual de la realidad "más real". Es importante destacar que la creación de la banda de sonido es el resultado de cuatro componentes fundamentales: el sonido directo (tomado simultáneamente con las imágenes), los efectos de sonido (creados artificialmente en estudio), los diálogos, doblaje de las voces grabadas en estudio) y la banda sonora musical (grabada en estudio). (Sánchez, 2002, http://prodmusical.unsl.edu.ar/)

La imagen acompañada de música en determinados casos se utiliza para subrayar un sentimiento, o como Rusell y Young (2001) plantean en su libro *Bandas Sonoras:* "(...) las bandas sonoras suelen utilizarse para transmitir al espectador aquello que no puede expresarse con palabras" (p.10). Todo esto sumado al diálogo entre los personajes y los sonidos de sus acciones que provocan que el espectador se identifique aun más con lo que ve en la pantalla: "El sonido crea una forma de percibir distinta, imágenes y sonidos juntos proporcionan al espectador una experiencia perceptiva más completa (...) puede condicionar de forma activa la manera como percibimos e interpretamos una imagen" (Valdivieso, 2002, p.100)

"Sin embargo, se sabe que el sonido no es un hecho 'natural' de la representación cinematográfica y que el papel de la concepción de lo que se llama 'banda sonora' ha variado, y varía aún enormemente según los filmes." (1996, Aumont y otros, p. 11)

En la vida cotidiana, todos aquellos detalles que están por fuera de la información visual tienden a pasar desapercibidos. Si esto es así, lograr que se noten en el mundo audiovisual puede ser un verdadero reto. (Valdivieso, 2002)

Bordwell y Thompson (citados en Valdivieso, 2002) explican que:

> La banda sonora de una película (...) se construye separadamente de las imágenes y puede ser manipulada independiente, por lo que el sonido se convierte en un elemento flexible y de gran alcance al igual que las demás técnicas cinematográficas como la iluminación y el montaje. (p. 100)

Según Valdivieso (2002), existen tres tipos de sonido:

- Sonido real: es el que reproduce lo que se está viendo de una manera literal y lo construyen todos los sonidos producidos por aquellos objetos y personas que forman parte de la acción que contemplamos en la pantalla. Puede ser simultáneo o asincrónico:
  - Simultáneo: la imagen se corresponde con el sonido que se produce.
  - Asincrónico: el sonido que escuchamos no se corresponde con la imagen que vemos, pero corresponde a objetos o personas del relato que ya están en escena pero fuera del campo de la cámara ya sea presentes en el tiempo o por el montaje.
- Sonido subjetivo: corresponde a lo que sería la cámara subjetiva, es decir, los ruidos tal y como los oye el personaje, no como son en realidad.
- Sonido simbólico: es metafórico.

(p. 101)

Con respecto a la música, Russell y Young (2001) plantean que la historia de la música en el cine ha demostrado que:

> Una banda sonora rompedora, sirvió para demostrar que la música de acompañamiento no tenía por qué limitarse a imitar la acción en pantalla, sino que podía crear un conjunto de relaciones con la película mucho más complejas; podía así mismo, servirse del lenguaje musical contemporáneo. (p. 12)

En sus inicios, lo que estos autores denominan "la época dorada de Hollywood", la música en el cine cumplía un papel limitado que no daba cabida a lo subjetivo de los sentimientos del autor. Tampoco permitía la libre afluencia de sentimientos basados en lo que sucedía en la historia. Por el contrario, "la música cumplía una función esencialmente

narrativa y estaba subordinada estrictamente tanto a los diálogos como a las imágenes"; no al criterio del creador. (p. 19)

Valdivieso (2002) expone que la función principal de la música es crear la atmósfera adecuada para la acción. De igual manera, hay una división para este término:

- Música incidental: su función es subrayar el momento de la acción.
- *Leit-motiv*: se utiliza para advertirle al espectador lo que va a pasar.
- La música utilizada para describir estados psicológicos de los personajes, según sus estados de ánimo.
- La música como lenguaje donde ya no usaremos los gestos para comunicarnos sino la música misma.
- El *video-clip*: (...) las imágenes se elaboran alrededor de la música, todo gira alrededor de ella, escenas, personajes, decorados, luces, etc.

Conrado Xalabarder en *Enciclopedia de las Bandas Sonoras* (citada en Sánchez, 2002) escribe los supuestos cometidos que debe cumplir la música en una película:

- Ambientar las épocas y lugares en que transcurre la acción.
- Acompañar imágenes y secuencias, haciéndolas más claras y accesibles.
- Sustitutir diálogos que sean innecesarios.
- Activar y dinamizar el ritmo, o hacerlo más lento.
- Definir personajes y estados de ánimo.
- Aportar información al espectador.
- Implicar emocionalmente al espectador.

(p. 2)

Más adelante, el autor también cita a Russell Lack y su obra *La Música en el Cine*, en la que se habla sobre una publicación más reciente que define funciones "un tanto más sutiles":

- Acceder a nuestra experiencia del paso del tiempo.
- Dar cuenta no solo de la psicología de los personajes, sino también del tejido social de las comunidades culturales particulares.
- Focalizar el tiempo y el espacio.
- Sustentar la narrativa. Estructurar y enfocar la acción dramática.
- Poner una marca de familiaridad a entornos visualmente extraños o acentuar el extrañamiento.
- Impactar dramáticamente, incluso por ausencia.
- Desencadenar respuestas emocionales.
- Producir asociaciones.

- Acentuar el estilo básico de las escenas.
- Trazar a gran escala el ambiente de una escena.
- Traducir o simplificar la complejidad del laberinto de imágenes.
- Servir de eje en los saltos temporales.

(p. 2)

Russell y Young (2001) subrayan la importancia en la relación entre música de cine y música de concierto, pues gracias al cine el mundo entero se ha ido familiarizando inconscientemente con la música clásica del siglo XX. Hoy en día, está totalmente aceptado que la banda sonora de una película comercial se adentre en un mundo sonoro vanguardista. Finalmente, se habla sobre la existencia del diálogo, definido como la "discusión sobre un asunto o sobre un problema con la intención de llegar a un acuerdo o encontrar una solución" (http://es.thefreedictionary.com)

Valdivieso (2002) escribe que los diálogos "deben ser reales, como los de la vida cotidiana; significativos, evitando la vulgaridad, el exceso de diálogo que teatraliza y retarda la acción y el ritmo fílmico; y necesarios, evitando decir lo que el espectador ya sabe por las imágenes." (p.102)

d. Efectos especiales

Con el pasar del tiempo, el hombre que se desempañaba en el área del cine se fue haciendo más ambicioso, situación que poco a poco se fue evidenciando en sus películas. Intentar modificar el material que ya se había grabado o querer recrear una situación que no fuese posible al momento de la filmación, hizo que surgiera la revolución de los efectos especiales.

Según Angelus (2005) son aquellas técnicas a las que recurre el autor durante el rodaje de una película para hacer de ciertas escenas más reales. "Se definen, también, como el grupo de técnicas que permiten modificar la apariencia de la imagen o el sonido." (¶3)

Tienen la función de lograr hacer ver en la pantalla cosas que son imposibles o muy difíciles de encontrar en la vida cotidiana. El trabajo de los efectos especiales se realiza en lo que el mundo audiovisual se conoce como postproducción y se puede dividir en tres tipos: digitales o visuales, mecánicos y de sonido.

Los efectos mecánicos se centran en el rodaje en vivo, como por ejemplo los muñecos mecánicos, la creación de la escenografía, la lluvia, los disparos o la pirotecnia. Los efectos de sonido se incluyen por medio de efectos pre-grabados. Los efectos visuales o digitales se basan en la manipulación de imágenes o fotogramas de película, vídeos de modo y formato digital. Por efectos visuales, se entiende la integración de material rodado con imágenes generadas por computadora u otros elementos para crear ambientes. (http://www.profesionalesdigitales.es)

Para la realización de los efectos especiales existen dos tipos de tecnología. La *hardware,* en la que se destaca el scanner, la estación de trabajo y la registradora. Mediante el scanner, se pueden digitalizar las imágenes y así introducir en la computadora la información que estaba en la película. Otro elemento *hardware* importante es la estación de trabajo. Son computadoras especializadas en el tratamiento de imágenes. Y está la registradora, que se encarga de convertir las imágenes digitalizadas en fotogramas de una película negativa. (http://wwwdi.ujaen.es)

Por otro lado, se tiene la tecnología *software*, en la que se ve implicada la tecnología 3D, compositores, *chromakey* y paletas gráficas. El *software* incluye paquetes de animación que permiten modelar, animar y dar apariencia real a un objeto. Gracias a los compositores, puede mezclar imágenes de manera digital sin pérdida de imagen. La técnica del *chromakey* consiste en que para poder hacer una sobreimpresión de una imagen dentro de otra, se necesita una imagen en blanco y negro que se llama máscara:

> De esta manera tenemos tres imágenes: el fondo, la figura y la máscara correspondiente a la figura. Esta máscara será blanca en la parte de la imagen de la figura que queramos conservar en la imagen final y negra en la parte que queramos que se conserve el fondo. Para lograr esto, debemos rodar la figura sobre un fondo de color plano, que suele ser verde o azul. Los chromakeyers nos permiten generar máscaras de las imágenes rodadas sobre un color plano, para su utilización por los compositores. (http://wwwdi.ujaen.es, ¶12)

El último recurso del *software* son las paletas gráficas, que permiten retocar las imágenes digitalizadas y se usan para retocar fondos, eliminar partes de imágenes que no interesen, para generación de texturas, entre otros. (http://wwwdi.ujaen.es)

2.1.2 El cine como medio que recrea la fantasía

> Por esencia, el cine lleva consigo un bagaje innato de fantasía, de magia e irrealidad; el simple hecho de entrar a una sala cinematográfica ha sido motivado, en la mayoría de ocasiones inconscientemente, por el ansia, el deseo de irrealidad, de fantasía. (Naudín, 1969, p.148)

El cine fantástico es aquel que se caracteriza por recrear historias relacionadas con magia, leyendas o la creación de un mundo no existente en el planeta. Puede calificarse como el género que plasma en las pantallas la imaginación del hombre.

> El cine, hecho por hombres, con una base totalmente humana y real por todos conocida, puede, sin embargo, dejarse arrebatar por una fuerza irrefrenable de fantasía y perderse en ella totalmente, abandonándose a los más quiméricos sueños o alucinaciones. Es la representación plástica y vital de esa ansia, casi angustiosa, de búsqueda en lo irreal, que ha inquietado al hombre de todas las épocas, ¿qué eran sino los hechiceros de los viejos pueblos prehistóricos, o los brujos y adivinos de la Edad Media? Ensayos de búsqueda en lo mágico, que sobrecoge, angustia e inquieta, pero que atrae fatalmente, porque no hay nada más atractivo que lo conocido a medias, lo intuido, lo perfilado entre brumas, aquello que permanece semivelado por más que, impotentemente, intentemos decorrer el velo. (Naudín, 1969, p. 149)

La autora agrupa el cine fantástico en tres ciclos fundamentales:

1. En torno a la vida futura (lo maravilloso en ciencia y técnica). Aquí el cine se supera a sí mismo dando espacio a los más exhuberantes ensueños. Se habla del cine desde una perspectiva mítica que te lleva a un viaje fuera y dentro de la tierra. El universo como límite. La ciencia y la tecnologían avanzan y permiten cada vez más la construcción de nuevos mundos. Se puede pensar que esto causa un coste elevado de producción, pero un último hallazgo dio con lo que se llama escenario reducido. Trata de crear un gran escenario sobre un espacio muy pequeño, ayudándose con cámaras y otros equipos para engañar la óptica del espectador.
2. Miedo y terror. Este tipo de cine refleja los miedos y la impotencia del ser humano ante los misterios de la vida que no ha podido descifrar. Seres inframundos y creaciones macabras que despiertan en el espectador ese miedo a lo desconocido. Aquí la autora muestra una reacción negativa con respecto a este tipo de cine, diciendo que en vez de crear sueños, lo que crea son pesadillas que embrutecen la imaginación y desgastan lo maravilloso que puede llegar a ser la fantasía.
3. Fantasía pura. Sueños y quimeras de la imaginación:

> El cine de sueños de fantasía mágica, es uno de sus aspectos más atractivos; es también el más puramente fantástico, ya que no pretende mostrar nuevas cosas ni aterrorizar. Es la fantasía sola, al desnudo, sin otros pretextos ni finalidades; la belleza de lo irreal, de lo imposible por sí mismo es un delirio de irrealidad corporizado en la pantalla. (Naudín, 1969, p.154)

Toda esa fascinación se puede encontrar en los largometrajes de Disney, que están cargados de magia y sueños fantásticos. Nombrar a Walt Disney es evocar lugares maravillosos y seres irreales. En sus dibujos se nota la predominancia de la línea curva y la mezcla de la sobriedad y pureza de la ejecución con la riqueza del contenido. Las palabras pasan a un segundo plano y se abre paso al sonido y la música. Y las historias están basadas en fábulas o cuentos, pero adaptadas a su manera.

La saga *Piratas del Caribe* forma parte de este último ciclo de la fantasía que define Naudín. Varios autores coinciden en que el cine y la literatura van agarrados de la mano. "Como es sabido, la literatura es anterior al cine, y no sólo porque hubiera nacido antes sino porque cuando el cineasta busca motivos para sus historias, acude con mucha frecuencia a ella." (Calleja, sin fecha, ¶5)

La historia busca sumergir al espectador en un mundo de tesoros, barcos y criaturas fascinantes que recorren un camino de aventuras. El género de piratas estaba de capa caída. Sin embargo, un guión rechazado 10 años atrás por Disney (basado en una de las atracciones de su parque temático) ha conseguido revivir el interés por los personajes. Con *Piratas del Caribe* se esperaba una película común de acción moderna, o quizás otro fallido intento de acercarse al género de piratas, como los que hubo durante los años 90. Por el contrario, lo que se encontró fue una versión inspirada en la época dorada del cine de aventuras, entretenido y bien ambientado. (http://www.cinefantastico.com/)

2.2 Marco Referencial

2.2.1 Acerca de la saga cinematográfica: Piratas del Caribe

2.2.1.1 Sinopsis.

a. "Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"

El capitán Jack Sparrow llega a Port Royal luego de que un integrante de su tripulación, Barbossa, liderase un motín en su contra logrando robar su barco: el Perla Negra. Durante una madrugada, Barbossa y su tripulación atacan la ciudad de Port Royal y secuestran a Elizabeth Swann, la hija del gobernador. Un amigo de la hermosa Elizabeth, Will Turner, se une a Sparrow para juntos recuperar a la dama y al Perla Negra. Pero no contaban con la persecución de Norrington, un comodoro inglés que decide seguir los pasos de estos dos hasta capturarlos. Lo que ninguno de ellos sabe es que Barbossa y su tripulación son víctimas de una maldición que les otorga la inmortalidad, mostrándolos de carne y hueso durante el día y como esqueletos con la luz de la luna. La maldición será eliminada cuando todas las piezas robadas del oro Azteca sean devueltas. (Gras, 2011)

b. "Piratas del Caribe: El Cofre del Hombre Muerto"

La maldición de la Perla Negra no fue la única desventura que tuvo que pasar el capitán Jack Sparrow. Ahora debe lidiar con algo mucho peor: una deuda de sangre con Davy Jones: Amo de las Profundidades del Océano, quien está a cargo del Holandés Errante, al que ningún otro barco puede igualar en velocidad y botines robados. Si Sparrow no consigue saldar su deuda, será condenado a una vida eterna más allá de la muerte, siempre al servicio de Jones. Jack, junto con Will y Elizabeth, enfrentan aventuras con numerosos personajes, entre los que se encuentran: Tía Dalma, una bruja voodoo; monstruos marinos y el cazador de piratas Lord Cutler Beckett, quién está determinado a destruir hasta el último pirata que se atreva a navegar las aguas del Caribe. Para lograr este objetivo Beckett querrá conseguir la brújula especial de Jack Sparrow. Pero al final logrará tener en sus manos algo mucho mejor:

el cofre del Hombre Muerto, que guarda el corazón de Davy Jones, dando la posibilidad a quien lo encuentre de dominar al temido diablo y su barco. (Gras, 2011)

c. "Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo"

El Holandés Herrante y Davy Jones están en manos de Lord Cutler Beckett. El barco navega por todos los mares arrasando con cualquier rastro de piratería bajo el mando de Compañía de las Indias Occidentales, incluído el comodoro Norrington. Es así como Elizabeth Swann, Will Turner y el capitán Barbossa, se unen en la búsqueda de los Nueve Lords de la Corte de Hermandad, para lograr vencer a Beckett, al Holandés Errante y a toda su tripulación. Lo que dificulta su búsqueda es que uno de los Lords ha desaparecido: el capitán Jack Sparrow se encuentra encerrado bajo los dominios de Davy Jones, luego de saldar su deuda siendo tragado por el monstruoso Kraken. Ahora, los personajes deben viajar a Singapur y enfrentar a Sao Feng, conseguir todo lo que necesitan para llegar al fin del mundo y rescatar a Jack. (Gras, 2011)

d. "Piratas del Caribe: En Mareas Misteriosas"

El amor toca las puertas del corazón de Jack Sparrow cuando Angélica, una mujer de su pasado, se cruza en su camino. Pero Jack está confundido y no sabe si lo que ahí sucede es amor o hay intereses de por medio. Presume que Angélica está tras la Fuente de la Juventud. Después de abordar el barco *Queen Anne's Revenge*, comandado por Barbanegra, Jack comienza una serie de aventuras en la que Angélica y Barbanegra se disputan el lugar del más temido por el querido Jack Sparrow. (Gras, 2011)

2.2.1.2 El equipo detrás de la saga de "Piratas del Caribe"

Para adentrarse un poco más en el mundo de *Piratas del Caribe*, se expondrá la visión de los integrantes más importantes de este equipo. Todas las citas que se leerán a continuación son traducción libre de las autoras.

a. El productor Jerry Bruckheimer: la saga *Piratas del Caribe* contó con uno de los productores más experimentados del cine de Hollywood. Películas como *Armagedón*, *Pearl Harbor* y *King Arthur,* fueron producidas por Buckheimer. El secreto de su trabajo está en creer en el poder de una buena historia, personajes fuertes y uso inteligente de la tecnología.

El viaje de la historia de la saga, parte de un concepto a la realidad. Primero como un tema de parque de atracción famoso a nivel mundial; y luego como una de las más famosas películas de todos los tiempos. El productor apostó por *Piratas del Caribe* porque sabía lo que la audiencia quería. ¿Y cómo lo sabía? Porque él es la audiencia; Bruckheimer solo hace películas que él quiere ver. (Singer, 2002)

La actriz Keira Knightley, quien representa al personaje Elizabeth Swann, habla sobre el trabajo del productor: 'Jerry ha creado un gran mundo pirata, y todos nosotros somos parte de él. Es fantástico'.

b. El director Gore Verbinski: cuando se le preguntó al director qué fue lo que originalmente le atrajo de *Piratas del Caribe* él respondió: el concepto. La idea de pensar que el género pirata había decaído y nadie tenía fe en él, hizo que su visión se plasmara en la historia. Sabiendo que es el género que más ha fracasado en nuestros tiempos, Verbinski quiso darle una nueva oportunidad. Dice que hay algo de rebelión sobre los piratas. Para él, las películas de piratas tratan sobre cuándo está bien romper las reglas para conseguir lo que quieres. (Singer, 2002)

Al momento de conceptualizar, el director tomó una idea y la dividió en diferentes tomas. Para él, esa fragmentación es parte fundamental del proceso, porque le permite separar las cosas muy grandes en partes ajustables más útiles y controlables. Luego reconstruye la historia mediante la unión de esas tomas y llega a la secuencia final. (Singer, 2002)

c. Los guionistas Ted Elliot y Terry Rossio: los escritores de *Piratas del Caribe* estuvieron determinados desde un principio a mantenerse fieles a la atracción que lleva este nombre en Disneyland. Advertidos de las altas expectativas que se tenía sobre las películas de piratas, decidieron no tomar el camino fácil. Pensaron en una historia que sorprendiera al espectador tanto como ellos fueron sorprendidos por la atracción cuando la visitaron la primera vez. (Singer, 2002)

Su primer paso hacia este tipo de películas se dio en el año 1992. Elliot y Rossio propusieron ante los ejecutivos de los estudios de Disney una versión de película inspirada en la atracción *Piratas del Caribe*, la cual fue rechazada. Años más tarde, los estudios comenzaron a plantearse la idea de convertir en películas varias de las atracciones; y fue aquí cuando Jerry Bruckheimer, Gore Verbinski, Ted Elliot y Terry Rossio comenzaron a trabajar como un equipo. (Singer, 2002)

La historia original propuesta por los escritores tuvo que ser revisada varias veces como parte del proceso normal del cine de Hollywood. Una vez entregada la versión final, Elliot y Terry se involucraron en todo el proceso de filmación de las películas. Siempre cuidando que las personas encontraran en ellas el mismo espíritu de emoción, miedo, y humor que caracteriza el paseo en la atracción. (Singer, 2002)

d. La vestuarista, Penny Rose: la prioridad de la vestuarista consistió en hacer que cada detalle de los trajes se viera como si fueron creados en el mismo siglo XVIII. Penny reconoce la vitalidad del cuidado del vestuario en una película de época, por eso diseñó cada uno, desde el de los protagonistas hasta el de cualquier extra que aparecía al fondo del encuadre.

En conjunto con el director, productor, guionistas y estilistas, Rose diseñó el vestuario de acuerdo a cada personaje; incluso los actores agregaron su toque personal. La interacción entre todos esos integrantes de la película fue la llave para la evolución creativa de los elementos de las películas de piratas. Trabajar en equipo permitió que el producto final de Penny Rose encajara con las otras piezas conformantes del diseño de la saga. (Singer, 2002)

e. Ve Neil a cargo del peinado y maquillaje: el maquillaje fue, sin duda alguna, una pieza primordial para la magnificación del vestuario y los efectos especiales. Más de treinta personas estuvieron trabajando junto a Neil para lograr el resultado deseado en todos y cada uno de los personajes pertenecientes a la saga *Piratas del Caribe*. Para dar un estilo "piratesco" a las películas, se innovaron técnicas de maquillaje, como esparcir las capas de colores con una brocha en vez de usar una esponja. (Singer, 2002)

Todos los personajes que pasaron por las manos de Ve Neil y su equipo fueron convertidos de pies a cabeza. Tomaron seres humanos físicamente razonables, los internaron en los camerinos y cuando salían, bien sea después de diez minutos o cinco horas, estaban completamente transformados. (Singer, 2002)

f. Los escenógrafos Dereck Hill y Brian Morris: se establecieron tres principios básicos para la producción del diseño de la saga *Piratas del Caribe*: el estilo original del parque de atracción temático en Disney, la realidad física y arquitectónica del principio del siglo XVIII y, por supuesto, la imaginación del director y los diseñadores. (Singer, 2002)

El director Gore Verbinski hizo saber su deseo de mantener la verdadera esencia de la atracción, mientras que al mismo tiempo se buscó sumergir al espectador en la realidad de la vida de los piratas. Los *sets* de la primera película fueron modestos en comparación a las siguientes. A medida que la historia de *Piratas del Caribe* fue tomando impulso, la preparación en cuanto a escenografía (también producción, vestuario, maquillaje y efectos especiales) se hizo más compleja y especializada. Al igual que los personajes, los elementos del *set*, como los barcos, tuvieron una evolución de acuerdo a la importancia que tenían para la historia. (Singer, 2002)

Para dar con el toque exacto, se realizó una investigación exhaustiva sobre la época que querían representar. Esto tuvo mucho que ver con la selección tanto de los elementos escenográficos, como de piezas más pequeñas de utilería y vestuario.

g. Efectos visuales y especiales en manos de John Knoll: creer que lo increíble luce creíble en todas las formas posibles fue el pensamiento que llevó a *Piratas del Caribe* a ser una de las películas piratas más famosas de todos los tiempos. Para cada película de la saga, el director y productor buscaron sobrepasar la barrera en términos de crear lo que nunca se había visto antes en el mundo de los efectos visuales. (Singer, 2002)

Se relacionó lo que se quería lograr en las películas con la impresión causada por los efectos de la atracción en Disneyland. Gore Verbinski dice que la primera vez que los *Audio-Animatronics* fueron usados en la atracción de piratas en Disney, el espectador se cuestionó si los esqueletos vivientes o el perro ladrando eran reales o no. (Singer, 2002)

Los esqueletos vivientes fueron el gran reto en la creación de *Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.* El efecto de los piratas convirtiéndose en esqueletos vivientes con la luz de la luna permitió al equipo divertirse aun más con el género y los personajes. (Singer, 2002)

En primera instancia, se diseñaron esqueletos inspirados en el concepto del capitán Barbossa, luego todos los piratas malditos fueron fotografiados completamente vestidos y maquillados, siendo pintados posteriormente de forma esquelética. Desde ese punto, se hizo *scan* del cuerpo de los actores en 3-D y digitalmente se construyó un esqueleto detallado que tuviese todos los huesos exactos. Debido a la diferencia ósea de cada personaje, se creó un prototipo genérico que luego se adaptará al cuerpo de cada estructura particular o su respectivo *scan* en 3-D. Acto seguido, se crearon algunas capas para lograr el efecto de carne disecada. Es importante que la audiencia sea capaz de distinguir qué esqueleto pertenecía a cada personaje. Es por ello que los esqueletos poseían algo representativo de su personaje de carne y hueso, como una prenda de ropa o un accesorio característico. (Singer, 2002)

Otros grupo de personajes también requirieron de la innovación de los efectos especiales: Davy Jones y toda su tripulación en *Piratas del Caribe: El Cofre del Hombre Muerto.* Verbinski estaba determinado a mostrar personajes fantásticos nunca antes vistos; quería que fueran criaturas marinas que fusionaran sus almas con el piso del océano. En un principio, el efecto se lograba grabando primero la locación vacía de la escena, y luego esa misma locación con el actor interpretando a su personaje. Para lograrlo, se contaba con doce o quince cámaras de video aproximadamente. Luego, mientras el personaje se movía, la

computadora triangulaba, a través de la cámara, donde se marcara un punto blanco (especial para lograr el efecto) en el vestuario del personaje. Se tomaba ese archivo de animación y se aplicaba en el actor, para que se fusionara con su movimiento en el escenario. (Singer, 2002)

En la insistencia del director por hacer lucir la fantasía tan real como la realidad, se desarrolló una nueva tecnología para la segunda película de la saga. Ahora solo se utilizan dos cámaras de video y en vez de dividirse en en dos tomas separadas, todo se realiza al mismo tiempo. Con esta nueva técnica se perfeccionaron detalles de expresión facial y corporal, y de aspectos intangibles como el humor del personaje reflejado en su mirada. Los efectos no solo se utilizaron en esqueletos y monstruos marinos, sino también en personajes específicos para resultados más prácticos. (Singer, 2002)

h. Música y Banda Sonora: los precedentes de la banda sonora de la saga cinematográfica *Piratas del Caribe* vienen dados desde la realización de la atracción en Disneyland. Una primera versión salió en el año 1966, incluía la historia de la atracción original y una colección de tonadas marítimas. Para el año 2000, Disney celebró el aniversario número 33 de la atracción con otro disco llamado 'Piratas del Caribe', el cual incluía 25 cortes de canciones, narraciones y diálogos provenientes de la atracción. (Gras, 2011)

Cada película tiene su banda sonora correspondiente. La primera película, *Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra*, tiene un disco que lleva el mismo nombre y fue compuesto por Klaus Badelt y producido por Hans Zimmer. "Badelt consiguió con su banda Sonora apartarse de las músicas habituales de piratas para ir un poco más allá". (Gras, 2011, p. 258) La banda sonora fue compuesta en tres semanas, con un total de 15 canciones.

Hans Zimmer fue el único compositor para la banda sonora de *Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto*. Gras (2011) explica que se trató de algo más experimental que la banda anterior, porque se utilizaron nuevos instrumentos como cajas de música, órganos de iglesia y percusión electrónica. El disco cuenta con 11 temas más un bono de la canción '*He's a Pirate*', realizado por *DJ* Tiesto. (Gras, 2011)

Piratas del Caribe: En el fin del mundo, contó con la participación principal de Hans Zimmer, pero acompañado esta vez de Lorne Balfe, Tom Gire, Nick Glennie-Smith, Henry

Jackman, Atli Örvarsson, John Sponsler y Geoff Zanelli. El álbum cuenta con 13 canciones, en las que se le da una nueva lectura a la música de 'Piratas'. "Zimmer se volvió más *orquestra* con esta película, olvidando el original sintetismo pesado de las anteriores entregas". (Gras, 2011, p. 260)

Finalmente, se tiene a *Piratas del Caribe: En mareas misteriosas,* banda sonora producida por Hans Zimmer, quien contrató a Eric Whitrace y Hila Plitmann. También cuenta con la participación de los guitarristas mexicanos Rodrigo y Gabriela. (Gras, 2011) Ambos, con sus guitarras, agregaron el toque español que caracteriza a la banda sonora de esta saga.

Los actores de *Piratas del Caribe* también tienen qué contar. Todas las citas que se harán en este texto son traducción libre de las autoras:

i. Capitán Jack Sparrow (Johnny Depp): Depp atribuye parte de la influencia del Capitán Jack Sparrow al odioso y encantador dibujo animado: el zorrillo *Pepe Le Pew*. Pero la principal fuente de inspiración provino de un buen amigo llamado Keith Richards, quien pertenece a una de las figuras más potentes del arte más rebelde de todos: *rock and roll*. Depp explica que los que pertenecen a este género viven muy arriesgadamente, son salvajes y capaces de cualquier cosa, tal como lo eran los piratas.

Otras reflexiones sobre el personaje llegaron a la mente de Depp en un sauna, a 200°F. El actor dice que la idea de calor, de sentirse sofocado lo conectaba con un hombre que ha estado por el océano por 10 años. Pensó que Jack tendría piernas marinas perpetuas por estar en el agua tanto tiempo, por lo que la tierra se le haría bastante extraña e incómoda. Jack ha pasado por cualquier cosa, probablemente ha estado en prisiones lejanas y ha pasado tiempo en islas desiertas. Entonces se trataba del calor real y el calor que nosotros generamos en nuestros cerebros por obsesionarnos o pensar en una sola cosa, combinado con la idea de que los piratas eran las estrellas de rock de ese periodo. (Singer, 2002)

j. Capitán Barbossa (Geoffrey Rush): el director Gore Verbinski se refiere a Barbossa como el villano por excelencia. Geoffrey Rush fue capaz de interpretar los dos aspectos dimensionales de un personaje como este, incluso de representar la necesidad y deseo de quien solo quiere volver a saborear la comida. Rush dice que los piratas de esa era tendían a

venir de las colonias inglesas de occidente y decidió que la mamá de Barbossa fuera irlandesa. (Singer, 2002)

Para perfeccionar su acento pirata, Rush trabajó con una entrenadora de dialecto llamada Babra Berkery. La historia de Barbossa lo dibuja como un hombre pobre que huyó al mar en búsqueda de barcos con cabinas y espacios lujosos. Pero se dio cuenta de que todo eso lo podía obtener rápido si rompía las reglas, mentía a las personas y mataba a algunos en el proceso. Barbossa se convierte en un hombre codicioso, con horribles pretensiones sociales; es inteligente y mentiroso. Pretende ser un caballero del mar, pero es un viejo sucio, pícaro y astuto. (Singer, 2002)

'Uno solo puede esperar,' dice el actor con una sonrisa, 'que hayan algunos -no muchos- ensayos estudiantiles importantes que serán escritos sobre la política semiótica o justificaciones filosóficas de *Piratas del Caribe*. Leerlos resultará entretendidos y emocionantes al mismo tiempo.' (Singer, 2002)

k. Davy Jones (Bill Nighly): Gore Verbinski, director de la saga cinematográfica *Piratas del Caribe*, cuenta que escogió a Nighly para interpretar a este personaje porque confiaba en su capacidad de mostrar el dado humano detrás de la bestia. En palabras del propio actor, Davy Jones es definido como un individuo aislado y profundamente herido; tan herido, que lleva una vida a medias dividida entre la vida y la muerte. Su corazón junto con sus sentimientos están guardados bajo llave en un cofre, resguardado por el Kraken, vil monstruo marino, poderoso más allá de la expresión. Poseer el corazón de Davy Jones significa controlarlo a él, al Kraken y a fin de cuentas, controlar el océano. (Singer, 2002)

Davy Jones opera una fuerza maligna sobre el mundo. Si él está herido, los demás también deberían padecer. Las mismas cosas le suceden a la humanidad. Hay un salto de fe involucrado. Las personas son afectadas por el hecho de estar interpretando a un personaje extraordinario, que va más allá de lo humano. Se vive de un modo que no sucedería si se interpretara naturalmente. (Singer, 2002)

2.2.2. Acerca las atracciones en Disneyland.

> Disneyland nunca estará completo. Seguirá creciendo mientras siga existiendo imaginación en el mundo
> Walt Disney,1955.
> (*The Imagineers*, 2010, traducción libre de las autoras)

Toda la información que se presenta a partir de este apartado hasta el final del capítulo ha sido extraída de material en inglés, por lo que todo el contenido está libremente traducido por las autoras.

2.2.2.1 Parques Temáticos

Desde pequeños, todos se han sentido emocionados por ir a un parque de atracciones. Al llegar al sitio, quedan fascinados por la cantidad de aparatos mecánicos y electrónicos que hay en el lugar. Los colores, las luces, los premios, el olor de la comida, entre otros, ofuzcan las mentes de los infantes (y de la gran mayoría de los adultos), haciendo que se paralicen antes de pensar hacia dónde irán primero. Esa emoción es aún más grande cuando ese lugar es *Disneyland.*

Disneyland es un parque temático. A diferencia de los parques de atracciones en donde "funcionan solamente las emociones de la técnica en movimiento", un parque tematizado posee atracciones que están acompañadas de un diseño tanto ornamental como funcional que enamora a los visitantes; la finalidad de esas atracciones es entretener y educar. (www.italpark.es, ¶1)

El concepto de "parques temáticos" fue desarrollado y popularizado por Walt Disney quien los definió como "lugares diseñados de forma tal que cada elemento que lo compone contribuye a contar una historia" (Hench, 2008, p.1).

2.2.2.2 Walt Disney y su visión: Disneyland.

Alumno no destacado, repartidor de periódicos, conductor de la Cruz Roja durante la I Guerra Mundial, caricaturista, productor, guionista, director, esposo, padre, creador de uno de

los personajes más famosos del mundo y fundador de una de las compañías más grandes del planeta tierra son características suficientes para definir a Walt Disney. Nacido en Chicago el 5 de diciembre de 1901 en el seno de una familia humilde, Walter Elías Disney pasa a ser el cuarto de los cinco hijos de Elías y Flora Call Disney, él carpintero y ella maestra, ambos trabajadores dedicados.

Su pasión por el arte hizo que durante su juventud dejase los estudios para involucrarse en los negocios de la animación junto a su hermano Roy O'Disney en la ciudad de Kansas. A pesar de que ambos pasaron por graves crisis financieras, sus ganas de trabajar y salir adelante no permitieron su fracaso. Más adelante, su curiosidad e iniciativa lo llevó a crear, junto a Ub Iwerks, a Mickey Mouse. (Schroeder, 2009).

Tiempo después se aventuró a crear "Blancanieves y los siete enanitos": primer largometraje animado de la historia, mereciéndole a Disney ocho estatuillas del óscar (que hacían referencia a los 8 personajes) y el título de pionero en la animación.

La dama y el vagabundo, *El libro de la selva*, *Bambi*, *Dumbo* reflejan su sensibilidad por los animales, probablemente producto del tiempo que estuvo trabajando en la granja de sus padres.

Su curiosidad y cuidado por los detalles, hicieron de este visionario un excelente contador de historias:

> Había momentos, en las sesiones de la creación de los *storyboards* en los cuales Walt podía sumergirse por completo, excluyendo a todos los demás, en una nueva situación usando su imaginación para visualizar por completo un lugar en tercera dimensión, incluso con el diálogo de los personajes que aún no habíamos desarrollado. En su imaginación, él experimentaba acciones y resultados y nos los plasmaba claramente con minuciosos detalles. Verdaderos visionarios logran usar su imaginación de esta forma, lo hacen para darle algo especial a las personas, no como los descubrimientos de Edison, Einstein o Pasteurs. Los descubrimientos de Walt eran historias para nuestros invitados. (Hench, 2008, p.6)

"Walt Disney vivía en dos mundos totalmente diferentes: tenía un pie en el pasado, porque amaba la nostalgia… y otro pie en el futuro, porque amaba la tecnología ya que le permitía crear constantemente nueva 'magia' para *Disneyland*". (Los *Imagineers*, 2010, p. 11)

La creación de *Disneyland* estuvo influenciada por tres aspectos de su vida: su pasión por coleccionar miniaturas, la película *So dear to my heart* (Tan estimado por mi corazón) y los paseos con sus hijas a los parques de atracciones en California.

Walt Disney coleccionaba objetos miniaturas, fascinación que comenzó en 1939, como consecuencia de un paseo a la Exhibición *Thorne* en la Exposición Internacional en el *Golden Gate* en San Francisco.

Walter Elías quedó encantado con las mini habitaciones construídas por Mrs. James Ward, quien las decoró con elaboradas miniaturas de muebles y accesorios hechos a mano y con otras que había sido regalos de su tío, quien las compraba durante visitas a otros países. El interior de esas mini habitaciones representaban la decoración americana y europea durante diferentes épocas. "Se dice que las habitaciones estaban hechas a mano de forma tan perfecta que al verlas te sentías una miniatura y viajabas a otra época. No es necesario decir que capturaron por completo la imaginación de Walt" (Korkis, 2010, p.13). Sin embargo coleccionar ya no era suficiente, Walt ahora sólo quería crear.

Figura 1: habitación miniatura construída por Mrs. James Ward: comedor.

Figura 2: habitación miniatura construída por Mrs. James Ward: cocina.

So dear to my heart o como se conoce en Latinoamérica *Dentro de mi corazón*, es una película de Disney de 1949 que combina la imagen real con la animación (como más adelante se mostraría en *Mary Poppins*). Esta pieza poco conocida "fue el filme que inspiró directamente la creación de Disneylandia y más adelante *Disneyland*" (Korkis, 2010, p. 183)

La película está basada en el libro de Sterling North: *Midnight and Jeremiah*, publicado en 1943. Había ganado la simpatía de Walter Elías ya que reflejaba una filosofía

que él compartía: es lo que haces con lo que tienes. En el filme recaptura la memoria nostálgica de su juventud y le recuerda lo que hizo con lo poco que tenía. (Korkis, 2010)

Con ayuda de su equipo Walt comenzó a construir escenas miniaturas de la película. Solía reunirse con sus animadores quienes lo ayudaban a recrear paisajes, épocas y a filmar a personas en acción para hacer el prototipo miniatura del personaje que estaban creando.

> Antes de *Disneyland*, Walt estaba ocupado creando un concepto titulado Disneylandia que consistía en varias miniaturas mecánicas de tres dimensiones, con la finalidad de ser exhibidas en los vagones de equipaje de los trenes mientras viajaban por todo el país. Walt se imaginaba a las personas, especialmente a los niños que estaban en el colegio, visitando las estaciones de trenes locales para aprender sobre la historia y su legado. La primera exposición fue inspirada por la película. (Korkis, 2010, p. 192)

> 'Esta pequeña cabina es parte de un proyecto en el que estoy trabajando, y está en exhibición para ver la reacción del público ante mi plan de completar la villa.' Explicó Walt en una entrevista en 1953. Luego se convenció de que su proyecto Disneylandia no sería capaz de generar los suficientes ingresos para mantener las exhibiciones y solo un pequeño grupo de persona a la vez podíra disfrutar de la experiencia. El proyecto evolucionó para convertirse en en tamaño real: *Disneyland*. (Korkis, 2010, p. 192-193)

Lo explicado anteriormente se unió con la experiencia paternal de Walt en Los Ángeles durante los años 40. Hench (2008) reseña que *Disneyland*, fue producto de los paseos que Walt hacía con sus hijas a los parques de diversiones locales:

> Mientras Disney disfrutaba del tiempo con sus hijas, se dio cuenta que él y otros padres solían estar aburridos sentados en bancos, comiendo cotufas mientras veían a los otros niños divertirse en las atracciones. La miseria general de los diferentes establecimientos aumentaba su incomodidad.Walt desarrolló una nueva visión durante esas visitas. Un pequeño parque de atracciones, diseñado para llamar la atención tanto de los niños como la de los adultos. Disney explicó que sería 'algo como de una feria, una exhibición, un lugar de juegos, un centro de comunidad, un museo de cosas vivientes, y un show o espectáculo de belleza y magia' (Leslie Iwerks y John Kenworthy, Hench, 2008, p. 2)

A partir de esos paseos con sus hijas, no sólo a parques de diversiones, sino también a plazas y zoológicos, Walt concluyó que podía mejorar esas vivencias y hacer de ellas una "experiencia teatral, (...), un show. Walt vió que el sentido de progresividad de los huéspedes a través de una narrativa, de vivir una historia contada visualmente, podía ligarse junto a la gran variedad de atracciones que tenía pensado construir." (Hench, 2008, p. 2)

Walt creía que tanto los adultos como los niños necesitaban un espacio para jugar. Él quería darle a cada uno "poder a su imaginación" para que trascendieran su rutina diaria. Los *Imagineers* con su "(...) noción especial de la forma" junto a su insistencia de ofrecer lo mejor a los invitados para perfeccionar sus experiencias en los parques de Disney fue la combinación perfecta para que se establecieran "las bases para el arte del show." (Hench, 2008, p. 2)

Luego de años de trabajo con su equipo de animadores, técnicos e *Imagineers*, y gracias a la ayuda financiera de su hermano Roy 'O Disney, Walt Disney logra inaugurar *Disneyland* el 17 de julio de 1955. A pesar de que los primeros días de apertura no fueron tan "mágicos" como se imaginaron, (recuerdan el primer día como el "domingo negro") poco a poco fueron aprendiendo de la experiencia de los visitantes y fueron modificando el diseño del parque según lo que las personas querían.

El 16 de diciembre de 1952 fundó *WED (Walter Elías Disney) Enterprises* (en 1986 fue rebautizada como *Walt Disney Imagineering*), una compañía que estaría únicamente dedicada a la creación y diseño del parque. Integrada por los artistas, directores y diseñadores de su estudio en Burbanks, aplicaron sus conocimientos cinematográficos en la creación de conceptos para parque. (Surrell, 2005)

En esta investigación, a las personas que visiten los parques temáticos de Disney serán denominados: visitantes, así como lo hacen los *Imagineers* y todos los que trabajan en los parques. "Walt Disney consideraba a los visitantes de su parque invitados, y así es como aún los seguimos llamando"(Los *Imagineers*, 2012, p. 22)

"Nuestros invitados saben que diseñamos para ellos. Saben que nos referimos y pensamos en ellos como invitados y no como clientes. Esto en parte explica por qué los invitados sienten que son dueños del parque." Los autores señalan que muchos invitados les han escrito expresando ese sentido de propiedad: hubo un visitante que le escribió al gerente Michael Eisner una carta quejándose de un artículo de periódico que informaba sobre posibles remodelaciones en *Walt Disney World*: "Quiero que sepan que están jugando con mi parque" (Los *Imagineers*, 2010, p. 35).

2.2.2.3 Los Imagineers y el diseño de atracciones.

¿Cuántos *Imagineers* se necesitan para crear un bombillo?
- ¿Tiene que ser un bombillo?
Kevin Rafferty.

Imaginar y crear son los principios básicos sobre los cuales se han construído los cinco parques de Disney que hay en el mundo. El grupo de personas que se encarga de ese tipo de creaciones se le denomina: *Imagineers*. *Imagineering* junta las palabras: imaginación e ingeniería en inglés. (Los *Imagineers*, 2010). "Los *Imagineers* crean espacios, guiados por experiencias que pueden tomar lugar en cuidadosos ambientes estructurados, permitiendo a los huéspedes ver, oír, incluso oler, tocar y probar de diferentes formas." (Hench, 2008, p. 2)

Son muchas las personas que integran el equipo de los *Imagineers*. Todos están bien preparados, son talentosos, muy bien capacitados y realmente se destacan en su trabajo. Aproximadamente 1000 *Imagineers* ocupan 140 disciplinas y al combinar sus diferentes talentos son capaces de crear grandes proyectos como los parques y resorts de Walt Disney.

Las cualidades de estos especialistas son muy diversas. La curiosidad es primordial, son personas que leen constantemente sobre cualquier cosa y se nutren de todo lo que está a su alrededor. Son apasionados, observadores, detallistas, pacientes, colaboradores unos con otros. Son creativos y prácticos de una forma muy especial. No descartan una idea por más loca que parezca, la toman en cuenta y la trabajan hasta que poco a poco cobre forma y sentido. Son capaces de dar buenas soluciones y observan teniendo en cuenta innumerables puntos de vistas. Son excelentes comunicadores pues conocen bien a su audiencia y saben específicamente lo que quieren.

"Nuestra fuerza está en la diversidad multicultural, experiencial y en nuestra habilidad de trabajar en equipo. No importa el proyecto, todos coincidimos en que la meta son las sonrisas o los dame esos cinco, los ohhhs o ahhhhs, las lágrimas o risas de los invitados." (The *Imagineers*, 2010, p. 11)

John Hench es un *Imagineer* que merece ser mencionado. El gran colaborador de Walt Disney es conocido como el "gurú del diseño de Disney." Ha estado en la compañía 60 años

desde 1939, involucrado tanto en las películas animadas como en la creación de los parques temáticos. (Hench, 2008)

> John sabe que las personas responden bien al diseño en un nivel profundo. No es tan difícil realizar una película que simplemente entretenga o construir algo que simplemente provea protección. Tú quieres que cuando esas personas tengan experiencias los hagan pensar de forma distinta cuando se vayan. Un gran diseño hace pensar a las personas, los inspira, los hace usar su imaginación. (Hench/Gehry, 2008, traducción libre del autor, p. iv)

Hench (2008) recuerda que no se había dado cuenta de lo bien que Disney conocía el arte del juego. "Lo que sí sabía era que él siempre se sentía vivo y nos guiaba a crear formas que inspiraran el juego. Nos ayudó a entender que para crear un espacio (...) debemos confiar en nuestros sentimientos e instintos y que siempre debemos nutrir nuestros propio sentido del juego." (Hench, 2008, p. 14)

A continuación está la recolección de principios y técnicas que Marty Skylar, otra leyenda entre los *Imagineers*, recolectó durante su experiencia con sus mentores y compañeros en la compañía. Fue calificado por la Asociación Internacional de la Industria de Diversión (siglas en inglés IAAPA) en la revista Mundo de Diversión como "probablemente la mejor guía clásica para la creación de entretenimiento tematizado": (*The Imagineers,* 2010, p. 11)

Los diez mandamientos de Mickey :

1. Conoce a la audiencia: identifica la principal audiencia para tu atracción o show antes de que comiences a diseñar.
2. Ponte en los zapatos de tus invitados: insiste en que tu equipo experimente la creación tal como lo harían los invitados.
3. Organiza la fluidez de las personas y de las ideas: asegúrate de que haya una secuencia lógica en tus historias y en la forma en que los invitados las experimentan.
4. Crea una *wienie*[1] (atracción visual): crea puntos visuales que guien a los visitantes de forma clara y lógica a través del espacio.
5. Comunícate con literatura visual: haz buen uso de formas no verbales de comunicación (forma, color, texturas).
6. Evita la sobrecarga: resiste la tentación de abrumar a tu audiencia con mucha información y objetos,
7. Cuanta una historia a la vez: apégate a la historia; las buenas historias son claras, lógicas y consistentes.

[1] *Wienie* en español significa salchicha. "Walt observava que las personas se dirigían hacia cosas que llamaban la atención, y acuñó el término salchicha para referirse a esas cosas (Walt amaba los perros calientes)" (Hench, 2008, p. 50)

8. Evita la contradicción – mantén la identidad: los detalles en el diseño o en el contenido que se contradigan confunden a la audiencia acerca la historia o la época en que se desarrolla.
9. Para cada trato, debes proponer un buen tratamiento: en este negocio, Walt Disney decía que se puede educar sin decir que lo estás haciendo, ¡Diviértete!
10. ¡Sigue así! ¡Mantente!: en un parque o resort Disney todo debe funcionar. Mantenimiento pobre es show pobre.

(*The Imagineers*, 2010, p. 11)

El método utilizado por los *Imagineers* para crear un "ambiente tematizado", en donde cada elemento aporta algo a la historia que se quiere contar, procede del cine y el teatro pero con la siguiente diferencia: "un parque tematizado es un arte que cuenta historias en tercera dimensión y que coloca a los invitados en el ambiente de la historia." (Hench, 2008, p.10)

Permitir a los invitados interactuar con los personajes, en el ambiente e incluso participar en la historia es una de las metas más importantes de los *Imagineers*. (*The Imagineers*, 2010, traducción libre del autor, p.40)

A continuación se presentarán al lector las etapas generales y los elementos que se toman en cuenta a la hora de diseñar una atracción según los *Imagineers*.

a. Comencemos con una buena historia

Lo primero que se necesita para la creación tanto de una película como de una atracción es una historia. Puede ser desde el típico cuento de hadas, una comiquita retro, un hecho histórico y ¿por qué no? una historia original. La mayoría de las atracciones en Disney están inspiradas en sus películas animadas. Sin embargo, no se prohíbe que haya atracciones inspiradas en otro tipo de historias. De hecho, cuando Walt Disney pensó en *Disneyland* no lo hizo con la intención de plasmar sus películas animadas, todo lo contrario. Lo único que pretendía era educar a través del entretenimiento.

Cada uno de los *Imagineers* es experto en contar historias, sea su trabajo diseñador, músico, ingeniero o hidráulico; cuentan la historia desde la perspectiva de su profesión. (Los *Imagineers*, 2010)

Los *Imagineers* buscan una historia que pueda ser contada en tres dimensiones. "La mezcla de los medios con la historia es un paso crucial para la combinación de tecnología y arte, ingeniería y ambiente." (Los *Imagineers*, 2010, p. 26)

Luego de tener una historia y saber cómo se quiere contar, los *Imagineers* desarrollan una historia de respaldo, que representa el "detrás de escena de la leyenda de su respectiva atracción, tierra o *resort*." Esto permite que el diseño de cada uno de sus elementos como la música, el ambiente, la iluminación, los objetos, tengan coherencia y evita que pierda la finalidad de la historia. (Los *Imagineers*, 2010, p. 28)

b. Guión gráfico o Storyboard / Previsualización

Los cuentos, historias y leyendas han jugado un rol importante en la supervivencia humana ya que a través de ellas se han transmitido informaciones, conocimientos e incluso valores de generación en generación. "La historia es el medio a través del cual recibimos nuestros primeros conocimientos: como el bien y el mal, lo bueno y lo malo, premio y castigo, valores sociales, etc (...). Llama nuestra atención sin importar nuestra edad." (Fitzgerald, T. 2005, p.10)

El guión gráfico o *storyboard* fue inventado por Walt Disney como herramienta para la creación de sus primeras películas animadas: "son una serie de imágenes que ilustran la fluidez y continuidad de la historia." El guión gráfico está conformado por un conjunto de imágenes, fotos o dibujos que colocados en un orden determinado permiten visualizar la historia antes de la filmación. "Además de permitir el desarrollo creativo, los *storyboards* ofrecían a Walt una forma de experimentar con la película antes de filmar con las cámaras." (Fitzgerald, T. 2005, p.10)

Los guiones gráficos no sólo se utilizaban para las películas, sino también para el diseño de atracciones y shows que se creaban y producían en los parques temáticos de Disney. Los *Imagineers* siguieron la tradición, plasmando todas las ideas que se les ocurrían en papel, sin importar lo viable que fuesen. Imágenes, palabras, sentimientos, objetos, colores, ayudaban a describir la historia que estaban creando. Poco a poco el guión gráfico se va modificando hasta que logran conseguir una historia fuerte y clara. "Hasta entonces nos

aventuramos al escenario o procedemos con modelos y producción en tercera dimensión." (Los *Imagineers*, 2005, p.10)

Los primeros bocetos evolucionan y se van convirtiendo en dibujos más completos y detallados permitiéndoles a los *Imagineers* comunicar sus ideas y calcular costos. Con el avance tecnológico, los dibujos dejaron de hacerse a mano para hacerse en las computadoras, lo que facilitó establecer la paleta de colores y el *mood* que se le quiere dar a una atracción o espacio. (Los *Imagineers*, 2005, p.52)

c. Forma que tomará, espacio disponible y tiempo que tardarán en recorrerlo.

Los *Imagineers* diseñan los parques de Disney por medio de la perspectiva tomando en cuenta la forma y estructura de cada parque. "Cada atracción, cada forma, debe tomar ventaja del espacio físico que posee disponible. Pero en un lugar como *Disneyland*, la forma no solo significa paisaje y arquitectura sino tiempo y espacio." (Hench, 2008, p. 5)

Como todo lo que es construído en *Disneyland* "la forma comienza con la historia y evidencia cada situación dentro de ella sobre todo en términos visuales."Al igual que crear una película, los *Imagineers* deben estudiar el *storyboard*, "que define el espacio en dos dimensiones", para expandir "el concepto del espacio haciendo de él un lugar donde acciones específicas pueden suceder." (Hench, 2008, p.5)

"La forma da poder a la imaginación y cuando la forma se adapta a la historia, los invitados pueden trascender su experiencia diaria, disfrutando de nuevas ideas, vistas y las posibilidades que esa forma puede ofrecer" (Hench, 2008, p. 9)

Al momento de diseñar, Hench recalca la importancia de considerar "la dinámica entre espacios, formas y el impacto visual de las personas en movimiento" para sacar provecho al momento de contar historias cuando se traduce de dos a tres dimensiones. (2008, p. 6)

El tiempo y el espacio también son importantes en el momento de comunicar tanto una historia como un personaje a los visitantes: "los espacios a través de los cuales viajarán entre cada atracción y el tiempo que se tardan en hacerlo." (Hench, 2008, p. 5)

Hench explica que en la realidad los seres humanos "no relacionan una idea en particular con la noción abstracta del espacio. En cambio, los *Imagineers* necesitan saber qué tan bien las formas que diseñamos – espacios, estructuras y objetos que lo complementan – encajan en la situación que pretendemos personificar." (2008, p. 5)

Un elemento esencial al momento de contar historias es el tiempo. Las técnicas que se utilizan en el cine, de coordinar el tiempo con la música y los movimientos de la cámara, son aplicables en el diseño de atracciones tematizadas. El carrito que pasea a los visitantes por una determinada atracción, hacen el papel de una cámara, permitiendo revelar una escena desde un ángulo específico en un momento y espacio determinado. "Colocamos imágenes en lugares en donde los invitados dirigirán más naturalmente su atención, iluminaremos para un máximo efecto, y utilizaremos las secuencias de la escena como dispositivos para revelar las etapas emocionales del paseo con un ritmo natural y dramático" (Hench, 2008, p. 68)

Los parques de Disney también ofrecen espacios en donde al invitado se le ofrece la oportunidad de seguir su propio camino, permitiéndole conjugar el espacio y al tiempo a su manera. "Los *Imagineers* no pueden controlar su progreso pero pueden guiarlos utilizando formas visuales y sus interrelaciones como incentivos" (Hench, 2008, p. 68)

Al momento de diseñar, los *Imagineers* deben tener especial cuidado con los elementos climáticos, sus efectos y la luz natural del lugar, ya que afectan la percepción de una estructura. "Durante el día, cuando la luz está constantemente cambiando, cosa que no podemos controlar, hemos descubierto que los colores de alto contraste sugieren acción y funcionan mejor como incentivo visual para estimular al invitado a moverse." En cambio, les resulta más fácil controlar el ambiente de noche ya que la luz no cambia constantemente. (Hench, 2008, p. 69)

Es importante señalar que en un espacio no sólo deben tener coherencia todos los elementos que lo componen, sino también los otros espacios que están a su alrededor. Esto es evidente entre cada una de las tierras que componen *Disneyland.*

d. Identidad, como facilitadora en la toma de decisiones

John Hench (2008), explica que la identidad está constituida por el conjunto de características que posee un elemento y que permite su reconocimiento y distinción de los demás. Señala que este aspecto facilita la toma de decisiones. Además subraya que son los invitados quienes deciden cómo organizar su día dentro del parque:

> Esas decisiones están basadas en sus prioridades familiares con ciertas atracciones y su deseo por montarlas de nuevo, en su curiosidad por una nueva atracción o en la longitud de la cola. Deben ser capaces de tomar decisiones, confiando de que cada tierra o ambiente del parque es especial y diferente de las demás. (Hench, 2008, p. 37)

El autor explica que, a diferencia de ver una película de Disney en donde la audiencia es espectadora, en la experiencia en los parques son tanto espectadores como participantes. La ilusión de tercera dimensión en los parques ofrecen experiencias más significativas e información infinitamente más sensorial que en una película. (Hench, 2008)

Los *Imagineers* se sienten comprometidos a ofrecer a los visitantes el mejor entretenimiento a través de atracciones únicas. Por lo que deben diseñar espacios en donde el invitado sea capaz de tomar decisiones confiando en que cada tierra es especial y única. Es decir, que no importa a cuál escoja ir primero no se arrepentirá de su decisión. (Hench, 2008)

Hench revela que una de las soluciones para facilitar la toma de decisiones de los invitados fueron los *hubs*: "abiertos espacios circulares que ofrece vista en muchas direcciones". Recuerda que Walt, quien solía pasearse por los parques para supervisar, observaba cómo las familias se reunían para decidir hacia dónde ir. Se dió cuenta de que las personas se congregaban cuando querían tomar decisiones y que en los días en que el parque estuviese lleno sería necesaria la existencia de muchos espacios abiertos para que pudieran reunirse cómodamente. "Desde un hub, los invitados pueden visualizar y señalar alguna de las opciones que quieran tomar". (2008, p. 37)

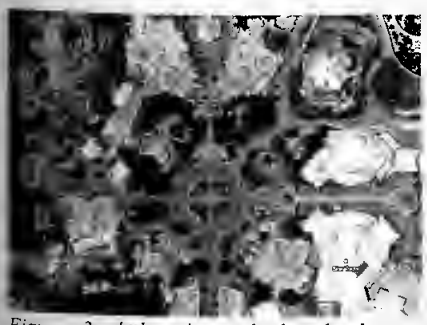

Figura 3. hubs vistos desde el aire en *Disneyland.*

Figura 4. hubs en *Disneyland.*

"Los *Imagineers* conciben la identidad comunicacional en tres niveles: simbolismo, representación e información sensorial." Por ejemplo, la atracción *El vuelo de Peter Pan* es una representación de la película animada. En ella los visitantes no solo recuerdan la historia, sino también experimentan el motivo más resaltante de la película: volar, símbolo del atrevimiento y la aventura. Además, cada escena revela la historia desde el punto de vista del espectador mientras vuelan en un barco pirata a través de la atracción; su experiencia sensorial es paralela a la de los personajes que observan. (Hench, 2008, p. 39)

Piratas del Caribe es otro ejemplo. Hench afirma que la escenografía y los efectos de la atracción están tan bien elaborados y conjugados que la experiencia realmente convence, y recuerda:

> El departamento de Bomberos de Anaheim no podía creer que el efecto del fuego fuese tan convincente – incluso suena como el fuego. Quería añadir el olor y humo, pero los bomberos me dijeron: "¡No!". Temían que pareciera tan real que pudiese provocar pánico en los espectadores – demasiada identidad- pudo haber dicho un diseñador. (Hench, 2008, p. 39)

Un elemento importante al momento de la toma de decisiones es la memoria de los visitantes, especialmente si conocen la mayoría de las películas de Disney. Sus preferencias por una u otra o por algún personaje determinarán a qué lugar o atracción ir primero.

e. Imaginando a color

El color es uno de los puntos más importantes al tomar en cuenta al momento de ambientar espacios y contar historias. Según Hench (2008) el color permite establecer la

identidad del personaje, de la historia y controla el ambiente y atmósfera en cada espacio. (p. 2)

El autor afirma que el color es una experiencia directa: las personas ven el color y sienten los efectos emocionales que estos transfieren. "Lo que en verdad nos importa es que el color nos provee extraordinarios significados expresivos para comunicar ideas." (Hench, p. 103)

> Cuando estamos en movimiento, evitamos caernos porque constantemente restablecemos el equilibrio. Es placentero perder y recuperar ese equilibrio. Similarmente nosotros anhelamos ese equilibrio y movimiento para el ojo; perdemos y recobramos ese equilibrio con el ojo. Él entendía que el balance visual en una lona implica invitar al ojo a moverse como cualquier otra parte del cuerpo. Hay que ver el color como un elemento dinámico. (Hench, p.103)

Explica que los *Imagineers* no sólo deben pensar en cómo funciona la combinación de los colores, sino también en cómo hacen que se sienta la persona, qué emociones generan en ella en un momento determinado. " (..) El color es el lenguaje al cual las personas responden tanto consciente como inconscientemente." (p. 104)

El autor señala que los diseñadores tienen en cuenta que cada espectador posee diversa cantidad de asociaciones con el color debido a la cultura, la diferencia vivencial y valores personales de cada uno.

> Compartimos el mismo vocabulario de referencias visuales y símbolos que nuestros invitados, y por lo tanto podemos juzgar y tomar decisiones con base a eso. Diseñar para espectadores reta a los diseñadores de Disney a madurar más allá de sus propios gustos y experiencias. (Hench, 2008, p.104)

El color es vital para contar la historia, pues permite identificar el carácter de lugar y la época en la que sucede la historia. Los diseñadores deben tener en cuenta los cambios de la luz natural durante el día para evitar que un determinado color pierda su función. "Estamos capacitados para ver el color sólo en presencia de la luz, toda condición de luz visible revela el color y sugiere sus propios ambientes y significados." (Hench, 2008, p. 105)

Hench explica que las personas reaccionan al color según dos categorías: los colores claros y cálidos invitan a las personas a reflexionar, hacen que se sientan cómodos y

optimistas. En cambio, los colores oscuros y fríos hacen sentir a los invitados que las cosas no están bien.

Cada atracción se define por una paleta de colores y ayuda a complementar las atracciones que le rodean. Por ejemplo, el exterior de *Piratas del Caribe* se distingue por sus colores cremas y rosados con toques de verde musgo antiguo. (Hench, 2008, p.5)

Hench (2008) explica cómo adaptaron la práctica que tenían los diseñadores de producción y cinematógrafos al filmar películas, quienes prestaban mucha atención a cómo el color puede hacer que la historia avance de una escena. Para eso utlizaban los guiones gráficos o *story boards*, los cuales servían como herramienta de diseño para el desarrollo de la historia. A través de ellos los realizadores entendían cómo se desarrollaba el ambiente de las escenas dramáticas y cómo debían disponerse las secuencias dominantes. Los *Imagineers* utilizaron esta misma práctica para colorear el exterior e interior de cada una de las atracciones.

A continuación lo que algunos colores connota según Hench (2008):

- Rojo y púrpura: el rojo es un color cálido que demanda atención. Es festivo, sugiere momentos divertidos, es pomposo y ceremonial. En la comida tienta – pensemos en cómo se ven los tomates en las ensaladas. Es el color del fuego que se asocia tanto con la calidez como con la fuerza de destrucción. Advierte sobre la muerte por eso lo usamos en los semáforos, para indicar: detente, peligro adelante. (...) El rojo y el púrpura están muy asociados con la realeza en la cultura Europea. El púrpura era extraído de crustáceos espinosos que se podían encontrar en el puerto fenicio de la ciudad de Tyrian (actualmente suroeste del Líbano) en el antiguo Mediterráneo. Durante la República, los Romanos usaban el color como un indicador de rango, restringiendo legalmente el uso del costoso tinte a togas para generales, magistrados, senadores y curas. También era utilizado por el emperador. Con la caída del Imperio Romano el color fue usado por los papas de las iglesias Católicas y Ortodoxas, de ahí a los Santísimos emperadores romanos y luego a las familias reales de Europa.
- Azul: una de nuestras primeras asociaciones con este color es el cielo, que a su vez indica espacio abierto y libertad. Estando bajo un cielo azul es reconfortante. Es un color que se toma muy en cuenta en el diseño desde que el cielo es el constante fondo de los parques.
- Marrón: se relaciona con la tierra y sus tonos fuertes evocan un mundo natural, sugiriendo fuerza y la solidez de la tierra firme. Algunas de nuestras comidas favoritas son de color marrón: chocolate, canela, nueces, café, té, refrescos. Es común en los objetos de cuero. La piel y el cabello también incluyen muchos tonos marrones. En los parques se utiliza mucho para dar ese aspecto de antiguo, madera y simular rocas. Desde que encontramos marrones hechos con pigmentos negros se ve mucho mejor y es más resistente a los rayos solares y el clima.

- Verde: también habla de la naturaleza. Representa crecimientos, primavera y verano, árboles, arbustos y grama. Connota abundancia, granos, descanso, ocio y buena salud. Innevitablemente es el color dominante en los paisajes de los parques que comúnmente están cerca del pavimento.
- Negro: en términos de luz representa la ausencia de color. Los pigmentos, pinturas y tintes de este color absorben luz inmediatamente, reflejando muy poco con excepción de los esmaltes brillantes. Sobresale definiendo formas y siluetas, y queda muy bien con fondos más claros; también hacen que los colores brillosos se vean más brilantes por contraste. Asociamos el negro con la noche, misterio, cuevas, oscuridad y lugares peligrosos en los que no deberíamos estar. En la ropa connota elegancia y sofisticación urbana. Ha sido el favorito entre los diseñadores de moda por hacer ver más delgadas a quienes lo visten.
- Blanco: refleja muy bien la luz. Representa limpieza, pureza y en muchas cuturas Europeas y de Norte América el color se asocia con bodas y ceremonias religiosas como los bautizos. El blanco plateado sugiere regocijo, placer y encanto. En la arquitectura y diseño de interiores puede ser monótono y es usado en grandes espacios.

(2008, p. 129-135)

f. Importancia de los detalles para evitar contradicciones

Durante el rodaje de una película, el director decide hacer cierto tipo de tomas que enseñan al espectador detalles que refuerzan tanto el lugar en donde la acción está sucediendo, como el mensaje que se quiere transmitir con la historia. Tal cual sucede durante el diseño de un espacio de Disney. Un invitado puede aproximarse lo suficiente a una estructura como para darse cuenta que un elemento es incoherente con el ambiente que se quiere recrear.

> Marty Sklar, reseña que un día, Walt se aproximó a un carro estacionado en 'el escenario' en *Frontierland* en *Disneyland* – uno de los fotógrafos de la compañía había dejado su carro estacionado a la vista de los invitados mientras tomaba fotos de las atracciones de esa tierra. 'Ese carro no tiene sentido estando en el siglo XII', le dijo Walt al fotógrafo, y ordenó inmediatamente que el carro fuese removido. (Hench, 2008, p. 78)

"Un detalle sólo debe ser usado si de alguna u otra forma es esencial para la historia que se quiere contar. Existe una gran diferencia entre abrumar por la gran cantidad de detalles y sentir la perfección de una historia real." (Hench, 2008, libre traducción del autor, p. 78)

Es aquí en donde se hace realmente importante la investigación de la época y el lugar que se pretende recrear. Desde cada objeto hasta la forma en cómo la persona que trabaja en esa espacio se viste, peina y actúa deben ser suficientes y cuidadosamente elaborados para

que el invitado realmente crea que se ha desconectado de su realidad y se ha sumergido en otra.

El autor explica que si los detalles visuales no concuerdan, los invitados experimentan a nivel visual el mismo efecto de la cacofonía del ruido en el oído. "Mensajes mezclados que crean conflictos, tensión y que suelen ser amenazantes" (2008, p. 79)

Hench afirma que las contradicciones suelen ser inherentes en las transiciones de un área a otra, un problema de diseño que se resolvería en una película utilizando la técnica de la disolvencia a negro.

Hench (2008) recuerda que Walt era el inventor de la disolvencia en tercera dimensión: "Él no quería que los invitados fueran abruptamente de *La Calle Principal de USA*- ¡*bang*! - a *La Tierra de La Aventura*. Así que suministró a los invitados de suaves claves sensoriales que indicaban a la persona que estaba ocurriendo un cambio". Explica que cuando un invitado va caminando de *La Calle Principal de USA* a *La Tierra de la Aventura* los materiales de las superficies del suelo cambian de concreto a piedra, las manaderas pasan de metal a bamboo y la música va dejando espacio al sonido de los animales. (p.79)

g. Elementos gráficos

Por ser un lugar que es diariamente visitado por miles de personas, se hace necesario la señalización indicada para evitar confusiones o accidentes que puedan hacer enojar a los invitados. Las señales que indican tanto la entrada como salida de una atracción, los baños y su ubicación, los menús en restaurantes hasta las indicaciones de seguridad que se dan antes de montarse en una atracción deben estar perfectamente diseñadas y ser suficientemente claras y sencillas para el visitante. (Los *Imagineers*, 2010, p.110)

Los *Imagineers* (2010) explican que las áreas son reforzadas por la señalización basada en la investigación histórica. "Estilos de fuentes, colores, materiales y métodos de fabricación permiten a la señalización complementarse fácilmente con la arquitectura o el ambiente. (Los *Imagineers*, 2010, p.10)

h. Efectos especiales

Quién diría que para crear un poco de magia al crear efectos especiales se iba a recurrir a la construcción e incluso a la antropología. Ideas ingeniosas como "simular una antorcha asociando colocando tela escarpada iluminada por una luz anaranjada sobre un ventilador que dirige el aire hacia arriba". (Los *Imagineers*, 2010, p.89)

El equipo de los *Imagineers* de efectos especiales son unos verdaderos expertos en resolver problemas. Como contadores de historia, deben saber cuándo es el momento exacto para un efecto determinado. (Los Imagineers, 2010, p.89)

Algunos son tan simples como colocar a la audiencia frente a una gran pantalla y jugar con las sensaciones como por ejemplo a través de viento de un gran ventilador escondido, agua que sale de dispositivos especiales en el techo o buenos efectos de sonido que ayuden a detallar lo que se ve, o no se ve, en una imagen.

Hench (2008) también toma en cuenta al color a la hora de crear efectos especiales. Considera al color como una forma creativa de transformar a un objeto de un estado a otro. Además explica que la forma en que los *Imagineers* hacen efectos especiales difiere de la forma en que lo hacen en las películas, pero que ambos se basan en una paleta de colores dominante.

i Música

Al caminar por un parque de Disney se puede oír música de fondo. Generando en el visitante la percepción de que su visita está acompañada de una banda sonora. La mayoría de las melodías pertenecen a la banda sonora de muchas de las películas de la compañía. En cada una de las diferentes tierras existe un tipo de música distinta que se adapta a la estructura y que aporta información a la historia que se está ambientando. Por ejemplo, en la tierra de la Fantasía se suelen escuchar canciones de los cuentos de hadas mientras que en Nueva Orleans se disfruta del Jazz. Así como en las películas la banda sonora puede marcar la diferencia al considerarla buena o mala, también se elije cuidadosamente qué tipo de música se va a escuchar en cada área para evitar generar contradicciones en los invitados.

Cada atracción también tiene su melodía o canción respectiva. Por ejemplo, la de *Piratas del Caribe* es "Yo ho Yo ho, pirata siempre ser" o la famosa "Qué pequeño el mundo es" las cuales están cuidadosamente compuestas para perdurar en la cabeza de los visitantes. "La música transmite emoción de manera sutil y con frecuencia toca sentimentalmente a quienes la escuchan." (Los *Imagineers*, 2010, p.112)

Los *Imagineers* (2010) explican que la música genera emoción tanto objetiva como subjetivamente. Es decir, aporta emoción por lo que se está por ver, por la acción en sí y a su vez puede tener un significado propio para cada persona dependiendo de sus situaciones o experiencias vivenciales.

Hench (2008) destaca la importancia de la relación entre la música y el color para generar emociones. "Esa relación estimula la imaginación de los invitados y los invitan a jugar en el ambiente de la historia. Es esencial para la credibilidad de la forma." (p. 5)

j. Diseñando la espera.

Los *Imagineers* también tienen la tarea de diseñar el espacio en donde los einvitados van a esperar para entrar a una determinada atracción. Durante temporada alta, hay una gran cantidad de personas en el parque ocasionando largas colas de esperas en la gran mayoría de las atracciones. Su trabajo es hacer que esa espera sea lo menos aburrida posible para evitar que el invitado se moleste.

"Los diseñadores visualizan otra oportunidad para contar la historia a la que denominan *escena 1*" (Los *Imagineers*, 2010, p. 103). Tratar de hacer placentera esa espera es todo un desafío pero los diseñadores lo ven como una oportunidad de aportar más información. Sin embargo deben tener cuidado al momento de diseñarlo para incluir información que sirva como introducción y que no revele las sorpresas que encontraran en la atracción.

2.2.2.4 Disneyland.

El 17 de julio de 1955 es recordado por Walt Disney como el "Domingo Negro". El parque recibió aproximadamente a 30.000 personas cuando sólo se esperaban 10.000. Como consecuencia, muchas de las atracciones presentaron fallas técnicas, la desorganización invadió los espacios, las comidas y bebidas se acabaron rápidamente así como la paciencia de los invitados. (Surrell, 2005)

Surrell (2005) señala que esta situación se vivió durante los primeros meses desde el día de la inauguración del parque. Disney recibía las críticas con humor y con las mismas ganas que lo llevaron a crear este original proyecto se esforzó para corregir las fallas que afectaban a los invitados.

En sus inicios, el parque estaba conformado por cinco tierras: *Main Street USA*, *Fantasyland*, *Adventureland*, *Frontierland* y *Tomorrowland.* Poco a poco Walt Disney y sus *Imagineers* fueron agregando espacios que permitían la expansión creativa del parque. La presencia en *Disneyland* de un río propició la creación de una atracción a sus orillas. Así fue como nació la idea de la Esquina de Nueva Orleans, dando inicio a la creación de su proyecto en 1957. (Surrell, 2005)

2.2.2.5 La esquina de Nueva Orleáns

Marc Davis se inició como animador junto a Walt en 1935 durante la creación de la película *Blanca Nieves y los siete enanitos*. Su trabajo lo llevó a ser considerado como uno de los animadores más importantes del equipo. En 1961 Marc estaba disfrutando de su triunfo por la animación de una de las villanas más famosas de Disney: Cruella de Vil en *Los 101 Dálmatas*. Walt Disney le pidió su opinión acerca de cómo se estaba llevando a cabo los proyectos en *Disneyland.* Marc estaba en desacuerdo con muchas de las cosas que se había hecho, por lo que comenzó a dibujar desde su perspectiva cómo las hubiese hecho él. A Disney le agradó su forma de pensar. Es entonces cuando se le encargan proyectos como la Esquina de Nueva Orleáns. (Surrell, 2005)

Con Marc en el proyecto, se consideró hacer de Nueva Orleáns no una atracción sino una tierra que alojara atracciones como un museo de cera de piratas y una casa embrujada. Ambos conceptos darían a la esquina de Nueva Orleáns ese toque oscuro que siempre la ha caracterizado por sus pantanos y las leyendas que han surgido de ellos.

La imagen externa de la Esquina de Nueva Orleáns fue establecida por Herb Ryman, entre otros diseñadores. Un veterano de la industria cinematográfica que había trabajado en los estudios MGM y que más tarde diseñó el *mood* de las películas *Dumbo* y *Pinocho*.

De todas las tierras en *Disneyland*, la esquina de Nueva Orleáns destaca por su elegante diseño y la fiel representación de otra época. (Disney, 1968) . Demuestra la afición de Walt Disney por Nueva Orleáns durante el siglo XIX. En sus inicios, ese espacio era utilizado como zona de deportes en el parque temático. Actualmente en ella se pueden encontrar las siguientes atracciones: *La mansión embrujada*, el tren de *Disneyland* y *Piratas del Caribe*.

Entre sus elegantes calles se encuentran tiendas que venden desde piezas antiguas, perfumes, accesorios y piezas de arte hasta *souveniers* de las atracciones del lugar. La comida es también una forma de disfrutar de Nueva Orleáns en Disney: dos restaurantes ofrecen comida *Cajun* deleitan gastronómicamente a los invitados. Uno de ellos, el *Bayou* Azul, se encuentra incorporado en la atracción de *Piratas del Caribe*.

"Repleto de terrazas, hierros forjados y el sonido del jazz" se disfruta de una atmósfera romántica y emocionante para los amantes del estilo de Nueva Orleáns." (www.wdwinfo.com, ¶1)

2.2.2.6 Piratas del Caribe

En 1950 Walt planteó a su equipo el concepto de una aventura pirata. Sin embargo, aún no contaban con la tecnología suficiente para llevarlo a cabo. No fue hasta 1960 que ese concepto pudo contar con las herramientes suficientes para su creación. (Disney, 1968)

Figura 5: Concepto de Marc Davis para ilustrar cómo sería el camino de la atracción. Una figura estrella relataría la historia en el frente y la historia sería iluminada en el fondo. (Surrell, 2006, traducción libre de las autoras)

Entre las asignaciones que Walt Disney le dio a Marc Davis en 1961 fue el diseño de un museo de cera en el sótano de uno de los locales que formaban parte de la esquina de Nueva Orléans. Marc comenzó a diseñar un guió gráfico de lo que sería el recorrido por el museo pirata. Surrell (2006) describe "El paseo por el museo mostraría el lado oscuro de la ciudad del Delta, ampliamente reconocida como la tierra de piratas, vampiros, voodoo e estaría indudablemente influido por el museo de cera de *Madame Tussaud's* y las terroríficas catacumbas de Londres". La esquina de Nueva Orleáns sería el lado oscuro de Disneyland. (p. 22)

Figura 6: Marc Davis planea la experiencia del museo de cera en 1962 (Surrell, 2006, traducción libre de las autoras, p. 23)

Figura 7: tercer y último mapa de Marc Davis para el museo en 1963. Esta versión incluye escenas que formarían parte de la atracción final como: las grutas, la playa y el pueblo incendiándose (Surrell, 2006, traducción libre de las autoras, p. 24)

En una entrevista para *Theme Park Adventure*, Marc recordó su primera reunión con Walt acerca del museo de cera: "Cuando estaba en WED, Walt vino hacia mí y me dijo: '¿Sabes Marc?, hay algo que me gustaría hacer. Me gustaría hacer una atracción de piratas.' Y continuó: '¿Sabes? Algo como piratas del Caribe'. En ese momento, ya había encontrado el nombre". Puede que Walt haya conseguido el título rápidamente, pero él tenía una vaga noción de cómo sería la experiencia. (Surrell, 2006, p. 22)

En el proyecto se involucraron escritores, artistas, dibujantes, técnicos, diseñadores, arquitectos e ingenieros pertenecientes a la compañía *Walter Elias Disney Enterprises*. Entre

ellos Marc Davis, el más destacado por la creación de las figuras animadas que protagonizarían la aventura. La investigación, el desarrollo de la historia y la construcción de la atracción duró muchos años y costó millones de dólares. (Disney, 1968)

El éxito de la utilización de *Audio Animatronics* en una atracción del parque llamada "La encantada habitación Tiki", en donde aves exóticas y tropicales se movían y cantaban, obtuvo buena respuesta por parte del público de los shows de Disney en la Feria de Nueva York entre 1964 y 1965. Esta situación les hizo llegar a la conclusión de que los *Audio Animatronics* eran perfectos para *Piratas del Caribe*.

Audio Animatronics es la combinación y sincronización del sonido y la animación a través de un sistema electrónico. El movimiento de cada personaje es programado en una secuencia de acción que se repite una y otra vez durante un largo período de tiempo. (Disney, 1968)

Hench reseña en su libro *Diseñando Disney* su punto de vista acerca de los *Audio Animatronics*. El diseñador pensaba que esas figuras deberían ser un poco *cartoonescas*, para que no se notara algún fallo técnico, a lo que Walt respondió "No, quiero que respiren", era su forma de decir que los quería lo más reales posibles. (p. 10)

Otra idea que surgió de la Feria de Nueva York fue la de llevar a los invitados a través de un bote, impulsado silenciosamente por propulsores de agua escondidos. La primera vez que se usó este mecanismo fue en la atracción de *Mi pequeño mundo* que se había expuesto en la feria. (Disney, 1968)

Los integrantes de la compañía WED, entre ellos Marc Davis, comenzaron a realizar bocetos de piratas y frases que dirían los personajes. Poco a poco los bocetos evolucionaban a imágenes que contaban historias por sí solas hasta lograr los guiones gráficos. Cuando estos estaban completos los diseñadores comenzaron a trabajar en las figuras animatrónicas, los sets y la estructura en la esquina de Nueva Orleáns en donde se ubicaría la atracción. (Disney, 1968)

Primero hacían guiones gráficos tridimencionales en miniatura que permitían a los *Imagineers* previsualizar lo que verían los invitados durante el desarrollo de la historia. Las

maquetas permitía cambiar los elementos de un lado a otro para ver de qué forma funcionarían mejor. Detalles como cofres, armas, expresiones faciales, vestuario, fueron incorporados en la maqueta hasta su finalización. Así como un director dirige a sus actores en una escena, los personajes en la maqueta se cambiaban de lugar constantemente hasta encontrar su lugar indicado. (Disney, 1968)

Los escultores de los *Audioanimatronics* debían esculpir la personalidad de los piratas, los habitantes del pueblo y los animales que se encuentran en la atracción. El primer problema fue esculpir la cabezas de los personajes ya que no debían parecer dibujos animados sino personas reales. Las expresiones de los rostros fueron exagerados al máximo para mostrar características reconocibles al instante y para facilitar la animación tridimensional. Por ejemplo, si un pirata debía silbar su boca tenía que esculpirse de forma puntiaguda. (Disney, 1968)

Así como se hace un casting para elegir a los personajes de una película, se hizo un casting para las cabezas de los piratas. El mismo Walt escogió a todos los animatrónics. La contextura del cuerpo, sus diálogos y el papel que haría en la atracción dependería de la forma de su cara. (Disney, 1968)

Pieza por pieza era incorporada a una armadura de alambre junto a otro tipo de materiales y sustancias que permitían esculpir la figura. Los maniquís de foami eran utilizados por los diseñadores del vestuario mientras que otras sustancias que se parecían al plástico formaban el cuerpo actual del pirata. (Disney, 1968)

La mecánica que se utiliza en los *Audio Animatrónics* es compleja. Válvulas, engranajes, equipo eléctrico y cualquier cantidad de aparatos técnicos forman parte de la anatomía del pirata. Los resultados, después de estudios exhaustivos y años de construcción, son figuras de acción reales: bocas que modulan palabras, dedos que disparan pistolas y ojos que expresan la personalidad del personaje. (Disney, 1968)

Disney se dio cuenta de la revolución que estaba liderando: "Una nueva puerta se ha abierto para nosotros. Es, en nuestro mundo, otra dimensión donde se anima lo inanimado." (Disney, 1968)

La última etapa en la producción de los *Audio Animatronics* era su animación. Es el momento en que se incorporan las voces, efectos de sonido y la música sincronizados con los movimientos del personaje. Los *Imagineers* desarrollaron métodos complicados para grabar las acciones animadas junto a las voces, sonidos y la música en un videocasette magnético. Cuando esos cassettes se retrocedían, los piratas paleaban, cantaban y perseguían personas. Las acciones eran actuadas por un actor profesional y eran filmados. El equipo usaba esa filmación como guía para programar acciones similares en el pirata *Audio Animatrónico*. Cuando la acción estaba completada se grababa en una cassette para ser retrocedido cuando el show llegaba a la escena final de la atracción. (Disney, 1968)

El vestuario y el maquillaje era lo último que se le agregaba a las figuras. En el diseño del vestuario la autenticidad es el primer requisito mientras que el realismo es la meta final. Los accesorios de cada personaje era cuidadosamente seleccionado según las investigaciones que se hacían. Esto junto al peinado y el maquillaje era lo que terminaba de dar credibilidad al *Audio Animatronic.* (Disney, 1968)

> El simple pestañeo de un pirata es el resultado de muchos años de investigación y desarrollo de todos los integrantes de la compañía WED. La aproximación básica hecha por los *Imagineers* está descrita por completo en una oración por uno de sus diseñadores: 'Hemos trabajado como cuando estábamos con Walt; expresando ideas, trabajando con ellas, construyéndolas y finalmente logrando un producto del que todos estamos orgullosos de decir que es *Disney* en todas sus formas.' Esta es la forma WED, que sólo significa una cosa: Los *Imagineers* cuentan muchas historias. (Disney, 1968, p. 31)

La experiencia completa es oficialmente considerada un largo viaje desde 1860 en Nueva Orleáns en el tiempo atrás de la era de oro pirata a finales de 1770. Los esqueletos de la gruta fueron víctimas de la maldición del tesoro que robaron en la colonia española. Pero algunas personas prefieren pensar que lo que ven en las grutas y lo que sucede en la colonia española del Caribe existieron en ese mismo período, siendo el ataque de los piratas el último grupo en venir a buscar el tesoro maldito, finalmente destinado a sufrir el mismo sombrío destino así como las pobres almas quienes han venido antes que ellos en las cavernas encantadas. (Surrell, 2005, p. 86 - 87)

Desde sus inicios, *Piratas del Caribe* fue una de las atracciones más codiciadas por la tecnología innovadora que presentaba. Para esa época las entradas a *Disneyland* eran individuales, es decir, por atracción. Estaban clasificadas desde la letra A hasta la E: variando en costo desde 10 hasta 85 centavos respectivamente. Más adelante la política del parque cambió a la venta de entradas únicas con derecho a todas las atracciones del parque. El cupón E siguió distinguiendo a la atracción premiere, la razón por la cual la astronauta Sally Ride, la primera mujer en el espacio, describió el vuelo hacia el espacio como "un paseo de ticket E". (Beahm, 2007)

Hoy en día la atracción aún es una de las más populares en *Disneyland* pues es considerada un clásico entre los invitados. Aunque ha sido remodelada tanto para incluir nuevas herramientas tecnológicas como para implementar a personajes de la saga sigue manteniendo su esencia. *Piratas del Caribe* es el ejemplo más grande de el arte de los *Imagineers*: la mezcla de la creatividad con la tecnología. (Disney, 1968)

2.3 Marco Contextual

La información que se tiene hoy en día sobre la época de los piratas proviene de "documentos de ajusticiamiento, diarios de operación navales, reportes de gobernadores coloniales y las deposiciones de los piratas capturados y sus víctimas". (Cordingly, 1996, p. xix)

Cordingly (1996) hace referencia a un libro en particular que tuvo una gran influencia en escritores y directores de cine:

> Historia General de los Robos y Asesinatos de los Piratas más notorios,[2] escrito por Charles Johnson. Su primera edición fue publicada el 14 de mayo de 1724. Se dice que la mayoría de la información fue tomada de las transcripciones de los ajusticiamientos de piratas y de los reportes en periódicos contempráneos como La Gaceta de Londres y el *Daily Post*. Los minuiciosos detalles de los lugares y algunas conversaciones sugieren que logró entrevistar a hombres de mar y a piratas en formación. También demuestra cierta familiaridad con el uso del lenguaje marítimo o de los pescadores lo que indicaría que pudo haber sido un capitán. (traducción libre de las autoras , p. xix)

Sin embargo muchos estudiosos indican que el verdadero autor de ese libro fue Daniel Dafoe. Más adelante, otros investigadores lograron recopilar información que contradecía dicha teoría. (Cordingly, 1996)

2.3.1 Pirata, privateer, bucanero, corsario y filibustero

Al hablar de piratas se debe tener en cuenta términos específicos que diferencia el origen y la finalidad de quienes surcaban los mares durante el siglo XVIII.

- Piratas: eran personas que robaban en el mar. De acuerdo a la ley contra la piratería establecida durante el reinado del rey Enrique VIII, el término no sólo se aplicaba al robo en los océanos, sino también a las fechorías y asesinatos

[2] *A General History of the Robberies and Murders of the Most Notorious Pyrates.*

cometidos en tierra, ríos o cualquier otro espacio que estuviese bajo la jurisdicción del rey. (Cordingly, 1996)

- *Privateers*: pirata con licencia que no atacaba a su propia gente. Era una extensión de la estrategia naval que no solo generaba insumos sino también hace referencia a las embarcaciones armadas (o comandante o tripulaciones de esa embarcación) que estaban autorizadas por una comisión o patente por parte del gobierno para capturar a las embarcaciones mercantes de los gobiernos enemigos. La patente era un certificado escrito con ponderosas frases legales y decorado con tinta. Era deber del capitán *privateer* mantener un diario con todos los barcos atacados y la mercancía que sacaba de ellos. Una porción iba al reino, el resto a los dueños del barco, el capitán y su tripulación. En teoría, los *pivateers* estaban protegidos por la ley internacional para no ser perseguidos por piratería, pero la corrupción entre ellos aumentó haciendo de ellos simples piratas legales. (Cordingly, 1996)

- Bucanero: se usaba para designar a los cazadores de bueyes salvajes y cerdos de la Isla La Hispaniola a principio del siglo XVII. El término deriva de la palabra francesa *boucan* (*barbecue*), palabra que hacía referencia a la forma en que cocinaban la carne. Los cazadores empezaron a atacar los barcos españoles cargados de oro que surcaban las aguas del Caribe. El número fue aumentando con esclavos que se escapaban y marineros. Más tarde la palabra representaba a piratas y corsarios ingleses o franceses que saqueaban tanto a barcos como a colonias en las costas de las Indias Occidentales y en las costas del Sur y Centro América en la segunda mitad del siglo XIX. (Cordingly, 1996) (Cawthorne, 1999).

- Corsario: pirata o *privateer* que operaba en el Mediterráneo. Los más famosos eran los que tenían su base en la costa Bárbara en el norte de África, quienes eran autorizados por sus gobernantes para atacar las embarcaciones mercantes de los países cristianos. (Cordingly, 1996)

- Filibustero: esta palabra era atribuída exclusivamente a los bucaneros franceses. El término deriva de la palabra *fast flibotes* (*fly boats*) debido a los rápidos botes que utilizaban para transportarse. Este palabra no se usaba frecuentemente hasta que

su uso volvió durante el siglo XIX para designar a contrabandistas. (Konstam, 1999)

2.3.2 Breve historia de la piratería

Desde que el hombre construyó embarcaciones para trasladarse en el mar, su otro compañero estaba pensando de qué forma podría arrebatarle los bienes que transpotaba sin ser castigado. Así fue como nació la piratería. Para los mercantes los piratas eran tan comunes como las tormentas. (Disney, 1968)

Hay evidencia de piratería en el mundo antiguo. Importantes civilizaciones como Egipto, Persia, Grecia y Roma tuvieron que lidiar con los ladrones de mar. Esto se originó debido a su cercanía al mar que los obligó a desarrollar formas de transportes y grandes puertos que permitían el envio y recepción de valiosa mercancía. Así como evolucionaban las civilizaciones lo hacía sus embarcaciones y la forma en que se defendían. Cuando el Imperio Romano reclamó el Mediterráneo se logró erradicar la piratería por lo menos durante un tiempo. (Konstam, 1999)

Konstam (1999) reseña que durante la Edad Media, los vikingos fueron los dueños del Mediterráneo. El Imperio Bizantino los veía como una forma de mantener el océano libre de Islamitas. Así como se repetiría más adelante, El Imperio Bizantino pagó a los vikingos para proteger la zona. Con la Liga Hanseática luchando contra la piratería solo bastaría con la caída del Imperio Bizantino para que esta disminuyera. Si bien no desapareció por completo, su finalidad era la defensa nacional y religiosa del continente.

El autor explica que a finales del siglo XV, la piratería volvió a plagar las aguas del Mediterráneo. Estos corsarios eran conocidos como los piratas bárbaros, nombre derivado de los puertos que utilizaban como base en el Norte de África. Combinaban la piratería naval con el servicio al Imperio Otomano y durante el siglo XVI estaban al frente de la guerra religiosa por el dominio del Mediterráneo. Los corsarios utilizaban pequeñas y rápidas galeras para atacar las embarcaciones europeas y saquear los asentamientos costeros. Sus refugios se conviertieron en importantes mercados de esclavos y artillería. (1999)

El descubrimiento de América por los españoles provocaría el surgimiento de la piratería en el occidente del mundo. Sus territorios vírgenes y los asentamientos indios hacían de América el lugar perfecto para abastecerse y apropiarse de riquezas de todo tipo. Los primeros en atacar fueron los franceses, seguidos por los ingleses. Ambos combinaban rivalidades políticas y religiosas para excusar sus delitos. (Konstam, 1999)

Konstam (1999) destaca que durante el siglo XVII se registró la mayor actividad pirata a nivel mundial. La era dorada de la piratería duraría 40 años, desde 1690 hasta 1730. Si bien las zonas más afectadas fueron el Caribe y el Atlántico, zonas como la costa occidental africana y el océano Índico no se salvaban de estos violentos personajes, tales como: Barba Negra, Bartolomew Roberts, Henry Morgan, entre otros, dieron a conocer su reputación y atemorizaron las costas de los contienentes. La anarquía marítima fue causada por varias razones: la finalización de dos largas guerras, puertos llenos de marineros desempleados y ausencia de trabajos decentes cuya ganancia satisfaciese las necesidades primordiales.

De 1730 en adelante se aplicó presión naval y marítima para acabar con la piratería. Los países involucrados estaban siendo perjudicados por la corrupción que se estaba generando, disminuyendo los beneficios que estaban obteniendo en un principio. A pesar de las desgracias que estos personajes causaron, esta era es recordada en la literatura y cultura romántica como la Era Dorada de la Piratería, aunque para sus víctimas no hubo nada "dorado" en ella. (Konstam, 1999)

Actualmente la piratería ha resurgido a nivel mundial. Zonas como Asia, el sur de África y el Caribe han sido locación de varios ataques a embarcaciones como yates, cruceros pequeños o buques comerciales. Esta vez los cañones, pistolas de recarga manual y espadas son sustituídos por artillería moderna y pesada que da ventaja a quienes las utilicen. En Somalia, la ausencia de un gobierno provoca, además de anarquía, una alta tasa de desempleo y pobreza, lo que invita a las personas a buscar alguna forma de subsistir. Los habitantes de este territorio costero han encontrado una opción en el mar al secuestrar buques comerciales.

2.3.3 La vida pirata

¿Quiénes fueron los piratas y de dónde vinieron? La mayoría eran hombres de mar: una muestra de setecientos hombres acusados por piratería entre 1600 y 1640 demuestra que el 73% eran marineros o navegantes. La proporción fue aún mayor en 1720, durante la era dorada de la piratería. (Cordingly, 1996)

Los marineros caían en la piratería por varias razones: los cuentos sobre la igualdad en las hermandades piratas y la forma equitativa de distribuír el botín. Por necesidad, ya que dos de los aumentos de la actividad pirata tuvo lugar cuando se declaró la paz luego de largos períodos de batallas navales, generando altos números de marineros desempleados, quienes sólo sabían cómo manejar un barco. El deseo de aventura también llamaba la atención de quienes querían abandonar las grises y frías aguas del Mar Norte para explorar las azules y calientes aguas del Caribe. El miedo a la muerte hacía que varias víctimas se ofrecieran para formar parte de las tripulaciones enemigas. Y finalmente, el gusto por lo que solían creer que era la vida fácil, dominada por el alcohol y el robo. (Cordingly, 1996)

Lo que no contemplaban era que la vida abordo sería tan difícil como estar en prisión:

> Ningún hombre será marinero; estar en un barco es como estar en una prisión con la diferencia de que en el primero está la posibilidad de ahogarse. Un hombre en una habitación tiene más espacio, mejor comida y generalmente mejor compañía. (Johnson citado en Cawthorne, 2006)

Puede que muchos presos no apoyaran ese punto de vista pero la verdad era que la vida en el mar era difícil. Los integrantes de las tripulaciones solían enfermarse por la diferencia de clima durante las travesías, la comida descompuesta y solían lastimarse durante actividades como mantener el barco, manejar el aparejo y movilizar el armamento. Los piratas del Caribe solían tener más suerte por el clima tropical de esas aguas, aún cuando debían lidiar con los huracanes durante ciertas temporadas. (Cordingly, 1996)

El hecho de la mayoría de los piratas hayan sido marineros explica su habilidad para hacer largas travesías, llevándolos desde la costa Americana hasta África y el océano Índico. También explica su habilidad para abrirse paso entre los arrecifes traicioneros y bancos de

arena del Caribe, además de su facilidad para evadir constantemente a la marina real. (Cordingly, 1996)

Cordingly (1996) explica que al momento de atacar un barco era común demandar que el capitán del barco mercante viniera en bote al barco pirata para averiguar el tipo de mercancía que el barco estaba cargando. Luego tendrían al capitán de rehén mientras los piratas saqueaban el barco. Otra característica común de los ataques era el tiempo que se tardaban saqueando. Usualmente la esencia de un ataque pirata es disparar e irse. Los piratas Bárbaros en el Mediterráneo solían estar a bordo del barco víctima entre nueve o diez minutos, y es una característica de los actuales ataques piratas en las aguas de Indonesia.

Sin embargo, el autor señala que este no era el caso en el Caribe durante la gran era dorada de la piratería. Podían tardar hasta dos días saqueando ya que la mayoría de los ataques se llevaban a cabo lejos de tierra, y como aún no se había inventado la radio no había forma de que las víctimas llamaran por ayuda. Incluso cuando los ataques eran cerca o en un puerto y la alarma era encendida, las posibilidades de obtener ayuda eran remotas.

Los piratas se caracterizaban por su distinguido comportamiento. Su lenguaje estaba cargado de expresiones técnicas, casi incompresibles para un hombre normal. Usaban frases y expresiones comunes en el ámbito marítimo. Sus cuerpos estaban tostados por el sol y la brisa marina. Solían tener cicatrices y heridas por manejar las velas y armamento pesado, además de los ataques a los que estaban comúnmente expuestos. Tratar de mantener el equilibrio en cubierta durante largas travesías les dieron ese tambaleo a su caminar. (Cordingly, 1996)

Pero sobretodo se distinguían por su vestimenta. A inicios del siglo XVIII la mayoría de los hombres de tierra usaban largos sacos y largos chalecos por encima de las rodillas. Por otro lado, los hombres de mar usaban cortas chaquetas azules encima de una camisa a cuadros, y tanto pantalones largos de lona como pescadores. Además, usualmente vestían sacos rojos y bufandas apretadas o sueltas alrededor del cuello o la cintura. Muchos variaban esta vestimenta tradicional otros usaron ropa más exótica robada de barcos capturados o hechas de materiales exóticos robados de los lugares que saqueaban. (Cordingly, 1996)

Cordingly (1996) establece la gran diferencia entre un barco pirata y otras embarcaciones: la forma en que están organizados y el código por el cual se regían. A

diferencia de la Armada Real u otra institución del siglo XVII y XVIII, las comunidades piratas eran democracias.

El autor explica que mucho antes de la revolución francesa, las compañías piratas tenían como base la libertad, igualdad y fraternidad. En un barco pirata el capitán era elegido por la mayoría de votos de la tripulación, y podía ser retirado de su cargo si estos no se encontraban contentos con su forma de dirigir. Era la tripulación y no el capitán quien elegía el destino de cada travesía, así como decidir si atacar o no a un barco o saquear una colonia. Al inicio de un viaje, o durante la elección de un capitán, una cantidad de documentos se redactaban para que fueran firmados por cada integrante de la tripulación. Esos documentos especificaban las reglas de la repartición del botín, la escala de compensación por heridas obtenidas en batalla y establecía las reglas básicas de la convivencia en el barco y los castigos para quienes se atrevieran a romperlas. Los documentos dependían de cada barco, pero la idea era similar en cada uno de ellos. (1996)

Como se explicó anteriormente, los piratas tenían un código que les permitía convivir sin matarse entre ellos. A continuación el código pirata establecido por Bartholomew Roberts. Cordingly (1960) cita los comentarios del Capitán Johnson con respecto al código en su libro *Historia General de los Piratas*:

I. Todo hombre tiene un voto en cualquier situación; en cualquier momento tiene derecho para consumir provisiones frescas o licores, para satisfacer sus necesidades a menos de que haya escasez (común entre ellos), en donde se hace necesario, por el bien de todos, que se vote por una reducción.

II. Todo hombre debe ser llamado justamente por turno, según una lista, al momento de la repartición del botín (sin importar la calidad de su participación durante el ataque) incluso se les permitirá cambiarse de ropa para la ocasión: pero si ellos defraudan a la compañía por el valor de un dólar en un plato, joyas o dinero, su castigo será abandonarlos en una isla. "Era una costumbre bárbara colocar al ofendido en la orilla o en algún desolado y deshabitado cabo o isla, con una pistola, un solo tiro, una botella de agua, una botella de pólvora, para subsistir con eso o morir de hambre." (Johnson citado en Cordingly, 1996, p. 99). Si el robo se

daba entre ellos, acordaban cortarle las orejas o la nariz al culpable, y dejarlo en la orilla, no en algún lugar deshabitado sino donde era seguro que transitaran barcos.

III. Ninguna persona apostará dinero en juegos de azar como dados o cartas. Esto seguramente para evitar peleas insignificantes entre los piratas.

IV. Las luces y las velas se apagarán a las ocho en punto de la noche: si después de esa hora alguna persona continúa bebiendo, lo deberá hacer en la cubierta.

V Todos los hombres deben mantener sus piezas, pistolas y espada limpias y listas al momento de un ataque. En esto ellos eran extravagantemente buenos. Competían entre ellos con respecto a la belleza y propiedades de sus armas. A veces subastaban un par de pistolas por 30 o 40 libras. (Johnson citado en Cordingly, 1996)

VI. No se permiten niños o mujeres a bordo. Si se encontraba a algún hombre seduciendo a alguien del sexo opuesto, y la llevaba disfrazada a las travesías, su castigo sería la muerte. Cuando alguna mujer caía en sus manos, inmediatamente los piratas le asignaban un centinela para prevenir violencia hacia ella o entre los integrantes de la tripulación. Pero esto era un arma de doble filo, pues el centinela solía ser el hombre más fuerte o intimidante con la capacidad de asegurar la virtud de la mujer, evitando que algún otro se acostara con ella, excepto él. (Johnson citado en Cordingly, 2006)

VII. Quien abandonase una batalla en el barco para correr a esconderse en su camarote sería castigado con la muerte o abandono en una isla desierta.

VIII. Abordo no se permitían acusaciones y cualquier pelea debía resolverse en la orilla, con una espada o una pistola.

IX. Ningún hombre renunciará a la piratería sin haber pagado antes 1000 libras. Si durante el proceso, el hombre perdía un miembro o se convertía en inválido, sus compañeros debían ofrecerle 800 libras, fuera de las acciones públicas, y con respecto a las heridas menores se le ofrecería proporcionalmente a la gravedad de estas.

X. El capitán y el primer hombre a cargo reciben dos particiones iguales del botín: el maestre, contramaestre, artillero, una partición y media, y los otros oficiales un cuarto del botín.

XI. Los músicos tienen derecho a descansar únicamente el día sábado, pero no los otros seis días y noches, a menos que sea una ocasión especial.

2.3.4 De asesinos y ladrones a personajes románticos

Las personas que fueron víctimas de los piratas relatan con horror las numerosas atrocidades que estos cometían al abordar un barco o al atacar y saquear un pueblo. El silencio de las madrugadas solían romperse con los cañones que disparaban al pueblo generando caos y terror entre sus habitantes. Los atacantes corrían con navajas, cuchillos, hachas y pistolas en sus manos para dar muerte a todo aquel que se interpusiera en su camino. La mayoría de las mujeres eran secuestradas o tomadas para satisfacer los placeres carnales de los piratas.

Numerosos cuentos e historias han influido en la cultura de la mayoría de las sociedades con respecto a la imagen de los piratas y sus costumbres. Por ejemplo, *La Isla del Tesoro*, escrita por Robert Louis Stevenson en 1883, cambió por completo la percepción de los piratas en la mente de muchas personas. Cordingly (1960) explica que fue Stevenson quien relacionó a estos personajes con los mapas, cañones, islas tropicales y hombres con una pierna de madera y un loro en sus hombros. El mapa con la gran X señalando la ubicación exacta del tesoro se ha vuelto una de las prácticas piratas tan famosas que han pasado a formar parte de los juegos de niños y de las historias de aventuras.

Sin embargo las piernas de palos y los loros (u otros animales exóticos como monos) no son imágenes ficticias. Las primeras trataban de reemplazar el miembro perdido en batallas o actividades náuticas y la única persona disponible para tratar esta situación era el carpintero del barco. Mientras que la posesión de animales se debe a la fascinación que causaban entre los piratas, quienes se los llevaban como souvenirs. Los loros eran muy populares por su capacidad de decir algunas palabras y la facilidad con que se ubicaba en el barco. También servían para chantajear a algunos oficiales que representaran alguna amenaza. (Cordingly, 1996)

Sin embargo, siempre ha existido cierta fascinación por estos personajes. Incluso en aquella época. Cordingly (1996) señala cuatro posibles razones para este tipo de interés:

1 Los exóticos lugares en donde se desarrollaban esas historias: islas, países tropicales, el Caribe, el Mediterráneo, las costas africanas y el mismo océano como representación de libertad.

2. La naturaleza anárquica del comportamiento pirata: el hecho de que desafiaran las leyes de los gobiernos. La rebeldía siempre ha inspirado admiración porque siempre ha sido usada para generar cambios importantes.

3. La influencia del poema *El Corsario* de Lord Byron creó un pirata: solitario y misterioso con un pasado cruel y de indomable carácter. Su imagen puede ser vil, dominante, alcohólico, cruel pero son estos vicios los que de alguna manera los hace más atractivos. Un hombre degenerado es un reto para muchas mujeres, quienes desean brindarles el amor que ellas creen que les hace falta para transformarlos por completo. También siempre ha existido la poderosa atracción hacia el hombre malo y rudo que agarra a una mujer sin importar los obstáculos y se la lleva a una futura vida llena de felicidad. Este suele ser, en muchos casos, la base de muchas tramas noveleras pero ayuda a compreender por qué los piratas siempre resultan atractivos tanto para las mujeres como para los hombres.

La sociedad prefiere olvidar el terror y la violencia que representaba a los piratas y recordarlos como esos rebeldes románticos que preferían vivir lejos de la civilización y de los gobiernos para someterse a las peligrosas aventuras que les ofrecía el océano.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Modalidad

Esta investigación presenta una modalidad de análisis de medios y mensajes. Según el manual de Trabajo de Grado de la Escuela de Comunicación Social dicha modalidad consiste en "la aplicación de las diferentes concepciones metodológicas propias de la comunicación social al estudio de distintos tipos de mensaje (desde el análisis de contenido hasta las diferentes corrientes que se han desprendido de la semiótica o la semiología) o a los medios más adecuados para transmitirlos."

Es decir, este trabajo especial de grado pretende analizar los símbolos encontrados tanto en la atracción "Piratas del Caribe" como en la saga cinematográfica que lleva el mismo nombre, e identificar sus posibles significados teniendo en cuenta una aproximación adecuada.

3.2 Tipo de investigación

Esta es una investigación descriptiva ya que busca especificar, con la mayor precisión posible, todos los elementos importantes que se utilizan tanto en la realización de una película como en la puesta en escena de una atracción.

"Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis" (Dankhe citado en Sampieri, 1986, p. 45). Miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes, del feòmeno o fenómenos a investigar. En un estudio descriptivo se selecciona una seria de cuestiones y se describe cada una de ellas independientemente, para así describir lo que se investiga. (Sampieri y otros, 1986)

3.3 Diseño de la investigación

El diseño que se va a tomar en cuenta para desarrollarla es no experimental. Es una investigación que se lleva a cabo "sin manipular deliberadamente variables. Es decir, es investigación donde no hacemos variar intencionalmente las variables indepedientes. Lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos." (http://www.librosintinta.in/, p. 118)

También es conocida como investigación Est Post Facto. Para Kerlinger (1983), "es un tipo de investigación sistemática en la que el investigador no tiene control sobre las variables independientes porque ya ocurrieron los hechos o porque son intrínsecamente manipulables" (p.269).

En su estudio, Baray explica que en este tipo de investigación los cambios en la variable independiente ya ocurrieron, por lo que el investigador tiene que limitarse a la observación de situaciones ya existentes dada la incapacidad de influir sobre las variables y por consecuencia, sus efectos (Hernández, Fernández y Baptista, 1991).

Según Alfonso (citado en Morales, sin fecha) :

> un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema. Al igual que otros tipos de investigación, este conducente a la construcción de conocimiento (...) tiene como particularidad de utilizar como una fuente primaria de insumos, más no la única y exclusiva, el documento esrito en sus diferentes formas: documentos impresos, electrónicos y audiovisuales (...) entre los cuales cabe mencionar: mapas, fotografías, ilustraciones, videos, programas de radio y de televisión, canciones, y otros tipos de grabaciones. (www.red.fau.ucv.ve:8080, p. 2)

Por lo que este trabajo especial de grado entra dentro de la categoría de investigación documental, debido a que se utilizará material audiovisual (películas, videos y fotos) para analizar los elementos de ambos medios.

3.4 Criterios de análisis

Para el análisis de esta investigación se utilizarán las teorías de Tadeusz Kowzan y parte de las teorías de Barthes. La matriz base será la de Kowzan complementada con el término connotativo de Roland Barthes. Las matrices de Barthes fueron utilizadas por Ferreira (2009) en su tesis *Análisis simbólico de V for Vendetta* y por Rondón y Pereira (2011) en su tesis *Análisis simbólico de la serie televisiva Fringe. Caso primera temporada,* mientras que la matriz de Kowzan fue utilizada por Martinez (2002) en *Los códigos de la representación teatral en tres películas de Ingmar Bergman.*

Se utilizará las teorías de Kowzan debido a la similitud que tiene el diseño de una atracción con la puesta en escena del teatro. El tipo de atracción que se va a analizar consiste en un recorrido en bote a través de una historia pirata. Si bien es cierto que hay muñecos mecánicos en vez de actores y que los espacios son mucho más elaborados que una puesta en escena, la experiencia de los invitados es relativamente similar a los espectadores de una obra de teatro.

Tabla 1*: Matriz de análisis de Tadeusz Kowzan.*

<table>
<tr><td>Palabra</td><td rowspan="2">Tono pronunciado</td><td rowspan="6">Actor</td><td>Signos auditivos</td><td>Tiempo</td><td>Signos auditivos (Actor)</td></tr>
<tr><td>Tono</td><td rowspan="4">Signos visuales</td><td rowspan="2">Espacio y tiempo</td><td rowspan="3">Signos visuales (Actor)</td></tr>
<tr><td>Mímica</td><td rowspan="2">Expresión corporal</td></tr>
<tr><td>Gesto</td></tr>
<tr><td>Movimiento</td><td rowspan="3">Espacio</td></tr>
<tr><td>Maquillaje</td><td rowspan="2">Apariencias exteriores del actor</td></tr>
<tr><td>Peinado</td></tr>
<tr><td>Traje</td><td rowspan="3">Fuera del actor</td><td rowspan="3">Espacio y tiempo</td><td rowspan="3">Signos visuales (Fuera del actor)</td></tr>
<tr><td>Accesorios</td><td rowspan="2">Aspecto del espacio escénico</td></tr>
<tr><td>Decorados</td></tr>
<tr><td>Iluminación</td><td rowspan="2">Efectos sonoros no articulados</td><td rowspan="2">Signos auditivos</td><td rowspan="2">Tiempo</td><td rowspan="2">Signos auditivos (Fuera del actor)</td></tr>
<tr><td>Música</td></tr>
<tr><td>Sonido</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

De Barthes se utilizará únicamente el connotativo. El siguiente modelo se aplicará tanto a la atración como a la película y luego se hará una comparación de ambos:

- Título de escena a analizar

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA:
2. TONO:
3. MÍMICA:
4. GESTO:
5. MOVIMIENTO:
6. MAQUILLAJE:
7. PEINADO:
8. TRAJE:

Espacio

9. MÚSICA:
10. SONIDO:
11. ACCESORIOS:
12. DECORADO:
13. ILUMINACIÓN:
14. ESCALA:

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA:
2. TONO:
3. MÍMICA:
4. GESTO:
5. MOVIMIENTO:
6. MAQUILLAJE:
7. PEINADO:
8. TRAJE:

Espacio

9. MÚSICA
10. SONIDO:
11. ACCESORIOS:
12. DECORADO:
13. ILUMINACIÓN:
14. ESCALA:

3.4.1 Definición de criterios de análisis

3.4.1.1 Tadeusz Kowzan

a. El actor

Es una persona que tiene la capacidad de representar una identidad distinta a la suya. Dicho procedimiento se realiza a través de la utilización y apropiación de ciertos elementos:

Signos auditivos:

Tono pronunciado: abarca la expresión oral del actor.

- Palabra: se refiere a lo que dice el actor, su vocabulario y la forma en que formula las oriaciones.

- Tono: es la intensidad con la que un actor habla. Puede clasificarse como grave (gruñidos) o agudos (chillidos).

Signos visuales:

Expresión corporal: son todas aquellas características que tiene que ver con el movimiento físico del actor y de cómo este lo utiliza. Se dan en un espacio y tiempo determinado.

- Mímica: se relaciona directamente con la expresión física del actor, cómo se posiciona en el espacio en donde se desenvuelve. "En el arte del espectáculo teatral la mímica es una convención de signos intencionales que denotan un sentido preciso; por tanto, los efectos de alegría, cólera, rabia, sorpresa, miedo, sueño, duda, susto, desesperación, etc., son signos socialmente reconocibles y analizables" (Kowzan citado en Carrasquero, A. Enrique, J. 2007 p. 4)
- Gesto: Kowzan (citado en Carrasquero, A. Enrique, J. 2007) explica que este es uno de los elementos más comunicativos después de la palabra y su forma escrita. Y los divide en las siguientes características: "los que acompañan a la palabra y los que la sustituyen, los que reemplazan los elementos del decorado y del vestuario, como aquellos que significan emociones o sentimientos, entre otras categorías." (p. 4).
- Movimiento: se refiere a la posición del actor en el espacio y cómo se traslada en él. Es la forma en que, ese personaje utiliza y aprovecha el espacio.

Apariencias exteriores del actor: son los componentes materiales que ayudan a formar la identidad del personaje. Cada uno posee una connotación social que permite ubicar al personaje en un espacio y tiempo determinado.

- Maquillaje: para Kowzan, (1972) el objetivo del maquillaje es destacar el rostro del actor de acuerdo al tipo de iluminación en la cual se encuentra. Se relaciona con la mímica del personaje: "gracias a los movimientos de los músculos de la cara, crea

sobre todo signos móviles, el maquillaje forma signos de carácter más duraderos." (p. 42).

- Peinado: abarca el cabello, postizos, barbas y bigotes.
- Traje: incluye todas las prendas y accesorios que visten al actor.

b Fuera del actor: El espacio

Se refiere a todo lo externo al actor, al espacio físico que lo rodea y con el cual interactúa para ejecutar alguna acción.

Signos auditivos:

Efectos sonoros no articulados:

- Música: pieza musical que acompaña la trama y que aporta emociones . Este elemento tiene "el don de resaltar las circunstancias que se crean conjuntamente con los demás sistemas de signos y, en segundo lugar, es un efecto sonoro no producido por el actor, que recrea, transforma y apoya la expresividad del mismo" (Carrasquero, A. Enrique, J. 2007, p. 8)
- Sonido: Kowzan (citado en Carrasquero, A. Enrique, J. 2007) agrupa en esta categoría a todos los "efectos sonoros no articulados producidos fuera del actor" (p. 6)

Signos visuales:

Aspecto del espacio escénico: en este punto se describe todos los elementos que conforman el espacio físico en donde se desarrolla la acción.

- Accesorios: son todos aquellos materiales físicos que complementan el espacio en donde se desarrolla la acción.
- Decorado: son todos los elementos que proveen al espacio de unas características propias de una época y cultura determinada.
- Iluminación: sin luz no hay nada. Para Kowzan, la iluminación clásica " delimita el lugar o espacio escénico, aisla o pone de relieve a un actor o a un accesorio con respecto a su entorno". Ayuda a resaltar los otros sistemas de signos, tanto los del actor

como fuera de él. Incluye otros instrumentos como las proyecciones móviles e inmóviles cuya finalidad es la de "completar o reemplazar el decorado" y de hacer más dinámica la pieza representada.

Se entenderá por definir la iluminación en esta investigación de la siguiente forma: cálida clave baja (tonos amarillos), cálida clave media (tonos anaranjados), cálido clave alta (tonos rojos). Frío clave baja (tonos verdosos), frío clave media (tonos azules) frío clave alta (tonos violeta). Además se tomarán en cuenta la precedencia de la luz: cenital (desde arriba), lateral (desde algunos de los lados), contraluz (desde atrás del actor o determinado elemento).

3.4.1.2 Roland Barthes

Arnoldo Pérez (2006) define denotación como la "significación que los hablantes de una lengua, independientemente de su contexto, han coincidido en darle a una palabra." (www.enfoquesiglo21.zoomblog.com). Aquí se trata sobre lo que refiere un signo. Se interpreta la enfoque literal y objetivo de la palabra; tal cual está escrita en el diccionario. La denotación está engendrada por la información y se vincula con el significado acordado en el código de la lengua. (Pérez, 2006). Por ejemplo, la palabra libro denota: conjunto de hojas escritas unidas por un lomo que provee conocimiento a quien lo lee acerca de varios o un tema en específico.

Por otro lado, se encuentra la connotación. Es un términoo que trata sobre una relación, puesto que expone cómo un signo se complementa con otros signos y valores de la cultura. "Esta relación se basa en la capacidad que tiene un signo (compuesto por un significado y un significante) de convertirse en el significante de otro significado." Aquí se habla del uso no literal sino figurado del lenguaje. La connotación implica nuevos valores que se agregan al significado referencial aportando así valores subjetivos o secundarios. (Pérez, 2006). Si volvemos al ejemplo anterior, la palabra libro connota conocimiento y sabiduría.

"Cualquier signo (...) funciona sobre un plano de significante y otro de significado. A veces, ese sistema pasa a constituir el significante de un nuevo sistema que llamamos sistema connotativo, mientras que al primero lo denominamos denotativo" (Pérez, 2006, p. 50). Todo esto parte de entender al contenido como significado y a la expresión como significante.

3.5 Muestra del análisis

Toda la muestra de esta investigación está conformada por imágenes de la atracción, extraídas de internet, bibliografías escaneadas y capturas de pantalla directas de videos, junto a imágenes de las películas que se relacionan con la atracción conseguidas a través de capturas directas de pantallas de las mismas. El muestreo es no probabilístico por conveniencia. El muestreo no probabilístico:

> (...) no sirven para realizar generalizaciones (estimaciones inferenciales sobre la población), pues no se tiene certeza de que la muestra extraída sea representativa, ya que no todos los sujetos de la población tienen la misma probabilidad de se elegidos. En general se seleccionan a los sujetos siguiendo determinados criterios procurando, en la medida de lo posible, que la muestra sea representativa. (www.estadistica.mat.uson.mx, p. 3)

En esta investigación la muestra es no probabilística por conveniencia porque las investigadoras seleccionaron directa e intencionalmente la muestra del análisis. (www.estadistica.mat.uson.mx)

3.5.1 Criterios para la selección de la muestra del análisis

Se tomará en cuenta para la realización del análisis los elementos o escenas presentes en la saga "Piratas del Caribe" que hayan sido inspirados por la atracción original en Disneyland. Es decir, se tomará como muestra toda escena, personaje o discurso de la atracción que haya sido representado en alguna de las películas de la saga de "Piratas del Caribe".

- Lugares: cada uno de los espacios físicos, con características particulares que remiten a lugares reales o ficticios, en donde se desarrolla la acción.
- Personajes: todos aquellos personajes que dan sentido a la historia de la película y que han sido incorporados en la atracción.
- Discurso: frases o en este caso, canciones que contribuyan al desarrollo de la historia.
- Objetos: elementos o referencias importantes de aparición continua que contribuyen con el desarrollo de la trama.
- Escenas: conjunto de tomas (planos) que se caracterizan por tener una unidad de tiempo y lugar (espacio), al igual que en el teatro o en la vida misma. En el caso de la atracción poseen un carácter cíclico.

Sin embargo, en algunas escenas de la película en que algún personaje o personajes puedan jugar el papel de espectadores no se tomarán en cuenta para el análisis porque hacen el papel de los invitados en la atracción. Además, muchos de los diálogos de la película se utilizarán para contextualizar algunos elementos, personajes o escenas pero no se analizará a quien lo dice porque no aporta información relevante.

CAPITULO IV: ANÁLISIS Y COMPARACIONES

A continuación se hará un resumen del recorrido de la atracción: En *Laffite's Landing* mientras se sube al bote: "¡Bienvenidos marineros! Por su seguridad, permanezcan sentados con las manos, brazos, pies y piernas dentro del barco, y cuiden a los niños"

Luego de elevar ancla en *Laffitte's Landing*, el bote lo paseará entre los inóspitos pantanos de Luisiana hasta llegar a un callejón en donde una calavera le advierte sobre la peligrosa aventura que está por vivir. Dos caídas lo sumergen en una gruta que los llevará a las profundidades de los dominios de Davy Jones en donde sólo encontrará esqueletos cuyo destino fatal fue causado por un tesoro maldito, y les recordará que los muertos no cuentan historias. Davy Jones lo despide de sus confines y ¡cuidado con los cañones! El bote lo lleva directo al centro de la acción: Barbossa lidera un ataque al fuerte español de Puerto Dorado en búsqueda del tesoro y del famoso Jack Sparrow. Será testigo de las fechorías que estos viles personajes cometen en el pueblo para conseguir lo que desean: torturan a las autoridades, subastan a sus mujeres, roban y queman el pueblo mientras se dejan llevar por el alcohol y una melodiosa canción: "Yo-Ho Yo-Ho una vida pirata para mí". Mientras el caos se apodera del pueblo, usted presenciará cómo algunos prisioneros piratas intentan escapar. Justo antes de que el pueblo se vuelva cenizas, el bote lo llevará a donde los enemigos querían llegar: una habitación repleta de riquezas, y entre ellas, Jack Sparrow dándose vida de pirata.

Figura 8: "Mapa cómico" de la atracción, creado por Sam McKim en 1968.

4.1 La canción: "Yo-ho Yo-ho, pirata siempre ser"

Yo Ho, Yo Ho, Pirata Siempre Ser
Robamos, Disparamos
Saqueamos el Botín
¡Todos Brindando, Yo Ho!

Raptamos, Robamos,
Estragos, Sin Nada Importar
¡Todos Brindando, Yo Ho!

Yo Ho, Yo Ho, Pirata Siempre Ser
Extorsiones, Estafas,
Hurtos, Saqueos!
¡Todos Brindando, Yo Ho!

Merodear Y Malversar,
El Pozo Mayor
¡Todos Brindando, Yo Ho!

Yo Ho, Yo Ho, Una Vida De Pirata Para Mí
Encender Y Carbon
Inflamar Y Encender
¡Todos Brindando, Yo Ho!

Quemamos Ciudades
Realmente Asustamos
¡Todos Brindando, Yo Ho!

Somos Granujas, Malvados
Villanos Y Canallas
¡Todos Brindando, Yo Ho!

Diablos Y Ovejas Negras
Realmente Somos Malos
¡Todos Brindando, Yo Ho!

Yo Ho, Yo Ho, Una Vida De Pirata Para Mí
Somos Mendigos Y Sucios
Y Nunca Hacen Así Cads!!
¡Todos Brindando, Yo Ho!

Sí, Pero Somos Amados
Por Nuestros Mamás Y Papás
¡Todos Brindando, Yo Ho![3]

(www.taringa.net)

[3] Se adjunta canción en inglés: *Yo Ho Yo Ho a pirates life for me.*

"Yo Ho, Yo Ho, una vida pirata para mí" fue una canción compuesta especialmente para la atracción de *Piratas del Caribe*. Marc Davis (el ilustrador de varias escenas de la atracción) y Walt Disney estaban preocupados por la forma en que el comportamiento lascivo de los piratas iba a impactar a los invitados. Xavier Atencio, *Imagineer* que escribió el guión de la historia de la atracción, convenció a Walt de que un canto marinero podría ser bueno para suavizar el comportamiento de los criminales. También creía que la canción podía ayudar a crear un fuerte sentido de continuidad a la atracción.

"Simplemente pensé en cómo sería un diálogo pirata y le agregué música" (Surrell, 2005, p.32). La canción está inspirada en una frase que solía cantar el capitán de la Isla del Tesoro: "Quince hombres van en busca del cofre, Yo ho ho y una botella de ron, porque la bebida y el Diablo acabaron con el resto". (www.pirates.wikia.com, traducción libre de las autoras)

"Cuando compuse *Yo Ho* me costó darle un inicio y un final porque no sabía en qué momento te ibas a encontrar con la canción en la atracción. Cada verso debía tener sentido sin importar en qué momento de la atracción lo escuchases." (Surrell, 2005, traducción libre de las autoras, p.33). Esta es la razón de la repetición de la estructura y longitud de las estrofas, permitiendo que no sea necesario un orden en la canción.

La letra de la canción está compuesta con frases comunes del lenguaje marinero y se presentan muchas contracciones, típico del inglés americano. La canción describe las atrocidades que hacen los piratas y lo orgullosos que están de eso. Cada estrofa termina con la victoriosa frase: ¡todos brindando Yo Ho!

"Bajo la batuta de Georges Brunes, *Yo Ho* fue grabada por los *Mellomen*, un grupo de cantantes que habían participado en producciones cinematográficas de Disney como *Alicia en el País de las Maravillas* y *La Dama y el Vagabundo*. La canción resultó ser todo un éxito al quedar pegada en la mente de los espectadores. Ayudó a los *Imagineers* a dar un toque amistoso a su séquito de sangrientos bandidos para que la atracción resultase entretenida para todas las familias. (Surrell, 2005, traducción libre de las autoras, p. 33).

4.1.1 La pequeña Elizabeth.

Figura 9: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 10: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

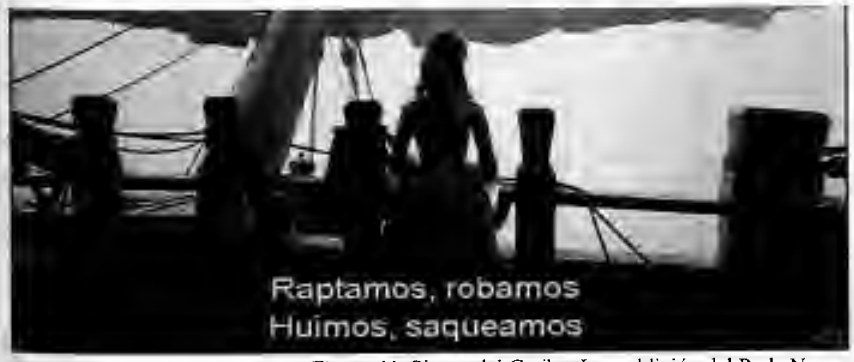

Figura 11: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 12: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

- La pequeña Elizabeth Swann, "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra".

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: "(cantando lentamente) Yo-Ho, Yo-Ho, la vida del pirata me da gusto a mí. Raptamos, robamos, huímos, saqueamos, beban (interrumpido)."
2. TONO: agudo.
3. MÍMICA: de pié erguida con sus manos juntas sobre su estómago. (mano derecha sobre izquierda).
4. GESTO: concentrada, con la mirada perdida en el horizonte.
5. MOVIMIENTO: no se mueve hasta que es interrumpida y se voltea.
6. MAQUILLAJE: no posee.
7. PEINADO: media cola con bucles.
8. TRAJE: vestido de cuello redondo y mangas hasta los codos definidos con encajes blancos. El vestido es de color azul grisáceo con detalles dorados.

Espacio

9. MÚSICA: banda sonora "Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra", canción 1: Límite de la niebla (*Fog Bound*).
10. SONIDO: (al inicio) viento, olas tenues que produce el barco al pasar, crujido de la embarcación.
11. ACCESORIOS: no hay.
12. DECORADO: proa de una nave de primera línea que navega en el mar. Presencia de neblina.
13. ILUMINACIÓN: fría clave media.
14. ESCALA: *travelling in* comenzando con un plano general del barco de frente hasta que llega a un plano medio de Elizabeth. Luego un *travelling in* desde atrás de Elizabeth hasta un primer plano de ella.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: el fragmento que canta refuerza el orgullo de ser pirata y describe lo que generalmente hacen estos personajes. El hecho de que una niña lo esté cantando hace ver el tema de los piratas como si fuese un juego, aunque ella lo canta con un toque de curiosidad. Es la introducción perfecta para la película porque resume los crímenes que cometerán los

piratas en la historia. Toda la letra de la canción atrapa la atención del espectador porque es lo primero que se escucha y porque es cantada cuidadosamente por una niña. La canción describe lo que pasará más adelate en la película: ella será raptada por piratas, estos robarán objetos valiosos, huirán de las autoridades, saquearán Port Royal y no faltará el alcohol para brindar por sus acciones.

2. TONO: durante la infancia no se suele diferenciar el tono de voz porque los cambios físicos y hormonales no se inician hasta los 13 o 14 años. Sin embargo, las mujeres se caracterizan por sus tonos de voz agudos: "Las voces con tonos agudos están relacionadas con altos niveles de estrógeno y, puesto que también se asimilan con la infancia, la mayoría de hombres se sienten inclinados a la protección." (www.psiqueyeros.wordpress.com, ¶1)

3. MÍMICA: la posición erguida de Elizabeth demuestra cierto respeto por lo que está recitando, como si estuviese cantando un himno. La posición de sus manos demuestran compostura, dominio de su cuerpo. Aporta información acerca del personaje: a su corta edad demuestra control y carácter. También se puede decir que su posición reta al tétrico ambiente, porque está en la proa del barco (parte delantera) sin miedo de lo que pueda haber más allá de la neblina.

4. GESTO: su mirada y la precaución con que vocaliza demuesta interés por lo que está cantando. Está concentrada en cada una de las palabras que recita.

5. MOVIMIENTO: en este caso la ausencia de movimiento connota concentración reforzando la mímica y el gesto.

6. MAQUILLAJE: no posee. Esto puede deberse a su corta edad o puede connotar sencillez.

7. PEINADO: por ser una niña, su peinado es la mínima expresión de lo que eran los peinados de las mujeres en Inglaterra durante el siglo XVIII. A diferencia de las francesas, las inglesas solían llevar peinados más sencillos: llevaban el cabello recojido con gorros hechos de lino y adornados con encajes.

8. TRAJE: Elizabeth y su padre son trasladados de Inglaterra a Port Royal en el año 1730 (www.wikie.pirates.com, traducción libre de las autoras). El vestuario de ese año en Francia se ubica en un:

> (...) período de Regencia (1715-1730) y la llegada del joven rey Luis XV, que prácticamente desmontan el rigor del protocolo versallesco. La consecuencia más notable es que el carácter ceremonioso de la indumentaria cede el paso a una neta frivolidad. Vestidos más finos y ligeros, unidos a fuerte influencia de lo oriental. (http://violetasblog.zxq.net/archivos/moda.pdf, ¶43)

Se menciona a Francia porque era el país más influyente con respecto a la moda en esa época. En Inglaterra los vestidos eran más sencillos, especialmente durante ese período. La

prenda que viste Elizabeth es un vestido inglés conocido como vestido vaquero en España. El modelo del vestido representa su país de origen y la época en la que se encuentra.

Con respecto al color de vestido se puede decir varias cosas: es un color opaco, que contradice la vivacidad que suelen tener los niños, tal vez por vivir en una época peligrosa. La atribución de un color neutro a una niña se relaciona con la inocencia que poseen, el no saber diferenciar entre el bien y el mal; en este caso lo refleja cantando orgullosamente un canto pirata. Finalmente el hecho de que el color del vestido se mezcle con lo del tétrico ambiente, puede significar una premonición, pues ella más adelante formaría parte de ese mundo vil al que mucha gente temía: la piratería.

Espacio

9. MÚSICA: la melodía, compuesta por Klaus Badelt comienza con un suave violinchelo antes de descender a un paso más pesado. Incorpora el sonido de viento a través de un boquilla de bambú que más adelante connota al Perla Negra y a su tripulación maldita. (www.pirates.wikia.com) Ese sonido de viento recuerda a tribus indígenas, quienes hacían instrumentos musicales con elementos de la naturaleza. El hecho de que ese sonido esté en la melodía que identifica al Perla Negra y a su tripulación maldita se deba a que esa maldición fue por robar el oro Azteca, una de las civilizaciones indígenas más avanzadas del continente americano.

10. SONIDO: son reales, en un inicio simultáneos y luego asincrónicos, debido a que la cámara se enfoca en Elizabeth. El sonido del viento se complementa con la neblina. El leve sonido del agua contra el barco indica que el mar está calmo. El crujir de la embarcación se debe al material del cual está hecho: madera y hace sentir su peso. El silencio se rompe con estos leves sonidos, aportando suspenso y reforzando el tétrico ambiente.

11. ACCESORIOS: no hay.

12. DECORADO: Elizabeth y su padre fueron transportados a Port Royal en el HSM *Dauntless,* una "nave de línea" perteneciente a la Compañía de las Indias Occidentales bajo el reinado de George II. (www.wikie.pirates.com, traducción libre de las autoras). Las siglas HSM significa Buque de su Majestad (*Her Majesty's Ships)*. Una nave de línea era el barco principal de guerra de cualquier marina real. Podían cargar entre 32 y 144 cañones distribuídos en tres o cuatro cubiertas. (Cawthorne, 2003). El *Dauntless* cargaba 100 cañones distribuídos en tres cubiertas. (www.wikie.pirates.com, traducción libre de las autoras).

Su construcción para la película estuvo inspirada en el navío de línea *HMS Victory*, construído en 1778 famoso por participar en la Batalla de Trafalgar. Hoy en día está en Porthmouth como barco museo. (www.hms-victory.com, traducción libre de las autoras)

Los colores negro y dorado distinguían a la flota inglesa. La combinación de esos colores connotan clase, elegancia y poder. El hecho de que Elizabeth (y su padre) sean transportados en un barco de la marina real representa su estatus político. Además, la ubicación de Elizabeth en la proa, la parte delantera del barco, connota liderazgo. Aporta información a su personalidad.

La neblina connota misterio porque no permite visualizar, enturbia el camino, generando a su vez tensión y temor por no ver que hay más allá y peor aún durante la época pirata.

13. ILUMINACIÓN: el azul casi grisáceo representa a la neblina en el lugar. Es un color opaco que evoca frialdad y misterio.

14. ESCALA: los *travelling in* de esta escena connotan aproximación al personaje, en este caso a Elizabeth, uno de los personajes más importantes de la saga.

4.1.2 Jack Sparrow y Elizabeth abandonados en una isla desierta.

Figura 13: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

Figura 14: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

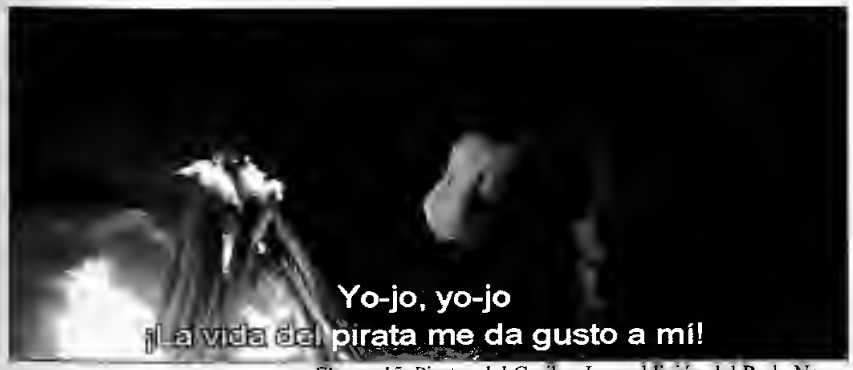

Figura 15: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

- Jack Sparrow y Elizabeth abandonados en una isla desierta. "Piratas del Caribe: la maldición del Perla Negra".

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: "Somos demonios, ovejas negras, grandes sin vergüenzas, beban camaradas ¡Yo-Ho!, ¡Yo-Ho! ¡Yo-Ho! ¡La vida pirata me da gusto a mí!"
2. TONO: grave y agudo.
3. MÍMICA: arquean su espalda y se encorban a medida que corren y dan vueltas.
4. GESTO: exagerados, mucha alegría.
5. MOVIMIENTO: bruscos, corren dando vueltas alrededor de una fogata.
6. MAQUILLAJE: Elizabeth no tiene. Jack: ojos delineados con color negro.
7. PEINADO: Elizabeth: cabello suelto. / Jack: cabello negro, largo con rastas. En el cabello tiene amarrados varios objetos diminutos y una aguja de hueso. Bigote y barba amarrada en dos clinejas pequeñas con diminutos adornos al final.
8. TRAJE: Elizabeth: vestido blanco largo con mangas hasta los codos. En la espalda tiene cordones enlazados al igual que la parte superior de las mangas. Botella de ron. / Jack Sparrow: bandana, camisa tipo poeta, pistola guardada en el fajín de tela, pantalones bombachos. Botella de ron.

Espacio

9. MÚSICA: no hay.
10. SONIDO: crujir del fuego, viento, olas a la orilla de la playa.
11. ACCESORIOS: fogata.
12. DECORADO: playa en el Caribe.
13. ILUMINACIÓN: cálida clave baja por la fogata y fría clave media por la noche.
14. ESCALA: plano general de la playa, luego plano entero de cada uno.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: En escenas eliminadas en la playa de la película, Jack se siente curioso por una melodía que Elizabeth tararea, a lo que ella le responde que era una canción que solía cantar de pequeña cuando pensaba que conocer un pirata sería interesante. Luego viene esta escena. Es el fragmento más largo de la canción presente en cualquiera de las películas de la saga. La

canción atrapa al espectador porque se está repitiendo y porque los personajes la están cantando borrachos.

2. TONO: Elizabeth: explicado anteriormente. Jack: cuando los varones alcanzan la adolescencia su voz suele ponerse mucho más grave: "la testosterona fluye por su cuerpo y su voz se vuelve más ronca." El tono "es un indicador infalible de altos niveles de testosterona y, por lo tanto, de virilidad." (www.psiqueyeros.wordpress.com, ¶1). La gran mayoría de los piratas eran hombres, y aunque la génetica no haya beneficiado a alguno de ellos, estos trataban de que su tono fuese lo más grave posible ya que demuestra fuerza, autoridad y rudeza, características típicas de un pirata al que se debía temer. Por ejemplo, en la tercera entrega de la saga: *Piratas del Caribe: En el fin del mundo*, cuando la corte de la Hermandad reúne a los Lords piratas, uno de ellos: Sri Sumbrajee, Lord pirata de la India, no participaba directamente sino que uno de los integrantes de su tripulación era el portavoz del capitán. Hasta que al final se olvida de su vocero y expresa que irán a la guerra y se puede escuchar su aguda voz.

3. MÍMICA: viene dada por la falta de control debido al exceso de alcohol. El consumo del alcohol genera en la persona un cambio de estado mental afectando el sistema motriz y aptitudinal: afecta la percepción de los sentidos, la velocidad de respuesta disminuye, se pierde la inhibición y se paralizan los procesos mentales complejos. (www.cienciapopular.com)

4. GESTO: su felicidad exagerada se debe al alcohol como se explicó anteriormente.

5. MOVIMIENTO: los movimientos bruscos son producidos por la cantidad de alcohol en sus cuerpos como se explicó anteriormente. La mímica, el gesto y el movimiento están influenciados por el alcohol, el cual evita controlar sus acciones connota libertad.

6. MAQUILLAJE: Elizabeth: no posee. Se debe a su reciente secuestro que la ha mantenido lejos de casa. Sin embargo, cuando está en ella suele llevar muy poco maquillaje. Connota una ruptura con las costumbres femeninas de la época. También puede representar sencillez, además de seguridad, por no depender de productos de belleza para presentarse ante la sociedad. / Jack Sparrow: delinear los ojos es una práctica tan antigua como la civilización egipcia y mesopotámica. Los faraones fueron quienes comenzaron esta práctica no sólo por estética, sino también para proteger al ojo de infecciones. Recientes estudios revelaron que las pinturas que utilizaban tenían una cantidad de sales de plomo suficientes para no ser prejudicial para el ojo sino todo lo contrario (www.informe21.com). Más adelante se hizo popular entre las mujeres árabes. Los marineros y piratas se delineaban los ojos con una sustancia llamada Kohl que protege a los ojos de los rayos del sol.

Jack se caracteriza por tener dos dientes de oro. Así como se usaba en la ornamentación, el oro comenzó a utilizarse 700 A.C. por los "dentistas etruscos" para llenar las cavidades ausentes de dientes. Sin embargo la evidencia histórica sobre el tema es de hace 1000 años. (www.lingoro.info)

7. PEINADO: Elizabeth: se complementa con la ausencia de maquillaje. Lo lleva suelto debido a que desde hace mucho tiempo que está lejos de casa, fue secuestrada por piratas y ahora abandonada en una isla, esto representa descuido. Hay un contraste entre las escenas en donde sale con sus peinados y la comodidad que parece sentir al llevarlo suelto: esto representa liberación de ese mundo de finura y elegancia, connotando la ruptura de normas y etiquetas del protocolo que regía a la aristrocacia y nobleza para aquella época. Esto revela parte de su personalidad rebelde e indomable.

Jack Sparrow: las trenzas rastas se hacen enrededando porciones del cabello en forma de tubo y dejando crecer el cabello de forma natural sin utilizar ningún tipo de instrumento para peinarlo por largos períodos de tiempo. Estas trenzas comúnmente se relacionan con los rastafaris, sin embargo hay que tener cuidado al utilizar ese término. No todos los que tienen rastas son rastafaris y no todos los rastafaris tienen rastas. El origen de este tipo de peinado se ubica en África, en donde mucho de sus habitantes las usaban para realizar rituales ceremoniales, por temas religiosos, espirituales o políticos. Más adelante, con el traslado de esclavos a las islas del Caribe se trasladó ese tipo de peinado. Fue en Jamaica, alrededor de 1930 en donde se acuñó el término *dread lock* por el movimiento rasta. *Dread* que significa miedo, miedo de parte de quienes veían a los que usaban el cabello de esa forma por lo diferente y la ausencia de higiene que implicaba; y *locks* que significa cerraduras, enredado, por los nudos del peinado. (www.dreadar.com.ar)

El hecho de que Jack lleve rastas es el resultado de la influencia de los esclavos de África que usaban las trenzas rastas. Jack se habrá topado con ellos porque solían ser trasladados a América. Al él se le asignó la tarea de transportar algunos, pero más tarde se arrepintió y los liberó. Aunque los piratas no son nada higiénicos, las trenzas rastas pudieron ser una forma útil de mantener el cabello controlado. Se puede observar en el cabello pequeños objetos amarrados, de los que podría decirse que pertenecen a distintos lugares del mundo que ha visitado. Amarrar su barba con trenzas coincide con el estilo de su cabello, dándole un toque personal a todo su *outfit*.

"La existencia de bigotes sobre el rostro masculino data del año 300 AC; tiempo después esta moda fue adoptada por militares, quienes utilizan el bigote como un signo de jerarquía, es decir, a bigote más tupido, mayor jerarquía y viceversa".

(www.bellomagazine.com, ¶2) El bigote de Jack, crece desde debajo de la nariz y se extiende sobre los dos lados del labio superior. Es el denominado bigote tipo candado. Este tipo de bigote tuvo su origen en Francia y es símbolo de virilidad, autoridad y aristocracia.

8. TRAJE: el ligero vestido que lleva Elizabeth era lo que solían usar las damas durante el siglo XVIII debajo de sus ataviados vestuarios. Su condición se debe a que fue despojada de un vestido al ser abandonada por la tripulación de Barbossa en una isla, junto a Jack. Esto junto a la ausencia de zapatos connota comodidad y muestra una imagen más íntima del personaje debido a que está en ropa interior.

Jack Sparrow: Las bandanas eran largos pedazos rectangulares de algodón o lino. Eran tintados y para formar diferentes patrones decorativos utilizaban una sustancia especial resistente a la tinta en algunos espacios de la bufanda. El término bandana originalmente se refería a pañuelos de seda rojos y amarillos con puntos blancos o amarillos, fabricados en India a través de un proceso denominado *bandhnu* que consistía en hacer nudos en los espacios que no iban a ser tintados. (Enciclopedia Americana citado en www.google.sites.com, traducción libre de las autoras)

Fueron popularizados en Europa por los portugueses en el siglo XVI y en Inglaterra en el siglo XVIII. Los ingleses los usaban como pañuelos y en las muñecas mientras que en Estados Unidos fueron popularizadas por los vaqueros. Las referencias sobre el uso de bandana por piratas son más bien literarias que históricas. La primera fue por Howard Pyle en 1880 el cual hizo ilustraciones que mostraban a los bucaneros con coloridos pañuelos en sus cabezas, y el actor Douglas Fairbanks vistió una bandana en la película *El pirata negro* (1926). (www.sites.google.com, traducción libre de las autoras)

Aunque estas podrían haber sido de ayuda para retirar el sudor de los ojos y mantenerse frescos en climas tropicales. Además, podrían usarse de sustento para evitar que el viento volara fácilmente de la cabeza. (Enciclopedia Americana, Bandana citado en www.google.sites.com, traducción libre de las autoras). Por lo que su uso por parte de Jack refuerza esas figuras literarias. A nivel de filmación sirve de sustento para la peluca que llevaba el actor.

La camisa de lino que lleva es conocida como "camisa del poeta". Tiene un gran cuello en V del cual salen dos cordones. Sus mangas son anchas y largas y están ajustadas al nivel de la muñeca para dar esa imagen de campana, denominada "manga de obispo". Este tipo de camisa era muy usada por los piratas. Tanto el color de la camisa (beige claro) como su diseño aportan frescura a quien la porta. Según el portal *Real Pirates* esas camisas fueron populares a partir del siglo XVII en Europa como ropa interior, se utilizaban debajo de los

caros abrigos para protejerlos del sudor. Más adelante, en el siglo XVIII, pasaron a ser más importantes en la indumentaria de los caballeros.

En la cintura tiene una largo pedazo de tela que también hace el papel de tahalí con la diferencia de que es hecho para guarder pistolas. El peso de estas se solía contener colocando una bandana de cuero debajo. (www.zenseeker.net, traducción libre de las autoras)

Las pistolas eran los objetos más valorados entre los piratas. Había una amplia variedad de tamaños y formas, y no todas valían lo mismo. Hubo una masiva producción de pistolas para los ejércitos terrestres y marítimos. En un barco, el capitán siempre tendría un par de pistolas que representarían su rango. Los pistoleros decorarían el mango con oro y plata o tallados adornados. Además sería tallado con una ornamenta de moda o quizás con un león, unicornio o algún animal que represente a los ancestros del dueño. Las pistolas más preciadas eran la de los oficiales de la caballería. Los capitanes las usaban como un incentivo para que los tripulantes se ofrecieran a abordar de primeros los barcos enemigos. El primer hombre en abordar, si sobrevivía, podría escoger cualquier arma que saquearan por encima de su parte del botín. Ofrecerse para ser el primer hombre en abordar era casi un acto suicida ya que los defensores preparaban severos ataques y descargaban una fusilería con la capacidad de eliminar a la primera ola de abordaje de los tripulantes enemigos. Incluso si se sobrevivía a esa situación, había que pelear sin mucho apoyo hasta que la segunda ronda llegara. (Cawthorne, 2006). La pistola de Jack Sparrow es una *Flintlock* original del siglo XVIII. Su nombre hace referencia al mecanismo de chispa para disparar. La munición debía ser cargada manualmente luego de cada disparo: "la munición se introducía por la boca del cañón y consistía en pólvora, munición y taco de papel (que servía de tapón para mantener comprimido los dos anteriores adentro del cañón)". Recargar el arma era un lento proceso, por lo que posteriormente debían utilizar su espada para sobrevivir en el ataque. (www.alabordaje.foroactivo.com, ¶1)

Los pantalones de color gris oscuro y pertenecen al siglo XVIII. Su término en inglés es *breeches* y son similares a los que se conocen hoy en día como pantalones de montar o bombachos: un poco holgados en los muslos y terminan ajustándose, con cuatro botones a los lados, un poco más abajo de la rodilla. (www.jacksparrowcostuming.wikispaces.com, traducción libre de las autoras)

El vestuario de Jack representa la época en la que se encuentra. La forma en que viste sus prendas demuestran su condición de pirata. Las piezas de su vestuario le dan un toque romántico al personaje por lo holgadas que son, permitiendo movimiento y como

consecuencia la reproducción de líneas curvas. Al igual que Elizabeth, el vestuario incompleto de Jack: la ausencia de sus botas, chaleco y chaqueta permite revelar con más detalle el físico del personaje, lo que connota un acercamiento más privado hacia éste. El vestuario de ambos también muestra comodidad ante la situación de estar en una isla desierta que implica: humedad y calor.

Cada uno tiene en sus manos una botella de ron. El ron es "un licor alcohólico destilado, obtenido del jugo o de la melaza de la caña de azúcar". Los ligeros son provenientes de la República Dominicana, Cuba y Puerto Rico mientras que los producidos en Jamaica suelen ser los más pesados. Fue un producto importante en las Indias Occidentales luego de que Cristóbal Colón introdujera la caña de azúcar en 1493. (www.jmarcano.com, ¶1)

> El ron fue un factor económico de importancia en los siglos 17 y 18. Era exportado a Europa desde las Antillas y fue usado en el tráfico de esclavos africanos y en el negocio de pieles con indios de América del Norte. El ron también se exportaba a las colonias inglesas en América pero la demanda era tan alta que se establecieron destilerías en Nueva York y en Nueva Inglaterra en el siglo 17. A partir de ahí, las importaciones fueron básicamente de melazas. En 1763 había 150 destilerías en Nueva Inglaterra, que se abastecían principalmente de las Antillas Francesas. Alrededor del 80% del producto era consumido en las colonias norteamericanas, y solamente el resto era enviado a África para ser intercambiado por esclavos, marfil u oro. Los marineros británicos, de todos los rangos, recibían raciones regulares de ron desde el siglo 18 hasta 1970. El ron era el principal licor destilado en los Estados Unidos durante sus primeros años de vida independiente y a veces era obtenido de, o mezclado con, melazas de tercera ("*blackstrap*") por lo que era llamado ***blackstrap***; otras veces era mezclado con cidra produciendo una bebida llamada ***stonewall***. (www.jmarcano.com, ¶5 y 6)

Los piratas eran conocidos por su aficción al alcohol. Durante el siglo XVIII el ron era popular entre los habitantes del Caribe. Los marineros y piratas conseguían en el alcohol una forma de escape de la vida difícil a la que estaban sometidos. Así como les permitía olvidar lo malo de su vida, el alcohol también los hacía más atrevidos y menos cohibidos al momento de cometer actos violentos. Elizabeth y Jack tienen botellas de ron porque la isla en la que se encuentran era utilizada por los contrabandistas para guardar y esconder grandes cantidades de este licor.

Espacio

9. MÚSICA: la ausencia de música concentra la atención en la canción que los personajes interpretan.

10. SONIDO: son reales y simultáneos, a excepción de las olas en la orilla de la playa puesto que no se ven en el encuadre cuando éste se acerca a los personajes: forma parte del espacio fílmico. El sonido del viento y las olas connotan playa, representan naturaleza e infieren

calma, sumado al crujir de la llama de la fogata. La conjugación de estos sonidos en una isla desierta es relajante, sin embargo esa armonía sufre una ruptura con los gritos de ambos personajes.

11. ACCESORIOS: la gran fogata ilumina la noche además de proveer calor. Las fogatas suelen ser usadas en celebraciones y rituales. En este caso simboliza alegría, felicidad y libertad, sentimientos que surgen por los efectos del alcohol.

12. DECORADO: es una playa de arena blanca, aguas claras y palmeras. Forma parte de una pequeña isla en donde los personajes fueron abandonados por piratas.

13. ILUMINACIÓN: se observa un alto constraste entre los dos tipos de iluminación. El azul del ambiente denota frialdad, soledad, mientras que el amarillo de la fogata aporta calidez a los personajes, connota calor humano, compañía. Es una luz en medio de la oscuridad. La iluminación de esta toma refuerza el abandono en la isla: casi todo el encuadre está de azul excepto por lo que abarca la luz de la fogata. Si bien están abandonados, ambos se hacen compañía.

14. ESCALA: el plano general muestra el espacio y a los personajes. El encuadre los muestra apartados del mundo. Los planos enteros muestran los movimientos y la falta de compostura de ambos.

4.1.3 Jack Sparrow obtiene el Perla Negra (Final)

Figura 16: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

Figura 17: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

- Jack Sparrow (Final) "La maldición del Perla Negra"

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: " (Comienza a tararear). Somos sin vergüenzas, beban camaradas ¡Yo Ho!"
2. TONO: grave.
3. MÍMICA: está apoyado con su brazo izquierdo en el timón mientras con su mano derecha tiene la brújula.
4. GESTO: ojos abiertos, mirada fija fuera de cámara, sonríe mientras canta lentamente.
5. MOVIMIENTO: después de ver la brújula mueve el timón a babor (su izquierda).
6. MAQUILLAJE: descrito anteriormente en "Jack Sparrow y Elizabeth abandonados en una isla desierta"
7. PEINADO: descrito anteriormente "Jack Sparrow y Elizabeth abandonados en una isla desierta".
8. TRAJE: (Parte del vestuario fue descrito anteriormente en "Jack Sparrow y Elizabeth") Sombrero de tres puntas (*tricorne o tricorn*) de cuero negro. Chaqueta de corte largo (*Frock Coat*). Chaleco.

Espacio

9. MÚSICA: banda sonora "Piratas del Caribe: la maldición del Perla Negra", canción 15: Él es un pirata. (*He's a pirate*)
10. SONIDO: el aparejo del barco moviéndose por el viento. Sonido de olas chocando contra una superficie. Sonido del timón al moverlo.
11. ACCESORIOS: una brújula.
12. DECORADO: cubierta del Perla Negra.
13. ILUMINACIÓN: tiene una parte cálidad (fondo) y una fría (personaje).
14. ESCALA: plano medio corto.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: el tarareo funciona para indicar cómo es el ritmo de la melodía. El fragmento que canta describe a los piratas y al propio Jack: son sin vergüenzas porque siempre se salen con la suya, en este caso, Sparrow logró recuperar el Perla Negra. Toda la frase cantada atrapa al espectador porque es una canción, la misma que estaba cantando Elizabeth en la primera escena.

2. TONO: explicado anteriormente en el connotativo "Elizabeth y Jack abandonados en una isla desierta".

3. MÍMICA: su posición con la mano en el timón demuestra su propiedad en el barco y su posición como capitán.

4. GESTO: mira al horizonte con gesto esperanzador porque es a donde quiere llegar. Si bien es imposible llegar al horizonte, la mirada perdida representa ansias de navegar los mares libremente.

5. MOVIMIENTO: al mover el timón hacia la izquierda indica que ya estableció rumbo, en este caso fue a babor (izquierda), es decir, el barco se dirigió hacia la derecha. Los timones están conectados con una pala que se encuentra en la quilla del barco. Cuando se lleva el timón en sentido contrario a las agujas del reloj, el agua empuja la pala enviándolo hacia la derecha y viceversa. El hecho de que finalmente la embarcación se dirija hacia la derecha se relaciona con que va por el camino del bien.

6. MAQUILLAJE: explicado anteriormente en el connotador "Elizabeth y Jack abandonados en una isla desierta".

7. PEINADO: explicado anteriormente en el connotador "Elizabeth y Jack abandonados en una isla desierta".

8. TRAJE: Algunos elementos ya están explicados en el connotador "Elizabeth y Jack abandonados en una isla desierta." El sombrero de tres puntas se popularizó durante el siglo XVIII cuando era utilizado en el elaborado vestuario de los civiles y en uniformes militares y navales. Su antecedente es el sombrero redondo de bordes amplios que usaban los soldados españoles en Flandes durante el siglo XVII. Su característica principal era funcional: doblando los bordes redondos del sombrero se obtenían tres puntas que mantenían el agua de la lluvia fuera de la cara de quien lo usaba, haciendo que cayera en los hombros. (www.sites.google.com, traducción libre de las autoras)

En 1667 estalla la Guerra entre España y Francia en la Holanda española. Durante el conflicto el uso del sombrero se extendió a los ejércitos franceses. Al llegar a Francia su uso incluía a la población y a la corte real de Luis XIV, quien lo hizo popular en Europa tanto en la vestimenta civil como militar. Generalmente se vestía con una de las puntas hacia el frente, excepto por los soldados, quienes descansaban su rifle en su hombro izquierdo, por lo que usaban este sombrero con la punta hacia la izquierda. Habían modelos sencillos, extravagantes y solían incorporarles broches de oro, plata o plumas. A finales del siglo XVIII se descontinuó para dar paso al sombrero de dos puntas el cual fue usado por los ejércitos

desde 1790 hasta la Primera Guerra Mundial, y no desaparecieron hasta la Segunda Guerra Mundial. (www.sites.google.com, traducción libre de las autoras)

Encima de la camisa lleva un chaleco de 12 botones (que Jack siempre lleva desabotonados) propia del siglo XVII. Por delante es azul y va un poco más largo de la cintura mientras que por detrás es gris y mucho más corto. (www.jacksparrowcostuming.wikispaces.com). El chaleco, también denominado *vest* o *waist coat* era una pieza popular entre los marineros y piratas que podía pasar desapercibido o dar el toque especial a su vestuario. (www.zenseeker.net, traducción libre de las autoras)

La chaqueta de corte largo le llega hasta las rodillas. Más abajo de la cintura tiene forma de falda. En la Europa occidental, a mitad del siglo XVII, sustituyeron a las chaquetas y a las túnicas que venían usándose desde siempre en la indumentaria masculina. Tiene su origen en Francia entre los años 1665-1670. (www.sites.google.com, traducción libre de las autoras)

Como se explicó anteriormente, en el connotativo de "Jack Sparrow y Elizabeth" representa la época y su condición pirata. Prendas de su vestuario como el sombrero, el chaleco y la chaqueta de corte largo que se le coloca en la espalda, lo diferencian de cualquier marinero cuyas prendas serían más sencillas. Demuestran su posición en la jerarquía de un barco: lo hacen ver como un capitán.

Espacio

9. MÚSICA: compuesta por Klaus Baldet es el tema principal de la saga cinematográfica. Se oye al final de cada una de las películas. Su título hace referencia a la repetida frase: "Él es un pirata" dicha por el gobernador Swann a Jack Sparrow en una de las últimas escenas (a lo que Will Turner responde "Y es un buen hombre"). Más tarde dicha por Elizabeth a Will al final de la película. La melodía representa a Jack Sparrow: sus ritmos acelerados y contundentes connotan su personalidad atrevida, su seguridad, su espíritu libre y aventurero. Hay fragmentos más suaves que indican la presencia de compasión en el personaje a pesar de ser un pirata.

10. SONIDO: todos son reales simultaneous. El de las olas chocando contra una superficie es asincrónico ya que no se observa en el encuadre. El tarareo se hace para indicar cómo es el ritmo de la melodía y permite a quienes la han escuchado reconocerla fácilmente. El sonido del timón indica su funcionamiento mientras que el de las olas chocando contra una superficie significa que están cerca de tierra firme.

11. ACCESORIOS: la brújula es un "instrumento consistente en una caja en cuyo interior una aguja imantada gira sobre un eje y señala el norte magnético, que sirve para determinar las

direcciones de la superficie terrestre" (www.lema.rae.es). Existen muchas teorías sobre su origen. Una leyenda habla de un pastor que descubrió un mineral en la ciudad Magnesia de Asia Menor que atraía el hierro. Por el lugar en el que se encontró se le llamó piedra magnesia y a su proceso magnetismo, el cual fue estudiado por primera vez por Tales de Mileto. Más adelante se descubrió que si un fragmento de hierro o acero se frotaba con el mineral magnético (imán), quedaba magnetizado (imantado)" (¶8). Por otro lado, hace 2500 años A.C., los chinos pusieron a flotar un trozo de caña con una aguja magnética indicando el norte magnético. Sin embargo su funcionamiento dependía de el movimiento de las aguas. Luego un alquimista llamado Peregrino Maricurt hizo el dibujo de una brújula con una aguja fija, representación que llamó la atención de los árabes quienes la dieron a conocer en el mundo oriental. Finalmente un inglés llamado Alexander Neckan en 1180 fue quien relacionó la capacidad de magnetismo con la dirección. (www.proyectosalonhogar.com)

La brújula que posee Jack Sparrow es especial porque fue un regalo de Tía Dalma: no apunta al norte sino a lo que más desea. El timón y la brújula son dos elementos que se conjugan para complementar la imagen de capitán de Jack.

Como se explicó en el marco contextual, los capitanes eran elegidos por voto popular y podían ser reemplazados si fallaban en satisfacer las necesidades de quienes estaban bajo su comando. Entre sus aptitudes necesitaban ser determinados, decisivos en la acción, y hábiles en la navegación. Debían forjar la personalidad necesaria para dirigir a un grupo de marineros atraídos por el robo, la violencia y su preferencia por la vida fácil. (Cordingly, traducción libre del autor, 1996)

12. DECORADO: En esa toma se puede distinguir el timón, parte del aparejo del Perla Negra. El timón es un instrumento que permite dirigir el barco. El aparejo se refiere a todas las poleas, cuerdas y velas que permiten la navegación de la embarcación. El Perla Negra es un galeón de 3 mástiles con dos cubiertas y 32 cañones. Fue inspirado por el galeón que se encuentra en la atracción: el *Wicked Wench.*

En sus inicios, según la trama de la saga cinematográfica, el *Wicked Wench* o Moza Traviesa, pertenecía a la Compañía de las Indias Occidentales. Beckett, oficial de la compañía, se lo había asignado a su compañero de trabajo Jack Sparrow para que transportara esclavos a América. En el camino, Jack se retractó y liberó a los esclavos. A partir de entonces Becket lideró una persecución contra Jack Sparrow hasta que consiguió el *Wicked Wench* y logró hundirlo. Jack hizo un pacto con Davy Jones para traer a su adorado barco de vuelta. Jones sacó la embarcación de las profundidades con la condición de que Jack debería cumplir cien años de servicio en el Holandés Errante luego de capitanear el barco por 13 años.

Al tener de nuevo su barco y con miedo de que fuese reconocido, Jack mandó a pintarlo de negro y lo bautizó como el Perla Negra. (www.es.piratasdelcaribe-es-la.wikia.com). Como se explicó anteriormente, el color negro "representa la ausencia del color", connotando oscuridad, misterio y peligro . "Sobresale definiendo formas y siluetas", en este caso, el color da protagonismo al barco como tal, resaltando su figura y sus grandes velas (Hench, 2008, p.134). El término "Perla Negra" se puede asociar con la exclusividad de las perlas de este color. Además, el resurgir de las profundidades de los dominios de Davy Jones se asocia con el nacimiento de las perlas dentro de los moluscos, los cuales suelen habitar el fondo submarino.

Como se mencionó anteriormente en los accesorios, la posición de Jack en la cubierta, al lado del timón confirman su posición alto rango en el barco. El hecho de que Jack Sparrow sea el capitán de una embarcación que pertenecía a la Compañía de las Indias Occidentales, encargada de proteger los intereses del rey en el mar, y la utilice para ejercer la piratería es un acto de rebelación en sí mismo. Significa su desacato al sistema establecido reforzando la imagen rebelde de los piratas y su aspiración por la libertad.

13. ILUMINACIÓN:la calidez viene dada por el brillo en el cielo y en el mar, permitiendo suponer que es algún momento de la mañana. Las mañanas connotan tranquilidad y esperanza porque se tiene todo el día por delante. La iluminación del actor es fría y viene dada por una sombra, probablemente de las velas del barco, connotando protección sobre su dueño.

14. ESCALA: si bien un primer plano pudo haber dado más cercanía al personaje se hubiese perdido su mano en el timón, detalle que aporta información a la escena.

4.1.4 Joshame Gibbs en el Perla Negra

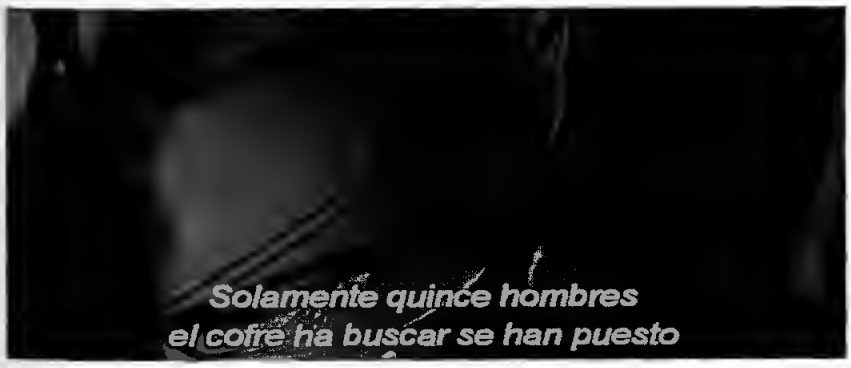

Figura 18: Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto.

Figura 19: Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto.

Figura 20: Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto.

Figura 21: Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto.

- Joshame Gibbs en el Perla Negra (Inicio) "Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto"

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: "Solo quince hombres el cofre ha buscar se han puesto, yo jo jo y una botella de ron. Porque el alcohol y el demonio acabaron con el resto, yo-jo-jo y una botella de ron (carcajada)"
2. TONO: grave.
3. MÍMICA: erguido.
4. GESTO: ojos bien abiertos y vocaliza fuerte pero cuidadosamente.
5. MOVIMIENTO: camina tambaléandose y esforzándose por dar pasos seguros.
6. MAQUILLAJE: sucio.
7. PEINADO: cabello negro amarrado con una cola baja. Barba blanca.
8. TRAJE: una camisa blanca de poeta cerrada con cuello en V, un chaleco gris, correa tahalí, pantalones holgados (*Sloops* o *Trouser*) y botella de ron.

Espacio

9. MÚSICA: no hay.
10. SONIDO: aparejo del barco, olas que chocan contra el barco, truenos.
11. ACCESORIOS: no hay.
12. DECORADO: cubierta de el Perla Negra.
13. ILUMINACIÓN: fría clave baja.
14. ESCALA: planos detalles de las poleas y velas del barco. Plano entero de Gibbs, camina acercándose a la cámara hasta quedar en un plano medio corto.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: como se explicó anteriormente, la canción que canta Gibbs fue la inspiración para "Yo-Ho, Yo-Ho, una vida pirata para mí". Toda la letra atrapa al lector por ser una canción, en especial la frase "Yo jo jo" por su carácter repetitivo y su parecido con la letra de las canciones escuchadas en la película anterior: "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra". La frase: "Solamente quince hombres el cofre ha buscar se han puesto": se relaciona con la historia de la película cuya trama se basa en la búsqueda del cofre de Davy Jones.
2. TONO: explicado en el connotador anterior "Jack Sparrow obtiene el Perla Negra".

3 MÍMICA: lucha en contra de los efectos del alcohol tratando de caminar erguido, posiblemente porque quiere mostrar respeto por este cántico.

4. GESTO: su expresión pretende crear suspenso en los espectadores, porque está cantando y a su vez hace referencia a una leyenda que se desarrollará en la película.

5 MOVIMIENTO: su tambaleo se debe a que está bajo los efectos del alcohol, trata de mantener el control al caminar por cubierta. También puede deberse al movimiento del barco por estar en el agua.

6. MAQUILLAJE: Los piratas solían ser personas descuidadas y poco aseadas, debido a que las actividades en las que se involucraban los exponían constantemente a la suciedad. El ajetreo y constante traslado en zonas calurosas y húmedas no favorecían su cuidado personal.

7. PEINADO: El cabello y la barba larga son características de su físico; propias de su descuido y constantes viajes por diferentes mares. Amarrar el cabello es una forma de controlarlo. El color grisáceo de las patillas y blanco de la barba puede ubicar a este personaje entre los 40 y 50 años.

8. TRAJE: La camisa de poeta y el chaleco se explicaron anteriormente en el connotativo "Jack Sparrow con Elizabeth" y "Jack Sparrow (final)".

La correa tahalí, se utiliza de forma cruzada a través del pecho y está compuesta por dos elementos: la correa ajustable desgastada y lo que sostiene la espada. (www.jacksparrowcostuming.wikispaces.com, traducción libre de las autoras). Se comenzó a usar entre los años 1350 y 1400 entre los nobles y soldados quienes se lo amarraban al nivel de la cintura y llevaban dagas en vez de espadas. A partir de 1400 se comenzó a usar de forma diagonal desde el hombro derecho hasta el lado izquierdo de la cintura y comenzaron a portar espadas. (Calasibetta, *Baldric, Baldrick,* traducción libre del autor). Generalmente están muy decoradas, con incrustaciones de piedras preciosas. Su uso suele ser ornamental o como un símbolo militar o heráldico[4]. (www.sites.google.com, traducción libre de las autoras).

Los pantalones holgados suelen estar hechos de un lino grueso sin blanquear. No son apretados y no suelen llegar hasta un poco antes del tobillo. Solían ser usados por piratas ingleses. (www.zenseeker.net, traducción libre de las autoras). La holgadez proporcionaba frescura y comodidad a quien lo usara.

[4] Abarca (2000) explica en su portal que la heráldica es una rama de la historia que se originó en la Edad Media y su finalidad es el estudio de los escudos de armas, no en un sentido histórico sino gramático. Luego de un estudio estricto se relaciona con el linaje y los apellidos que estuvieron bajo esos escudos.

Joshame Gibbs es el primer oficial del capitán Jack Sparrow. Su vestimenta es un poco más elaborada que los integrantes de la tripulación pero menos que la de Jack. El origen del primer oficial se basa en la tribuna del imperio romano la cual vela por los intereses de la compañía. Se encarga de cuidar que las órdenes del capitán sean cumplidas, disciplinar a la tripulación, vigilar a los captivos, castigar ofensas menores. Además estaba a cargo de la repartición del botín junto al capitán. Comandaba los botes durante situaciones difíciles y al igual que el capitán su puesto dependía del voto popular.

Espacio

9. MÚSICA: no hay.

10. SONIDO: el sonido del aparejo y el crujir del barco se debe al viento que hay por la tormenta que se aproxima. Se puede llegar a esa conclusión por el brusco movimiento del aparejo y porque aún no se observa nada mojado.

11. ACCESORIOS: no hay.

12. DECORADO: A finales del siglo XVI se desarrolló fuertemente la artillería naval. Las armas se montaban en un carrito de dos o cuatro ruedas facilitando su transporte. El arma esta unida al carrito a través de un dispositivo que permite ajustar su angulación. Los cañones solían distribuirse a los lados de la cubierta exterior e interior. La distancia del tiro dependía del peso, el diámetro y la cantidad de pólvora. (Cawthorne, traducción libre del autor, 2003).

Si bien los integrantes de una tripulación podían caminar libremente por cualquier lado de la cubierta, el hecho de que Gibbs esté solo en en medio de la cubierta puede reforzar su posición como primer hombre a cargo.

13. ILUMINACIÓN: la tonalidad verdosa viene dada por la luz de la luna y la neblina que se encuentra en el lugar. Recrea un ambiente tétrico, connota enfermedad, misterio y muerte. Después de esta toma se muestra que el barco está a pocos metros de distancia de una cárcel en paupérrimas condiciones en donde torturan a los prisioneros hasta matarlos.

14. ESCALA: los planos detalles del aparejo demuestran la presencia de viento en el ambiente y aporta suspenso a la escena. Cuando el personaje camina hacia la cámara connota un acercamiento de su parte como si fuese a contar una historia, situación que está implicada en la letra de la canción.

4.1.5 Jack Sparrow (Final)

Figura 22: Piratas del Caribe: En el fin del mundo.

Figura 23: Piratas del Caribe: En el fin del mundo.

Figura 24: Piratas del Caribe: En el fin del mundo.

Figura 25: Piratas del Caribe: En el fin del mundo.

- Jack Sparrow (Final) "Piratas del Caribe: en el fin del mundo"

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: "¡Yo Ho Yo Ho la vida pirata es para mí! Somos diablos y ovejas negras, tipos muy malos, beban amigos ¡Yo Ho!"
2. TONO: grave.
3. MÍMICA: está sentado en la popa del bote.
4. GESTO: ojos abiertos y sonrisa mientras habla.
5. MOVIMIENTO: toma ron, mira la brújula y se queda quieto.
6. MAQUILLAJE: descrito anteriormente en "Jack Sparrow obtiene el Perla Negra".
7. PEINADO: descrito anteriormente en "Jack Sparrow obtiene el Perla Negra".
8. TRAJE: descrito anteriormente en "Jack Sparrow obtiene el Perla Negra".

Espacio

9. MÚSICA: banda sonora "Piratas del Caribe: en el fin del mundo", canción 13: "Todos bebiendo" (*Drink Up Me Hearties*)
10. SONIDO: tarareo de la canción, agua pegando contra el bote.
11. ACCESORIOS: bandera negra con una calavera blanca de perfil con pañuelo sobre su cráneo, dos fémures debajo y un ave de color rojo en el lado derecho. Mapa.
12. DECORADO: una embarcación pequeña en el mar.
13. ILUMINACIÓN: cálida clave baja.
14. ESCALA: plano detalle de la bandera, plano general que muestra el bote, plano detalle del mapa y plano medio de Jack Sparrow.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: Como se explicó anteriormente en "Jack obtiene el Perla Negra" el tarareo recuerda la melodía de la canción. Al igual que en las escenas anteriores toda la letra atrapa al espectador porque es una canción repetitiva.
2. TONO: explicado anteriormente en el connotativo "Jack Sparrow y Elizabeth abandonados en una isla desierta".
3. MÍMICA: está sentado con el cuerpo hacia el lado izquierdo. Con su mano derecha sostiene la brújula mientras que con la izquierda sostiene una botella de ron.
4. GESTO: su expresión demuestra comodidad y alegría.

5. MOVIMIENTO: la brújula apunta primero al ron, acción seguida por Jack, quien agarra la botella y toma un sorbo. Que el ron esté primero que cualquier otra acción, (en este caso, una acción importante para un pirata como fijar curso) evidencia la aficción de los piratas por el alcohol y añade un toque cómico a la escena. Luego, vuelve a mirar a la brújula y mira al horizonte, señalando con la mirada hacia donde se va a dirigir.

6. MAQUILLAJE: explicado anteriormente en el connotador "Jack Sparrow obtiene el Perla Negra".

7. PEINADO: explicado anteriormente en el connotador "Jack Sparrow obtiene el Perla Negra".

8. TRAJE: la mayoría de las prendas fueron explicadas anteriormente en el connotativo "Jack Sparrow obtiene el Perla Negra" y "Joshame Gibbs en el Perla Negra".

Las botas de campana grande era muy utilizadas por los piratas. Hasta 1780 era únicamente utilizada por su función: protección durante los viajes y el mal tiempo. Más adelante su uso se hizo popular como un accesorio de moda y se fabricaban de distintos estilos. Eran hechas de cuero negro y en diferentes tonos marrones y solían llegar a las rodillas o un poco más bajo. (Encyclopedia Of World Costume citado en www.sites.google.com). Al hablar del calzado pirata lo primero que viene a la mente son las botas. Sin embargo, los documentos e investigaciones han arrojado que los piratas solían estar descalzos en la cubierta del barco, contradiciendo muchas de las imágenes de la época. Aunque estar descalzo indudablemente contribuía a un paso seguro, el autor Beahm piensa que la proteción aportada por el cuero de las botas evitaban los peligros que se corrían a bordo de la embarcación.

Espacio

9. MÚSICA: la canción *Drink Up Me Hearties* fue compuesta por Hans Zimmer para la tercera entrega de la saga. Su título es la última frase que dice el personaje en inglés antes de irse a los créditos. La música en esta escena es muy parecida a la descrita en el connotador "Jack Sparrow (Final), Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra".

10. SONIDO: el sonido del agua golpeando al barco es inevitable porque está en el mar. Es un sonido real que inicia como simultáneo y a medida que se acerca la cámara se vuelve asincrónico.

11. ACCESORIOS: los botes pequeños con mástiles cortos y una vela usualmente eran utilizados para travesías cortas. Pero al parecer es el único medio disponible para que Jack pueda ir hacia su próximo destino.

En sus manos, Jack tiene las cartas de navegación de Mao Kun. También conocido como el mapa hacia la tierra de los muertos. Son utilizadas para localizar algunos de los lugares más oscuros y místicos, entre los cuales destacan: La puerta más lejana (Dominios de Davy Jones) y la Fuente de la Juventud. Sin ningún punto fijo, estas cartas son la única guía que toma en cuenta las oportunidades, el destino y los supernatural en situaciones mortales. (www.pirates.wikia.com, traducción libre de las autoras)

Durante el siglo XVII en el Caribe, los bucaneros peleaban bajo la bandera de su madre patria. A veces otras banderas eran izadas, diseñadas específicamente tanto para intimidar el enemigo como forma de identificación. El rojo era el color favorito entre los bucaneros para sus banderas, pues significaba que no perdonarían la vida a ninguno y que la batalla la iban a pelear hasta la muerte. (...). Los corsarios comenzaron a crear sus propios diseños basados en esas banderas rojas añadiéndoles más significados para hacerlos más alarmantes. Estos emblemas pasaron a ser conocidos como los *Jolly Roger*, derivados del término francés *Jolie Rouge* que significa "rojo bonito" una referencia irónica para las banderas bucaneras. (Konstam, 1999)

Las banderas piratas o bucaneras con el fondo negro pretendían intimidar al enemigo para que se rindieran inmediatamente y así evitar las costosas batallas mortales. De esta forma no sólo se conseguía salvar a los piratas sino también les permitía apropiarse de un barco en perfectas condiciones. Más adelante el objetivo de la bandera era identificar una vil reputación, a un pirata en específico o cómo se trataría a sus prisioneros para que las víctimas se rindieran inmediatamente. A principios del siglo XVIII, el simbolismo detrás las imágenes más comunes era inmediatamente conocido, de hecho muchos incluían mensajes amenazadores: una calavera con fémures cruzados debajo o esqueletos representaban muerte; un reloj de arena indicaba que el tiempo se estaba acabando; o espadas significaban que los piratas estarían dispuestos a dar una fuerte pelea. (Konstam, 1999, traducción libre de las autoras)

El uso de las banderas podía ser una trampa mortal porque a veces los piratas o bucaneros llevaban varias, incluyendo diferentes países para lograr engañar a los corsarios y así evitar ser atacados o atacar por sorpresa. (Konstam, 1999, traducción libre de las autoras)

Los elementos presentes en la bandera identifican al personaje Jack Sparrow. La bandana y el detalle que parece caer de su cráneo son elementos distintivos de Jack. La calavera está de perfil mirando hacia un ave roja que está más arriba con las alas abiertas. El ave puede relacionarse con su apellido: *Sparrow*, que en español significa gorrión.

Los gorriones son aves "de pico corto, robusto y cónico. La cola es mediana y cuadrada. Las patas son cortas. Las alas son cortas y redondeadas." Su canto no suele ser considerado melodioso ni sus colores vistosos. Se le considera "desvaído, glotón y bochinchero y tan confianzudo como para meterse en las habitaciones de las casas en busca de algún resto de comida". Se puede encontrar en cualquier parte del mundo porque se adapta a cualquier clima. (www.avesdelapatagonia.com.ar). Las características de este tipo de ave pueden de alguna forma definir a Jack Sparrow: bochinchero, ladrón, adaptable, y siempre ingenioso al momento de resolver sus problemas.

El color rojo del ave puede relacionarse con la bandana roja que viste Jack. Todos estos elementos se conjugan para significar que el portador de esta bandera es Jack Sparrow: un pirata cuyo mayor anhelo es la libertad, o si se prefiere: un persona que ve a la piratería como un medio para la libertad.

La imagen resume lo necesario para que Jack atraviese el océano: un bote sin importar su tamaño, instrumentos que le den un destino (carta y brújula) y el ron. Son cosas muy específicas que demuestran el carácter independiente de Jack al tratarse de libertad.

12. DECORADO: esta imagen connota humildad ante lo sencillo del bote y los pocos recursos que lleva consigo, así como independencia. También representa riesgo ante la inmensidad del océano, permitiendo mostrar la seguridad de Jack Sparrow al aventurarse a un viaje en un bote pequeño.

13. ILUMINACIÓN: es iluminación del atardecer. Significa que ha culminado el día así como la película.

14. ESCALA: los planos detalles muestran dos elementos importantes: la bandera que simboliza a Jack y el mapa que indica cuál sera su próximo destino: la fuente de la juventud.

4.1.6 Incorporación de la canción en la saga cinematográfica.

La canción "Yo Ho Yo Ho, una vida pirata para mí" es, por así decirlo, la banda sonora de la atracción. Está presente como melodía y como canción, interpretada por *Audio Animatronics*. Esto depende de la escena, en donde la rapidez de la melodía puede variar, así como el instrumento con cual se interpreta.

Tanto en la atracción como en la saga, la canción es interpretada por piratas o personas involucradas con estos personajes, como es el caso de Elizabeth. En la película, la mayoría de las veces es cantada por personajes que están bajo los efectos del alcohol, específicamente del ron. En todos los casos la botella refuerza la letra de la canción cuyas estrofas finalizan con "Todos brindando ¡Yo Ho!".

Son muchos los cantos inventados por pescadores, marineros y piratas. La causa era los largos y peligrosos viajes que debían hacer para ganarse la vida. En el proceso, abandonaban la seguridad que ofrecía el continente, sus familias y posiblemente el amor de alguna mujer. La forma de compensar esa ausencia y disminuir el miedo era cantando: se desahogaban recitando sus penas o alabando su oficio (como es Yo Ho una vida pirata para mí) y agregaban música para amenizar el ambiente. Esto les subía el ánimo y les daba fuerza para seguir su curso.

La inclusión de esta canción en la saga cinematográfica se hace en las primeras y últimas escenas de la película. Así como en algunas historias u obras teatrales, suelen iniciar y culminar con un recital, frase importante o pensamiento, la saga cinematográfica inicia y culmina con "Yo Ho Yo Ho una vida pirata para mí", reforzando el carácter poético y romántico de la piratería.

4.2 El Bayou Azul, Disneyland

Figura 26: Blue *Bayou*

Figura 27: Blue *Bayou*

Figura 28: Blue *Bayou*

Figura 29: Blue *Bayou*

Figura 30: Blue *Bayou*

Figura 31: Blue *Bayou*

Figura 32: Blue *Bayou*

Figura 33: Blue *Bayou*

Figura 34: Blue *Bayou*

- El *bayou* azul. Disneyland.

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay.

3. MÍMICA: el hombre está sentado en una silla mecedora de madera, con una pipa en su boca.

4. GESTO: tiene los ojos cerrados y la boca fruncida por la pipa en su boca.

5. MOVIMIENTO: con sus piernas se balancea en la silla hacia delante y hacia atrás al mismo tiempo que acerca la pipa a su boca y la aleja.

6. MAQUILLAJE: no tiene.

7. PEINADO: cabello gris. Bigote y barba de color grisáceo.

8. TRAJE: tiene un sombrero de paja, camisa amarilla con una braga de color azul claro y una pipa en su mano izquierda.

Espacio

9. MÚSICA: se puede escuchar a la distancia un solo de la melodía "*Camptown Races*" en banjo.

10. SONIDO: el silencio del pantano es ligeramente interrumpido por el croar de ranas mugidoras, grillos y el agua que toca al bote en el cual se pasea a los invitados.

11. ACCESORIOS: el camino por donde va el bote que transporta a los invitados está definido por una vegetación abundante, distinguiéndose: mangles, ciprés de pantanos y musgos españoles que salen desde el agua y se extienden hacia el cielo. En el espacio se pueden distinguir sobre el agua los siguientes elementos: una pequeña casa bote, dos pequeños barcos de madera, una embarcación con barriles, cajas de madera, jaulas con rejillas de hierro y barriles; dos cabañas de madera con porche en los cuales hay barriles y envases de grog; un cocodrilo. Del lado derecho está el restaurant *Blue Bayou* cuya especialidad es la comida *Cajun*.

12. DECORADO: *Bayou* o pantano de Luisiana en una noche de verano.

13. ILUMINACIÓN: fría clave media representando el anochecer y cálido clave media y alta proporcionado por las lámparas de gas de las casas y luciérnagas.

14. ESCALA: los invitados tienen la oportunidad de visualizar el pantano, luego el bote les permite observar a su lado izquierdo los palafitos con porches, cocodrilos y vegetación,

mientras que del lado derecho tienen un plano general del restaurant *Blue Bayou.* La cabaña con el señor en su porche es lo último que los invitados ven antes de salir del pantano.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay.

3. MÍMICA: la posición del señor viene dada por la mecedora. La mecedora es una silla cuyas dos patas laterales están unidas por una lámina curva que permite a quien la usa balancearse de atrás hacia delante.

Al parecer tuvo su origen en Inglaterra, a inicios del año 1700 cerca del castillo de Windsor. Para 1800 las mecedoras ya se estaban usando en los condados del sur de Inglaterra con la intención de ser sillas de jardín. En 1750 fueron llevadas con la colonización a EEUU, generando que el diseño de su forma evolucionara de formas distintas. El artículo explica que fueron las mecedoras fabricadas en Filadelfia, las que más tarde se distribuyeron en todo el mundo. (www.designboom.com, traducción libre de las autoras)

Los hechos explican que su origen es británico pero muchas personas creen que fue inventado por el ingenioso y talentoso Benjamin Franklin. Es usual ver tanto a personas mayores como a mamás con sus bebés sentados en ellas, pues con el balanceo se logra alcanzar un estado de relajación, incluso el sueño. (www.arqhys.com, traducción libre de las autoras).

En casi todos los porches de los Estados Unidos hay una mecedora. Es común ver en las películas una toma de un señor o señora sentado en una mecedora en el porche de su casa. Esta imagen connota descanso, sabiduría, elegancia (gracias también a la pipa) y también puede interpretarse como una forma de proteger su territorio vigilando el espacio.

4. GESTO: parece estar descansando. El ambiente en el que se encuentra este señor propicia su estado físico: está relajado gracias a la calma del pantano, la noche, el movimiento de su mecedora y su pipa.

5. MOVIMIENTO: el continuo balanceo de quien lo provoca genera en él un estado de relajación. Esto se debe a que es un movimiento monótono y rítmico que aporta seguridad y equilibrio en todos los sentidos. (www.serpadres.es)

6. MAQUILLAJE: no tiene.

7. PEINADO: El cabello largo al igual que la barba indican descuido. Las personas que viven en estos lugares poco habitados suelen descuidar su aspecto físico, bien sea porque están

alejados de la civilización o porque no están diariamente en contacto con otras personas. También representa la humildad de estas personas.

8. TRAJE: este tipo de vestimenta es común en los pantanos de Luisiana, específicamente entre los que se dedicaban a cutivar algodón. La braga hace el papel de un delantal, protegiendo a la persona de actividades que impliquen el trabajo con la tierra, vegetación o animales. Al igual que la camisa amarilla puede proteger del frío, la humedad o de los insectos. La pipa es un instrumento que se utiliza para fumar tabaco u otras hierbas. "Consiste en un tubo terminado en un recipiente, en que se coloca y enciende el tabaco picado u otra sustancia, cuyo humo se aspira por el extremo de la boquilla del tubo". (www.lema.rae.es) Entre los fumadores, este objeto refleja más clase que quienes fuman cigarillos, además proyectan una imagen elegante y sabia.

La figura de este señor es suficiente para representar a la población en los pantanos de Luisiana durante el siglo XVIII y XIX. La pipa es un elemento que complementa la imagen del señor mayor. Su vestuario es prueba de que sigue trabajando a pesar de su edad. El cabello y aspecto físico connotan que es un hombre mayor, sabio por haber experimentado gran parte de la vida, sentado en su mecedora en el porche de su cabaña, viendo cómo los demás se aventuran en la vida.

Espacio

9. MÚSICA: *Camptown Races*[5] es una canción original de Stephen Foster, conocido como "el padre de la música Americana". Publicada en el año 1850, está clasificada como una canción folklórica Americana. Foster vivía en Pensilvania, y cerca de donde vivía existía un lugar llamado Camptown. La frase *Camp town* o ciudad de campo hace referencia a los poblados que se caracterizaban por tener a sus alrededores líneas de trenes con la finalidad de agilizar el transporte hacia los trabajos y las ciudades más lejanas. También eran denominados *jungle camps* y solían estar habitados por Afro Americanos y otros trabajadores extranjeros. (Ruehl, www.folkmusic.about.com, traducción libre de las autoras)

Al parecer, el título original que llevaba esta canción era *Dispuesto a correr toda la noche*[6], el cual hacía referencia al estereotipado dialecto Afro Americano en el que fue escrita la canción. La letra explica cómo unos transeúntes en una ciudad del campo hacen apuestas en caballos para ganar dinero. Se supone que la canción iba a ser cómica y fue escrita para las tradiciones *minstrels*, que consistía en un género teatral musical en donde personas blancas se

[5] La letra de la canción en inglés está en los anexos.

[6] *Gwine to run all night*

pintaban las caras de color negro para burlarse de los afroamericanos. Se cambió el título por lo racista que era.

La melodía de la canción proviene de un banjo (o banyo), un instrumento musical de cuatro, cinco, seis ó diez cuerdas que tiene su origen en Estados Unidos, específicamente en los estados del sur. Fueron creados por los afroamericanos con la finalidad de desarrollar su talento musical.

La melodía de *Camptown Races* en banjo acompaña la escena del *blue bayou* porque tanto el tipo de canción como el instrumento son tradicionales en el estado de Luisiana. Ahora bien, ¿por qué *Camptown* y no otra como "¡Oh, Susana!" que pertenece al mismo género? se podría relacionar el contenido de la melodía con la atracción en el siguiente sentido: a nivel de la historia de la atracción, se apuesta si los invitados van a "sobrevivir" la aventura pirata que están por vivir. Es decir, la letra de la canción implica correr y ganancia: si algo se les hace creer a los invitados en la atracción es que están escapando de la peligrosa aventura de piratas, y el dinero, ganancias o riquezas es el fin común de dichos personajes.

10. SONIDO: los sonidos son reales asincrónicos debido a que los insectos no se observan. Los pantanos son el hogar de innumerables insectos y anfibios debido a la cantidad de agua y humedad existente en ellos. El sonido de estos animales connotan que hay seres que habitan en ese espacio cuya tranquilidad visual pareciera reflejar la ausencia de vida. El sonido del agua al golpear el bote connota presencia, movimiento.

11. ACCESORIOS: Los botes son transportes acuáticos. Los pequeños se adaptan mejor al espacio que proporcionan los canales del pantano facilitando la navegación entre ellos. La embarcación más grande que está llena de redes, jaulas para pescar y barriles es evidencia de que la pesca es una actividad común en estos espacios, en donde se pueden encontrar: crustáceos como langostinos, cangrejos y algunos peces. Las cabañas de madera con porches son características de las áreas pantanosas, tienen ese contacto directo con el agua y sus bases se apoyan en las raíces de los ciprés. Las casas botes aportan refugio y transporte a la vez, es una excelente opción para sacarle provecho a los pantanos.

12. DECORADO: Los pantanos son masas de aguas poco profundas, estancadas o de movimientos lentos que suelen llenar los canales abandonados de los ríos. En ellos es común la vegetación acuática y una fauna que incluye cocodrilos, serpientes, etc. Existen pantanos de agua dulce, agua salada y con o sin marea. Normalmente se ubican en regiones planas, pues la falta de inclinación reduce la velocidad con la que fluye el agua. La ubicación cercana de un río importante suele provocar la inundación del canal.

El río Missisipi ubicado en Estados Unidos funciona como proveedor de agua para varios pantanos. Entre ellos los pantanos ubicados en Luisiana a los cuales se les suele denominar *bayous*. Dicho término americano comenzó a utilizarse en Lusiana y existen dos teorías con respecto a su origen: la primera, que proviene del vocabulario de la tribu Choctaw[7] *bayuk*, que significa "arroyo o río pequeño". La segunda, que tiene influencia del francés, específicamente de los términos *bas lieu* que significan "tierra baja". (www.wikipedia.com)

Los *Bayous*, ubicados en la zona costera de Luisiana, suelen ser muy característicos de dicho estado americano. Es el hogar de una gran variedad de vida salvaje: cocodrilos, caimanes, serpientes, iguanas, ranas, nutrias, mapaches, etc. Actualmente esta área suele ser un misterio para muchos. (www.traveltips.usatoday.com, traducción libre de las autoras)

Una de las culturas con la que se suele asociar los *bayous* de Luisiana y algunas partes de Texas y Alabama son los *Cajun:* término que identifica a los integrantes del grupo étnico descendiente de los expulsados de la antigua Acadia, ubicados en el estado de Luisiana. Acadia fue una colonia francesa ubicada en Canadá durante los siglos XVII y XVIII y estaba integrada por las actuales provincias marítimas de Nueva Escocia, Nuevo Brunswick, la Isla del Príncipe Eduardo y parte de Québec. En el siglo XVIII, un conflicto entre Gran Bretaña y Francia obligó a los habitantes de Acadia jurar lealtad a la Corona Inglesa, su rechazo provocó su expulsión provocando su distribución en los Estados Unidos. (Kreiman, sin fecha). No solo existe una fuerte influencia francesa en Luisiana, sino también Española, Alemana, Africana e incluso Irlandesa. Y por supuesto de los nativo Americanos a quienes se hizo referencia anteriormente. (Morgan, sin fecha, traducción libre del autor). Se dice que cuando pides una dirección a algún habitante de Luisiana perteneciente a la cultura Cajun, utilizan las expresiones como "río arriba o río abajo" para designar el norte o el sur. (Bacigalupo, 2012)

El pantano de la atracción refuerza la locación en la cual se ubica la atracción *Piratas del Caribe*: Nueva Orleans (Surrell, 2005, traducción libre del autor, p.74). Los *Imagineers* explican que esta escena establece un link espiritual vital y geográfico entre la salida del bote cuyo contexto es el muelle de Lafitte y el fuerte español que se encuentra más adelante en la atracción.

Jean Lafitte fue un pirata francés muy famoso en los pantanos de Nueva Orleans y en el Caribe. Se cree que nació alrededor del año 1780 en Bayona, Francia aunque otros historiadores afirman que nació en Haití. Al parecer, en 1809 llegó a Nueva Orleans junto a su

[7] Tribu americana que se asentó en el sur de los Estados Unidos, específicamente en los estados: Georgia, Alabama, Missisipi y Lousiana. Se caracterizaban por ser agricultores y muy religiosos.

hermano Pierre, con quien tenía negocios relacionados con esclavos y el robo además de brindar apoyo a *privateers* y contrabandistas entre 1810 y 1813. Se dice que el gobernador pidió una recompensa de 500 dólares por su cabeza a lo que Lafitte respondió ofreciendo 5000 dólares por la del gobernador. Sin embargo, su apoyo a los americanos durante la batalla de Nueva Orleans en 1815 lo salvó por un tiempo. Mientras, se fue a otros mares para seguir con su sangrienta carrera. (Konstam, 1999, traducción libre del autor)

Ahora bien, ¿Por qué se utilizan estos pantanos en las historias de piratas? Con respecto a la atracción, los *bayous* de Luisiana eran frecuentados por piratas. El más famoso fue Jean Laffite. Incluso, la salida del bote que transporta a los invitados se llama *Lafitte Landing*, en homenaje a ese pirata. Los habitantes de estos espacios temían navegar por los canales y encontrarse cara a cara con alguno de estos personajes. En la película, la función del pantano es ser el hogar de Tía Dalma, una misteriosa mujer que practica hoodoo, voodoo y otro tipo de brujerías, situación común en esos pantanos. Además, la utilización de los pantanos de Luisiana colabora con la historia de la piratería por estar ubicados en el golfo de México, lugar frecuentado por estos personajes, y su conexión directa con el Mar Caribe.

El *bayou* sumerge a los invitados en un falso sentido de seguridad que será desmentido más adelante. El enlace que se pretende hacer se relaciona con la ubicación geográfica del espacio: los *bayous* son largos canales formados por un río y son comunes en Luisiana, Nueva Orleáns, representado en el exterior de la atracción. El pantano viene siendo la salida del continente e implica la conexión directa con el mar, locación de la aventura que están por vivir.

13. ILUMINACIÓN: la noche de verano establece ese tipo de iluminación: aporta misterio, calma y junto a las estrellas aportan belleza al ambiente, sumado a la luz dada por las luciérnagas y las lámparas de gas en las casas. Las luciérnagas dan un aire hipnotizante al espacio, haciéndolo parecer mágico. Existen diferentes interpretaciones de estos insectos, por ejemplo en oriente son muy apreciadas por los japoneses y para ellos una luciérnaga simboliza un alma en pena. Las lámparas de gas son imprescindibles cuando no hay electricidad, especialmente en medio de la naturaleza como en un pantano. Indican presencia en el lugar, calor humano.

14. ESCALA: el campo de visualización del invitado es prácticamente general, puede ver tanto el decorado de la escena como el restaurant, pero a medida que el bote navega se deja atrás el restaurante y el camino se va haciendo más estrecho para dejar el protagonismo al propio pantano permitiéndoles ver detalladamente las cosas, como el señor que está en el porche de su casa.

4.2.1 El Pantano En El Río (Inicio)

Figura 35: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto.

Figura 36: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto.

Figura 37: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto.

Figura 38: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto.

Figura 39: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto.

Figura 40: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto.

Figura 41: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto.

Figura 42: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto.

- El río del pantano, Tía Dalma. "Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto" (Inicio)

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: (sólo por contexto)

- Will: ¿Por qué Jack le teme al mar abierto?

- Gibbs: Bueno, si crees en esas cosas, hay una bestia que está al servicio de David Jones: una criatura temible con tentáculos gigantes que pueden succionarte la cara y hundir todo un barco en las más oscuras profundidades. El Kraken. Dicen que el hedor de su aliento es como... Imagínate que lo último que sientes en los campos del Señor es el rugido del Kraken y el hedor de mil cadáveres descomponiéndose. Si crees en ese tipo de cosas.

Will: ¿La llave lo va a salvar de ese destino?

Gibbs:Eso es lo que Jack quiere averiguar. Es tan malo que vale la pena ir a visitarla.

- Will: ¿visitarla?

- Gibbs: sí.

2. TONO: no se tomará en cuenta porque la tripulación hace el papel de los invitados en la atracción. El discurso se coloca para justificar su ida al pantano. Sólo se tomarán en cuenta a los habitantes del mismo.

3. MÍMICA: (la tripulación hacen la vez de invitados de la atracción por consiguiente no se analizará sino a las personas del pantano) un niño o niña está sentado(a) sobre una roca apoyado(a) con sus brazos. La señora está de pié en el porche de su cabaña con una escoba en las manos. Otra señora en el porche de su cabaña parece estar sentada. Dos hombres, uno de cada lado de un árbol están de pie, uno se apoya con su brazo izquierdo del árbol y el otro tiene lo que parece ser una lanza en su mano derecha.

4. GESTO: no se puede distinguir porque está muy oscuro.

5. MOVIMIENTO: no se mueven.

6. MAQUILLAJE: no se distingue.

7. PEINADO: sólo se puede distinguir el del niño(a), quien tiene drelos en su cabello.

8. TRAJE: tanto la señora que parece tener una escoba como la que está sentada en su porche tienen un vestido. El hombre que sale apoyado de un árbol tiene un chaleco rojo amarrado en la cintura, unos pantalones ¾ y un sombrero de paja. El hombre que tiene una lanza viste un chaleco, unos pantalones anchos ¾ , y un sombrero con un tope completamente aplanado.

Espacio

9. MÚSICA: banda sonora "Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto", canción 2: *El Kraken* y canción 6: *Tía Dalma.*

10. SONIDO: grillos, ranas, aves, chicharras.

11. ACCESORIOS: mangles, ciprés, casas en los árboles, árboles *bloodgood*, bote en donde va la tripulación, iguana, luciérnagas.

12. DECORADO: pantanos en algún lugar del Caribe.

13. ILUMINACIÓN: a medida que se van adentrando al pantano la iluminación disminuye. En un principio la iluminación es natural, por los rayos del sol que se filtran entre la vegetación. Luego desaparecen debido a la abundante vegetación del lugar mostrando una iluminación fría entre clave baja y media y con fuentes de iluminación cálida clave baja, provenientes de las lámparas de gas en las cabañas y algunas luciérnagas.

14. ESCALA: *travelling in* hacia el Perla Negra anclado, la cámara pasa por encima haciendo un plano general de dos botes navegando río arriba. *Travelling in* de las siguientes tomas: plano entero en donde se muestra vegetación y un niño(a) sentado(a) en una roca. Plano entero de una señora con una escoba en el porche de su casa, después vienen planos y contraplanos de integrantes de la tripulación mientras tienen una conversación. Al terminar sigue un *Travelling in* de nuevo por el río mostrando a la derecha una casa en el árbol con una señora sentada en su porche, después una iguana sobre una roca a la izquierda y luego permite mostrar un plano general en donde difícilmente se distingue a dos hombres de cada lado de un árbol. La cámara se dirige hacia la derecha en donde se muestra una casa en el árbol a la izquierda. Se muestra un plano entero de Jack y su tripulación y seguidamente un plano medio del hombre que difícilmente se distinguía en la toma anterior. Finaliza con un paneo de izquierda a derecha que permite mostrar al hombre que estaba del otro lado, un árbol y la casa a la que quieren llegar.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: el diálogo que se establece entre Gibbs y Will explica el porqué Jack y su tripulación están allí. Hablan del Kraken, un monstruo marino mítico que se refugia en las profundidades del océano, capaz de hundir a barcos enteros. En la trama de la película es la mascota de Davy Jones, quien le ayuda a atemorizar o acabar con las personas que no cumplan las deudas que tienen con él. El Kraken es una figura que nunca falta en las historias de piratas o de pescadores. Representa terror y la muerte. Es por esta razón que deciden ir a

visitar**la:** porque Jack quiere escaparse de una criatura que está controlada por un personaje con poderes sobrenaturales. Por lo que deben acudir a una persona que tenga las mismas cualidades, que sean iguales. "El Kraken": la leyenda de este monstruo atrapa a cualquiera y más la forma en cómo Gibbs lo cuenta: describiéndolo primero y diciendo su nombre al final. / "Visitarla": la forma en que Gibbs dice este verbo, es decir, no atreverse a decir su nombre, quién es o qué hace genera misterio y temor en quienes lo oyen. "¿La llave lo va a salvar de ese destino?": hace referencia al hilo de la historia. Jack y su tripulación buscan aquello que abre la llave dibujada en un mapa que poseen.

2. TONO: explicado anteriormente en la descripción.

3. MÍMICA: el hecho de que sea difícil distinguir a las personas que están en el pantano, ya sea por la oscuridad o porque parecen camuflarse con la vegetación, sumado a que los pocos que se distinguen estén de pie, dan una sensación de recelo de su parte. Como si la mínima sensación de amenaza fuese a ser combatida por personas escondidas entre la maleza dispuestas a defender su espacio.

4. GESTO: a las personas del pantano no se les distingue por la poca iluminación en el espacio y porque están de lado o de espaldas. La tripulación está algo incómoda y atemorizada por el misterio y el miedo a lo que no se puede ver.

5. MOVIMIENTO: la ausencia de movimiento en estas personas les ayuda a camuflarse en el ambiente. No moverse es una forma de defensa, incluso muy usada por los animales.

6. MAQUILLAJE: no se distingue.

7. PEINADO: explicado anteriormente en el connotador "Jack y Elizabeth abandonados en una isla desierta."

El niño que se muestra en la película (e incluso la misma Tía Dalma) no es rastafari porque el año en que se inició ese movimiento fue mucho después de que se controlara la piratería en el Caribe. La época de los piratas fue durante los siglos XV y XVIII, por lo que se puede concluir que estas personas habitan una isla del Caribe, o incluso pantanos del sur del continente americano y que eran descendientes de los esclavos africanos o nativos de esos lugares. Por lo que el uso de esas trenzas puede relacionarse directamente con rituales espirituales o por la influencia del vodoo y hodoo.

8. TRAJE: de lo que se puede distintuir, el chaleco y los pantalones anchos de ¾ son muy usados entre los pescadores o personas que viven en el mar por lo frescos y cómodos que son.

9. MÚSICA: ambas canciones fueron compuestas por Hans Zimmer. La canción *El Kraken* va desde que se ven los botes navegando río arriba hasta que terminan el discurso explicado anteriormente. Pone tensión a medida que Gibbs va describiendo a la criatura. *Tía Dalma* es una mezcla de la melodía que identifica a la tripulación maldita de la película anterior. Luego continúa con melodías tristes y misteriosas, incluyendo una voz grave afligida al final (hecha solo con las cuerdas vocales y la boca cerrada). Incluye melodías de la caja de música de Davy Jones por la relación amorosa que la bruja tuvo con ese personaje. (www.pirates.wikia.com, traducción libre de las autoras). Esta melodía aporta misterio al ambiente.

10. SONIDO: son reales asincrónicos porque no se distinguen en pantalla. Provienen de la fauna común de los pantanos, como se explicó anteriormente.

11. ACCESORIOS: todos estos elementos fueron explicados en el connotativo "El *bayou* azul, Disneyland".

12. DECORADO: El pantano representado en esta película es el lugar en donde vive Tía Dalma: una mujer misteriosa y conocida por ser bruja que practica hoodoo y voodoo a la que recurren los piratas para conseguir respuestas. En la tercera entrega de esta saga se revela que Tía Dalma es la diosa Calipso, capaz de dominar el clima y los mares, atrapada en cuerpo humano por los piratas lords de la Corte de la Hermandad para permitirles el control total de los mares. Luego de ser liberada por los mismos que la encarcelaron, de nuevo para su conveniencia, la diosa provocó un huracán en el cual tuvo lugar la batalla entre El Holandés Herrante y el Perla Negra.

Se puede afirmar que existe un vínculo entre la figura de Tía Dalma y el pantano de Manchac ubicado en Luisiana. Se dice que es uno de los lugares más tenebrosos del mundo porque según cuentan las leyendas, una bruja voodoo fue encarcelada, provocando su ira cuyo resultado fue la maldición del lugar haciendo que un huracán destruyera por completo a tres aldeas en 1915. (www.taringa.net)

Existe otra historia con la que Beahm en su libro "Piratas del Caribe" relaciona a Tía Dalma: Maria Laveau, una famosa reina voodoo de Nueva Orleáns:

> Lideraba bailes voodoos en la plaza Congo y vendía encantamientos y pociones en su casa alrededor de 1830. Sesenta años después seguía dando ceremonias y se veía igual de joven como cuando comenzó. Sus ritos en el ayou St. John's en los bancos del lago Pontchartrain parecía una escena del infierno... Tenía un extraño poder sobre los policías y jueces y tuvo éxito salvando a varios criminales de la horca. (Hauck citado en Beahm, 2007, traducción libre de las autoras, p. 23)

Por lo que parece existir similitudes entre ambas brujas. Ahora bien, ¿Por qué se relacionan con el voodoo, hodoo y la naturaleza? El hoodo deriva del voodo y ambos son religiones originadas en África. Con el traslado de esclavos a América durante los siglos XVIII y XIX dichos sistemas se mezclaron con la cultura aborígen de donde provenían y otras religiones. Jamaica, Haití y algunos de los estados sureños de EEUU como Nueva Orleans fueron los lugares preferidos por estas personas.

El voodoo se origina de las creencias que poseían los pueblos que fueron trasladados como esclavos desde el África Occidental. Surge de la unión entre las creencias cristianas de los esclavos mientras que el hoodoo, originado en Nueva Orleáns, es producto de la mezcla de las creencias de los esclavos de ese lugar con influencias del voodoo haitiano. Entre las prácticas del hoodoo se incluyen conjuros, la magia negra, pociones y brujería, además de la botánica aborigen y una gran variedad de creencias provenientes de distintas religiones. Actos racistas trataton de exterminar las prácticas voodistas y hoodistas ya que ambos trataban de controlar a las personas a través de objetos. Quienes creían en estas religiones se veían forzados a esconderse para evitar la muerte. Podría pensarse que los pantanos ofrecían un buen lugar para resguardarse y realizar sus prácticas. (www.tarotyvidencias.com).

Si bien es cierto que en la película nunca se dice claramente la ubicación del pantano de Tía Dalma se hace necesario recordar una de las frases que dice Jack cuando indica a su maestre Gibbs hacia donde van: "Tenemos que manejar río arriba"[8]. En la siguiente escena se adentran al el pantano en dondé se encuentra Tía Dalma.

Beahm, (2007) en su libro *Piratas de Caribe* señala que no hay investigaciones históricas o alguna conexión que relacionen a los piratas y practicantes del voodoo o hoodoo (Traducción libre del autor). La saga cinematográfica de *Piratas de Caribe* incorpora un personaje con poderes mágicos como Tía Dalma porque en las película hay anti héroes fantásticos como el Kraken y la leyenda de mar Davy Jones, situación que hace necesario ayuda del mismo tipo para vencer a estos personajes.

13. ILUMINACIÓN: el contraluz proveniente de los rayos del sol en las primeras personas permite que se vean solo sus siluetas. Esto genera temor porque no se distingue la cara de la persona. La combinación de tonalidades azules y verdosas vienen dadas por la oscuridad y la abundante vegetación del lugar, evocando misterio y temor a quienes se trasladan por el lugar.

14. ESCALA: el plano general muestra hacia dónde va Jack y su tripulación, se puede ver el Perla Negra anclado y dos botes navegando hacia arriba. Esto infiere que navegarán aguas

[8] *We have a need to travel upriver*. Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto. Minuto 44:33.

poco profundas y la posibilidad de que estén en una isla o incluso un continente. Los planos enteros que muestran a personas que viven en esos pantanos no permiten un acercamiento, hasta que se ve el plano medio del hombre apoyado en el árbol, indicando que es lo más cercano que se puede estar de él para lograr diferenciar algunas de sus características.

4.2.2 El Pantano en el río (Final)

Figura 43: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto

Figura 44: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto

Figura 45: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto

Figura 46: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto

Figura 47: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto

Figura 48: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto

Figura 49: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto

Figura 50: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto

- El pantano en el río, Tia Dalma. "Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto" (Final)

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay.

3. MÍMICA: los habitantes del pantano están de pie, con velas en las manos.

4. GESTO: ojos abiertos, cejas fruncidas hacia arriba, extremos laterales de la boca hacia abajo.

5. MOVIMIENTO: las personas del pantano se aproximan muy lentamente al bote que transporta a la tripulación del fallecido capitán Jack.

6. MAQUILLAJE: no se distingue.

7. PEINADO: cabello negro con drelos.

8. TRAJE: Todas las mujeres visten camisa de cuello V, algunas con mangas ¾ , mangas cortas o sin mangas; sombreros de paja o turbantes. La mayoría de los hombres sólo visten chalecos y sombreros de paja. La paleta de colores es beige para las mujeres y marrón para los hombres.

Espacio

9. MÚSICA: banda sonora "Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto", canción 6: Tía Dalma.

10. SONIDO: grillos, ranas, cuando los remos remueven el agua, cánticos de las personas del pantano que hacen con la garganta, se caracterizan por ser lúgubres y constantes, al igual que un fuerte golpe.

11. ACCESORIOS: todo lo que está en el análisis anterior y velas blancas.

12. DECORADO: pantano, casas de madera con porches y palos.

13. ILUMINACIÓN: frío clave baja y media. Las luciérnagas son sustituídas por las velas que llevan en las manos los habitantes del pantano.

14. ESCALA: paneos mostrando planos medios de las personas que están en el agua y luego hay un *travelling out* en picado mostrando un plano general de la situación.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay.

3. MÍMICA: la presencia y la actitud de esas personas, habitantes del pantano, apoyan a la tripulación que llega a buscar consuelo en Tía Dalma por la muerte de Jack Sparrow. El hecho de que esta vez estén de pie dentro del pantano, mostrando sus caras y llevando una vela demuestra su apoyo a la tripulación por su reciente pérdida.

4. GESTO: la tristeza reflejada en las caras de las personas, incluso que se distinga el llanto de una mujer, refuerza el mensaje anterior, da fuerza a la tristeza que causa la pérdida de Jack Sparrow.

5. MOVIMIENTO: acercarse despacio al bote que transporta a la tripulación del fallecido Jack refuerza el apoyo que los habitantes del pantano quieren transmitir. La primera vez que llegan al pantano de Tía Dalma se pueden observar tres o cuatro personas prácticamente estáticas entre la vegetación del lugar. Esta vez hay muchos de ellos en el agua, y se acercan muy lentamente al bote mostrando respeto y apoyo a los dolidos.

6. MAQUILLAJE: no poseen.

7. PEINADO: explicado en el connotativo anterior.

8. TRAJE: las camisas de cuello V, en su mayoría de mangas cortas, así como los chalecos en los hombres permiten mantener una temperatura fresca, indicando que el lugar en donde viven es muy caluroso y húmedo. Probablemente las piezas de ropa sean hechas de algodón, material que permite mantener la frescura en el cuerpo.

Espacio

9. MÚSICA: explicado anteriormente en el connotativo "El pantano en el río". Con la diferencia de que aquí la melodía es más lenta, con un toque sepulcral, aportando tristeza y melancolía al ambiente.

10. SONIDO: el sonido de los insectos se explicó anteriormente. El cántico de estas personas es real, simultáneo y es una forma de mostrar apoyo a la tripulación. Puede connotar un ritual a la muerte. El golpe constante, que más adelante se acopla con el sonido cuando Will lanza un cuchillo a una mesa puede significar el recuerdo que va y viene de la persona que falleció.

11. ACCESORIOS: explicado anteriormente en el connotativo "El pantano en el río (Inicio)".

12. DECORADO: explicado anteriormente en el connotativo "El pantano en el río (Inicio)".

13. ILUMINACIÓN: la diferencia con el explicado anteriormente es la presencia de las velas.

"El origen de las velas es tan antiguo como la civilización humana, su utilización milenaria siempre ha sido asociada a fines místicos" (www.biomanantial.com, ¶ 12). Son muy usadas en las religiones, diferentes rituales de magia, hechizos, etc.

Simboliza humanidad y fuerza de la luz en la oscuridad: la cera corresponde al cuerpo físico, la mecha la mente y la llama el espíritu. Las velas blancas simbolizan pureza, paz y se usan en numerosos rituales por su relación con los espíritus, además de que ayudan en casos espirituales no resueltos. (www.wiccabolivia.org).

Se dice que son muy utilizadas en desplazamientos cortos y travesías marítimas (www.supernatural.cl), dando protección a quien la lleva.

En este caso, las personas del pantano las usan como parte de un rito a la muerte. Connota luz en el camino de la persona fallecida, ilumina su camino hacia la muerte, además de que simboliza la purificación de su espíritu. También significa calidez ante un momento tan frío como la ausencia y pérdida de un amigo.

14. ESCALA: los planos medios y medios cortos, junto a la iluminación, permiten distinguir perfectamente la cara de las personas que en la escena anterior estaban alejadas. Esto significa que para este momento dichas personas permiten mostrarse, no como amenaza sino como apoyo hacia la tripulación por su reciente pérdida. Incluso poder notar las lágrimas de una de ellas muestra que comparten el mismo sentimiento que la tripulación.

4.2.3 Comparación

Tanto los invitados del parque como la tripulación de Jack en la película son transportados en bote hacia un pantano. A los primeros les espera una gran aventura mientras que los segundos buscan respuestas para continuar la aventura en la que se encuentran.

Ambos lugares aportan a cada historia un espacio que infiere calma y misterio de forma simultánea. En la atracción como una introducción a la aventura a la que serán llevados los invitados, mientras que en la película, tanto al inicio como al final Sparrow y su tripulación, llegan allí para buscar respuestas y reconfortarse: al inicio Jack busca una solución para mantener alejado a Davy Jones de él, mientras que al final la tripulación busca reconfortarse luego de la muerte de su capitán. En ambos casos consiguen respuesta: Tía Dalma da a Sparrow una jarra con tierra, ya que al poseerlo Davy Jones no puede acercarse a él, puesto que el famoso Diablo del mar sólo puede tocar tierra cada 10 años. En el segundo caso, la tripulación consigue una solución para rescatar a Jack de las tierras de Davy Jones: Barbossa, a quien Tía Dalma resucitó, para que fuese el capitán que los guiaría al fin del mundo para traer a Jack Sparrow de vuelta.

Al tratar de relacionar ambas imágenes, puede concluirse que las personas que salen la primera vez que la tripulación va al pantano de Tía Dalma, hacen el papel del señor que está con la pipa en la atracción. Connotan presencia en el pantano que parece solitario. El señor se muestra indiferente ante la presencia de los invitados mientras que los habitantes del pantano se muestran desafiantes y amenazantes.

El hecho de colocar a los invitados en un bote les hace sentir que van de paseo en un *tour,* en este caso, en un pantano de Luisiana, cuya decoración representa fielmente los *bayous* de dicho estado.

4.3 Aproximándose a la cascada

Figura 51: Disneyland.

Figura 52: Disneyland.

Figura 53: Disneyland.

➢ Aproximándose a la cascada, Disneyland.

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: "Psst, presten atención, ya es muy tarde para alterar el curso, amigos… Peligrosos piratas esperan en las grutas para abordar su nave. Siéntense juntos y mantengan sus manos dentro del bote. Esa es la mejor manera de evitar a los atacantes, y recuerden muy bien mis palabras: los muertos no cuentan historias. ¿Están aquí en busca de piratas y aventuras? Pues han venido al lugar indicado. Pero les advierto, mantengan los ojos abiertos y sujétense bien, preferiblemente con sus dos manos por favor. Puede que hayan escualos allí… y Davy Jones esperando a quienes no quieran obedecer.[9] (Carcajadas)"

2. TONO: grave.

3. MÍMICA: no hay.

4. GESTO: no hay.

5. MOVIMIENTO: sólo mueve la mandíbula.

6. MAQUILLAJE: no se ve.

7. PEINADO: no hay.

8. TRAJE: la calavera viste un pañuelo blanco con rayas horizontales azules y un sombrero negro.

Espacio

9. MÚSICA: no hay.

10. SONIDO: agua cayendo.

11. ACCESORIOS: Tela roja en forma de rombo, con dos anclas en las puntas derecha e izquierda y dos fémures cruzados debajo de la calavera.

12. DECORADO: callejón lineal de ladrillos amarillos que antecede una caída.

13. ILUMINACIÓN: cálida clave baja, proporcionada por lámparas de gas.

14. ESCALA: el bote con los invitados navega por un hasta que llegan al final y deben mirar hacia arriba para ver a la calavera que les está hablando. No pueden ver más alla de lo que tienen adelante porque todo está oscuro.

---

[9] *Psst! Avast there! It be too late to alter course, mateys...and there be plundering pirates lurking in every cove, waitin' to board. Sit closer together, and keep your ruddy hands inboard. That be the best way to repel boarders. And mark well me words, mateys...dead men tell no tales!* (www.pirates.wikia.com)... *Ye comes seeking adventure and salty old pirates, aye? Sure ye've come to the proper place. But keep a weather eye open, mates, and hold on tight... with both hands if you please. There be squalls ahead... and David Jones waiting for them what don't obey"...* (Surrell, 2005, p. 76)

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: El discurso de este momento posee una doble función: prevenir a los invitados de que se acercan a una caída de agua, sugiriéndoles que se sujeten fuertemente anunciándoles que oficialmente se inicia la aventura que han ido a buscar. Al final del discurso, justamente cuando el bote comienza a caer los invitados pueden oír la carcajada de la calavera. Una carcajada macabra cuya función es asustar a los invitados. Las carcajadas malévolas siempre han sido insignia de los personajes malvados. La frase: "peligrosos piratas": atrapa al invitado ya que es la primera vez que se escucha en la atracción sobre lo que ha venido a buscar: aventuras de piratas. / "Los muertos no cuentan historias": Es la frase más característica de la atracción y de la historia de los piratas. Es la respuesta al por qué los piratas no suelen dejar sobrevivientes: porque así no pueden contar las atrocidades que vieron. "Los piratas esperan en las grutas para abordar sus naves" / "Puede que hayan escualos allí… y Davy Jones esperando a quienes no quieran obedecer": ambas oraciones siguen el hilo conductor de la historia pues son una premonición de lo que encontrán los invitados al caer. No se dice más cosas para mantener el elemento sorpresa.

2. TONO: explicado anteriormente en el connotador "Jack y Elizabeth abandonados en una isla desierta".

3. MÍMICA: no hay.

4. GESTO: no hay.

5. MOVIMIENTO: la mandíbula se mueve porque está hablando.

6. MAQUILLAJE: no hay.

7. PEINADO: no hay.

8. TRAJE: ¿qué es más característico de un pirata que un sombrero, una pañoleta y un parche en el ojo?. Esta calavera con dos espadas cruzadas debajo es uno de los símbolos más resaltantes de la iconografía pirata. Por sus largos días bajo el sol se veían forzados a utilizar algo que los protegiera, por eso recurrían a sombreros, pañoletas o turbantes. Las rayas en el vestuario, específicamente rojas o azules son típicas en el tema náutico: su origen se remonta en el año 1858 cuando en la Marina Francesa exigía la utilización de rayas en el uniforme de los marineros por las siguientes razones: simbolizaban exclusión e infamia y como los marineros eran los últimos en la jerarquía debían usarlas para distinguirse; generaban un efecto visual que permitía su fácil distinción durante peligrosas maniobras en el mar y finalmente porque eran más económicas. (www.modapasion.com)

Los piratas determinaban la latitud a través de un instrumento de navegación llamado sectante o *cross-staff*, pero su uso implicaba mirar directamente al sol durante un tiempo prolongado. Esto causaba daños irreversibles en los ojos, por lo que los piratas usaban parches para cubrirlos. Las constantes peleas violentas a la que estaban sometidos y algunos accidentes durante la travesía eran otras de las razones para utilizar los parches. Este accesorio hacía más llamativo y temible la cara del pirata.

Ahora bien, la forma en la que está colocada esa calavera podría verse como una bandera pirata, explicadas anteriormente en el connotador "Jack Sparrow (Final)".

Si se buscara similitudes de esta calavera con alguna bandera pirata sería la de Henry Morgan: una calavera, dos fémures cruzados debajo y el fondo rojo. Henry Morgan fue uno de los bucaneros más famosos del Caribe durante el siglo XVII. Su reputación aterrorizaba a todas las colonias españolas puesto que era conocido por atacar más a pueblos que a los barcos. Durante sus ataques en tierra, los integrantes de su tripulación torturaban a los habitantes para que estos confesaran en dónde escondían sus objetos personales. (Konstam, 1999, traducción libre de las autoras). Esto puede ser considerado como una premonición a lo que sigue en la atracción, ya que al salir de las grutas fantasmales los invitados serán testigos del saqueo a una colonia española.

Los accesorios como el sombrero, el pañuelo y el parche refuerzan la imagen pirata y las dos anclas a los lados símbolizan estabilidad y seguridad .Sin duda alguna, representa la muerte segura ya que es lo que les espera a los invitados luego de caer.

Espacio

9. MÚSICA: posiblemente su ausencia se debe a la intención de dejar el protagonisno al discurso de la calavera en el cual se dan indicaciones importantes para proteger al invitado, les advierte que se sostengan fuerte, previniéndolos de la caída que viene.

10. SONIDO: tanto el agua cayendo como los gritos de las personas que iban en el bote de adelante generan expectativa y emoción a las personas que van en el bote. Ambos son sonidos reales asincrónicos porque tanto la caída del agua como los invitados que van adelante no se pueden ver por la oscuridad.

11. ACCESORIOS: no hay.

12. DECORADO: El ladrillo es un material de construcción. Simbolizan fuerza, urbanismo, estabilidad, pero también límites, significando que es la última línea en el mundo de los vivos. ¿Por qué un callejón? Pues más adelante, luego de atravesar el mundo de los muertos los invitados llegaran a una colonia española que es atacada por piratas. Por lo que tal vez este callejón hace la función de un pasaje secreto de esa colonia o del pantano.

Las caídas en los parques de atracciones son comunes. Muchas personas van a estos lugares para sentir la adrenalina que proporciona la velocidad y las diversas caídas de los diferentes juegos y montañas rusas. *Piratas del Caribe* no destaca como atracción que produzca muchas emociones propiciadas por esos elementos en comparación con otras atracciones, sin embargo, la inclusión de dos caídas con un ángulo de 21 grados (la primera de 15 metros y la segunda de 11 metros) cumplen una doble función: aportar significado a la historia que se narra como transición de un mundo a otro, y emoción a quienes están a punto de vivir una aventura de piratas. (Surrell, 2005, traducción libre de las autoras, p. 76)

13. ILUMINACIÓN: Las lámparas de gas proveen esa tonalidad amarilla reforzando que están en el lugar de los vivos, es como la última parada antes de la muerte. Luego de la caída la oscuridad es la protagonista para causar más intriga y misterio entre los invitados.

14. ESCALA: el hecho de que los invitados tengan que mirar hacia arriba es para enfocar toda su atención en la calavera y en lo que tienen más adelante. Desde la perspectiva de los invitados la calavera es vista desde un picado connotando superioridad. Esto tiene que ver con su discurso puesto que tiene más ventaja que los invitados pues, según su discurso, sabe que es lo que va a pasar.

4.3.1 Aproximándose a la caída.

Figura 54: Piratas del Caribe: En el fin del mundo.

Figura 55: Piratas del Caribe: En el fin del mundo.

Figura 56: Piratas del Caribe: En el fin del mundo.

Figura 57: Piratas del Caribe: En el fin del mundo.

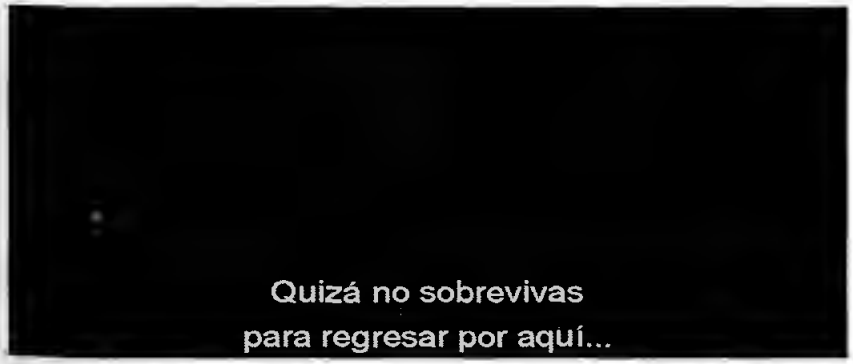

Figura 58: Piratas del Caribe: En el fin del mundo

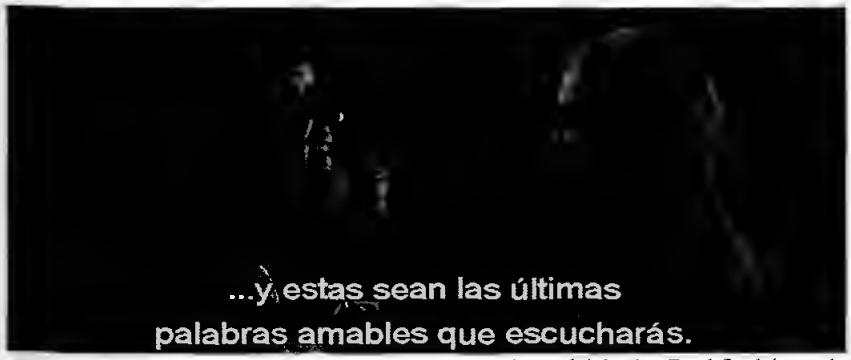

Figura 59: Piratas del Caribe: En el fin del mundo

Figura 60: Piratas del Caribe: En el fin del mundo

Figura 61: Piratas del Caribe: En el fin del mundo

Figura 62: Piratas del Caribe: En el fin del mundo

Figura 63: Piratas del Caribe: En el fin del mundo

Figura 64: Piratas del Caribe: En el fin del mundo

Figura 65: Piratas del Caribe: En el fin del mundo

- Fin del mundo, "Piratas del Caribe: En el fin del mundo"

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA:

Will: ¡Barbossa, adelante!

Barbossa: - Ahora estamos bien perdidos.

Elizabeth: - ¿Perdidos?

Barbossa: - Sólo perdido puedes encontrar un lugar no encontrable. Si no todos sabrían dónde está.

Gibss: - ¡Estamos acelerando!

Barbossa: - ¡Sí!

Will: - ¡A sus puestos!¡Todos a sus puestos!

Barbossa: - ¡No!¡No le hagan caso!¡Dejen que navegue derecho y seguro!

Raguetti (mirando hacia delante): - Demonios.

Elizabeth: - ¡Nos has condenado!

Barbosa: - No seas tan mala. Quizás no sobrevivas para pasar por aquí, y estas sean las últimas palabras amables que escucharás.

Después de que cae el junco la pantalla se va a negro y se escucha:

- ¡Bajen sus banderas, malditas cucarachas!
- Los muertos no cuentan historias.

2. TONO: grave.

3. MÍMICA: de pié, erguido.

4. GESTO: cejas relajadas, leve sonrisa.

5. MOVIMIENTO: se acerca a Elizabeth, le habla y luego se queda en medio de la embarcación sosteniéndose de una cuerda enroscada en su brazo izquierdo.

6. MAQUILLAJE: ojos amarillos, sucio.

7. PEINADO: cabello hasta los hombros de color grisáceo, barba del mismo color.

8. TRAJE: gran sombrero negro con plumas azules de avestruz y una dorada de faisán, chaleco de corte largo color azul con botones de plata, cinturón de cuero con hebillas de plata, camisa de poeta, pantalones negros, botas negras.

Espacio

9. MÚSICA: banda sonora "Piratas del Caribe: en el fin del mundo". Canción 3: *En el fin del mundo.* (*At Wit's end*). Después de que cae el junco la pantalla va a negro y se escucha la melodía de "Yo ho Yo ho, una vida pirata para mí".

10. SONIDO: agua cayendo, gritos. Después de que cae el junco la pantalla va a negro y se pueden escuchar risas y cañonazos.

11. ACCESORIOS: el barco Hai Peng.

12. DECORADO: el fin del mundo.

13. ILUMINACIÓN: frío en clave baja.

14. ESCALA: grandes planos generales de un junco chino navegando de izquierda a derecha. Tomas cenitales, paneos, *travellings outs*.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: La seguridad de Barbossa al hablar demuestra que no tiene miedo a lo desconocido. Esto se debe a que este personaje ya pasó por la muerte y logró ser traído a la vida gracias a la magia de Tía Dalma. Es decir, ya no le teme a lo desconocido, por eso su tranquilidad a diferencia de los demás integrantes de la tripulación. "- No seas tan mala. Quizás no sobrevivas para pasar por aquí, y estas sean las últimas palabras amables que escucharás. / - ¡No! ¡No le hagan caso! ¡Dejen que navegue derecho y seguro!": son frases que se relacionan con el hilo conductor de la película porque es lo que pasará a continuación. Después de la caída se oye: "¡Bajen sus banderas, malditas cucarachas! / Hombre muerto no cuenta historias": frases exactas de escenas de la atracción (como el bombardeo al fuerte y las grutas explicadas más adelante). Atrapa inmediatamente a todos quienes han visitado la atracción y quienes no han ido, asumen las frases como un estado de locura por la incoherencia contextual y con la muerte de todos los personajes por lo que acaba de ocurrir.

2. TONO: explicado en el connotativo de "Acercándose a la cascada".

3. MÍMICA: estar de pie, completamente erguido demuestra su seguridad y falta de temor por lo que está por suceder.

4. GESTO: Barbossa está relajado y seguro de lo que está sucediendo, mientras que el resto de la tripulación está en pánico. La tranquilidad y jactancia de Barbossa apoya su discurso. El pánico reflejado en el rostro de la tripulación es normal ante la situación en la que se encuentran, pues van directo a los desconocido, creen que morirán y no están seguros de qué forma. El miedo a lo desconocido es natural entre los seres humanos. No tener idea de qué

pasará asusta a las personas porque creen que el cambio los perjudicará de alguna forma. Pueden que no estén bien en el presente pero por lo menos conocen cómo manejarlo.

5. MOVIMIENTO: El reflejo natural de cada uno de los tripulantes ante el miedo de saber que van directo a una caída es sostenerse fuertemente de alguna parte u objeto del barco. Sostenerse es un reflejo natural con el que se busca recobrar el equilibrio y evitar caer para no hacerse daño, algo a lo que temen todos los seres humanos.

6. MAQUILLAJE: la suciedad era común entre los piratas. Los largos períodos de tiempo en el mar, el calor abrumador y las ausentes condiciones de higiénicas en los barcos debido al traslado de animales o comida no coloboraban con higiene entre una tripulación pirata.Y los momentos que podían aprovechar para cuidarse lo utilizaban para estar con mujeres, tomar alcohol y pasar un buen rato.

La suciedad puede significar, además de falta de higiene, fuerza. Es decir, una persona en tales condiciones es capaz de seguir viviendo con las incomodidades que esto implica, es una forma de sobrevivir.

Los ojos amarillos es uno de los síntomas más comunes de un hígado enfermo. Era usual que la gran mayoría de los piratas tuvieran problemas de hígado por la cantidad de alcohol que ingerían.

7. PEINADO: la longitud del cabello y la barba indican descuido. Como se explicó anteriormente, los piratas eran personas poco higiénicas.

8. TRAJE: todas las prendas fueron explicadas en el connotador "Jack y Elizabeth abandonados en una isla" y "Jack Sparrow (Final)" . Sin embargo, el sombrero es distinto al de Jack Sparrow. Es un sombrero negro de bordes redondos con plumas de avestruz .

"Durante el siglo XVI y XVII las plumas de avestruz eran utilizadas en los sombreros de los hombres, colocándolas en o alrededor de la corona y del borde." (Encyclopedia Or World Costume citado en www.sites.google.com, traducción libre de las autoras, ¶1)

La paleta de colores del vestuario de Barbossa es mucho más oscura que la de Jack Sparrow. Además, los materiales son más pesados y elaborados. Esto connota complejidad, oscuridad y maldad, características del personaje. Las plumas connotan ostentosidad. Barbossa se caracteriza por ser muy vanidoso. Se dice que el personaje estuvo inspirado en Barbarrosa por la forma elaborada de sus vestuarios. Barbarrosa era griego y famoso por ser toda una eminencia entre los corsarios bárbaros del siglo XVI. Junto a su hermano, en tan solo unos años controló la costa Bárbara de África y atrrerorizó a los españoles que trataban sacar a los árabes del Mediterráneo. (Konstam, 1999, traducción libre de las autoras)

Espacio

9. MÚSICA: La canción inicia con la melodía de amor de la película, asciende hasta que es precedido por un coro. Redobles militares preceden la melodía de la caja de música de Davy Jones junto a la melodía de amor de fondo, seguido por una versión mucha más lenta y oscura del tema de Davy Jones. Una versión secundaria del tema de amor es seguida por una versión heróica .El coro y los redobles aportan tensión y suspenso a lo que está por suceder ya que la melodía va en *crescendo*, es decir, va en aumento. (www.pirates.wikia.com, traducción libre del autor)

10. SONIDO: los gritos de la tripulación son reflejo del miedo a caer y de caer a lo desconocido. El no saber qué les espera más allá ocasiona el caos antes y durante la caída.

11. ACCESORIOS: el *Hai Peng* es un junco chino. Este tipo de embarcaciones se caracterizaban por poseer una línea delgada, una popa corta y por no poseer quilla. Suelen tener entre dos y seis velas. La longitud de la suma de todas las velas podía alcanzar 140 metros: eran "alargadas, arrufadas y de poco calado. Generalmente con dos palos con velas al tercio, de esterilla de junco, estrechas arriba y anchas por abajo". (www.arritranco.wordpress.com). Surcaron las aguas durante 2.000 años alcanzando su fama a nivel de diseño durante reinado de la Dinastía Song en el siglo X. (www.tudiscovery.com) Se conoce que los chinos eran hábiles manejando este tipo de embarcaciones en altamar, y los usaban para fines comerciales en el océano Índico y para la guerra.

Se puede inferir varias cosas del hecho que el junco chino haya sido el que se utilizó para ir al fin del mundo: la estabilidad y la rapidez proporcionadas por las velas y el hecho de poseer una popa corta y la ausencia de una quilla facilitaron su navegación por aguas desconocidas y la caída. El hecho de que sea chino, se relaciona con la miticidad de su cultura: es una de las civilizaciones más antiguas y tradicionales del mundo caracterizada por permitir la libertad de culto, lo que la hace una cultura con diversas perspectivas espirituales.

Por ejemplo, las cartas de navegación que utilizan para navegar hacia el fin del mundo pertenecen a un tío del Lord pirata de Singapur, Sao Feng. Descifrando dichas cartas se pueden encontrar lugares como los dominios de Davy Jones y la Fuente de la Juventud, ambos espacios sobrenaturales que desafían a la muerte. La religión de la cultura china se caracteriza por ser politeísta, con fuertes influencias del budismo, confusionismo y el taoísmo. Es posible que por la complejidad y diversidad espiritual se relacione con la civilización china.

12. DECORADO: Antigüamente se creía que la tierra era plana, infiriendo que lo que había más allá del horizonte eran caídas de agua sin fondo y en caso de que lo tuvieran, grandes y

terroríficos monstruos habitarían sus profundidades esperando a los infortunados que se atrevieran a averiguar que había más allá. Más adelante, los estudios y descubrimientos revelaron que la tierra era redonda, desmintiendo poniendo fin a los mitos anteriores. Sin embargo para la época de la piratería existían muchas leyendas sobre lugares que llevarían a los navegantes a lugares inóspitos.

13. ILUMINACIÓN: la tonalidad azul transmite misterio y frialdad. La oscuridad se relaciona con lo desconocido.

14. ESCALA: los planos generales, paneos y *travellings outs* se conjugan para resaltar la grave situación que se está mostrando. Permiten mostrar la ubicación del junco chino y la velocidad que va ganando al acercarse a la caída. Esto junto a los planos de la tripulación en caos pretende generar tensión y ansiedad en el espectador, así como hacerlos sentir ese vacío antes de caer.

4.3.2 Comparación

En ambos casos hay una misma figura que advierte sobre lo que viene adelante: un pirata (o lo que quedaba de él) con experiencia con la muerte: su símbolo en la atración, una calavera y Barbossa en la película, quien murió en *Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra* y posteriormente revivido por Tía Dalma.

El análisis anterior tratataba sobre los tranquilos y misterios pantanos de Luisiana. El espacio antes de que las aguas comiencen a moverse tiene el efecto de esos pantanos: el barco transita por un espacio de perfecta calma, incluso hipnotizante, gracias a las claras y calmadas aguas que funcionan como espejo en donde se refleja perfectamente el cielo estrellado. A medida que avanzan las aguas van adquiriendo fuerza porque delante les espera una caída infinita hacia lo desconocido: los dominios de Davy Jones en donde está Jack.

La caída tanto en la atracción como en la película, es un elemento que apoya la historia fantástica que se desenvuelve en ambos casos. En la atracción funciona como el paso de un estado tranquilo en las calmadas aguas del pantano de Luisiana hacia una espeluznante aventura en las grutas y cavernas que albergan fantasmagóricos esqueletos piratas, además de ser un elemento que añade emoción a la experiencia. Mientras que en la película funciona como el paso del mundo de los vivos al mundo de los muertos, es la culminación del fin del mundo. En ambos casos, dicha caída identifica la transición entre un mundo y otro, llevando a sus víctimas a una dimensión que implica muerte y de la cual no están seguros si podrán escapar.

4.4 La Cueva del hombre muerto

Figura 66: Disneyland.

Figura 67: Disneyland.

- La cueva del hombre muerto. Disneyland.

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: se oye la frase: ¡Los muertos no cuenta historias! [10] dicha por una voz misteriosa que resuena en la cueva.
2. TONO: grave.
3. MÍMICA: el esqueleto está acostado boca abajo.
4. GESTO: mandíbula cerrada.
5. MOVIMIENTO: no se mueve.
6. MAQUILLAJE: no posee.
7. PEINADO: no posee.
8. TRAJE: retazos de telade color claro. Tiene una espada en su brazo derecho. Y una clavada en su torso.

Espacio

9. MÚSICA: lenta melodía de órgano (tonos graves) de la canción "Yo ho Yo ho, una vida pirata para mí".
10. SONIDO: cascada de agua, graznidos de gaviota.
11. ACCESORIOS: cofre marrón de madera, pala marrón, candelabro de oro, estrella de mar, cangrejo azul de gran tamaño.
12. DECORADO: playa.
13. ILUMINACIÓN: cenital cálida clave baja de poca intensidad sobre los esqueletos. Frío clave media en los alrededores.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: "Hombre muerto no cuenta historias" es una de las frases más características de la atracción y de la historia de la piratería. Es la respuesta al por qué los piratas no dejaban sobrevivientes: pues así estos no contaban historias. Matar implicaba no dejar testigos ni testimonios de las crueldades que estos personajes hacían, disminuyendo así las posibilidades de ser perseguidos por la marina real y posteriormente su encuentro con la horca. El hecho de que ninguno de los esqueletos, tanto de esta escena como los de las siguientes, no tengan diálogos refuerza esta frase. El decorado de cada una de las escenas hará que los invitados

[10] *Dead men tell no tales!*

vean que sí tuvieron una historia pero no será contada por ellos. La frase atrapa a los invitados porque habla de la muerte, es como una amenaza para todo aquel que la escucha, funciona como advertencia. Plantea la idea principal de la historia: que los invitados salgan con vida para tratar de contar lo que allí vivieron.

2. TONO: se explicó anteriormente en connotativo de análisis "Jack y Elizabeth abandonados en una isla desierta".

3. MÍMICA: la espada con lo que queda de su mano indica que era diestro y que estaba luchando, mientras que su posición demuestra una muerte súbita al ser atacado por la espalda con una espada. El hecho de que la espada aún permanezca en el torso del esqueleto puede significar que su asesino también haya sido atacado, pues los piratas no malgastaban sus armas dejándolas incrustadas en sus víctimas. Podría decirse que su asesino fue alguno de los que están a su alrededor, específicamente el de la derecha porque no posee armas entre sus vértebras y puede que su muerte haya sido causada por el consumo excesivo del grog.

El grog es una bebida alcohólica hecha a base de agua caliente azucarada y un licor que suele ser ron. Tuvo sus orígenes en el año 1720. El almirante Edward Vernon, conquistador de Panamá y Portobello, era llamado Grog por los integrantes de su tripulación debido a que siempre se vestía con un gorgorán. Durante una travesía, el primer oficial del almirante le informó que el agua estaba contaminada. Vernon ordenó hervirla discretamente y mezclarla con cantidades iguales del mejor ron y caña de azúcar para disimular el mal sabor del líquido. La tripulación quedó fascinada con la bebida y la bautizaron con el apodo de su Almirante. De ese día en adelante pasó a ser la bebida oficial creada por la Armada Británica para calmar los ánimos de las tripulaciones que comandaban. Hoy en día se bebe para calmar el frío. (www.azulenlamesana.foroes.net).

4. GESTO: lo que da impresión es la forma en la que el cuello está doblado. Connota dolor. Al ser atacado por la espalda y con una espada da tiempo a la víctima de mostrar dolor y terror por lo que está por suceder. Ser atravesado por una espada produce un dolor extremo.

5. MOVIMIENTO: la permanente ausencia de movimiento connota ausencia, muerte.

6. MAQUILLAJE: no posee.

7. PEINADO: cabello gris indica vejez. Este pirata pudo haber sido una persona mayor.

8. TRAJE: las camisas de colores claros eran comunes entre el vestuario pirata porque aportaban frescura a quien la llevaba. Puede que el paso del tiempo haya perdonado a los esqueletos pero no a su vestuario. Esto aunado al viento de la playa que ayuda a corrosionar las piezas del traje.

Espacio

9. MÚSICA: que la melodía provenga de un órgano hace más tétrico el ambiente. Los órganos siempre han sido instrumentos incluídos en las historias de fantasmas. Su agudo sonido agrega terror al ambiente. Esto sumado a la lentitud de la melodía genera temor entre los invitados.

10. SONIDO: el agua es imprescindible por estar en la playa. Además hay pequeñas cascadas dentro de las grutas. Ambos sonidos son reales simultáneos porque están dentro del campo visual de los invitados.

11. ACCESORIOS: tanto el cangrejo azul como la estrella de mar son animales marinos por lo que connotan playa. El cofre, la pala y el candelabro son los típicos símbolos piratas, que simbolizan la búsqueda del tesoro escondido.

12. DECORADO: la imagen de las playas como los lugares clásicos en donde los piratas guardaban sus botines ha sido reproducida miles de veces en las historias y leyendas de estos personajes, así como en cuentos infantiles. Sin embargo son pocas las referencias de tesoros enterrados ya que los piratas preferían gastarlos en alcohol, mujeres o en apuestas. Entre ellos están Francis Drake y el Capitán Kidd. Francis Drake fue el pirata inglés más famoso de la era Isabelina. Cordingly (1996) señala que su fama se originó luego de su ataque a la colonia Nombre de Dios, después de saquear al pueblo y llegar a la costa, él y su tripulación se dieron cuenta de que sus barcos fueron forzados a alejarse para evadir la flotilla española:

> Drake ordenó a sus hombres a enterrar las grandes cantidades de oro y plata, y mientras algunos se quedaron atrás para resguardar la acumulación enterrada, Drake zarpó junto a otros en una balsa improvisada para hacer contacto con sus embarcaciones. Fueron vistos seis horas después y posteriormete recogidos. Esa misma noche volvieron al lugar en donde habían enterrado el tesoro, lo sacaron y navegaron hacia Inglaterra. Aunque la actuación de Drake en nombre de Dios lo hizo famoso y rico, el incidente del tesoro enterrado no llamó mucho la atención. (Cordingly, 1996, traducción libre de las autoras, p. 179)

Pero el mayor responsable sobre esas leyendas del tesoro enterrado fue el capitán Kidd. La historia cuenta que antes de que fuese arrestado, Kidd enterró el oro y la plata recolectados del barco mercante *Quedah* en las islas Gardiner cerca de Nueva York. Debido a la fama ganada por la explotación de las colonias y barcos en el océano Índico y su consecuente juicio y ejecución, se volvió uno de los piratas más famosos y el asunto del tesoro enterrado recibió más atención de la que merecía. Lo irónico del asunto es que Kidd nunca quizo convertirse en pirata y hasta el final de sus días mantuvo su inocencia ante todo

lo que estaba pasando. Su desgracia fue resultado de un juego político entre Londres, Nueva York y la India. (Cordingly, 1996, traducción libre de las autoras)

13. ILUMINACIÓN: la iluminación cenital se utiliza para llevar toda la atención del espectador a un punto específico. Se logra la desfiguración del personaje lo que hace aún más tétrico la imagen del esqueleto.

4.4.1 Esqueleto en Isla de la Muerte

Figura 68: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 69: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

Figura 70: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

- Esqueleto en Isla de la Muerte "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra"

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: no hay.
2. TONO: no hay.
3. MÍMICA: el esqueleto está acostado boca abajo con sus brazos estirados hacia arriba.
4. GESTO: mandíbula entre abierta.
5. MOVIMIENTO: no se mueve.
6. MAQUILLAJE: no posee.
7. PEINADO: se puede observar un poco de cabello gris.
8. TRAJE: restos de una camisa blanca.

Espacio

9. MÚSICA: no posee.
10. SONIDO: agua.
11. ACCESORIOS: una espada clavada en la espalda del esqueleto, cofre abierto, pala, arena y un cangrejo azul.
12. DECORADO: gruta.
13. ILUMINACIÓN: es fría clave media y cambia a cálida clave baja cuando Will acerca la lámpara de gas al esqueleto.
14. ESCALA: el primer plano muestra el baúl, la pala, el cangrejo y algo que no se puede distinguir de lado izquierdo. Al cerrarse el plano junto a la iluminación permite mostrar al esqueleto.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: no hay.
2. TONO: no hay.
3. MÍMICA: al igual que el esqueleto de la atracción, el de la película fue atacado por la espalda con una espada.
4. GESTO: la abertura de la mandíbula viene dada por la calavera contra el piso. Da la sensación de que al momento de morir gritó, connotando dolor y terror.
5. MOVIMIENTO: no hay.
6. MAQUILLAJE: no hay.
7. PEINADO: no hay.

8. TRAJE: explicado en la connotación anterior.

Espacio

9. MÚSICA: no posee.

10. SONIDO: sonido reales simultáneos. Se escucha el sonido del agua contra los remos porque es la forma en que se movilizan hacia adentro de la gruta.

11. ACCESORIOS: son los mismos elementos que salen en la atracción, excepto por los dos esqueletos que la acompañan, sus accesorios respectivos y el candelabro. Fueron explicados en el connotador anterior "La cueva del hombre muerto"

12. DECORADO: parecer ser una playa en una gruta por la presencia de la arena. Aunque difícilmente en las grutas haya este tipo de espacio parece ser que lo muestran para recordar esa típica imagen del tesoro desenterrado.

13. ILUMINACIÓN: las tonalidades verdosas y azules evocan misterio en el ambiente. El cambio inmediato de tonalidades asusta al espectador y la iluminación cálida sobre el esqueleto permite mostrarlo con más detalle, le da un toque más tétrico.

14. ESCALA: el brusco acercamiento busca impactar cuando se muestra al esqueleto. También se hace necesario por la rapidez de la toma y la proporción del set.

4.4.3 Comparación

La imagen de estos esqueletos es lo primero que ven tanto los visitantes como los personajes de la película al ingresar a la gruta. En ambos espacios están presentes los siguientes elementos: el baúl, la pala y el cangrejo, con la diferencia de que en la película son de mayores proporciones: probablemente porque es una toma muy rápida y los objetos de mayor tamaño permiten que se distingan fácilmente.

En la atracción tiene un contexto más amplio: está en una playa y comparte el espacio con otros dos esqueletos que parecen compartir el mismo destino mortal. En la película, el tiempo de la toma en donde se muestra este esqueleto es muy corta. Es una toma de apoyo porque aporta información a la gruta de la Isla de la Muerte, haciéndole honor a su nombre. Ambas imágenes impresionan a quienes las ven porque connotan asesinato: los esqueletos están atravesados por espadas captando la atención y el interés por parte de sus espectadores.

Todos los elementos de esta imagen: el esqueleto con la espada incrustada, la pala y el cofre son símbolos infaltables de piratería, aunque no se deba a evidencia históricas sino más por su utilización en la literatura.

4.5 *La Habitación de la Tripulación*

Figura 71: Disneyland.

Figura 72: Disneyland.

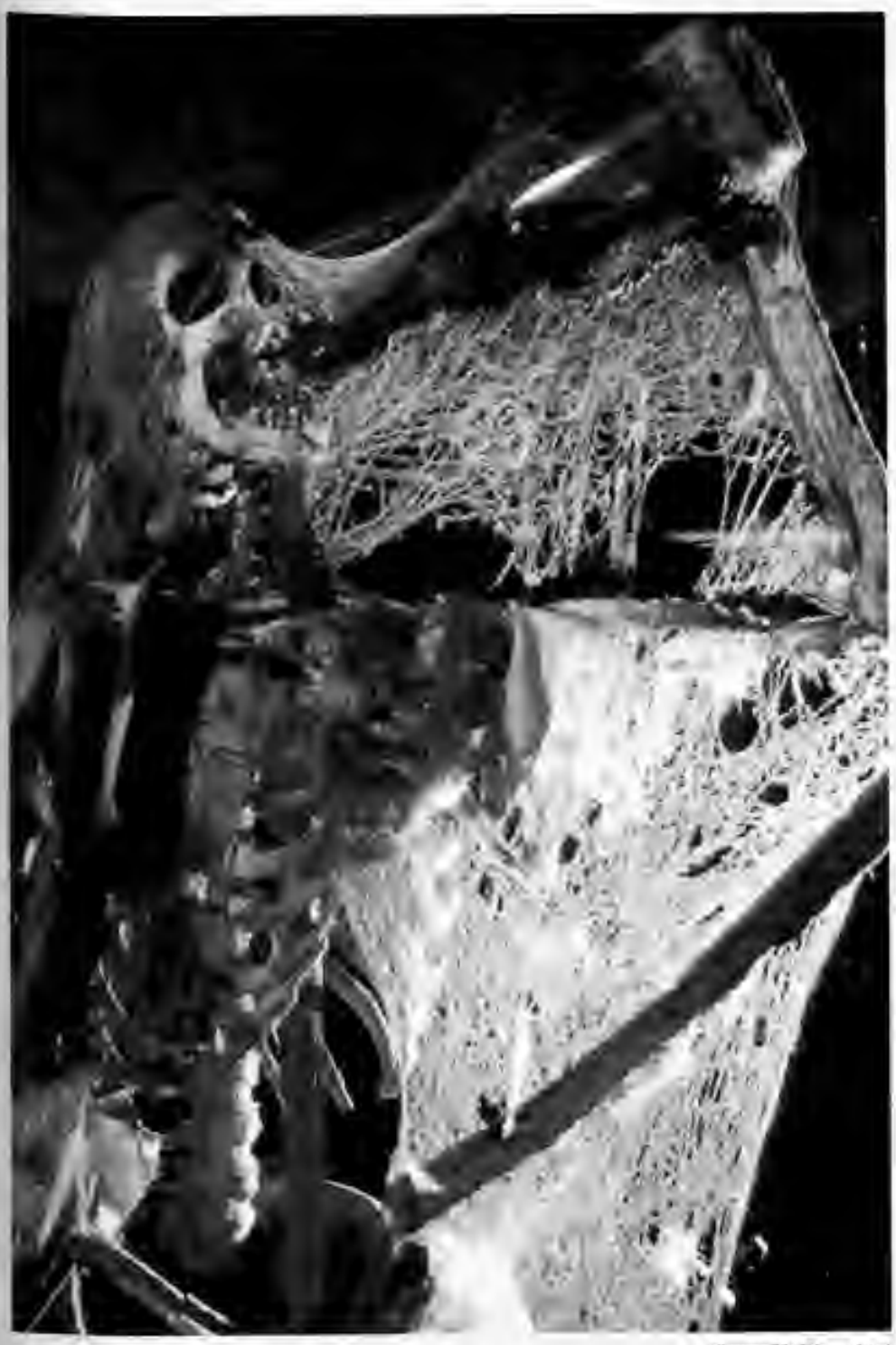

Figura 73: Disneyland

➢ La habitación de la tripulación, Disneyland.

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: no hay.

2 TONO: no hay.

3 MÍMICA: (se tomará en cuente el esqueleto de la izquierda) El esqueleto está de pié tomando directamente de una botella con su mano izquierda.

4. GESTO: calavera ligeramente inclinada hacia atrás, mandíbula abierta.

5 MOVIMIENTO: los esqueletos no se mueven, sin embargo puede distinguirse cómo el líquido de la botella se desliza por sus vértebras.

6. MAQUILLAJE: no posee.

7 PEINADO: no se distingue.

8. TRAJE: el esqueleto de la izquierda tiene retazos de lo que fue una camisa de color azul celeste, además de un gorro azul (probablemente gorro frigio) con detalles dorados en su cabeza.

Espacio

9. MÚSICA: melodía "Yo Ho, Yo Ho, una vida pirata para mí".

10. SONIDO: carcajadas y risas.

11. ACCESORIOS: barra y columna vertical de madera, cuadro de una pelirroja como pirata, cuatro pipas grandes de madera, velas blancas consumidas, botellas de vino, copas que parecen cálices, candelabro con vela blanca, escalera de madera, cuatro barriles de madera, estante de madera, telarañas. Hay tres esqueletos, aparte del que se va a tomar en cuenta: uno sentado en la barra y otros dos jugando ajedrez.

12. DECORADO: ruinas de una taberna en parte de un muelle.

13. ILUMINACIÓN: cálido clave baja (amarillo) en donde están los esqueletos, cálido clave alta (rojo) en cenital en donde está el cuadro de una peliroja. Frío, clave alta, tonos azules en los alrededores.

14. ESCALA: plano medio del esqueleto.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay.

3. MÍMICA: su posición significa que está tomando efusivamente.

4. GESTO: al igual que la mímica connota que toma efusiva y satisfactoriamente. El alcohol provoca que las personas se sientan deshinibidos, despreocupados y capaces de hacer cualquier cosa. Simboliza un escape de sus problemas y una forma disfrutar el momento al máximo.

5. MOVIMIENTO: el vino cayendo a través del tórax del esqueleto es lo único real en la escena. Es el único elemento en movimiento y es dentro del esqueleto. Su color, aspecto y el hecho de que recorra las vértebras del esqueleto puede interpretarse como sangre. Sangre que dejó de recorrer ese cuerpo hace mucho tiempo. El vino se relaciona directamente con la sangre porque en la historia cristiana simboliza la sangre de Cristo.

6. MAQUILLAJE: no hay.

7. PEINADO: no hay.

8. TRAJE: que sólo tenga retazos connote olvido, muerte. El material de la camisa se ve ligero, y su color claro favorecía la frescura en la persona.

Espacio

9. MÚSICA: la rapidez y el cambio de instrumento alegra un poco el ambiente, aportando algo de alegría a la taberna.

10. SONIDO: el sonido de las carcajadas es metafórico debido a que hace referencia a cómo se escucharía si los esqueletos estuviesen vivos. Al igual que la música, las risas y las carcajadas alegran el ambiente. Las tabernas eran lugares muy bulliciosos por la cantidad de personas que la frecuentaban, sumado a los efectos del alcohol en ellas.

11. ACCESORIOS: El cuadro de la pelirroja pirata que se encuentra detrás de los esqueletos de la barra hace referencia a una dama bucanera disfrutando su propia interpretación de lo que es la buena vida. El color de su cabello no es coincidencia. Más adelante hay una escena de subasta de las mujeres del pueblo que está siendo atacado, entre las cuales se enccuentra una peliroja. Este cuadro refiere lo que fue de esa mujer luego de varios años viviendo felizmente casada con piratas. (Surrell, 2005, traducción libre de las autoras, p.81). La presencia de un cuadro de una mujer en una taberna es imprescindible, por la cantidad de hombres que frecuentaban el lugar, quienes buscaban distraerse y satisfacer placeres con ayuda de las mujeres y el alcohol.

Las innumerables botellas era la mercancía que más se vendía en las tabernas, en las copas de madera se servía la cerveza, las velas iluminaban el lugar por ausencia de electricidad para la época. La madera de los toneless o barriles se caracterizan por tener propiedades que ayudan a conservar el vino y permite su transporte en grandes cantidades.

Las telarañas indican el paso del tiempo y falta de limpieza. Refuerzan el estado abandonado del lugar. Esta es la escena que tiene más esqueletos entre las que se encuentran en la gruta. El título de la escena: "La habitación de la tripulación", connota que las actividades favoritas de los integrantes de las tripulaciones solía incluir el alcohol y las mujeres.

12. DECORADO: las tabernas son locales públicos en donde se vende alcohol y algunas veces comida. Los piratas y marineros solían frecuentar estos lugares. Para muchos eran uno de sus lugares favoritos, en donde podían derrochar sus riquezas en ron, cerveza, licor o grog. Además eran espacios en donde podían conseguir mujeres frívolas, cuya ausencia en las travesías hacía que el deseo por las mismas aumentara.

13. ILUMINACIÓN: el tono rojo en picado hacia el cuadro resalta a la pelirroja. El rojo connota pasión y sensualidad, reforzando la imagen del cuadro. Los tonos amarillos sobre los esqueletos captan la atención de los invitados.

14. ESCALA: el plano medio se debe a que el esqueleto está detrás de la barra. Es suficiente para mostrar el vino cayendo por el tórax.

4.5.1 Barbossa

Figura 74: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 75: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 76: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

➢ Barbossa, "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra"

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: "Barbossa: - ¡Mire! la luz de la luna muestra lo que somos en realidad. No estamos entre los vivos, no podemos morir, pero tampoco estamos muertos. Llevo demasiado tiempo con una sed que no puedo saciar. Llevo demasiado tiempo muriéndome de hambre, sin morirme. No siento nada, ni el viento en la cara, ni el rocío del mar. Ni el calor de la carne de una mujer. Empiece a creer en cuentos de fantasmas Srta. Turner, ¡está en una!"
2. TONO: grave.
3. MÍMICA: de pie, erguido, sacando el pecho.
4. GESTO: ojos fijos en la cámara, mandíbula abierta.
5. MOVIMIENTO: después de acercarse caminando lentamente a la Srta. Swann saca el corcho de la botella con la boca, la escupe y de nuevo se lleva la botella a la boca de forma abrupta.
6. MAQUILLAJE: no posee.
7. PEINADO: su sombrero tiene agujeros.
8. TRAJE: restos de su camisa y chaqueta.

Espacio

9. MÚSICA: banda sonora "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra", canción 5: *Espadas cruzadas*. (*Sword Crossed*)
10. SONIDO: de sus huesos al caminar, cuando saca el corcho con la boca, al tragar y cuando el vino corre por su torso.
11. ACCESORIOS: no hay.
12. DECORADO: cubierta de el Perla Negra.
13. ILUMINACIÓN: fría clave media proporcionada por la luna y la noche.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: al inicio, el discurso explica poéticamente la tortura de Barbossa por ser víctima de la maldición. La última frase es casi una amenaza, tratando de hacer entender al personaje de Elizabeth, quien en la escena anterior dice no creer en historias de fantasmas, que está en una. Es un discurso que se refuerza con la imagen cuando se transforma de carne a hueso bajo las sombras y se muestra como esqueleto bajo la luna. La frase "historias de

fantasmas": atrapa a los espectadores pues es un tema que puede ser temido por muchas personas, especialmente a quienes creen en esas historias. "Estás en una": aunque el Barbossa se lo dice a Elizabeth, quien está en esa embarcación junto a una tripulación fantasma, también tiene el doble sentido de especificar a los espectadores qué tipo de historia están viendo.

2. TONO: explicado anteriormente en el connotador "Jack Sparrow y Elizabeth abandonados en una isla desierta."

3. MÍMICA: sacar el pecho pretende demostrar superioridad.

4. GESTO: la falta de piel permite que los ojos se muestren muchos más grandes por la ausencia de párpados, logrando que la mirada sea más amenazante. Su mirada directa a cámara pretende intimidar tanto al personaje de Elizabeth como a los espectadores.

5. MOVIMIENTO: así como se explicó en el conotador anterior, el vino cayendo por el torso del esqueleto puede ser interpretado como sangre. Barbossa y su tripulación sufren una maldición por haber robado las piezas del oro Azteca. Su castigo: mientras más derrochaban esas riquezas menos se sentían satisfechos hasta que dejaron de sentir por completo. Esta escena en específico connota el deseo del personaje de que la sangre vuelva a correr por sus venas, quiere volver a sentirse vivo. Por otro lado, la escena pretende crear impacto para reforzar el tema de la maldición del Tesoro Azteca.

6. MAQUILLAJE: no hay.

7. PEINADO: explicado anteriormente en el connotador "Acercándose a la cascada".

8. TRAJE: explicado anteriormente en el connotador" Acercándose a la cascada".

Espacio

9. MÚSICA: la canción compuesta por Klaus Badelt (con la asistencia de Hans Zimmer). Desde sus inicios la melodía aporta tensión al ambiente hasta que se vuelve completamente salvaje por ritmos acelerados, realizados por tambores y violines. (www. pirates.wikia.com, traducido libremente por las autoras). El momento que se está analizando es la última parte de la canción, en la cual la tensión de la melodía vuelve a iniciar y su clímax acompaña el recorrer del vino por el torso del esqueleto.

10. SONIDO: el sonido del vino cayendo entre las vértebras de Barbossa connota realidad en una historia fantasma. El hecho de que se pueda oir cómo el vino cae es algo que va más allá de la realidad, en este caso se debe a una maldición.

11. ACCESORIOS: no hay.

12. DECORADO: la cubierta de un barco es la parte superficial de madera que se encuentra en la parte exterior del barco. Fue explicado en el connotador del análisis "Joshame Gibbs en la cubierta del Perla Negra".

13. ILUMINACIÓN: la tonalidad azul es la protagonista en todas las escenas con esqueletos debido a que la luz de la luna muestra realmente su condición. Connota frialdad por la ausencia de vida, la falta de calor humano.

4.5.2 Comparación

La escena de la atracción transcurre en una taberna mientras que en la película se da en la cubierta del Perla Negra. Aunque ambas escenas ocurren en un lugar distinto se puede llegar a la conclusión de que tienen una misma finalidad: impresionar con el vino que corre por el torso del esqueleto para recalcar su maldición.

Hay una diferencia de rango entre quienes lo toman. El esqueleto de la taberna es un simple integrante de una tripulación, mientras que en el de la película es el capitán del barco. Esto demuestra que las maldiciones son como la muerte, no perdonan a nadie. Es decir, no importa el rango, ambos cometieron un crimen que debe ser pagado a como de lugar.

En la atracción, la acción se muestra en una taberna porque es el lugar en donde comúnmente se consume alcohol, en este caso, vino. En la película, se utiliza como una acción que evidencia y confirma la maldición que sufre toda la tripulación del Perla Negra incluyendo a su capitán. En ambos casos el efecto pretende impresionar al público.

Ambas escenas destacan la importancia del recorrido del vino a través de las vértebras como representación de la sangre. Sangre que a su vez significa muerte, tema común entre los piratas.

4.6 *La habitación del capitán*

Figura 77: Disneyland.

Figura 78: Disneyland.

Figura 79: Disneyland.

➢ La habitación del Capitán. Disneyland.

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay.

3. MÍMICA: el esqueleto está acostado en la cama, con el torso vertical apoyado sobre unas almohadas en la espalda.

4. GESTO: mandíbula cerrada, ojos hacia una lupa sobre un mapa.

5. MOVIMIENTO: no se mueve.

6. MAQUILLAJE: no posee.

7. PEINADO: cabello gris, hasta los hombros.

8. TRAJE: bata blanca antigua para dormir, de corte y mangas largas, cuello abierto en forma de V. Gorro para dormir de rayas blancas y rojas, largo y caído hacia un lado.

Espacio

9. MÚSICA: melodía más rápida de la canción "Yo Ho, Yo Ho, una vida pirata para mí" pero con notas más agudas.

10. SONIDO: sonido de arpa.

11. ACCESORIOS: lupa antigua, mapa del tesoro, cama con cabecera exuberante y con una calavera con dos fémures debajo. La cama tiene un cubrecama blanco con estampado naranja estilo victoriano y muchas almohadas. A su vez, la cama tiene un dosel con cortinaje hecho de la misma tela del cubrecama. Calentador de cama. Baúl de madera. Baúl cubierto de tela. Peinadora gris con detalles dorados un poco oxidados. Silla de gamusa vinotinto. Libros antiguos. Cofre rectangular, blanco con detalles dorados. Tres candelabros (para una vela) dorados con velas blancas encima. Tres pergaminos pegados a la pared. Tabla de madera. Candelabro dorado de varias velas. Jarra dorada. Dos mesas altas negras. Cofre cuadrado, rojo con detalles dorados. Cofre alargado, dorado. Mantel rojo con negro. Alfombra vinotinta con gris y dorado. Cortina ancha de color rojo, azul, naranja y dorado. Telarañas colgadas por todo el cuarto.

12. DECORADO: habitación lujosa con decoración barroca. Del lado izquierdo tiene su estudio conformado por una mesa y una silla mientras que del lado derecho hay muebles y cosas personales.

13. ILUMINACIÓN: cálida clave baja, intensidad alta; fría clave media y alta, intensidad alta.

14. ESCALA: está ubicada al lado izquierdo de los invitados. Una Cortina recojida hacia el lado izquierdo, una tabla de madera en el suelo con orificios, un baúl de tela están en primer plano. Mientras que la cama se ve en el fondo.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay.

3 MÍMICA: su posición connota avaricia: está en su cama, pero no puede o no quiere descansar porque necesita seguir buscando lo que tanto desea en el mapa.

4. GESTO: podría decirse que está concentrado por la cercanía de la lupa y el mapa. No ha encontrado lo que busca porque de lo contrario podría tener la mandíbula abierta.

5. MOVIMIENTO: no hay.

6. MAQUILLAJE: no hay.

7. PEINADO: explicado en el connotador de análisis anteriores: "Acercándose a la cascada" "La cueva del hombre muerto".

8. TRAJE: los camisones fueron utilizados entre los siglos XVI y XVIII aproximadamente, en la época de famosos reinados en Europa durante los cuales el vestuario era muy ataviados y complejo. Al momento de descansar, los miembros de la realeza dejaban a un lado sus elaborada y apretada indumentaria para descansar, gracias a unas prendas que consistían en una bata larga hasta los piés, de mangas largas y que podían ser de diferentes materiales que protegían del frío como: terciopelo o lana, forrado con pieles (www.usuaris.tinet.cat, traducción libre de las autoras).

Como se explicó en el connotador "Acercándose a la cascada" las rayas rojas y azul marinas en las prendas de vestir se asocian con el mar. Las rayas fueron popuralizadas en el vestuario de los marineros por que connotaban inferioridad en la jerarquía naval y su utilidad visual durante las travesías marítimas.

El hecho de que el esqueleto vista un camisón connota que su vestimenta diaria era lo suficientemente compleja como para descansar con una prenda ligera. La suposición de la vestimenta diaria elaborada confirma el título de la escena, es decir, su cargo como capitán; un capitán muy famoso por la cantidad de bienes que posee. Si bien la dormilona representaba a integrantes de la realeza, se puede descartar que este personaje haya tenido "sangre azul" debido a lo que connotan las rayas que tiene su gorro de dormir, la cual podría hacer el papel de corona, una corona pirata.

Espacio

9. MÚSICA: el aumento de velocidad de la canción podría asociarse con el aumento de lujo en las escenas. Las anteriores a estas mostraban esqueletos en intentos frustados al buscar tesoros y un naufragio fantasma (no incluído en esta investigación) por lo que la música era más tétrica. Luego viene la habitación de la tripulación, seguida por la habitación del capitán y posteriormente una habitación llena de tesoros. La melodía de la canción cambia a medida que se observa un aumento de jerarquía en el contenido de las habitaciones. Lo sepulcral se deja atrás para dar paso a una melodía algo más alegre que acompaña a escenas menos tétricas.

10. SONIDO: el sonido del arpa es metafórico. Simula el sonido que da inicio a un cuento de hadas. Representando el carácter fantástico de la escena mostrando a lo que pudiese ser el típico pirata codicioso que sigue busando el tesoro en el mapa.

11. ACCESORIOS: los cofres y baúles siempre se han utilizado para guardar objetos; lo que permitía ubicarlos fácilmente y transpotarlos. Entre ellos había: ropa, papeles, joyas, etc. La imagen del cofre lleno de tesoros es muy popular en el tema de la piratería. Esto se debía primordialmente a la facilidad de transportar altas cantidades de monedas en un solo cofre o baúl. La diferencia entre ambos términos está en su tamaño y en la forma de su tapa: el primero suele ser pequeño y su tapa de forma curvada, mientras que el bául es mucho más grande y su tapa recta. Los materiales de ambos suelen ser muy variados: acero, hierro, latón, pero el más usado es madera. También los hay de tela, como el que está en un primer plano delante de la cama, con detalles en franjas verticales con una paleta de colores entre verdes y amarillos claros. Posiblemente guarde ropa, porque la tela connota prendas de vestir.

El respaldar y el asiento de las sillas son de terciopelo rojo. El terciopelo se descubrió en el Lejano Oriente a principios del siglo XIV. Es una tela "afelpada en la cual los hilos se distribuyen muy uniformemente, con un pelo corto y denso, dándole una suave sensación (...) Se puede hacer de cualquier fibra, se teje en un telar especial (...)". En sus inicios, al igual que la seda, era un material muy costoso, probablemente por la dificultad de su elaboración y fue el material favorito de la realeza durante la Edad Media debido a la suave profundidad del color que caracteriza a esta tela. (www.ecured.cu)

Las lámparas arañas de cristal se dieron a conocer a partir del siglo XV cuando iluminaban los palacios y espacios de los nobles, el clero o familias adineradas. Convirtiéndose en un símbolo de riqueza y dando un alto estatus a su propietario. (www.trifora.blogspot.com)

Los libros y pergaminos connotan cierto nivel de cultura en el propietario del cuarto. Reforzando su imagen como capitán.

Generalmente, la cama ya se utilizaba en antiguas civilizaciones como la egipcia, persa y babilónica. En Europa durante los siglos XVI, XVII y XVIII las camas con dosel y cortinas eran muy utilizadas entre la realeza. En un principio estas camas no se encontraban en un cuarto sino en la sala, y las cortinas daban la privacidad en las noches. La calavera en la trabajada cabecera simboliza muerte así como lo hacían las banderas piratas. Más adelante se ubicaron en cuartos y representaban alta jerarquía. Por lo que su utilización en esta imagen representar lujo y poder. La abundancia de almohadas alrededor de la cama connota comodidad excesiva.

La lupa es un objeto con un vidrio convexo que permite detallar objetos muy pequeños. Existen muchos tipos y de distintos materiales. Fueron inventadas en la Edad Media, aproximadamente hacia el año 1000, y para aquella época estaban " hechas de cristal de rocas transparentes y piedras semipreciosas pulidas, talladas en forma de media esfera", a las cuales denominaban "piedras para leer" (www.tudiscovery.com, par. 1). Para 1266, Roger Bacon talló los primeros lentes como los que se conocen hoy en día y la armazón en la que se coloca el lente se agregó entre 1285 y 1300 y un borde con diferentes materiales como: madera, hierro, plomo o cuero. Para esa época eran muy utilizadas por relojeros, comerciantes de tejidos y personas que estudiaban la naturaleza. Además, la capacidad de quemar de estos lentes, por concentrar fácilmente los rayos solares, popularizó su uso en los laboratorios al hacer experimentos (www.tudiscovery.com). En este caso, el esqueleto lo utiliza para estudiar un mapa, el cual puede tener pequeños detalles que el ojo humano no puede diferenciar a simple vista. La lupa connota esclarecimiento, maximización, etc.

Los mapas son representaciones gráficas de espacios territoriales y son tan antiguos como el ser humano. El término *mappa* en latín significa "pañuelo", lugar en donde antes se realizaban estas representaciones. Antes de la creación de la imprenta, eran considerados objetos de mucho valor por su difícil elaboración y su gran utilidad. Los reyes, y los integrantes de la corte, del ejército o marina eran los únicos que tenía acceso a los mapas (www.scribd.com). Debido a la falta de instrumentos que permitieran definir las latitudes y longitudes, los mapas eran inexactos y se prestaban para la imaginación

> Las convenciones de la representación eran fluctuantes y dejaban espacio para los desbordes de la imaginación. Los vientos eran representados por ángeles de mejillas hinchadas y los trazados reflejaban lo incierto del conocimiento geográfico. Los lugares ignorados del planeta eran reemplazados por territorios fantásticos poblados por amazonas unicornios que hacían de los mapas obras que estaban a mitad de camino entre la voluntad de verdad y la creación artística. (www.scrib.com, ¶. 2)

Los elementos explicados anteriormente, excluyendo el mapa, la lupa, la calavera en la cabecera y las rayas en el gorro, connotan el lujo de la realeza. Los demás contradicen el origen real del esqueleto y lo identifican como un pirata. Además de pirata, capitán, rango evidenciado por las riquezas a su alrededor ya que es uno de los cargos que se llevan la mayor parte del botín. Además, la imagen muestra a un capitán ávaro: la cantidad de lujo en la habitación no le es suficiente por lo que prefiere dejar de descansar para seguir buscando alguna pista en el mapa que evidencie la presencia de más riquezas.

12. DECORADO: el diseño de la mobiliaria caracterizada por ser elaborada, con predominación de las líneas curvas permite ubicar el decorado en el período barroco, iniciado en Italia en el siglo XVI:

> En el barroco, los accesorios son los elementos dominantes: esculturas, alfombras, tapices, cojines, faroles, cuadros, cajas de madera o pequeños cofres, jarrones y muebles desgastados. El encanto está en la disposición de los accesorios en agrupaciones de artículos de similar uso, por ejemplo: muñecas decorativas, tallas, cuadros, mesas de diferente tamaño. Es fundamental que se logre un efecto de sobrecarga visual y multiplicidad de detalles. La ornamentación de estos muebles es exuberante y recargada. Predominan los motivos naturales y las líneas curvas, caracterizados por la superposición de elementos ornamentales donde aparecen las columnas y pilastras torneadas. El diseño se caracteriza por el dinamismo y la expresividad.
> El mobiliario constituye verdaderas obras de arte trabajadas en maderas nobles con profusión de tallas, con laminados en oro y plata envejecidos, los tapizados son de telas ricas como terciopelos, sedas, rasos y brocados, con brillos y colores intensos en las gamas de los ocres y verdes, llegando inclusive hasta los naranjas.(...) Las grandes piezas como los armarios y las cómodas cajoneras, están dominadas por las líneas curvadas. Las sillas están trabajadas con tallados complejos y poseen altos respaldos. La parte de tapicería es sustituida por la rejilla y los adornos.
> El mobiliario del barroco francés se distingue del resto de Europa por su elegancia y la elaboración más cuidada. (...) El mobiliario se complementa con armarios, cofres y baúles. Es común encontrar mezcla de maderas nobles muy trabajadas con otros materiales como el marfil, los bronces, entre otros materiales nobles. (...). (http://www.universodecoracion.com/)

Con la explicación de los accesorios se llega a la conclusión de que es la habitación del capitán por la riqueza de sus posesiones. También se confirma con el espacio amplio que permite un lugar para el estudio. El único integrante de la tripulación privilegiado con ese espacio sería el capitán para estudiar sus mapas y cartas de navegación, cuando los demás integrantes de la tripulación se encargaban de seguir órdenes.

13. ILUMINACIÓN: el contraste de la iluminación fría y cálida en la habitación representan ausencia y presencia respectivamente. La iluminación cálida lleva toda la atención hacia el esqueleto que se encuentra en la cama.

14. ESCALA: los elementos como la cortina, el cofre, las piedras en primer plano La cortina recojida que sale en primer plano connota privacidad y la tabla de madera con orificios que se encuentra en el suelo es un elemento que connota a un barco.

4.6.2 La habitación de Ponce de León.

Figura 80: Piratas del Caribe: En mareas misteriosas.

Figura 81: Piratas del Caribe: En mareas misteriosas.

Figura 82: Piratas del Caribe: En mareas misteriosas.

Figura 83: Piratas del Caribe: En mareas misteriosas.

Figura 84: Piratas del Caribe: En mareas misteriosas.

Figura 85: Piratas del Caribe: En mareas misteriosas.

Figura 86: Piratas del Caribe: En mareas misteriosas.

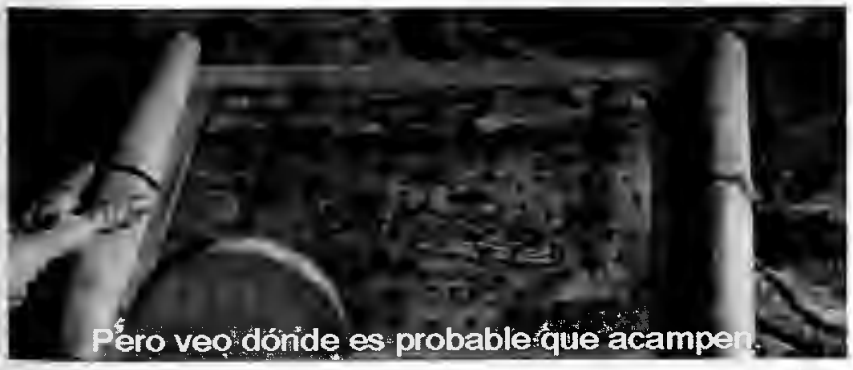

Figura 87: Piratas del Caribe: En mareas misteriosas.

Figura 88: Piratas del Caribe: En mareas misteriosas.

Figura 89: Piratas del Caribe: En mareas misteriosas.

➢ Habitación de Ponce De León "Piratas del Caribe: En mareas misteriosas"

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: (Por contexto)

Jack: - Ponce de León.

Barbossa: – Si 40 piratas soñaran con 40 noches de tesoros, no igualarían el contenido de este cuarto. ¿Qué haces aquí?

Jack: – Me mandó Barbanegra. ¿Qué haces tú aquí?

Barbossa: - Cálices de plata para su alteza real.

Jack: – ¡Ay, por favor!

Barbossa: - ¡Atrás!¡Tenemos que equilibralo! Todo el barco se va a deslizar.

Jack: – ¿Qué tal si cada uno escoje un artículo del mismo peso? ¿Qué tal eso? (Agarra un objeto)

Barbossa: – No tocamos nada. (Sale un baúl de debajo de la cama). ¡Los Cálices!

2. TONO: grave.

3. MÍMICA: el esqueleto está acostado con el torso vertical gracias a unas almohadas en su espalda.

4. GESTO: Calavera ligeramente inclinada hacia adelante, con la mirada apuntando hacia el mapa.

5. MOVIMIENTO: cuando Jack Sparrow quita el mapa de las manos del esqueleto, la calavera se mueve para mirarlo.

6. MAQUILLAJE: no posee.

7. PEINADO: parece ser calvo, su cabello gris comienza a partir del nivel de las orejas, bigote y barba gris.

8. TRAJE: Antigua dormilona para dormir blanca y un gorro alargado de rayas rojas con detalles dorados en los bordes.

Espacio

9. MÚSICA: no posee.

10. SONIDO: sonido del viento pasa por algún espacio y crujido del barco cuando se balancea.

11. ACCESORIOS: igual que el anterior: "La habitación del capitán". Sin embargo en esta escena hay más riquezas, entre las cuales se pueden distinguir: monedas de oro, collares de perlas, relojes de oro, objetos decorativos de oro y plata.

12. DECORADO: habitación del capitán en un barco naufragado.

13. ILUMINACIÓN: fría clave media.

14. ESCALA: planos generales y plano medio del esqueleto.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: (por contexto) Es una frase que pretende quedarse corta con la abundancia que hay en la habitación. El discurso refuerza la imagen. Infiere que, sería imposible de igualar toda la riqueza que hay en esa habitación.

Proveniente de un familia de muy bajos recursos, Ponce de León se embarcó a la aventura de descubrir nuevos territorios para sobrevivir. Llega a América en el año 1502 dándose cuenta de las riquezas que abundaban en los lugares descubiertos y de lo fácil que era enriquecerse. Más adelante participó en en la conquista de Santo Domingo y Puerto Rico. Los aborígenes de esos territorios hablaban de una isla llamada Bimini en donde se encontraba un manantial que podía transformar a las personas mayores en jóvenes. Dicho comentario confirmaba los rumores que corrían en Europa sobre una fuente de la juventud desde la época de Herodoto. (www.sobreleyendas.com)

Ponce consiguió el financiamiento por parte de la corona española para encontrar la poderosa fuente. Sin embargo, no se encontró con una isla sino con una península de un territorio más amplio, a la cual Ponce la llamó Florida. El fracaso no fue suficiente para que se olvidara del tema y volvió a convencer a los reyes de España para un segundo financiamiento. En 1515 sale de Sevilla con tres embarcaciones, pero estas se dispersaron cuando llegaron a Puerto Rico por la falta de carisma de Ponce de León para controlar a las tripulaciones que comandaba, las cuales se burlaban de su afán por ir en búsqueda de una leyenda. (www.sobreleyendas.com)

En 1521, luego de varios conflictos personales, logra reunir a un grupo de personas, y construir un poblado en Florida para seguir con la búsqueda, pero feste ue atacado por los indígenas nativos del territorio. Durante ese ataque Ponce de León fue herido con una flecha venenosa, logró sobrevivir hasta llegar a Cuba pero muere. Tenía 51 años. (www.sobreleyendas.com) La frase: "- Si 40 piratas soñaran con 40 noches de tesoros, no

igualarían el contenido de este cuarto": atrapa al espectador porque crea en ellos la curiosidad para saber quién es el dueño de esa habitación.

2. TONO: no hay. (Se toma en cuenta al esqueleto y no a los personajes)

3. MÍMICA: descrito anteriormente en "La habitación del capitán".

4. GESTO: explicado anteriormente en el connotador "La habitación del capitán".

5. MOVIMIENTO: Indica que está maldito. El movimiento fue causado por el hecho de que Jack Sparrow agarrara el mapa que el esqueleto tiene en las manos. Situación común en lugares embrujados.

6. MAQUILLAJE: no tiene.

7. PEINADO: explicado en análisis anteriores: "Acercándose a la cascada" y "La cueva del hombre muerto".

8. TRAJE: las prendas fueron explicadas anteriormente en el connotativo: "La habitación del capitán".

Espacio

9. MÚSICA: no hay.

10. SONIDO: el sonido del viento se debe a que el barco se encuentra al borde de un risco, algún espacio habría quedado abierto lo que permite que se escuche el paso del viento. El crujir que se oye cada vez que caminan alguno de los personajes se debe a lo antigua que es la embarcación. Su exposición a elementos que erosionan como el viento y la lluvia, y la falta de mantenimiento facilitaron su deterioramiento.

11. ACCESORIOS: explicado anteriormente en el connotador de "La habitación del Capitán". La abundancia de riquezas se debe probablemente a la condición de explorador y descubridor de Ponce de León, quien conquistó varias islas en el Caribe como Puerto Rico. A esto se le suma su procedencia española, puesto que España era el reino que tenía mayor dominio en el territorio americano.

> Los mapas y libros náuticos españoles eran tan preciados por piratas que los capitanes españoles preferían arrojarlos al mar antes de que cayeran en manos enemigas. (Beahm, 2007, raducción libre de las autoras, p. 160).
>
> Los mapas eran tan valiosos como el oro. Un mapa exacto era un instrumento marítimo invaluable, especialmente si había sido dibujado por una mano con experiencia que la conjetura educada. Los españoles que viajaban de México a Florida y regresaban a casa, tenían mapas muy exactos que tenían mucho valor para los piratas. Los expedientes reseñan a un capitán español que lloró cuando sus mapas cayeron en manos piratas durante una incursión. (Beahm, 2007, traducción libre de las autoras, p. 179).

Esto responde el por qué el esqueleto mueve su cabeza únicamente cuando Sparrow agarra su mapa y no algún otro objeto de la habitación. El mapa del esqueleto es español

porque se pueden ver palabras en castellano: se titula San Miguel y muestra la ubicación de un asentamiento español ubicado en una pequeña isla rodeada por un río.

12. DECORADO: la habitación del capitán debería representar la jerarquía y poder, especialmente si ese capitán era español, pues los barcos pertenecientes a la marina española se caracterizaban por estar llenos de riquezas que transportaban de América hacia el Viejo Mundo. El barco en donde se ubica esta habitación se llama *El Santiago*.

El Santiago era una caravela perteneciente a la armada española. Las caravelas se desarrollaron durante el siglo XV. Caracterizadas por su ligera construcción, su velocidad y por su respuesta rápida, podía ser manejada por una pequeña tripulación. (Konstam, 1999, traducción libre de las autoras). Fue otorgada por la corona española a Ponce de León para buscar la fuente de la juventud.

13. ILUMINACIÓN: la tonalidad azul connota frialdad, ausencia y muerte, palabras que describen esta escena.

14. ESCALA: al inicio los planos generales describen visualmente la escena, junto paneos y *travellings* que permiten detallar algunos objetos en la habitación. El plano medio del esqueleto viene dado por su posición en la cama.

6.3 Comparación

El *set* de la escena de la película está exactamente decorado como la habitación del capitán en la atracción. Ambas derrochan lujo y riquezas. Están decoradas con elementos de la realeza que muestran al capitán (o lo que fue de él) como a un verdadero rey.

En la atracción forma parte de una serie de escenas dentro de una gruta que muestran a pirata; está después de la habitación de la tripulación y antes de la habitación del Tesoro. Es la primera escena en toda la atracción que comienza a mostrar lujo y riquezas y presenta a la siguiente escena que es la maxima expresión de la riqueza. Esto significa que lo que parece estar buscando en el mapa es ese tesoro que se presenta posteriormente.

En la película, el esqueleto pertenece al personaje Ponce de León. La imagen de la atracción funciona a la trama de la película como un espacio capaz de describir y aportar información a la historia de Ponce de León, que si bien no fue pirata sino explorador, su avaricia se iguala a la mostrada en la habitación del capitán en la atracción, por su constante insistencia con encontrar la Fuente de la Juventud.

Ambos esqueletos desbordan codicia por la decoración de sus habitaciones y su insistencia en seguir buscando en el mapa más tesoros.

4.7 La habitación del tesoro

Figura 90: Disneyland.

Figura 91: Disneyland

Figura 92: Disneyland

Figura 93: Disneyland

Figura 94: Disneyland

- La habitación del Tesoro, Disneyland.

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay.

3. MÍMICA: sentado de forma jactanciosa. El esqueleto está sentado en la cima de la montaña del tesoro, con las piernas abiertas. Con el brazo izquierdo sostiene una espada mientras que con el otro brazo sostiene largos collares de perlas.

4. GESTO: parece estar sonriendo.

5. MOVIMIENTO: no se mueve.

6. MAQUILLAJE: no posee.

7. PEINADO: no se observa.

8. TRAJE: el esqueleto está vestido con una chaqueta negra y por dentro una camisa de poeta blanca. Un pantalón negro ¾. Tiene bandana roja en su frente con el nudo hacia el lado izquierdo, un sombrero negro con una franja blanca en los bordes.

Espacio

9. MÚSICA: Melodía de la banda sonora de la atracción. "Yo ho, Yo ho, una vida de pirata para mí".

10. SONIDO: agua.

11. ACCESORIOS: Se distingue: gran cantidad de monedas (piezas de ocho), bandejas circulares de oro y plata, bandejas rectangulares de oro y plata, cálices, candelabros, cetros, candelabros, coronas, cetros, telas azules con detalles en dorado, tronos, cofres, collares de perlas, cofre azteca (incorporado después de la renovación).

12. DECORADO: el tesoro se encuentra resguardado en las profundidades de una caverna, denominada por los *Imagineers* como " La habitación el Tesoro".

13. ILUMINACIÓN: los alrededores de "La habitación del Tesoro" posee una iluminación fría, en tonos azules. Iluminación cálida entre clave baja y media cenital sobre la montaña de objetos valiosos.

14.ESCALA: la escena se encuentra del lado izquierdo del bote. Hay muchas piezas valiosas que rodean la montaña de tesoros. Los invitados visualizan al esqueleto desde un contrapicado.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay.

3. MÍMICA: el esqueleto está sentado de forma jactanciosa. Típica imagen pirata al colocarse en la cima del cúmulo de tesoros encontrados. Los cuentos y leyendas promovieron este tipo de imagen cuando un pirata encontraba una gran cantidad de tesoros. *La isla del tesoro* es uno de los libros más influyentes con respecto a este tipo de imágenes.

4. GESTO: parece estar sonriendo

5. MOVIMIENTO: no se mueve.

6. MAQUILLAJE: no posee.

7. PEINADO: Si bien es cierto que el cabello tarda en descomponerse, no se puede observar si en este caso tiene ya que viste un sombrero.

8. TRAJE: Las prendas fueron explicadas anteriormente en "Jack Sparrow (Final)". Es la vestimenta típica pirata con predominación del color negro. El negro es ausencia de luz, ausencia de vida, es decir: muerte. Estos elementos forman parte de la típica vestimenta pirata. Si bien es cierto que el Caribe es característico de un clima caluroso, hay que tener en cuenta que también debían protejerse de los rayos solares utilizando el sombrero como forma de protección. También connotaba rango, su uso solía caracterizar a los capitanes.

Espacio

9. MÚSICA: explicado anteriormente en el connotador "La habitación del Capitán".

10. SONIDO: El agua es uno de los elementos communes en el tema de los piratas. Remite al océano, ríos, lagos, cascadas. En el caso de esta escena de la atracción que consiste en "un paseo en bote" recuerda a los invitados que la cueva está en "el mar".

11. ACCESORIOS: todos los objetos que a continuación se explicarán son de oro o plata. Ambos son minerales preciosos muy valorados por su costo. El oro tiene múltiples características como conducir la electricidad, no empañarse, es maleable, puede alearse con otros metales y puede ser fundido (www.lingoro.info/). También lo caracteriza su escasez, su brillo y el tiempo que tarda en oxidarse.

Muchas de las monedas que llenan esta habitación del tesoro están inspiradas en muchos de los objetos encontrados en la costa de Florida y según la *National Geographic* se cree que pertenecieron a un barco que se hundió en el siglo XVIII: (Disney, 1968)

- Doblones de oro españoles que muestran la marca de Felipe V y la fecha 1714. Los doblones eran monedas de oro españoles que equivalían a dos escudos o 32 reales. Cordingly

(1996) señala que los doblones, junto a las piezas de ocho, eran comunes en los tesoros piratas. El autor explica que era una moneda de oro de ocho escudos (*the gold eight-escudo coin*), era la moneda española más valiosa que circulaba en aquella época. Un puño de estas monedas pudo haber hecho rico a cualquier pirata. (36)

- "Biscuit" de oro, con un peso de 7 libras. Se piensa que tomaron esa forma al derretir los doblones.

- Monedas pertenecientes a la corona inglesa (Charles II, 1662)

- Partes de monedas de plata conocidas como "piezas de ocho". Según Cordingly, (1996), "eran las monedas más famosas asociadas con el nuevo mundo. También podían ser denominados como pesos. Eran enviados a España en grandes cantidades para financiar operaciones del Imperio Español y fue la moneda común para negociar en Sur América y las Indias del Oeste. Por más de 100 años, las monedas que circulaban en el Nuevo Mundo eran tan solo monedas de plata hechas crudamente a pulso. Era más o menos del tamaño de una pieza de 50 *pence* usada en Gran Bretaña durante aquella ápoca, y eran tan mal elaboradas que la mayoría tenía forma cuadrada y no redonda. Las piezas de ocho producidas en España, y aquellas que se hicieron a partir de 1732 en México eran más refinadas y delicadamente redondeadas. Ambos tipos de monedas tenían el escudo español por un lado y las columnas de Hércules en el otro. Los pilares simbolizaban los límites del mundo antiguo en el Estrecho de Gibraltar, y en diseños anteriores eran representados saliendo del mar. Más adelante dos hemisferios que representaban el Nuevo y el Viejo Mundo fueron añadidos en el espacio que había entre los pilares. Las piezas de ocho fueron tan familiares y tan esparcidas que los pilares idénticos se transformaron en el símbolo del dólar que se conoce actualmente. En 1644 una pieza de ocho valía 4 chelines y 6 *pence* en Inglaterra, lo que equivaldría hoy a 15 libras o 23 dólares. El nombre más apropiado para este tipo de moneda era 8 reales.

- Moneda de oro con el dibujo de una cruz que probablemente valía muchos cientos de dólares en el inicio del siglo XVIII.

- Barra de plata, probablemente de origen Mexicano.

- Adornos ornamentales: desde hace 6000 años el oro se utiliza para la fabricación de joyería ya que sus propiedades son favorables para su creación, por su brillo, belleza y color atractivo, además de su resistencia a la pigmentación.

> El oro puro es demasiado blando, pero los artesanos descubrieron que la aleación de oro con otros metales como el cobre, la plata y el platino permite reforzar su dureza. Desde entonces, la mayoría de oro utilizado para hacer la joyería es una aleación con uno o más de otros metales. (www.lingoro.info.com, par. 4)

- Lingotes de oro: era y es actualmente usual derretir las monedas y hacer de ellas lingotes, que facilitaban su transporte.

- Cetros de oro: forman parte de las joyas reales. Utilizado por los reyes y reinas al momento de su coronación. También es utilizada por los miembros del clero mientras se dirigen al altar. Simboliza poder y dignidad. (http://es.thefreedictionary.com/cetro)

La acumulación de todos esos objetos y sus diferentes orígenes de procedencia demuestran el alcance de los piratas en el océano. Con una mayor proporción de elementos de origen español y aborígenes los ubican en el Caribe. La gran mayoría de los objetos pertenecen a la realeza, esto causado por que en el siglo XVII las monarquías gobernaban sobre los territorios descubiertos en América.

12. DECORADO: las cavernas son lugares profundos en una gruta. Son oscuras y difíciles de encontrar. La oscuridad genera temor porque evita mostrar cómo es el lugar por dentro. Connotan misterio y peligro por la dificultad para ingresar a ellas, lo que las hacen perfectas para esconder el botín pirata. (Situación que sólo se plasmó en la literatura y no en la vida real).

13. ILUMINACIÓN: los tonos amarillos resaltan mucho más el oro que se encuentra debajo.

14. ESCALA: el hecho de que esté sentado en la cima del cúmulo de tesoros lo coloca en una posición de superioridad. No solo está por encima de los invitados, sino también del tesoro. Es la máxima expresión de poder aportado por riquezas en la atracción.

4.7.1 *La Isla de la Muerte.*

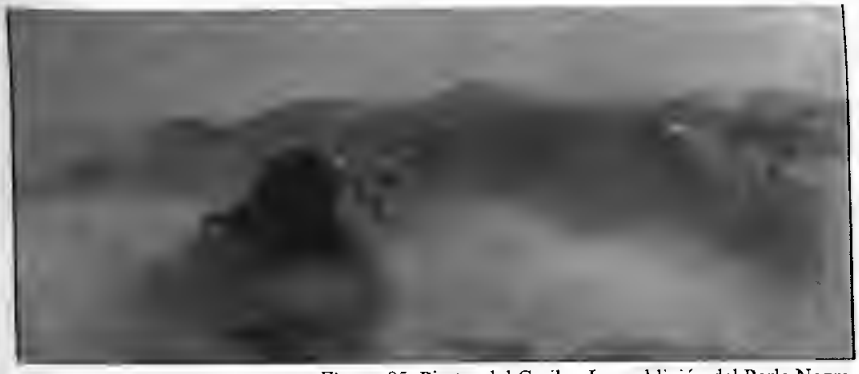

Figura 95: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 96: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 97: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 98: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 99: Piratas del Caribe: La maldicion del Perla Negra.

Figura 100: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 101: P ratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 102: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

Figura 103: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 104: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 105: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 106: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

➢ La isla de la muerte. Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: (por contexto)

Barbossa: – ¡Caballeros el momento ha llegado!

Tripulación: - ¡Viva!

Barbossa: – ¡Se acerca nuestra salvación!

Tripulación: – ¡Sí!

Barbossa: - Nuestra tormenta casi se acaba. Durante 10 años hemos sido sometidos a pruebas y cada uno de ustedes a probado su temple cien veces y cien veces más. Fuimos castigados, todos nosotros, exageradamente por el crimen que cometimos. Aquí está el Tesoro maldito de Cortés en persona. Y todas las piezas que salieron de él las hemos devuelto excepto esta (señalando a Elizabeth). ¿Quién de nosotros ha pagado el sacrificio de sangre a los dioses paganos? ¿Y la sangre de quién debemos pagar todavía? Conjurada por la sangre, por la sangre anulada.

2. TONO: grave.

3. MÍMICA: Barbossa está de pié en la cima de la montaña de tesoros, con las piernas y suele extender los brazos.

4. GESTO: acompaña al discurso: ojos muy abiertos con cejas levantadas o algo cerrados con el ceño fruncido,abre mucho la boca.

5. MOVIMIENTO: mueve mucho su torso y sus brazos.

6.MAQUILLAJE: descrito anteriormente en la escena "Aproximándose a la caída en Piratas del Caribe: en el fin del mundo".

7. PEINADO: descrito anteriormente en la escena "Aproximándose a la caída en Piratas del Caribe: en el fin del mundo".

8. TRAJE: descrito anteriormente en la escena "Aproximándose a la caída en Piratas del Caribe: en el fin del mundo".

Espacio

9. MÚSICA: banda sonora "Piratas del Caribe: la maldición del Perla Negra", canción: *Ritual de sangre.* (Blood Ritual)

10. SONIDO: monedas chocando unas contra otras cuando Barbossa pasa su manos sobre ellas.

11. ACCESORIOS: piezas de oro, cetros, bandejas de oro y plata, collares de perlas, tronos, telas rojas. Cofre Azteca lleno de monedas aztecas. Aparte de Barbossa, en la cima suele estar otra persona quien juega el papel de sacrificio humano (Elizabeth o Will Turner).

12. DECORADO: escondite de tesoros en una caverna de una gruta.

13. ILUMINACIÓN: luz blanca cenital encima de la montaña de tesoros. Parece ser fuente de luz natural.

14. ESCALA: planos detalles cuando lanzan los objetos, y generales cuando comienza el ritual.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: el discurso de Barbossa pretende dar inicio al ritual de sangre para acabar con la maldición del tesoro azteca. Es carismático y emociona por el momento tan esperado. Las frases que dan inicio al discurso de Barbossa: "¡Se acerca nuestra salvación! ¡Caballeros el momento ha llegado! ¡Nuestra tormenta casi se acaba!", atrapan tanto a los integrantes de la tripulación como al espectador. En la tripulación genera emoción porque son frases que apoyan la frustación que sienten por la maldición que cayó sobre ellos. En el espectador genera suspenso porque saben que algo malo debe pasar para que ese tormento se acabe. Las últimas frases: "¿Quién de nosotros ha pagado el sacrificio de sangre a los dioses paganos? ¿Y la sangre de quién debemos pagar todavía? Conjurado por la sangre, por la sangre anulada." Tienen el mismo efecto tanto en la tripulación como en los espectadores porque la sangre connota muerte. Toda la explicación después de el inicio del discurso describe la maldición.

2. TONO: explicado anteriormente en el connotador de la escena "Jack y Elizabeth abandonados en una isla desierta".

3. MÍMICA: su posición indica que trata de encontrar equilibrio debido a que el lugar donde se encuentra es inestable por ser una acumulación de objetos. Al mismo tiempo intenta verse superior y desafiante ante los demás piratas.

4. GESTO: si bien su gesto depende de lo que dice en el discurso, lo hace de forma exhaltada y eufórica debido a las ganas que tiene por acabar con la maldición.

5. MOVIMIENTO: sus movimientos van de la mano del emocionante discurso. Dan énfasis a cada palabra que dice.

6. MAQUILLAJE: explicado anteriormente en el connotador de la escena "Aproximándose a la caída en Piratas del Caribe: en el fin del mundo".

7. PEINADO: explicado anteriormente en el connotador de la escena "Aproximándose a la caída en Piratas del Caribe: en el fin del mundo".

8. TRAJE: explicado anteriormente en el connotador de la escena "Aproximándose a la caída en Piratas del Caribe: en el fin del mundo".

Espacio

9. MÚSICA: la canción compuesta por Klaus Badelt genera suspenso debido a la percusión entrecortada que va ascendiendo a medida que se acerca el momento del sacrificio.

10. SONIDO: el sonido del chocar de las monedas connota abundancia, riqueza, da énfasis a la imagen de la caverna llena de objetos valiosos.

11. ACCESORIOS: los miembros de la tripulación sufren una maldición por el robo del Tesoro Azteca de Hernán Cortés.

Cordingly (1996) reseña en su libro *Bajo la bandera negra,* cómo Cortés llegó a conseguirse con las riquezas aztecas. El autor señala que "en 1519 una pequeña fuerza de 600 soldados llegaron a las costas de México, específicamente a un lugar llamado Vera Cruz. Estaban armados con espadas, picos y ballestas y traían con ellos 16 caballos, unos cuantos cañones y 13 mosquetes. Liderados por Hernán Cortés, los hombres marcharon a través de las tórridas selvas de la costa, subieron sus montañas hasta llegar a la alta meseta del México Central. (traducción libre del autor)

Mientras viajaban, Cortés combinaba la fuerza y la diplomacia para obtener comida y asistencia de los habitantes de los poblados por donde pasaban. Aprendió que el país estaba regido por los Aztecas, personas guerreras que exigían tributos y trabajo forzados a sus habitantes. Dicha civilización aún no tenía conocimientos sobre la rueda y no usaban caballos o bueyes, pero había creado una gran civilización que se destacaba por su desarrollado sistema agricultor, sus esculturas y jeroglíficos, sus impresionantes construcciones, especialmente sus particulares templos. Dichos templos eran escenarios de sacrificios humanos por los que tenían una horrible, fascinación pagana para el ejército invasor. Más fascinante aún para Cortés y sus hombres fue que descubrieron que el país era rico en oro y plata, los cuales eran utilizados por los Aztecas para realizar joyería y ornamentos. (Cordingly, 1996, traducción libre del autor)

Con tan solo dos años de haber llegado a México, Cortés ya había conquistado el país. Había siteado y tomado Tenochitlán, la capital Azteca, la cual estaba construída en una isla

dentro de un lago. Redujo el número de casas y comenzó a construir creando lo que sería hoy en día la ciudad de México. Montezuma, el líder Azteca, fue asesinado a pedradas por su propio pueblo, y su lugar fue establecido el reino de Nueva España. Durante e transcurso de los años 1520, cofres llenos de oro y joyas Aztecas fueron enviados al rey de España en grandes cantidades. (Cordingly, 1996, traduccción libre del autor)

Para tener una idea de lo que encontraban los piratas cuando secuestraban un barco que transportaban mercancía de los dominios de Cortés aquí hay un ejemplo:

> En 1523 Jean Fleury navegaba hacia las afueras del Cabo San Vincent en las costas del sur de Portugal cuando avistó tres grandes caravelas españolas. Los barcos estaban bajo el commando del Capitán Quiñones y estaban cerca de finalizar su largo viaje desde México. Fleury y sus hombres capturaron dos de los barcos y quedaron impresionados con lo que encontraron a bordo. Estaban de pié sobre toneladas del Tesoro de Cortés: habían tres cajas enormes llenas de lingotes de oro; bolsas llenas de oro en polvo cuyo peso total era de 500 libras; perlas Aztecas que pesaban 680 libras; y esmeraldas, topacios, máscara de oro con gemas incrustadas, anillos Aztecas, cascos y capas emplumadas. (Cordingly, 1996, traducción libre del autor, p. 36)

Según la trama de la historia, el imperio Azteca entregó a Hernán Cortés un cofre de piedra con 882 piezas de oro azteca para evitar la masacre de su gente durante la conquista del territorio. Su avaricia no le permitió seguir el trato y continuó con el derramamiento de sangre. Como respuesta, los dioses Aztecas maldijeron el cofre: cualquier mortal que removiera una sola pieza de este, sería castigado por toda la eternidad. Mientras más piezas derrochaban menos iban a sentirse satisfechos con respecto al modo en que lo gastaran. La única forma de terminar con la maldición era devolver todo el oro al cofre junto a la sangre que derramó Cortés, un sacrificio a los dioses paganos. (www.pirates.wikia.com, traducción libre de las autoras.)

Además del cofre con el Tesoro Azteca que se encuentra en la cima de la montaña, ubicación que le da protagonismo por su imprescindible importancia para eliminar la maldición, la cueva se encuentra llena de objetos valiosos. Estos objetos ya fueron explicados en el connotador "La cueva del tesoro, Disneyland" y al igual que en esa imagen connotan riqueza y poder.

Estos tesoros fueron recolectados durante los ataques a distintas colonias y barcos para recuperar las piezas que fueron gastadas en comida, mujeres y alcohol. En el camino se encontraron con riquezas que no pudieron escaparse de sus sucias manos: la naturaleza del pirata, hurtar todo objeto valioso que se le atraviese. La idea de reunir estas piezas es: acabar con la maldición, recuperar sus sentidos, vivir de nuevo para repartir, gastar y disfrutar de todo el botín que lograron reunir en la caverna. Esta escena demuestra la esencia ávara de los piratas.

12. DECORADO: La isla de la muerte está formada primordialmente por grutas y cuevas con estalagmitas y estalactitas. Ambas son acumulaciones de sales minerales como resultado de un proceso de filtración de agua. Las estalactitas se acumulan en el techo y las estalagmitas en el suelo (www.viajeros.com). Las grutas y cavernas son lugares que connotan misterio por la oscuridad que hay en ellas.

Sólo se hace mención a este lugar en la película "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra". Se le denomina "Isla de la muerte" debido a que muchos barcos que han intentado llegar allí han naufragado y es el lugar en donde Barbossa y su tripulación guardan el Tesoro Azteca. Jack Sparrow logra llegar a ella gracias a la brújula que sólo indica que es lo que más desea, que en este caso, es llegar a la Isla de la Muerte.

13. ILUMINACIÓN: la iluminación cenital le da protagonismo a la acumulación de tesoros. La luz blanca parece ser de una fuente natural que logra entrar por algún lado de la gruta. Resalta la esencia natural del lugar en el que se encuentran.

14. ESCALA: los planos detalles muestran los objetos que los piratas han logrado recolectar. Mientras que los planos generales pretenden impactar por la riqueza que abunda en esa caverna.

4.7.2 Comparación

Ambos casos refuerzan una de las imágenes más resaltantes y clichés de la historia de la piratería: la montaña de tesoros. En la atracción se muestra a un esqueleto sentado en la cima de esa montaña de forma jactanciosa. En la película, el anti héroe: Barbossa, es quien se coloca en la cima de la acumulación de objetos valiosos para liderar el ritual que los liberará de la maldición.

Ambas escenas se relacionan con un tesoro maldito. En la atracción se muestra a un esqueleto como resultado de la adquisición de esos objetos que nunca debieron hurtar. En la película, es el lugar en donde deciden reunir el cofre con las piezas robadas, causantes de la maldición, junto a objetos que pretenden ser derrochados luego de que ese conjuro se rompa.

En ambas escenas, el capitán es quien se encuentra en la cima. Ambos se muestran jactanciosos. En la atracción se puede llegar a esta conclusión por la ropa que viste el esqueleto. La posición de ambos en la cima connota rango, autoridad y poder. En la atracción es la última escena de la gruta embrujada. Es la máxima expresión del recorrido hasta ese momento y pone en evidencia el tesoro que los llevó a ese destino fatal. Igualmente en la película: Isla de la Muerte es la máxima expresión de la esencia pirata.

La escencia de los piratas se basa en su carácter codicioso. Esto se relaciona de alguna forma con la última escena de la atracción (no incluída en esta investigación): en donde dos esqueletos tratan de subir una inmensa bolsa de tesoros para salir con ellos. Bob Baranick (citado en Surrell, 2006, traducción libre de las autoras), dijo en una entrevista a *Theme Park Adventure* que la esencia de esa escena es la base de la historia de la atracción: 'Es el tesoro maldito, has sido advertido sobre él: en la cola para subir a la atracción, antes de caer por la cascada. Todo lo que se observa en las cavernas, ver la maldición del tesoro, como si hubieses visto más de lo que deberías, no deberías estar ahí y puede que no salgas de eso. Es lo que intentan hacer los piratas durante todo el show. Torturan al alcalde para tratar de encontrar el tesoro. Y pensamos que la historia ha alcanzado su clímax cuando lo han encontrado, pero son demasiado codiciosos; si tan sólo estuviesen sacando unas pocas piezas podrían salir con éxito. Pero han agarrado todos las piezas posibles en ella para sacarlo; no hay forma de que salgan'.

Esta idea se resume en la decoración del set de Isla de la Muerte: no han salido de una maldición causada por el robo de tesoros y están rodeándose de piezas que planean derrochar cuando la maldición se rompa. Es un círculo vicioso que siempre los hará víctimas.

4.8 *La gruta fantasma*

Figura 107: Disneyland.

Figura 108: Disneyland

Figura 109: Disneyland

➢ La gruta fantasma, Disneyland.

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: "(Voz misteriosa: Los muertos no hablan…) Ahh, pero sí cuentan historias, eso es lo que digo yo, Davy Jones. (Voz misteriosa: Los muertos no hablan…) Si son lo suficientemente valientes para enfrentar una maldición pirata, prosigan. (Voz misteriosa: Los muertos no hablan…) Ha! Ha! Ha! Ha! Ha! Ha! Sí, hay muchas historias en este lugar maldito."

Al final del paseo:

"La próxima vez que leven anclas nos encontraremos, ¡Ha! ¡Ha! ¡Ha! Así que ¿Al parecer los muertos no cuentan historias no? ¡Ha! ¡Ha! ¡Ha! Nos volveremos a ver, nos encontraremos la próxima vez que leven anclas, lo digo yo Davy Jones. Pueden que no sobrevivan al navegar por este pasaje de nuevo… ¡Ha! ¡Ha! ¡Ha! La próxima vez que leven ancla navegarán con Davy Jones… y ninguno podrá escapar. ¡Ha! ¡Ha! El océano espera su regreso, así como Davy Jones. ¡Ha! ¡Ha! La próxima vez que navegues, Davy Jones te estará esperando. ¡Ha! ¡Ha!"

2. TONO: grave.
3. MÍMICA: no hay.
4. GESTO: frunce el ceño, ojos entrecerrados o bien abiertos.
5. MOVIMIENTO: mueve su cabeza y sus tentáculos.
6. MAQUILLAJE: su cara es la de un pulpo.
7. PEINADO: los téntaculos hacen de barba.
8. TRAJE: sólo se distingue el sombrero de tres puntas.

Espacio

9. MÚSICA: suave melodía de órgano.
10. SONIDO: agua cayendo.
11. ACCESORIOS: no hay.
12. DECORADO: cascada dentro de una gruta.
13. ILUMINACIÓN: fría clave media.
14. ESCALA: picado, plano medio corto.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: el primer discurso despide a los invitados de la gruta conformada por cavernas que muestran el resultado de una maldición. Las advertencias en la transición del túnel les dice todo lo que los invitados necesitan saber sobre el tesoro maldito, y prepara el escenario para la acción. (Surrell, 2006, traducción libre de las autoras).

2. TONO: explicado anteriormente en el análisis "Jack y Elizabeth son abandonados en una isla desierta"

3. MÍMICA: no hay .

4. GESTO: pretende intimidar y aterrorizar a los invitados.

5. MOVIMIENTO: el movimiento de los tentáculos da credibilidad al molusco facial.

6. MAQUILLAJE: En la trama de la película, Davy Jones es un marinero escocés y el gobernante sobrenatural de los siete mares. También es conocido como el condenado capitán del Holandés Herrante. Cuenta la leyenda que Davy Jones era un joven marinero, amante de la diosa Calipso, quien le había encargado transportar las almas de quienes habían muerto en el mar. Aceptando la tarea, Jones sólo podía pisar tierra una vez cada 10 años para estar con Calipso; pero abandonó la tarea cuando regresó a tierra y no encontró a su amada esperándolo. Así que Jones se reunió con la primera corte de la Hermandad de Piratas y propuso despojar a la diosa de sus poderes sobre el mar y encerrarla en una forma humana. Después de la traición, Jones se sacó su corazón y lo colocó en un cofre: el famoso cofre del hombre muerto. Abandonó su tarea y comenzó a cazar a los marineros perdidos en el mar formando su reputación, como el gobernante más temido de todos los mares. Un capitán feroz que impone miedo hasta al marinero más valiente, Jones se convirtió en la figura protagonista en varias leyendas y mitos, particularmente los que se relacionan con los dominios de Davy Jones. También comanda al Kraken, un gran molusco que ayudaba a Jones a adquirir más personas para su tripulación en su barco maldito. Aquellos quienes querían evadir la muerte y el juicio final ofrecían su servicio por cien años en el Holandés Herrante convirtiéndose en una parte del barco, por siempre esclavizado por su temido capitán. (www.pirates.wikia.com, traducción libre de las autoras)

La cara de molusco es producto de la falta de cumplimiento de tareas asignada por la Diosa Calipso. Su deber era transportar las almas de los muertos, pero su desobediencia le trajo consecuencias. El pulpo es un molusco "marino y carnívoro, presente en aguas de climas templados y tropicales (...) y con ocho brazos, cada uno de los cuales posee dos filas de ventosas". Su visión es aguda gracias a sus ojos grandes y complejos con presencia de

cristalino. Se camuflan fácilmente cambiando de color y la textura de su piel. "Pasan gran parte de su vida escondiéndose, eligiendo agujeros naturales entre rocas o escombros."

Por lo que el pulpo, por ser criatura de las profundidades se asocial con Davy Jones, el conocido Diablo de mar, proveniente y dueño de las profundidades. También se asocia con su poder sobre el Kraken, el cual puede ser visto como la figura maximizada del propio Davy Jones.

El personaje de Davy Jones y su barco: el Holandés Herrante se inspiraron en leyendas marinas de la vida real. Beahm cita a Tobias Smollet, autor del libro: "Las aventuras del peregrino Pickle" publicado en 1751, capítulo XIII:

> ¡Por el Señor! Jack, puedes decir lo que quieras; pero seré condenado si digo que no era el propio Davy Jones. Lo conozco, con sus ojos como platillos, sus tres filas de dientes, sus cuernos y su cola y el humo azul que salía por los huecos de su nariz. ¿Qué es lo que quiere el guardia del infierno conmigo? Estoy seguro que nunca cometí asesinato, excepto lo necesario por la condición de mi profesión, ni he perjudicado a algún hombre desde la primera vez que navegué en el océano.
> Este mismo Davy Jones, según la mitología marinera es el demonio que está por encima de todos los espíritus malignos de las profundidades. Generalmente es visto con diferentes formas en los ojos de los huracanes, naufragios y a otros desastres de los que se está expuesto la vida marinera advirtiendo a la víctima aflicción y muerte. El personaje anterior estaba perturbado por la supuesta visita del demonio, el cual trai una premonición calamidad mortal. (Beahm, 2007, traducción libre de las autoras, p.18)

7. PEINADO: los tentáculos hacen de barba y bigote del personaje. Da más credibilidad a los rasgos faciales que posee.

8. TRAJE: en este caso sólo se le observa un sombrero de tres puntas, explicado anteriormente en "Jack Sparrow (Final) en Piratas del Cribe: La maldición del Perla Negra".

Espacio

9. MÚSICA: la suave melodía del órgano despide tétricamente a los invitados. En ellos genera temor y la sensación de que esa fase del paseo está terminando.

10. SONIDO: el sonido infiere una casacada. El agua connota mares, océanos Al mismo tiempo se relaciona con esta leyenda del mar.

11. ACCESORIOS: no hay.

12. DECORADO: la gruta ha sido la locación de las diferentes cavernas o habitaciones que han mostrado facetas de los esqueletos malditos. Finalmente una cascada en donde se refleja un holograma es el cierre de esa etapa de maldición y muerte.

Posteriormente los invitados navegarán al pasado, hacia la era dorada pirata, cuando esos mismos piratas malditos cuyos esqueletos se vieron en las grutas, invadieron las islas coloniales en búsqueda de un tesoro legendario. Esto proporciona una conexión narrativa entre el destino de los bucaneros recién visto por los invitados y el saqueo y búsqueda del tesoro que dejó este destino hace tanto tiempo atrás, de lo cual los invitados serán testigos. (Surrell, 2006, traducción libre de las autoras)

La estructura de la historia creció adaptándose al espacio físico disponible. El guión de X Atencio era una manera práctica de resolver complicaciones y adaptarlas al espacio físico que resultó en la inclusión repentina de las cavernas encantadas. En Disneyland París, el orden de las escenas del show es al revés para contar una historia con más causa y efecto. Los *Imagineers* también usaron el túnel como una oportunidad para estrechar el enfoque de los invitados y crear un sentimiento claustrofóbico que pudiera contrastar bruscamente con su expulsión repentina en el espacio abierto de la próxima escena del bombardeo. 'Ellos saben muy poco de que el tesoro carga con una terrible maldición y que los piratas tienen que pagar por sus premios con sus almas, gastando una eternidad en el cementerio de las cavernas encantadas'. (Surrell, 2006, traducción libre de las autoras)

13. ILUMINACIÓN: las tonalidades azules, como se ha mencionado anteriormente, denotan frialdad, relacionándose directamente con la muerte.

14. ESCALA: el plano medio corto contribuye a concentrar la atención en la cara con téntaculos de Davy Jones, demostrando que esta parte de su físico es suficiente para intimidar a cualquier persona. Los invitados deben subir la mirada y perciben a Jones como un ser superior a ellos.

4.8.1 Incorporación del personaje Davy Jones en Disneyland

La incorporación de Davy Jones a la atracción, al igual que la de Barbossa en la escena del bombardeo al fuerte y a Jack Sparrow al final de la atracción, se lleva a cabo por el deseo de los invitados de ver a sus personajes favoritos de la saga cinematográfica. Para quienes no habían visitado la atracción antes de la saga, entrar a *Piratas del Caribe* consistía en un entretenido y educativo paseo en bote que transportaba al pasado durante la era dorada de los piratas en el Caribe. Luego del éxito de la saga, la atracción se hizo aún más popular entre los invitados por su deseo de ver a sus personajes favoritos en acción.

La adaptación del personaje Davy Jones coincide con su historia en la saga: es el encargado del mundo de los muertos. En la atracción está ubicado al final de la gruta fantasma y al final de la atracción. En ambos casos despide a los invitados: primero de las grutas en donde se muestran los esqueletos y les recuerda acerca del tesoro maldito causante de todas las muertes que vieron anteriormente. Luego despide a los invitados cuando se muestran piratas intentando salir con bolsas de tesoros pero su intento es frustado por el peso. Esa es la última etapa de la atracción. Su holograma se refleja en una cascada que funciona, en ambos casos, como puerta que lleva hacia el mundo de los vivos.

Los invitados pasan justo por debajo del holograma, percibiendo a Davy Jones como el intermediario entre el mundo de los muertos y el mundo de los vivos. Papel que juega en las dos entregas de la saga: *Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto* y *Piratas del Caribe: en el fin del mundo.*

Esta imagen podría relacionarse con la calavera que se encuentra justo antes de la caída. Ambos están relacionados diractamente con la muerte. La presencia de una figura que anteceda lo que está por suceder genera expectativas en los invitados.

4.9 Bombardeando el fuerte.

Figura 110: Disneyland

Figura 111: Disneyland

Figura 112: Disneyland

➢ Bombardeando el fuerte Disneyland.

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: ¡Levanten los colores asquerosas cucarachas![11] ¡Ríndete Capitán Jack Sparrow o destruiremos la ciudad con pólvora hasta que solo queden cenizas!

2. TONO: grave.

3. MÍMICA: esta de pie, con su mano izquierda se sostiene del barco mientras que con la derecha levanta una espada.

4. GESTO: ceño y boca fruncidos.

5. MOVIMIENTO: la mano que sostiene la espada se mueve de arriba hacia abajo mientras dice el diálogo.

6. MAQUILLAJE: sus pómulos rojos resaltan.

7. PEINADO: el cabello y la barba están largos y ambos son de color gris.

8. TRAJE: pañoleta azul, sombrero negro con plumas, camisa blanca, sobretodo azul

Espacio

9. MÚSICA: melodía característica de la saga cinematográfica.

10. SONIDO: cañones, disparos cayendo al agua, estruendos.

11. ACCESORIOS: El *Wicked Wench* y un fuerte español que se no se distingue.

12. DECORADO: Bombardeo a una colonia española llamada Puerto Dorado.

13. ILUMINACIÓN: la escena se da con un fondo frío en clave media, mientras que el barco se deja ver por una ilumniación cálida en clave baja y media proveniente de varias lámparas de gas que están colgando del aparejo del barco.

14. ESCALA: El bote de los invitados sale de unas grutas muy estrechas y al salir se encuentran con un gran espacio abierto que les permite distinguir, desde un plano general, la batalla entre el barco y el fuerte. A medida que el bote avanza el invitado logra distinguir detalles como los cañones en el agua debido a la cercanía.

---

[11] *Strike yer colors, ye bloomin' cockroachers. Surrender Captain Jack Sparrow or by thunder we'll burn this city to the ground*

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: su discurso connota violencia, amenaza. Es la frase distintiva del personaje de Barbossa en la saga cinematográfica: cada vez que da órdenes a su tripulación les grita e insulta. "Levanten los colores": esta frase significa alzar la bandera, es decir declarar la guerra a quien se esté amenzando / Jack Sparrow: al ser el protagonista de la saga cinematográfica, su nombre en la atracción capta inmediatamente la atención de los invitados quienes esperan verlo cometiendo alguna de sus fechorías. "Destruiremos la ciudad con pólvora hasta que solo queden cenizas": es lo que los piratas harán más adelante en el pueblo.

2. TONO: explicado anteriormente en el connotador "Jack y Elizabeth abandonados en una isla"

3. MÍMICA: su posición muestra su liderazgo durante el ataque.

4. GESTO: la causa de que esté bombardeando a un fuerte posiblemente es por algún motivo que le haya hecho enfurecer, en este caso, el hecho de que Jack sepa dónde está el tesoro que ellos buscan. Incluso sin ese motivo, cuando los piratas atacaban a una isla o un barco solían estar eufóricos por el momento y porque solían encontrarse bajo loes efectos del alcohol. Sin embargo, el personaje de Barbossa no era uno de esos. Todo capitán no podía darse el lujo de estar completamente ebrio al momento de atacar pues debían dar indicaciones a su tripulación.

5. MOVIMIENTO: levantar su espada connota amenaza, violencia, pues está llevando a cabo un bombardeo.

6. MAQUILLAJE: explicado anteriormente en el connotador "Acercándose a la cascada".

7. PEINADO: explicado anteriormente en el connotador "Acercándose a la cascada".

8. TRAJE: explicado anteriormente en el connotador "Acercándose a la cascada".

Espacio

9. MÚSICA: por haber sido implementados los personajes de la saga cinematográfica se incluye parte de su banda sonora, en este caso, y por ser la única vez que se oye durante toda la atracción, es la que identifica a Jack Sparrow cuando sale por primera vez en "Piratas del Caribe la maldición del Perla Negra" cuando llega al muelle encima de un mástil de un barco hundiédose.

10. SONIDO: el sonido de las explosiones y el sonido de los disparos cayendo en el agua aportan realismo a la peligrosa situación que se está presenciando.

11. ACCESORIOS: El *Wicked Wench* o "Moza traviesa" es un galeón de dos cubiertas y tres mástiles. Los galeones eran eran los barcos más preciados entre los piratas. Los españoles lo

usaban para la guerra, transportar tesoro o como barcos mercantes. Lo más notable de su diseño era concentrar el peso de los cañones en el medio del barco para ganar estabilidad. Aún así se movían mucho en mareas movidas. Construídos para cruzar el Atlántico transportaban grandes botínes desde las colonias españolas en América hacia España. Frecuentemente eran atacados y estaban muy bien armados: usualmente cargaban 74 cañones, 36 en cada lado del barco, los otros dos eran colocados en la popa. También cargaban armamento móvil en las cubiertas para repeler a quien se atreviese abordarlos. Tenía capacidad para doscientas personas. En comparación con el tamaño de su casco sus quillas eran pequeñas, lo que les permitía moverse de un lado a otro con mayor facilidad que otras embarcaciones. No era una buena opción para quienes sufrían de mareos. (Cawthorne, 2003, p. 134)

Para protejerse de piratas, los galeones con tesoros solían movilizarse en flotas, sin embargo preferían huir a luchar. Con una velocidad de 8 nudos podían ser fácilmente alcanzados por las brigadas, pero podían ser rápidamente repelidos con la cantidad de armamento en el galeón (Cawthorne, 2003, p. 134)

11.DECORADO: Surrell (2005) indica que la época en que está ubicada este bombardeo es durante los últimos años de los 1700, la época dorada de los piratas. El hecho de que la colonia se llame "Puerto Dorado" connota riqueza. Puede relacionarse con la leyenda de El Dorado: un mito que estimuló las exploraciones y las conquistas del continente Americano en el año 1534. En el territorio que hoy es Colombia, un indio reveló a los españoles una de las ceremonias rituales del cacique *Guatavita*, que había de despertar la codicia de soldados y aventureros, en la cual el líder se cubría de polvos de oro que se adhería a su piel. Esto despertó la codicia de los colonos que se embarcaron en su búsqueda. (http://www.apocatastasis.com/)

13. ILUMINACIÓN: el fondo frío con tonos azules connote noche, mientras que la cálida ilumina al barco y a sus tripulantes.

14. ESCALA: La escena de la atracción es para los *Imagineers* un ejemplo para la evidente influencia cinematográfica que demuestran sus creaciones:

> Primero, los invitados ven la escena como un gran plano general, un ángulo suficientemente abierto les permite distinguir el barco y el fuerte disparando el uno contra el otro teniendo como fondo el mar Caribe y el cielo de la noche. Luego, el bote que actúa como una cámara, es empujado lentamente a un plano medio colocando a los invitados en el medio de la acción. Finalmente, una serie de primeros planos revelan pequeños detalles como los splashes de los disparos en el agua y paredes de piedras falsas pintadas a manos que lucen muy reales incluso en cortas distancias. (Surrell, 2005, traducción libre del autor, p. 88)

4.9.1 Bombardeando Port Royal

Figura 113: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 114: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 115: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 116: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 117: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

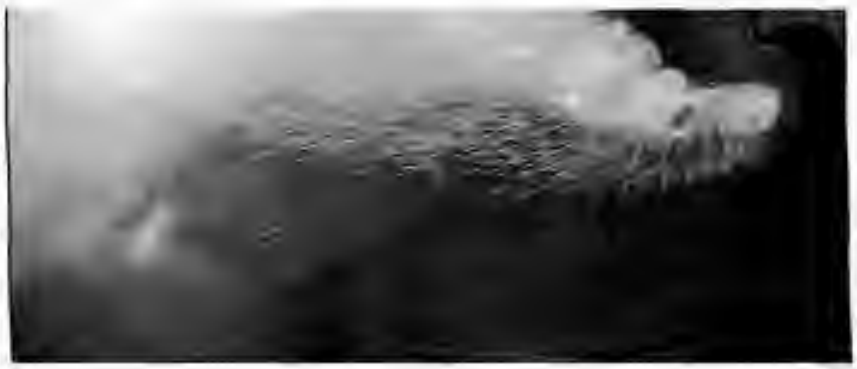

Figura 118: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

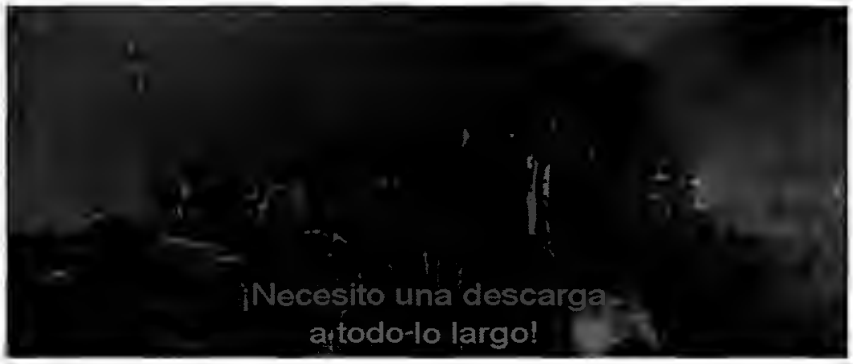

Figura 119: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

- Barbossa bombardea Port Royal. "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra"

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: no hay.
2. TONO: no hay.
3. MÍMICA: no hay.
4. GESTO: no hay.
5. MOVIMIENTO: no hay.
6. MAQUILLAJE: no hay.
7. PEINADO: no hay.
8. TRAJE: no hay.

Espacio

9. MÚSICA: banda sonora "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra", canción 13: *Marcha debajo del agua.* (*Underwater March*)
10. SONIDO: cañones y gritos.
11. ACCESORIOS: el Perla Negra.
12. DECORADO: ataque a una colonia inglesa, Port Royal, en el Caribe.
13. ILUMINACIÓN: frío clave baja en el espacio y cálido clave baja en las explosiones.
14. ESCALA: esta escena inicia con planos generales de un barco que llega a la costa intercambiados con planos generales que muestran la destrucción del fuerte.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: no hay.
2. TONO: no hay.
3. MÍMICA: no hay.
4. GESTO: no hay.
5. MOVIMIENTO: no hay.
6. MAQUILLAJE: no hay.
7. PEINADO: no hay.
8. TRAJE: no hay.

Espacio

9. MÚSICA: la canción compuesta por Klaus Badelt inicia con una suave melodía y asciende hasta un coro dramático. Vuelve el sonido con el instrumento de viento de fondo mientras comienza una melodía afligida entrecortada con golpes de percusión. (www.pirates.wikia.com, traducción libre del autor). Los golpes, el coro y el ascenso de la melodía aportan tensión y genera impacto en la escena. Va de la mano con la acción.

10. SONIDO: las explosiones y disparos son los protagonistas de la escena, es la acción y en respuesta se muestran los daños ocasionados.

11. ACCESORIOS: explicado anteriormente en el análisis "Yo Ho Yo Ho, una vida pirata para mí". En esta escena su capitán es Barbossa, compañero de Jack Sparrow quién se amotinó contra él permitiéndole apropiarse de la embarcación.

12. DECORADO: En 1655 Port Royal, nombre que recibió la colonia luego de la restauración de Charles II, pasó a ser una colonia inglesa luego de que Jamaica fuese arrebatada por ellos a los españoles. La bahía curvada de Port Royal forma un puerto natural en el cual se construyó un fuerte para protegerla de los que se atrevieran a saquearla o incluso conquistarla de nuevo.

Aproximadamente 200 casas se habían construído alrededor del fuerte en tan solo cuatro años, entre los cuales había almacenes, talleres, una iglesia anglicana, una capilla romana, un sala de reunions, dos prisiones, numerosas tavernas y prostíbulos. Para 1658 ya había un aproximado de 2.850 personas, tanto negros como blancos. El lugar era famoso por ser el centro de intercambio comercial entre Inglaterra y las colonias americanas, además de ser uno de los mayores puertos de esclavos en Las Indias Occidentales entre 1671 y 1679, logrando desembarcar a 12.000 africanos. (Cordingly, 1996, traducción libre del autor)

La mayor parte del diseño de la ciudad, sus calles con nombres ingleses y construcciones de ladrillo y madera eran similares a los que se encontraban en los puertos de Boston o Bristol. Lo único que la diferenciaba de Bristol era: su clima, cuyas condiciones tropicales eran placenteras aunque las tormentas y huracanes destruyeran el poblado y sus embarcaciones; y la cantidad de piratas y bucaneros quienes le merecieron la traviesa reputación a la isla por llenar sus tavernas así como los encargados de proveerla de riquezas. (Cordingly, 1996, traducción libre del autor)

Aún así con su terrible reputación, los piratas y bucaneros obtuvieron el permiso de ocupar la isla por parte de los gobernadores, quienes esperaban que con su presencia los barcos de los franceses y españoles temieran a reconquistar la isla. Y acertaron, ya que nunca hubo un ataque de grandes proporciones en Jamaica, logrando enriquecer a los mercantes y

comerciantes de la isla con los tesoros saqueados de las puertos y colonias españolas de América. (Cordingly, 1996, traducción libre del autor)

Obviamente los piratas se vieron favorecidos, pues la geografía del lugar les daba una posición estratégica para atacar asentamientos españoles en centroamérica o interceptar a barcos que iban o venían, desde o hacia las Indias Occidentales. Además de proveerles un puerto que facilitara resguardar y reparar sus barcos. Sus riquezas fueron derrochadas en vino y mujeres: (Cordingly, 1996, traducción libre del autor)

> Las mujeres y el vino drenaron sus riquezas a tal grado que en poco tiempo, muchos de ellos pasaban a ser mendigos. Eran famosos por gastar 2000 o 3000 piezas de ocho en una noche (equivaldría a); Se sabe de uno de ellos que le dio a una prostituta 500 piezas solo por verla desnuda. Solían comprar pipas de vino, colocarlas en las calles y obligaban a todo aquel que pasara a tomar. (Cordingly, 1996, p. 145, traducción libre de las autoras)

Uno de los piratas más famosos, Henry Morgan vivió en Port Royal. Pero luego de que él saqueara Panamá el famoso pirata y el gobernador de la isla Sir. Thomas Modyford fueron trasladados a Inglaterra ya que la corona inglesa no podía mantener la piratería en contra de los españoles, dando fin al período anárquico de Port Royal e iniciando la persecución de los piratas.

En 1692 hubo un terremoto que destruyó y hundió gran parte de la isla. Veinte años después muchos de las víctimas se trasladaron a Kingston con sus negocios dejando a un pequeño poblado a sus espaldas. Sin embargo las embarcaciones continuaban llegando al Puerto. Más tarde la Marina Real comenzó a usar el Puerto como base marítima y Port Royal se recuperó pero nunca como en sus inicios: los piratas no eran bienvenidos. El nuevo gobernador Hamilton autorizaba a privateers a tomar, apprehender y confiscar cualquier barco o navío pirata con sus respectivos comandantes, oficiales y tripulación. Desde entonces Port Royal se volvió famosa no por ser un refugio pirata sino por ser el lugar en donde se encontraban con la muerte en la horca. (Cordingly, 1996, traducción libre del autor)

El hecho de que el Perla Negra atacara a Port Royal indica que cronológicamente, la escena no transcurre durante la época en la que se recibían a los piratas. Si bien están buscando específicamente las monedas de Cortés para devolverlas y acabar con la maldición, el bombardeo en sí es un acto de desafío que pretende demostrar quién es más fuerte: si los los rebeldes que no siguen reglas o el mundo de la política, los gobiernos. El hecho de que haya sido sorpresa y en la madrugada, es una buena estrategia que demuestra la estrategia de los piratas, el juego sucio de atacar a tu oponente por sorpresa.

13. ILUMINACIÓN: las tonalidades verde connotan suciedad, enfermedad y terror. Propicio para el ambiente que se quiere generar en la escena cuando llega el barco, indicando que con él llega la muerte. La oscuridad de la noche connota misterio y peligro.

14. ESCALA: los primeros planos generales describen el panorama mostrando un barco que llega silenciosamente a la costa. Las tomas muestran primero al fuerte siendo destruído ya que cuando los piratas atacaron tomaron a los del fuerte por sorpresa. Se muestran planos de los cañones del barco disparando y luego planos detalles muestran cañones ingleses respondiendo al fuego, pero primero se muestra la destrucción del fuerte por dentro, reforzando el hecho de que fueron atacados por sorpresa.

4.9.2 Comparación

En ambas escenas hay un bombardeo a un fuerte por parte de piratas. El capitán de ambas tripulaciones es el mismo: Barbossa. Con la diferencia de que en la atracción, los piratas atacan con el *Wicked Wench* a un fuerte español para saquear sus riquezas y capturar a Jack Sparrow. Mientras que en la película el Perla Negra, inspirado en el *Wicked Wench*, bombardea a Port Royal, una colonia que ya se encuentra en la época de "no ser famosa por piratas sino por colgarlos". En ambos casos se perpetua el ataque para buscar tesoro o piezas que están involucradas en una maldición.

En ambas escenas los piratas saquean los poblados que atacan. En la atracción porque son simples piratas y en la película por su naturaleza y porque están en busca de ese tesoro maldito que los hizo llamó al lugar.

Es la imagen que presenta de lleno a los piratas en acción tanto en la atracción como en la película (a excepción del protagonista Jack que se presenta antes). Es decir, en la atracción la escena del bombardeo es la primera imagen de piratas vivos con la que se encuentran los visitantes, luego de haber surcado las tranquilas aguas del *bayou* de Luisiana y las escenas de los esqueletos en la gruta. Pasaron del mundo de los muertos al de los vivos y con lo primero que se encuentran es el bombardeo. En la película, si bien ya se presentó el pirata Jack Sparrow su entrada no fue tan violenta, más bien lo que hacía era huir y esconderse. Por lo que la presentación oficial de estos criminales es cuando Barbossa y su tripulación ataca Port Royal. En esa primera escena muestran su esencia violenta.

En la película el ataque es en la madrugada y es sorpresa. En la atracción también se puede llegar a esa conclusión porque todo el paseo es de noche y las víctimas están vestidas con *pijamas* (a excepción de la pelirroja). El ataque por sorpresa revela la sucia e inteligente estrategia de atacar a alguien por la espalda. Es una caracterísica de la forma de ser pirata.

4.10 El pozo.

Figura 120: Disneyland.

Figura 121: Disneyland.

Figura 122: Disneyland.

Figura 123: Disneyland.

Figura 124: Disneyland.

Figura 125: Disneyland.

- El pozo, Disneyland.

DESCRIPCIÓN

Actores

1. PALABRA: ¿Dónde está Jack Sparrow? ¡Habla! ¿O prefieres nadar con Davy Jones? / Esposa del magistrado: ¡No les digas Carlos! ¡No seas gallina!

2. TONO: Pirata: grave / Mujer: agudo

3. MÍMICA: todos están de pié. Las víctimas están encorbadas y Carlos está sentado en una silla mientras es ahogado por los piratas.

4. GESTO: Carlos tiene los cachetes inflados, las cejas levantadas y los ojos muy abiertos. Los hombres amarrados no tienen ningún gesto de tensión pero dirigen sus miradas hacia varios lugares de la calle.

5. MOVIMIENTO: El capitán mueve su espada de un lado a otro. Uno de los integrantes de la tripulación sube y baja al magistrado en el pozo a través de una cuerda. Las víctimas tiemblan, mueven sus cabezas desorientados.

6. MAQUILLAJE: no poseen.

7. PEINADO: el capitán tiene cabello negro y barba gris, los integrantes de la tripulación cabello negro. Carlos es medianamente calvo, con cabello negro desde un poco arriba de las orejas.

8. TRAJE: el capitán viste una camisa ancha con faralados en las muñecas, un abrigo militar marrón con un cinturón negro, pantalón ancho ¾, un sombrero con plumas rojas y un garfio en su mano izquierda. Los piratas visten camisas anchas (amarilla, de rayas azules), anchos pantalones ¾ de color azul grisáceo y pañuelos en la cabeza. Las autoridades de Puerto Dorado visten dormilonas largas de colores pasteles con gorros de dormir que hacen juego con sus batas.

Espacio

9. MÚSICA: melodía en flauta del soundtrack de la atracción: *Yo-Ho Yo-Ho Una Vida de Pirata Para Mí.*

10. SONIDO: sonido de Carlos debajo del pozo. Bulla de fondo.

11. ACCESORIOS: cofre de madera pequeño en el borde del pozo, cofre de madera grande con prendas de vestir, lámpara de gas.

12. DECORADO: calle de colonia española llamada: Puerto Dorado. Casas de piedra con ventanas cuadrades y pequeños balcones, pozo de piedra con la parte superior de madera, palmera.

13. ILUMINACIÓN: cuando Carlos es subido, una lámpara de gas colocada en el apoyo del pozo ilumina su rostro de forma cálida clave baja.

14. ESCALA: la escena está del lado izquierdo de los invitados. En un primer plano se ven los cofres, prendas y objetos lanzados en el suelo, luego están los piratas torturando a sus víctimas rodeados de casas. Los invitados suben la mirada, gracias a un plano en contrapicado, cuando una ventana superior es abierta por una señora en dormilona que le grita a su marido.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: el discurso en sí es un interrogatorio. Crea en el espectador tensión por pedirle a Carlos que no confiese, aun cuando su vida está en peligro.

2. TONO: explicado anteriormente en análisis "Jack y Elizabeth en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"

3. MÍMICA: encorbarse demuestra inseguridad, miedo.

4. GESTO: el del capitán es desafiante y amenzante al igual que el de su tripulación. El gesto de las víctimas es de miedo al igual que el de Carlos.

5. MOVIMIENTO: el capitán mueve su espada para amenazar y asustar a los presentes. El hombre que sube y baja a Carlos busca torturarlo para que confiese mientras lo ahoga en agua. Los hombres amarrados están nerviosos porque tienen miedo de morir o ser heridos.

6. MAQUILLAJE: no posee.

7. PEINADO: el color oscuro de cabello del magistrado, su esposa y los demás oficiales (junto con su piel blanca) son rasgos característicos de los españoles.

8. TRAJE: el capitán se diferencia de la tripulación con el sombrero, su abrigo y el garfio. El garfio es uno de los elementos más simbólicos de la piratería. El Capitán Hook de Peter Pan es famoso por su garfio que sustituye su mano que fue comida por el cocodrilo. Así como los parches y las patas de palo, los garfios sustituían las manos perdidas en ataques, peleas o accidentes.

Los pañuelos en la cabeza identifican a los integrantes de la tripulación. El hecho de que las víctimas estén con ropa de dormir es un acto de violación de intimidad. Los piratas llegaron, los sacaron de sus camas, y los humillan exponiéndolos en la calle con sus vestimentas más íntimas para torturarlos. El contraste entre los colores fuertes o líneas de las prendas de los piratas con los colores claros de las dormilonas de las víctimas diferencian el bien del mal entre ellos.

Espacio

9. MÚSICA: explicado en el análisis "Yo-Ho Yo-Ho Una Vida de Pirata para Mí". En esta escena, la música cumple la función de añadir un toque de comedia a la situación que se vive en el pozo.

10. SONIDO: Carlos grita dentro del agua y por eso su voz se escucha entrecortada cada vez que lo bajan en el pozo. La bulla de fondo es por el desorden y caos que hay en el puerto.

11. ACCESORIOS: los cofres abiertos con prendas y objetos lanzados por el suelo indica que los piratas estuvieron buscando objetos de gran valor sin éxito, por los momentos. El cofre abierto colocado en el borde del pozo simboliza el interrogatorio que se le hace a Carlos; están buscando un tesoro y no lo consiguen. El cofre queda abierto y abandonado, a la espera de la confesión de Carlos.

12. DECORADO: Puerto Dorado fue explicado en el análisis "Bombardeando al Fuerte", en Disneyland.

13. ILUMINACIÓN: la luz de la lámpara busca destacar la expresión de Carlos cada vez que es subido; quiere mostrar su sufrimiento. La lámpara de aceite era una de las principales fuentes de iluminación para la época. Los colores de la llama hacen que sea cálida clave baja en tonos amarillos.

14. ESCALA: los primeros planos de los cofres buscan detallar el caos que vive el puerto, anticipando desorden y problemas. La visión general de los hombres amarrados, el pozo y el capitán, ya lleva al espectador a una visión general y amplia de todo lo que está sucendiendo. La mujer que grita por la ventana está en contrapicado porque se quiere resaltar su valentía al alentar a su marido a que no responda ante la tortura.

4.10.1El pozo en Tortuga.

Figura 126: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto.

Figura 127: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto.

Figura 128: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto.

- El pozo, Tortuga "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra"

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay.

3. MÍMICA: el señor de bata está de pie, con las piernas abiertas y los brazos pegados a su cuerpo. El hombre del pozo tiene el torso erguido y los brazos pegados a su cuerpo.

4. GESTO: el señor atado tiene la mirada hacia el piso, con el ceño ligeramente fruncido. El oficial tiene la boca tensa y los piratas que lo torturan están riendo.

5. MOVIMIENTO: el señor atado esta éstatico temblando un poco, mientras que dos piratas halan la soga que sube y baja a un oficial local de una colonia inglesa a través del pozo.

6. MAQUILLAJE: no se distingue.

7. PEINADO: el señor que está amarrado tiene cabello blanco por los hombros y está completamente despeinado. El que está siendo torturado en el pozo tiene una peluca blanca y barba gris.

8. TRAJE: el señor que está amarrado viste una dormilona blanca. El que está siendo ahogado en el pozo tiene un abrigo militar azul, mientra que los piratas camisas anchas con chalecos, pantalones marrones y sombreros.

Espacio

9. MÚSICA: no hay.

10. SONIDO: gritos, bullicio, disparos, explosiones.

11. ACCESORIOS: botellas de vino. Sobre el borde del pozo hay una botella de ron.

12. DECORADO: Calle en Tortuga, pozo de piedra con parte superior de madera.

13. ILUMINACIÓN: cálida clave baja proveniente de las lámparas de gas. La iluminación de los personajes viene desde atrás de ellos.

14. ESCALA: es un paneo de izquierda a derecha que muestra rápidamente lo que sucede en Tortuga. Pasan personas, en el medio están los personajes que interesan a este análisis y más atras hay caos.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay.

3. MÍMICA: ambos actores están sometidos ante los piratas. Sus brazos están pegados a su cuerpo por el mecate que los ata.

4. GESTO: la expresión de los actores es de miedo y preocupación. La boca del hombre en el pozo está tensa porque bota agua. La mirada del hombre en bata está perdida por miedo y confusión.

5. MOVIMIENTO: el hombre de bata blanca está aturdido y confundido por la calle, mientras está atado de brazos. Tiene miedo y frío, por eso le tiemblan las piernas. El oficial en el pozo bota por la boca el agua que traga cada vez que lo sumergen.

6. MAQUILLAJE: no se distingue.

7. PEINADO: el hombre está despeinado porque así es el estilo de vida de los piratas. No suelen arreglar su pelo ni cuidar su apariencia. Es también un acto de rebeldía por parte de los piratas contra la sociedad. De igual forma, la higiene no era prioridad para ninguno de los hombres de la época, no importa a qué grupo social pertenecían. La peluca del hombre en el pozo lo conecta con un cargo de poder, alto rango o pertenencia a la aristocracia.

8. TRAJE: los trajes de cada hombre eran los típicos para la época. La dormilona era la comunmente usada para dormir; está sucia y casi rota por el caos del lugar. La ropa del hombre en el pozo era la que usaban los hombres con un cargo de poder, alto rango o pertenencia a la aristocracia.

Espacio

9. MÚSICA: no hay.

10. SONIDO: el bullicio, los tiros, gritos y golpes eran comunes en Tortuga por el libertinaje que se vivía en ella.

11. ACCESORIOS: las botellas de vino era lo que más sobraba en Tortuga y era la causa del comportamiento de quienes la habitaban. La botella de ron en el borde del pozo refleja que todo el caos que generan en Isla Tortuga es por diversión, no porque estén en la búsqueda de algo específico. La botella de ron también es común por tratarse de un pueblo pirata, donde la gente toma ron en cualquier parte. Ver una botella de ron en el pozo no es de extrañarse.

12. DECORADO: La Isla Tortuga (por la similitud de la isla con el caparazón de una tortuga), ubicada en la costa noroeste de lo que se conoce actualmente como Haití, fue uno de los refugios bucaneros más famosos en la época de la piratería. En ella se escondían quienes trataban de evadir a las tropas españolas. (Konstam,1999, traducción libre del autor)

En 1620, dichos bucaneros se convirtieron en piratas por los ingresos que obtenían al atacar barcos españoles. Estos respondieron atacando Tortuga a lo largo de 1630, pero fallaron al tratar de expulsar a los bucaneros que allí se refugiaban. En 1642 el gobierno

francés designó un gobernador, Jean le Vasseur, quien construyó un fuerte para defender el puerto. Pero más tarde el gobernador rompió relaciones con Francia e hizo de la isla un nuevo asilo para nuevos bucaneros. Incluso le Vasseur rechazó un ataque español, lo que provocó la llegada de más bucaneros franceses buscando refugio en Tortuga. (Konstam,1999, traducción libre del autor)

Posteriores gobernadores franceses continuaron esta política autónoma de proveer asilo a bucaneros, quienes podían proteger la isla mejor que la marina francesa. Un gran asalto español destruyó la colonia en 1645, pero los españoles se retiraron el siguiente año para defender La Española contra los ingleses. (Konstam,1999, traducción libre del autor)

En 1656, el inglés Ellas Watts adquirió una comisión como gobernador de Tortuga y reclutó bucaneros y colonos ingleses y franceses. Esto inició el período de piratería más importante, una fase que duraría dos décadas. Un gobernador francés expulsó a Watts en 1659 y Tortuga volvió a estar bajo el control francés. (Konstam,1999, traducción libre del autor)

Durante 1660, las colonias francesas se dispersaron a lo largo de el norte y el oeste de las costas de La Española, creando la colonia francesa de Santo Domingo. Ésta buscaba protección de parte de los bucaneros de Tortuga y les pagaban por el privilegio. Tortuga continuó como el asilo bucanero hasta los inicios de 1670, tiempo en el que Petit Gloave en el suroeste de Santo Domingo lo remplazó, principalmente porque proveía mejores mercados para la venta de contrabando. Los bucaneros y los piratas usaron esta isla en una menor escala hasta el principio del siglo 18. (Konstam,1999, traducción libre del autor)

Tortuga representaba libertinaje, mujeres frívolas y alcohol. Lo justamente necesario para atraer a los piratas.

13. ILUMINACIÓN: la tonalidad amarilla viene dada por la fuente de iluminación.

14. ESCALA: el plano general contextualiza y ubica al espectador en el espacio. Le muestra todo lo que está sucediendo para luego dar paso a los planos más cercanos que muestran más detalle.

4.10.2 Comparación

En ambas escenas los piratas torturan a una autoridad pero con fines distintos. En la atracción, los piratas que atacaron la colonia española Puerto Dorado, torturan al magistrado Carlos para que les revele en dónde está Jack Sparrow, quien sabe la ubicación del tesoro escondido. En la película, piratas torturan a lo que parece ser un gobernador por diversion y mero estilo de vida. En las dos escenas se puede ver que hay hombres amarrados que esperan asustados el mismo destino de los hombres en el pozo.

También se nota en la atracción la presencia de una mujer que grita. Ella es la voz para que Carlos se mantenga firme y no revele el secreto. En la película no hay presencia de una mujer pero por ella había un tumulto de personas corriendo alborotado por todo el lugar. Esto es parte del estilo de vida de Isla Tortuga; en contraposición con Puerto Dorado, donde el momento de tensión es provocado.

Por esta misma razón, los accesorios de la locación varían en ambos grupos de imágenes. La atracción tiene elementos que connotan una búsqueda, que se estuvo hurgando en cofres y espacios. Cualquiera que pase por ese pozo y vea la ropa afuera y los cofres abiertos se alarma, porque sabe que una situación extraña ocurrió. Mientras que las botellas tiradas en Isla Tortuga son parte de la esencia de este lugar, nadie se extrañaría por el desorden.

Los planos generales son importantes en este tipo de escenas porque se debe mostrar al espectador el conjunto de sucesos que ocurren al mismo tiempo. Esta escena en la atracción es posterior al bombardeo y es la primera imagen del pueblo al ser saqueado; mientras que en la película es una toma de apoyo para describir cómo es Tortuga, solo se utiliza para contextualizar.

Como varias de las imágenes analizadas, la atracción en Disney es un poco más caricaturesca. Los personajes parecen hechos para unos dibujos animados dirigidos a niños. En la película, los personajes son más reales adaptados a un público adulto, porque se presenta al ser humano en un contexto antiguo ambientado en cierta época.

4.11 La pelirroja en la subasta

Figura 129: Disneyland.

Figura 130: Disneyland.

➢ La pelirroja, Disneyland

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay.

3. MÍMICA: la mujer está de pie agarrando con la mano izquierda su vestido y tiene la mano izquierda doblada hacia arriba e inclinada hacia su cabello. El cuerpo está en dirección diagonal izquierda (desde el punto de vista del espectador) y su cabeza ligeramente inclinada hacia el lado contrario.

4. GESTO: los labios de la mujer están cerrados y rectos, sin ningún tipo de tensión. Los ojos están abiertos de manera normal y se dirigen la mirada hacia la diagonal izquierda.

5. MOVIMIENTO: la mujer mueve lentamente su torso de un lado a otro. Sube el brazo hacia su cabello.

6. MAQUILLAJE: la mujer tiene un maquillaje recargado caracterizado por labios pintados de rojo escarlata, mejillas rosadas con mucho colorete, ojos delineados de color negro y párpados pintados con sombra blanca. Las cejas son finas y dibujadas muy altas con un pico muy marcado.

7. PEINADO: la mujer tiene el cabello marrón cobrizo, suelto, ondulado, corto a nivel del cuello y con pollina del largo de su frente.

8. TRAJE: vestido de seda rojo escarlata, con mangas largas abombadas entre el hombro y el codo y ajustadas en el resto del brazo, escote recto decorado con faralados blancos; y abertura en la pierna derecha que muestra cómo el vestido está forrado por dentro con faralados color blanco. Lleva un sombrero de corte alto color rojo escarlata y una gargantilla negra.

Espacio

9. MÚSICA: no hay.

10. SONIDO: voz de Paul Frees vendiendo a las mujeres, se escucha también la voz y silvidos de los hombres borrachos aclamando su preferencia por la mujer pelirroja. Suena el rifle de un hombre para silenciar a la multitud.

11. ACCESORIOS: Un barril de madera. Mecate. Dos canastas con naranjas. Botella grande de vidrio cubierta por retazos de madera.

12. DECORADO: la escena de desarrolla en el mercado del pueblo. La mujer se encuentra al final de las escaleras que llegan a la calle donde se realiza la subasta. El piso es de piedra. En la pared se encuentra un afiche que promociona la subasta con una frase que dice *"Toma a una criada por esposa"*.

La mujer pelirroja está de pie sobre un escalón.

13. ILUMINACIÓN: la iluminación es cálida clave alta en tonos rojos. Proviene de lámparas de aceite y la ventana de una taberna que se encuentra detrás de los actores. Adicionalmente, hay una luz blanca colocada en contrapicado frente a los personajes, pero ilumina especialmente a la pelirroja.

14. ESCALA: el paseo en barco permite un plano general de la calle donde se realiza la subasta. Aquí se observan las mujeres que están ofreciéndose, el hombre encargado de la subasta y un hombre con una escopeta.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay.

3. MÍMICA: la postura de la mujer irradia sensualidad y sexualidad. Agarra su vestido con la intención de mostrar su pierna a los hombres que están en la subasta y también quiere deslumbrar y atraer con las ondas de su cabello y el color rojizo característico. Su postura erguida refleja confianza en sí misma y seguridad, ella sabe que es una mujer muy atractiva y deseada.

4. GESTO: el rostro de la mujer refleja seducción y malicia sexual. De la subasta, ella es la preferida y la más aclamada.

5. MOVIMIENTO: el movimiento de la mujer busca mostrarla a ella y exhibirla antes los hombres de la subasta. Este movimiento es cíclico, ya que el actor está programado con el uso del animatronix.

6. MAQUILLAJE: lo que más llama la atención de su maquillaje son los labios rojos. Para los hombres resulta muy provocativo y atractivo. Además que el color rojo simboliza pasión, deseo, sensualidad y sexualidad; y puesto en los labios resulta muy sugerente y produce sensaciones muy intensas. El maquillaje en el rostro recargado es típico de las prostitutas porque buscan disfrazar su rostro y hacerse más atractivas para los hombres. El pico marcado

de la ceja irradia una sensualidad y sexualidad llevada por un exceso de seguridad en sí misma y, por supuesto, experiencia.

7. PEINADO: el cabello rojizo de la mujer es uno de sus principales atractivos físicos. De hecho, se refieren a la mujer como *"la pelirroja"*. El cabello ondulado y suelto representa soltura y extroversión. Para la Edad Media, las mujeres con el cabello en tonos rojizos resultaban peligrosas por asociarlas con el diablo y futuras maldiciones. El cabello rojo también corresponde a mujeres con un carácter fuerte. (http://www.elsiglodetorreon.com.mx)

8. TRAJE: lo primordial a resaltar en el traje de la pelirroja es la tela de seda color rojo. Este color esta asociado a la guerra, la energía, el peligro; también a la pasión, el amor y el deseo (http://www.webusable.com). La abertura del vestido es muy sugerente y al mostrarse los faralados blancos que están dentro del vestido, la mirada se dirige rápidamente hacia la pierna de la mujer. El escote recto aprieta los senos de la mujer y hacen que resalten más; de igual manera, el faralado en esta área los hace aún más llamativos.

Espacio

9. MÚSICA: no hay.

10. SONIDO: la multitud masculina está alborotada por las mujeres exhibidas en la calle y su obvia atracción hacia la mujer pelirroja hace que ellos manifiesten su deseo por ella.

11. ACCESORIOS: el barril de madera se explicó en el análisis anterior. El mecate es un instrumento que se utiliza para amarrar animales u objetos. El mecate, en este caso, es también visto como una imposición de propiedad. La mujer que se subasta es propiedad de un hombre que la va a negociar e intercambiar por un beneficio para él. La mujer en subasta debe permanecer amarrada al hombre hasta que alguien decida comprarla y él entregarla. La botella de vidrio representa una manera antigua de almacenar líquidos. Las frutas en general representan abundancia. En este caso, la naranja está puesta como un símbolo de fecundidad y reproducción. (http://books.google.com)

12. DECORADO: el decorado está ambientado en una calle típica del puerto español de la época. Como el pueblo fue atacado, se están subastando a las mujeres. Con el afiche pegado en la pared, los hombres del lugar pueden enterarse del evento que allí acontece. Cualquier hombre puede comprar a una criada, una mujer considerada como cualquier cosa, y volverla su esposa. La pelirroja está sobre un escalón resaltando del resto de las mujeres que se subastan. Como es la favorita de los hombres, buscan darle más importancia que a las demás.

13. ILUMINACIÓN: la fuente de luz principal para la época ya se explicó en análisis anteriores. Aquí se debe agregar que la selección del rojo, y no del naranja o el amarillo, busca ambientar la escena para transmitir pasión y sensualidad.

14. ESCALA: la vista que se provee desde el barco busca mostrar a los espectadores todo lo que sucede en la subasta. Se puede apreciar cómo la pelirroja resalta del resto de las mujeres que la rodean.

4.11.1 La pelirroja en Tortuga

Figura 131: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 132: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 133: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

➢ La pelirroja en Tortuga, "Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: no hay.
2. TONO: no hay.
3. MÍMICA: la mujer tiene el torso ladeado hacia atrás y la cabeza volteada hacia el frente. El brazo izquierdo está hacia abajo y pegado al torso.
4. GESTO: la mujer tiene una sonrisa forzada y tensa que muestra solo dos de sus dientes, también realza sus pómulos y hace que sus ojos se levanten. Su mirada se dirige hacia el frente.
5. MOVIMIENTO: la mujer voltea el torso y la cabeza.
6. MAQUILLAJE: la mujer tiene un maquillaje recargado caracterizado por labios pintados de rojo escarlata, mejillas rosadas con mucho colorete, ojos delineados de color negro y párpados pintados con sombra en tonos cobrizos.
7. PEINADO: la mujer tiene el cabello de color rojizo-cobrizo. Es ondulado y lo tiene ligeramente recogido, un poco abombado en la parte superior y dejando caer algunos rulos de manera un poco despeinada.
8. TRAJE: la mujer tiene un traje de época color rosado claro y bordados rojos. Es abombado en los brazos y en la espalda tiene un sutil escote recto. Lleva puesta una gargantilla negra.

Espacio

9. MÚSICA: no hay.
10. SONIDO: sonido de tiros, gritos y mucha bulla.
11. ACCESORIOS: cuatro mujeres prostitutas. Sus apariencias son sucias, desarregladas y poco atractivas.
12. DECORADO: pared de piedras con hojas desgastadas pegadas como afiches. Ambientado en la Isla Tortuga.
13. ILUMINACIÓN: iluminación cálida clave baja en tonos amarillos.
14. ESCALA: plano medio corto de la mujer pelirroja y las demás prostitutas. La mujer pelirroja está en primer plano siendo el pico de una ligera línea en forma de V.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay.

3. MÍMICA: el torso de la mujer está ladeado hacia atrás porque ella nota la llegada del personaje Jack Sparrow y voltea a verlo.

4. GESTO: se puede interpretar el gesto en la cara de la mujer como una sensación de molestia mezclada con ironía. La molestia está disfrazada de una sonrisa muy forzada y tensa. Su mirada se dirige directamente al hombre que llegó, fijando toda su atención en él.

5. MOVIMIENTO: ante la percepción de la llegada del Capitán Jack Sparrow ella voltea a verlo.

6. MAQUILLAJE: el maquillaje de Scarlett es grotesco y muy recargado. La hace ver como una mujer vulgar dentro de la misma vulgaridad de la prostitución. La palidez de su piel hace un contraste excesivo con el rosado en sus mejillas, haciéndola lucir como un payaso. Lo que más llama la atención de su maquillaje son los labios rojos. Para los hombres resulta muy provocativo y atractivo. Además que el color rojo simboliza pasión, deseo, sensualidad y sexualidad; y puesto en los labios resulta muy sugerente y produce sensaciones muy intensas. El maquillaje en el rostro recargado es típico de las prostitutas porque buscan disfrazar su rostro y hacerse más atractivas para los hombres.

7. PEINADO: el cabello rojizo de la mujer es uno de sus principales atractivos físicos. El nombre del personaje en la película es Scarlett, hace referencia al color rojo en su tono escarlata. Es un nombre de origen inglés y se asocia con personas amorosas, apasionadas y muy afectivas. (http://www.tuparada.com)

8. TRAJE: el traje de la mujer pelirroja es típico de la época. El color rojo juega un papel fundamental en el traje, connotando lujuria y amor. El escote en la espalda agrega sensualidad al mostrar más piel. A diferencia de los vestidos de las demás mujeres, el de la pelirroja tiene color y detalles de bordado que realzan la importancia de este personaje con respecto a las demás.

Espacio

9. MÚSICA: no hay.

10. SONIDO: las mujeres prostitutas están en Isla Tortuga, el refugio de los piratas. Es un lugar que está constantemente en alboroto y desastre, así son los piratas. Tiros al aire, sexo y alcohol es lo que caracteriza sus quehaceres mientras están en tierra firme.

11. ACCESORIOS: las mujeres son prostitutas de la isla Tortuga. Esta isla se caracterizaba por la abundancia de mujeres dedicadas a la prostitución. Comparten el estilo de vida de los piratas, por eso son desarregladas y poco higiénicas. A diferencia de Scarlett, el traje de estas mujeres tiene poca gracia y su maquillaje ni peinado es exuberante.

12. DECORADO: La Isla Tortuga se explica en análisis anteriores.

13. ILUMINACIÓN: la fuente de iluminación ya se explicó en análisis anteriores.

14. ESCALA: el plano medio que se observa es alargado, permitiendo una visión a lo ancho de la mujer pelirroja y su alrededor. El plano medio tiene una función narrativa; busca que el espectador perciba al actor y todos los detalles que lo acompañan en el espacio.

4.11.2 Comparación

Mientras que los pasajeros del barco en la atracción son sumergidos en un pueblo desordenado y desastroso porque está quemándose, los espectadores de la película observan un lugar que es desastroso pero por naturaleza. En el primer caso, la pelirroja forma parte de una subasta porque tienen que deshacerse de las mujeres del pueblo que se está incendiando. En la película, la mujer es una prostituta que forma parte de la vida de los piratas y vive con ellos, en su mundo.

Visualmente, las características de los rasgos de la mujer en la atracción son más refinados y estilizados que la mujer en la película. Ésta es más grotesca, pareciendo incluso ya una mujer muy adulta y desgastada por la vida; mientras que la pelirroja en la atracción tiene un aspecto más juvenil.

En ambas imágenes, la pelirroja está rodeada de mujeres menos atractivas que ella que hacen resaltar su belleza y preferencia por los hombres. Solo que para notar esto en la atracción, habría que observar una toma general de la subasta. En cuanto a la apariencia física de las mujeres, predomina el color rojo y es utilizado tanto en el traje, como en el maquillaje y el peinado.

La importancia del color rojo se mantiene en ambos grupos de imágenes. El rojo de la pasión y la sexualidad. La mujer como víctima de un suceso. En la atracción, es posesión de un hombre que la va a vender en contra de su voluntad, tiene que deshacerse de ella y todas las mujeres del puerto. En la película, Scarlett es víctima del abandono y desaparición de Jack Sparrow, por eso lo cachetea cuando lo ve venir.

La lujuria y el desorden son las principales sensaciones que percibirá el espectador en cualquiera de los casos. La intención de la figura de esta mujer es la de representar el lado carnal de los hombres piratas, que estaba desatado tanto como su amor por el ron.

4.12 Los músicos

Figura 134: Disneyland.

Figura 135: Disneyland

Figura 136: Disneyland

Figura 137: Disneyland

Figura 138: Disneyland

➢ Los músicos. Disneyland

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: (músico del medio) melodía del soundtrack de la atracción: *Yo Ho, Yo Ho, una vida de pirata para mi.* Explicado en análisis anterior.

2. TONO: (músico del medio) grave.

3. MÍMICA: (de izq. a der.) De pie con las piernas semi abiertas y con las manos dobladas tocando su instrumento. La cabeza está inclinada hacia el lado derecho.

De pie con las piernas semi abiertas. Tiene la mano izquierda doblada hacia delante, con el antebrazo pegado a su torso de manera horizontal. La mano derecha la tiene doblada hacia atrás, con el antebrazo pegado a la espalda.

De pie con las piernas semi abiertas, con los brazos pegados a su torso y los antebrazos levantados hacia el frente. La cabeza está dirigida hacia la diagonal izquierda del actor.

4. GESTO: (de izq. a der.) el actor está sonriendo. Tiene los ojos semi abiertos y las cejas levantadas. El actor está sonriendo. Tiene los ojos abiertos y la ceja derecha levantada. El actor está sonriendo. Tiene los ojos abiertos y la ceja izquierda levantada.

5. MOVIMIENTO: (de izq. a der.) mueve su cuerpo y de un lado a otro mientras toca su instrumento. Mueve su cuerpo de un lado a otro mientras canta. Mueve su cuerpo de un lado a otro mientras toca su instrumento.

6. MAQUILLAJE: (de izq. a der.) sin maquillaje. Sin maquillaje, con las mejillas rosadas. Sin maquillaje.

7. PEINADO: (de izq. a der.) cabello ondulado y suelto. Barba y bigote largo. Cabello cubierto por un gorro. Cabello suelto cubierto por un sombrero. Barba y bigote largo.

8. TRAJE: (de izq. a der.) camisa de botones manga larga color salmón, pañuelo color naranja, pantalón holgado color blanco, fajín de tela color naranja con rayas negras; medias de rayas marrones y negras; zapatos negros.

Camisa cuello en V, manga larga de rayas blancas y negras, pañuelo color naranja, gorro para dormir color naranja, fajín de tela color amarillo, pantalón ancho de rayas rojas y naranja; zapatos negros.

Chaqueta de mangas y corte largo, de color naranja y marrón. Sombrero de dos puntas, conocido como *bicorne hat,* de color negro y bordes dorados, con el símbolo de la calavera y

dos fémures cruzados. Pantalón holgado color blanco, medias de rayas blancas con negras y zapatos negros.

Espacio

9. MÚSICA: melodía del soundtrack de la atracción: *Yo Ho, Yo Ho, una vida de pirata para mi.*

10. SONIDO: sonido del burro rebuznando y el perro ladrando. Al fondo hay mucha bulla.

11. ACCESORIOS: un músico tiene en sus manos una guitarra, otro tiene un acordeón. El set cuenta con un burro en un establo que lleva puesto una brida y un perro sentado al lado de uno de los músicos. También hay Un barril de madera, una lámpara de aceite y un tumulto de paja.

12. DECORADO: los actores están en una calle de Puerto Dorado. El piso y la pared son de piedras. El establo tiene una puerta de madera.

13. ILUMINACIÓN: hay una mezcla entre cálida clave baja en tonos amarillos y cálida clave alta en tonos naranja.

14. ESCALA: los espectadores que van en el bote pueden apreciar a los músicos desde un plano general. A medida que el bote pasa, se ven desde un plano general más cerrado en contrapicado.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: la canción fue explicada en análisis anteriores. Su constante repetición en diferentes escenas de la atracción busca enfatizar el orgullo y satisfacción que sientes los personajes por ser piratas. *Yo Ho, Yo Ho, una vida de pirata para mi.* Esta frase es lo que atrapa al espectador por como es cantada y porque reafirma lo que ellos quieren ser. El resto de la letra de la canción. Es el hilo conductor porque cuenta todo lo que ellos hacen en su vida de pirata.

2. TONO: (músico del medio): explicado anteriormente en análisis "Jack y Elizabeth en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"

3. MÍMICA: (de izq. a der.) manos están dobladas porque toca su instrumento.

La posición erguida de su cuerpo y la ubicación de sus brazos indican respeto a las letras que él canta. Para ellos *Yo Ho, Yo Ho, una vida de pirata para mi* es como un himno y un lema de vida, por eso lo cantan con orgullo.

4. GESTO: los tres músicos sonríen porque están contentos con lo que hacen y su condición de piratas. Aún cuando el pueblo esté quemándose.

5. MOVIMIENTO: los músicos mueven su cuerpo al ritmo de la canción, esto le da un toque de alegría a la escena del pueblo quemándose. Ellos están animados tocando sus instrumentos y cantando. Su movimiento es repetitivo por estar programados por animatronix.

6. MAQUILLAJE: los piratas son personas despreocupadas por su apariencia física. Generalmente, no se maquillan ni se arreglan.

7. PEINADO: el cabello largo y suelto es típico de los piratas. También forma parte de su traje que lo cubran con gorros o sombreros.

8. TRAJE: las prendas del traje de los músicos son propias de los piratas de la época. Los fajines ayudaban a soportar el peso de las pistolas de los piratas (http://zenseeker.net). Las rayas en la ropa simbolizaban a los piratas de menor categoría, generalmente eran asociadas con los marineros. Además, con este estampado se podía visualizar mejor los hombres en el mar, en caso de que alguno se cayera.

Espacio

9. MÚSICA: la canción fue explicada en el análisis "Yo-Ho Yo-Ho Una Vida de Pirata para Mí." La música cumple la función de dar la bienvenida al caos que se aproxima con el pueblo incendiándose.

10. SONIDO: la bulla se debe al alboroto que hay en el pueblo porque se está incendiando; los hombres están borrachos destruyendo todo lo que hay a su alrededor. El burro rebuzna y el perro ladra porque están alborotados por el ambiente y la música.

11. ACCESORIOS: Los músicos eran considerados como miembros vitales del grupo de piratas. Ellos mantenían el ritmo cuando los hombres trabajaban duro y entretenían a los piratas en su tiempo de ocio. Algunos piratas eran más conocidos por sus habilidades como artistas que por sus habilidades en el mar. Los beneficios de los piratas comprendían un cuarto del botín que ganaba la tripulación y su trabajo permanecía estable hasta que otro mejor músico fuera tomado. (Cawthorne, 2006)

Uno de los músicos está tocando la guitarra, "instrumento musical de cuerdas que son pulsadas con los dedos." (http://www.guitarraline.es). Aunque oficialmente tiene sus orígenes en la cítara usada en la época clásica griega, algunas hipótesis suponen que puede remontarse al año 1.000 a.C. gracias a la creación de la lira. Puede suponerse que fue introducida por los

árabes en la Península Ibérica y posteriormente evolucionó en España. (http://www.gastonmazzolla.com.ar)

Este instrumento fue popularizado gracias a los trovadores, hombres poetas y cantautores de la Edad Media (http://www.pianomundo.com.ar). La figura de los músicos entonces, complementa la imagen poética y romántica que se tiene de los hombres piratas. Como se explicó anteriormente, tan significativa era, que en el Código Pirata estaba escrito un punto especialmente para ellos.

Por otro lado estaba el acordeón, definido como:

> Instrumento de viento, portátil, de música popular, compuesto por un sistema de lengüetas metálicas, puestas en vibración por un fuelle insuflador de aire, que se acciona entre los brazos y dos teclados: uno para la melodía (mano derecha) y otro para los acordes fundamentales, acordes de séptima y baja (mano izquierda) (http://www.musicadirecto.com, ¶ 1)

Fue creado en 1829 en Alemania, para luego perfeccionarse en Francia. El acordeón tuvo especial acogida en los países de Europa Central y en sus inicios fue muy asociado con los hombres de bajos estratos, en los que estaban incluidos los marineros y los campesinos (http://www.musicadirecto.com). Los piratas fueron hombres que mucho disfrutaban las fiestas, la danza y el alboroto en general. El acordeón les permitía llevar un mejor ritmo y animar más el ambiente.

"El acordeón diatónico se hizo muy popular entre los músicos, era un instrumento de tamaño reducido que unía melodía y acompañamiento. Además no había que afinarlo. Fue tal su éxito que incluso relevó a otros instrumentos tradicionales en bailes y fiestas." (https://sites.google.com)

La escena cuenta con la presencia de dos animales. El burro, animal socialmente relacionado con la terquedad y la testarudez. Además, los piratas son personas más emocionales que racionales. Viven bajo una libertad emocional que conlleva al libertinaje en algunos casos. Tienen una vida manejada por la adrenalina que a veces no es canalizada inteligentemente. Viven en constante desorden y no practican un oficio digno. En el caso de los músicos, aunque eran hombres que poseían la habilidad de tocar instrumentos y cantar, eran menospreciados y obligados a un trabajo forzado, con poco tiempo de descanso. Debían

siempre entretener a los demás hombres en sus tiempos de ocio. En la imagen de análisis, el burro está dentro de un establo y tiene una brida, que es un freno para burros y caballos que se coloca en la cabeza del animal.

El perro también forma parte de la escena. Es un animal estrechamente asociado al hombre. Muchos lo identifican como su mejor amigo. Puede servir de compañía, para cazar, realizar trabajos y de guardián. Aquí el perro está sentado junto a uno de los músicos acompañándolos mientras tocan.

Tanto el burro como el perro tienen antropomorfización porque parecen moverse y hacer ruidos al compás de la música. Su movimiento es cíclico pore star programados en animatronix.

El barril de madera, la lámpara de aceite y la paja ya fueron explicados en análisis anteriores.

12. DECORADO: la Isla Tortuga ya fue explicada en análisis anteriores.

13. ILUMINACIÓN: la iluminación en tonos rojos y naranjas viene dada por los colores de la fuente de luz que es la lámpara de aceite y las velas. En el amiente también hay una fuerte influencia de la luz proveniente del fuego del pueblo quemándose, que es mayoritariamente color naranja. Aquí se agrega fogosidad y tensión al momento.

14. ESCALA: una de las funciones de la música para la los piratas era hacer el momento más ameno, incluso en las situaciones complicadas o de tensión. Los músicos inician la escena del pueblo incendiándose para demostrar que aún cuando lo que se aproxima es caos, ellos se siguen manteniendo felices. Su música contrarresta la presión que se siente gracias a la destrucción. Aquí es cuando se observa en primera instancia un plano general en el que se aprecian los músicos y al fondo el pueblo.

A medida que el bote pasa, hay una aproximación que permite detallar un poco más a estos personajes. El contrapicado, definido por un muro alto de piedras, le otorga a los músicos la importancia que efectivamente tenían en el mundo pirata al enaltecer la labor que ellos hacen.

4.12.1 Los músicos en Tortuga

Figura 139: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto.

Figura 140: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto.

Figura 141: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto.

Figura 142: Piratas del Caribe: El cofre del Hombre Muerto.

➢ Los músicos en Tortuga, "Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto"

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: no hay.
2. TONO: no hay.
3. MÍMICA: (de izq. a der.) sentado con las manos puestas para tocar su instrumento. Sentado con las piernas abiertas, la espalda encorvada y las manos puestas para tocar su instrumento. Sentado con las manos puestas para tocar su instrumento.
4. GESTO: (de izq. a der.) boca entre abierta y el ceño ligeramente fruncido, con un poco de tensión en el rostro. Ojos abiertos, boca cerrada; sin ningún tipo de tensión en el rostro. Ojos abiertos, boca cerrada; sin ningún tipo de tensión en el rostro. Por cuestiones de iluminación y posición del personaje, no se aprecian más detalles.
5. MOVIMIENTO: los músicos mueven su torso de arriba hacia abajo y de un lado a otro.
6. MAQUILLAJE: (todos) sin maquillaje.
7. PEINADO: (de izq. a der.) cabello suelto, despeinado; con dos drelos en la chiva. Cabello suelto, cubierto por un gorro. Con la barba y el bigote largo. Peluca larga, ondulada, color grisácea; amarrada en la nuca.
8. TRAJE: (de izq. a der.) camisa blanca manga larga, remangada hasta el codo. Chaleco negro tipo jubón, pantalones venecianos color gris, zapatos negros.

Camisa: blanca manga larga, remangada hasta el codo. Chaleco negro tipo jubón, pantalones venecianos color negro, medias, zapatos negros.

Chaqueta negra de corte largo. Por cuestiones de iluminación y posición del personaje, no se pueden apreciar más detalles.

Espacio

9. MÚSICA: banda sonora "Piratas de Caribe: El Cofre del Hombre Muerto", canción número 7, Two Hornpipes (Tortuga)
10. SONIDO: bulla de personas gritando y vasos quebrándose, golpes, disparos.
11. ACCESORIOS: hombres y mujeres de la isla Tortuga. Los músicos tocan guitarra, acordeón y violín. En las paredes están colgados dos candelabros individuales y un candelabro de cinco velas.

12. DECORADO: ambientado en taberna de Isla Tortuga.

13. ILUMINACIÓN: iluminación cálida clave baja en tonos amarillos.

14. ESCALA: al principio de la escena, se hace un plano medio en secuencia que pasa por cada uno de los músicos. En lo que empieza la pelea en la taberna, los músicos se ven en un plano general corto.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay.

3. MÍMICA: los músicos tienen esa posición para poder tocar sus instrumentos cómodamente.

4. GESTO: el gesto en el rostro de los actores indica serenidad mientras hacen su trabajo. La taberna está en caos, pero ellos tocan plácidamente y lo disfrutan.

5. MOVIMIENTO los actores mueven su cuerpo al compás de la música que tocan. Se dejan llevar por el ritmo. Es como si acompañaran la música con un poco de baile.

6. MAQUILLAJE: explicado en análsisis anteriores.

7. PEINADO: explicado anteriormente en análisis "El pozo en Tortuga"

El peinado del músico que toca el violín lo distingue de los otros dos porque es un poco más arreglado y se asocia con las pelucas que usaban los hombres pertenecientes a la aristocracia. Durante mucho tiempo, la peluca fue considerada como un símbolo de elegancia:

> El uso de pelucas en los hombres comenzó a ser muy popular a fines del siglo XVII, durante el reinado en Francia de Luis XIV (...) Toda su corte comenzó a usar pelucas, y como Francia dictaba la moda de Europa en esa época, su uso se extendió al resto de las cortes del continente. Las pelucas masculinas eran generalmente blancas (...) Las pelucas indicaban, por su ornamentación, la mayor o menor posición social de quien las usaba. (http://thehistoryofthehairsworld.com, traducción libre del autor, ¶ 2)

Los barcos piratas atacaban puertos y barcos de todo tipo, incluyendo los asociados con la realeza. Normalmente, muchas víctimas debían decidir si unirse a la tripulación o morir. Este puede ser el caso del músico con peluca; alguien perteneciente a la aristocracia que no tuvo otra elección sino unirse al mundo pirata para salvar su vida.

8. TRAJE: el traje era el típico de los hombres piratas de la época.

El chaleco tipo jubón es una "antigua prenda de vestir que, ajustada al cuerpo, cubría desde los hombros hasta la cintura." (http://es.thefreedictionary.com) Normalmente, no tenía mangas; y algunos modelos podían o no mostrar parte de la camisa que se llevaba por debajo.

Fue creado a mediados del siglo XVII con el propósito de proteger al cuerpo de hematomas e irritaciones. Posteriormente, obtuvo un estilo más decorativo que funcional (http://zenseeker.net, traducción libre del autor).

Los pantalones venecianos eran comúnmente usados por los hombres para cubrir sus piernas. Esta pieza solo llegaba hasta las rodillas y eran abombados por la zona de la pelvis. En algunos casos, los hombres cubrían el resto de la pierna con medias o mallas.

En el caso del músico 3, con su vestuario también se realza la diferencia que tiene con respecto a los dos primeros. Su chaqueta manga larga le da un aspecto más refinado y lo asocia a una clase alta, o a un alto rango dentro de su grupo.

Espacio

9. MÚSICA: la melodía en la escena empieza cuando se inicia la pelea entre todos los que están en el bar. El ritmo de esa melodía le agrega un toque de comedia al caos. La hace ver como algo divertido que los hombres piratas disfrutan y están acostumbrados a hacer. A medida que la intensidad de la pelea aumenta, la música se torna más rápida y hace que el espectador sienta el ambiente más tenso.

2. TONO: todos los sonidos que se escuchan en la escena vienen dados por la pelea que surge en la taberna.

11. ACCESORIOS: el violín "es un instrumento de cuatro cuerdas frotadas con arco, sostenida perpendicular al cuerpo del intérprete entre el hombro izquierdo y el mentón. Es el instrumento más representativo de la música erudita europea". (web http://www.hagaselamusica.com)

Tiene su origen en la época del renacimiento, específicamente a finales del siglo XVI, cuando se buscaba descubrir unas ideas sonoras que surgieron durante esa época en Europa. (http://www.pianomundo.com.ar). En sus inicios, el violín era utilizado como un instrumento popular que acompañaba bailes y canciones. Fue con el tiempo que comenzó a adquirir prestigio al formar parte de obras teatrales y musicales muy famosas del siglo XVII.

> A mediados del siglo XVIII el violín se convierte en uno de los instrumentos solistas más populares de la música européa. Los violines constituyen progresivamente la sección principal de la orquesta. En la orquesta occidental moderna los instrumentos de la familia del violín siguen representando más de la mitad de los músicos (...) Pero el violín también está presente en numerosas culturas tradicionales: india, judía, gitana o cajun, y tiene también un cierto éxito en el jazz. (portal web http://luthiervalencia.com, ¶ 10)

Aunque dentro de los artículos investigados no se habla expresamente de la exclusividad del aprendizaje del violín, se puede deducir que su presencia en óperas, musicales, conciertos y demás obras, aumentó su reputación entre los hombres. El arte de aprender a tocar violín es mucho más complejo que el del acordeón o de la guitarra. Es así como la ejecución de este instrumento, acompañado de su traje y peinado, refuerza la idea de su proveniencia aristocrática.

La función de la guitarra y el acordeón ya se explicó en el análisis de los músicos en la atracción.

Los candelabros se utilizaban para colocar las velas que iluminaban; siendo éstas una de las principales Fuentes de iluminación.

12. DECORADO: el decorado de la taberna en Isla Tortuga fue explicado en análisis anterior.

13. ILUMINACIÓN: la luz es cálida clave baja en tonos amarillos porque la fuente de iluminación proviene de la llama de las velas.

14. ESCALA: el plano medio tiene una función narrativa; busca que el espectador perciba al actor y todos los detalles que lo acompañan en el espacio. Se visualiza a cada uno de los músicos por separado como presentación de estos personajes; para luego pasar a un plano general de ellos cuando comienza la pelea en la taberna. Este plano general permite observar la situación de desorden en la que ellos se encuentran y que ellos dan inicio al caos que posteriormente se ve.

4.12.2 Comparación

La principal diferencia entre ambos grupos de imágenes radica en que mientras en la atracción hay dos hombres que tocan instrumentos y uno que canta, en la película son tres los que tocan instrumentos y ninguno canta. Aún así, los dos hombres en común coinciden en instrumentos: guitarra y acordeón.

El hombre que toca el violín aporta una imagen más sofisticada dentro de un mundo primitivo. Para esa época era poco común saber tocar violín porque aprender a tocarlo no era tan sencillo o tan natural como lo puede ser en el caso de la guitarra o el acordeón.

Otra diferencia es la presencia de animales en la atracción mas no en la película. Este hecho le connota un efecto más caricaturesco y gracioso a la atracción, porque los animales parecen unirse al canto y ritmo de los músicos. El burro como representación de la testarudez del hombre pirata en contraste con el perro, animal fiel y amigable, que estará ahí en las buenas y en las malas.

Por otro lado, la principal semejanza es que ambos grupos, en un plano general, son los que dan inicio al caos y desorden. En la atracción dan apertura al pueblo quemándose, mientras que en la película oficializan el comienzo de la pelea en la taberna. En la atracción los músicos están aislados, como un ente alejado que da la bienvenida al desorden y lo observa desde afuera. En la película los músicos van incluídos en el caos, empieza el alboroto y ellos sin extrañarse ni esconderse, comienzan a tocar para hacerlo todo más ameno.

Estos hechos refuerzan la naturaleza conflictiva y desordenada de los piratas, un estilo de vida lleno de libertad y libertinaje pero que bien saben aprovechar, porque lo hacen en compañía de la música y se deleitan con ella.

4.13 El borracho con los cerdos

Figura 143: Disneyland.

Figura 144: Disneyland.

Figura 145: Disneyland.

➢ El borracho con los cerdos, Disneyland

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: no hay.
2. TONO: no hay.
3. MÍMICA: el pirata está recostado con su espalda en la pared de piedras; sus piernas están estiradas y abiertas en forma de V.
4. GESTO: los ojos están cerrados sin ningún tipo de tensión. La boca también está cerrada representando con los labios una sonrisa.
5. MOVIMIENTO: el cuerpo del actor permanece quieto y solo mueve lentamente su cabeza hacia arriba y hacia abajo. Este movimiento es cíclico, ya que el actor está programado con el uso del animatronix.
6. MAQUILLAJE: sin maquillaje, con el rostro y cuerpo sucio.
7. PEINADO: barba muy larga. Cabello suelto, despeinado y sucio.
8. TRAJE: el actor lleva puesto un pantalón holgado color salmón, camisa blanca de botones y cuello, chaleco marrón holgado, sombrero de pirata color rojo, pañueleta color salmón y está descalzo.

Espacio

9. MÚSICA: melodía del soundtrack de la atracción: *Yo Ho, Yo Ho, una vida de pirata para mi.*
10. SONIDO: se escucha el sonido emitido por los cerdos al compás de la música de fondo.
11. ACCESORIOS: el rincón donde se encuentra el pirata con los cerdos tiene:

Dos botellas de vidrio marrón oscuro vacías.
Una lámpara de aceite encendida.
Dos barriles de madera.
Una caneca.
Una sábana blanca sucia.
Tres cerdos sucios ubicados alrededor del pirata.
Una canasta de madera.
Paja y hojas verdes dentro de la canasta.

12. DECORADO: se encuentra en el rincón de una calle del pueblo que está quemándose en Puerto Dorado. El muro es de piedras y el piso de tierra.

13. ILUMINACIÓN: luz cálida clave media en tonos naranja.

14. ESCALA: el bote hace un recorrido que muestra primero un plano general de todo lo que acontece y al final se llega a la escena del hombre con los cerdos, aquí se nota un plano ligeramente en picado, haciendo que las personas en el bote tengan que bajar la cabeza para apreciar lo que sucede.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay.

3. MÍMICA: la posición del cuerpo es una causa de la borrachera del pirata, los efectos de la gran cantidad de alcohol en su cuerpo no le permite sentarse de una manera más recta o estar de pie.

4. GESTO: los gestos en la cara del pirata reflejan un estado de embriaguez y total despreocupación por lo que sucede alrededor. De igual manera, está feliz en su mundo pirata y tranquilo en el contexto en el que se encuentra.

5. MOVIMIENTO: el pirata mueve su cabeza al ritmo de la canción que se escucha de fondo. Se deja llevar por la música y por lo que el alcohol en su cuerpo le permite.

6. MAQUILLAJE: Los piratas hombres son personas descuidadas y poco aseadas, no se maquillan ni se arreglan.

7. PEINADO: El cabello y la barba muy larga son características de su físico; propias de su descuido y constantes viajes por diferentes mares.

8. TRAJE: Todos las prendas del traje representan el vestuario típico del pirata español de la edad media.

Espacio

9. MÚSICA: Explicado en análisis "Yo-Ho Yo-Ho Una Vida de Pirata para Mí." Los piratas se sentían orgullosos de su oficio y felices con el mundo que los rodeaba, por eso siempre cantaban letras que conmemoraran su quehaceres, sin importar las circunstancias en las que se encuentren.

10. SONIDO: la antropomorfización de los cerdos hace que canten al compás de la música, representándolos muy felices y contentos en compañía del pirata.

11. ACCESORIOS: las botellas tiradas y vacías representan el consumo de alcohol, por lo que se intuye un estado de embriaguez.

Los cerdos son animales que viven en un chiquero, en condiciones que para un humano serían precarias, y siempre se mantienen sucios. Este contexto se puede considerar muy similar a la representación que se hace del estilo de vida de los piratas. Además, los cerdos tienen antropomorfización, permitiendo la interacción entre ellos y el actor.

Al no existir la electricidad, la lámpara de aceite era una fuente de iluminación de esa época. Por lo tanto, se usaba como un elemento de primera necesidad.

Los barriles de madera se utilizaban para guardar alimentos y líquidos. Los piratas lo usaban para almacenar alcohol, específicamente, ron y grog. Estos licores fueron explicados en análisis anterior.

La paja se usaba para hacer más confortable el espacio donde se dormía y también para trasportarla.

La canasta de madera es utilizada para sostener la paja y otros objetos.

12. DECORADO: debido a que se encontraban en un puerto, la construcción del pueblo debía velar por su seguridad y considerar las variables de la naturaleza que pudieran afectarlo. Es por ello que se construyó un muro de piedras, para proteger al pueblo de la marea alta del río. El piso es de arena porque está cerca la playa.

13. ILUMINACIÓN: la luz que recibe está dada por la lámpara de aceite encendida; instrumento de primera necesidad para la época y principal fuente de iluminación. La iluminación cálida en tonos rojos connota alegría. La cara del cerdo y la planta del pie están iluminados desde el lateral y también desde la perspectiva cenital. La iluminación lateral intensifica los rostros sonrientes. La luz permite observer el estado de felicidad del pirata producido por la embriagez. El alcohol lo hace feliz.

14. ESCALA: el plano general contextualiza al espectador, enseñándole todo lo que acontece en el lugar que está observando. El plano en picado busca representar inferioridad, debilidad y, en este caso, humillación. Cinematográficamente, el hombre es despreciado por acostarse junto a los cerdos en un chiquero.

4.13.1 Joshame Gibbs con los cerdos

Figura 146: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 147: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 148: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 149: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

Figura 150: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

Figura 151: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

Figura 152: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

- El borracho con los cerdos, "Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto"

DESCRIPCIÓN

Actor

1.PALABRA: Gibbs: ¡Maldito seas por respirar, idiota bocón!

2. TONO: grave.

3. MÍMICA: primero, el actor está acostado boca arriba con la cabeza reposando sobre un cerdo. Su brazo derecho se encuentra estirada hacia su lado izquierdo y el brazo derecho se encuentra pegado a su torso. La pierna derecha la tiene estirada hacia el frente y la pierna izquierda doblada, representando con ambas el número cuatro invertido(4). Al levantarse, el actor mantiene las piernas en la misma posición pero el torso y la cabeza se encuentran levantadas; se apoya del piso con el brazo izquierdo y con el brazo derecho sostiene la navaja apuntándola hacia el frente.

4. GESTO: cuando está dormido, la boca y los ojos del actor están cerrados y la cara no tiene ningún tipo de tensión. Al levantarse, el actor tiene los ojos bastante abiertos y la boca entreabierta; la frente está un poco tensa por la abertura de los ojos y el levantamiento de las cejas.

5. MOVIMIENTO: el actor está, en primera instancia, quieto; y luego se exalta y se dispone a atacar.

6. MAQUILLAJE: sin maquillaje, con el rostro y cuerpo sucio.

7. PEINADO: barba corta, cabello largo y amarrado con una cola en la nuca.

8. TRAJE: explicado anteriormente en "Joshame Gibbs en La Cubierta del Perla Negra"

Espacio

9. MÚSICA: no hay.

10. SONIDO: suena el agua y los cochinos.

11. ACCESORIOS: cerca del pirata se encuentra una botella marrón oscura que está vacía. Junto a él hay tres cerdos acostados uno al lado del otro. El actor también cuenta con una navaja.

12. DECORADO: se encuentra sobre un piso de paja en una zona de la isla Tortuga. La isla Tortuga fue explicada en un análisis anterior.

13. ILUMINACIÓN: Luz cálida clave baja en tonos amarillos.

14. ESCALA: desde que el actor está dormido hasta que se levanta, permanece un plano americano en picado.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: Gibbs responde de esta manera ante unas gotas de agua que caen en su cara mientras está dormido.
2. TONO: explicado anteriormente en el análisis "Acercándose a la Cascada".
3. MÍMICA: la posición inicial del actor refleja tranquilidad y un sueño profundo. Después de sentir que le salpicaron gotas de agua, el actor adopta una posición más tensa que busca defenderse ante un posible ataque.
4. GESTO: el actor tiene una cara relajada mientras duerme; luego tiene gestos de sorpresa y tensión en el rostro.
5. MOVIMIENTO: al principio el actor no tiene movimiento porque está dormido profundamente pero al exaltarse, tiene un reflejo rápido e inmediato y adopta una posición de defensa.
6. MAQUILLAJE: explicado anteriormente en análisis "El pozo en Tortuga"
7. PEINADO: el cabello y la barba larga son características de su físico; propias de su descuido y constantes viaje por diferentes mares.
8. TRAJE: explicado anteriormente en "Joshame Gibbs en La Cubierta del Perla Negra"

Espacio

9. MÚSICA: no hay.
10. SONIDO: el agua suena cuando impacta con Gibbs y con los cochinos. Los animales al sentirla, se alborotan y comienzan a gruñir.
11. ACCESORIOS: Las botellas tiradas y vacías representan el estado de embriaguez del pirata. Las navajas fue utilizada como instrumento de defensa ante un posible ataque. Los cerdos son animales que viven en un chiquero, en condiciones que para un humano serían precarias, y siempre se mantienen sucios. Este contexto se puede considerar muy similar a la representación que se hace del estilo de vida de los piratas. Y en este caso, el pirata se recuesta junto a ellos.

12. DECORADO: La paja usada para acolchar. La Isla Tortuga ya fue explicada en análisis anterior.

13. ILUMINACIÓN: la fuente de luz principal de la escena viene dada por una ventana ubicada en la parte izquierda superior del *set.*

14. ESCALA: en el lenguaje audiovisual, el plano americano es lo suficientemente grande para mostrar la realidad del sujeto. Busca narrar la acción del sujeto y enfatizar detalles con las imágenes. Es un plano muy expresivo. (http://grou.ps)

El plano en picado busca representar inferioridad, debilidad y, en este caso, humillación. Cinematográficamente, el hombre es despreciado por acostarse junto a los cerdos en un chiquero.

4.13.2 Un comodoro es lanzado a los cerdos

Figura 153: Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto.

Figura 154: Piratas del Caribe· El cofre del hombre muerto.

Figura 155: Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto.

Figura 156: Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto.

- Un comodoro es lanzado hacia los cerdos. "Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto"

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: no hay.
2. TONO: no hay.
3. MÍMICA: el cuerpo permanece acostado boca abajo en el piso, con la cara doblada hacia el lado derecho (del actor). El brazo está doblado con las manos apoyadas en el piso y los dedos ligeramente cerrados hacia la palma de la mano.
4. GESTO: los ojos y la boca están cerrados, sin ninguna tensión en la cara.
5. MOVIMIENTO: el actor es tomado por los piratas y lanzado al piso lleno de lodo.
6. MAQUILLAJE: sin maquillaje, con el rostro y cuerpo muy sucio, lleno de lodo.
7. PEINADO: cabello natural suelto, ondulado y mojado; largo hasta los hombros. Peluca blanca despeinada, sucia y manchada; suelta a los lados y amarrada en la parte de atrás.
8. TRAJE: chaqueta negra, camisa blanca manga larga; todo sucio y manchado de lodo. Los demás detalles de vestuario no se aprecian con claridad.

Espacio

9. MÚSICA: banda sonora "Piratas de Caribe: El Cofre del Hombre Muerto", canción número 7, *Two Hornpipes* (Tortuga)
10. SONIDO: suenan gritos, sonidos de pistolas, el gruñir de los cochinos y el ruido del choque del hombre con el lodo en el piso.
11. ACCESORIOS: dos cerdos.
12. DECORADO: ambientado en una taberna de isla Tortuga, con el piso de lodo.
13. ILUMINACIÓN: luz cálida clave baja en tonos amarillos.
14. ESCALA: en las imágenes seleccionadas para el análisis se pueden apreciar dos planos: un primer plano y un plano americano en picado.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: no hay.
2. TONO: no hay.

3. MÍMICA: el actor es lanzado al suelo y cae boca abajo. Una persona lo agarra por los brazos para ayudarlo a levantarse y por eso los tiene doblados.

4. GESTO: del impacto contra el piso, el actor no tiene ninguna expresión en su cara. Queda adolorido sin poder moverse.

5. MOVIMIENTO: después de causar un pleito en la taberna por atacar contra Jack Sparrow, Norrington es tomado por los hombres del lugar y lanzado al piso, acto que defiende a Sparrow.

6. MAQUILLAJE: la cara de Norrington está completamente llena de lodo. El lodo es un barro blando, fino y fluido que se forma en los lugares donde hay presencia del agua y, en algunos casos, es asociado con la deshonra o mala fama. (http://es.thefreedictionary.com). Para una persona que fue parte alguna vez de la aristocracia, estar manchado de lodo representa le pérdida de toda la buena reputación obtenida. De ser alguien de clase, con beneficios y privilegios, pasó a ser alguien revolcado en el pantano en una taberna llena de piratas sucios y borrachos.

7. PEINADO: la simbología de la peluca se explicó en análisis anterior. La peluca blanca del ex comodoro representa un símbolo de pertenencia a la aristocracia y a los quehaceres reales. Al estar sucia, manchada de lodo y despeinada, se desprestigia la posición de Norrington y su persona pierde cualquier respeto ante todos los piratas de la taberna.

8. TRAJE: el traje es típico de la aristocracia inglesa de la época. Como se explicó en los puntos anteriores, la suciedad y el lodo representan la pérdida de todos los prestigios reales que alguna vez tuvo.

Espacio

9. MÚSICA: explicado en análisis anterior.

10. SONIDO: la taberna está vuelta un caos, todos pelean, gritan y echan tiros al aire. Los cochinos gruñen porque están alterados por el alboroto del lugar.

11. ACCESORIOS: los cerdos son animales que viven en un chiquero, en condiciones que para un humano serían precarias, y siempre se mantienen sucios. Este contexto se puede considerar muy similar a la representación que se hace del estilo de vida de los piratas. Y en este caso, Norrington es lanzado al lodo junto a ellos; otro símbolo de desprestigio para el ex comodoro, que es burlado por un grupo de piratas.

12. DECORADO: la Isla Tortuga fue explicado en análisis anterior.

13. ILUMINACIÓN: aunque la fuente de luz no se puede apreciar directamente en las imágenes, es probable que provenga de velas o una lámpara de aceite; siendo éstas las fuentes de iluminación primordiales de la época.

14. ESCALA: el primer plano busca enfatizar el hecho de que la cara de Norrington está completamente llena de lodo. El primer plano "nos puede agregar énfasis y equilibrio a la foto y transportarnos con más fuerza hacia el motivo principal." (http://wwwar.kodak.com). Con este primer plano, se puede observer el resentimiento en la expresión de Norrington y su molestia por lo ocurrido.

Como se explicó anteriormente, el plano americano es lo suficientemente grande para mostrar la realidad del sujeto. Busca narrar la acción del sujeto y enfatizar detalles con las imágenes. Es un plano muy expresivo. (http://grou.ps)

El plano en picado busca representar inferioridad, debilidad y, en este caso, humillación. Cinematográficamente, el hombre cayó bajo al ser lanzado junto a los cerdos.

4.13.3 Comparación

Lo que es importante destacar es la presencia del cerdo en las tres escenas, representando siempre un estado de inferioridad del ser humano. Los hombres piratas están en constante relación con los cerdos y la estadía en el chiquero. Aunque se trate de personas y animales, ambos viven en condiciones similares.

La iluminación es similar en los tres grupos de imágenes, pero el de los cerdos en la atracción tiene más presencia del color rojo, por connotar alegría. En la película la iluminación está dada más por la fuente de luz que por tener un significado en específico.

La cantidad de cerdos en las diferentes escenas no tienen mucha variación. En la atracción y en "Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra", los cerdos están acostados; en el primer caso cantando con el hombre pirata borracho gracias a la antropormofización, en el segundo porque están dormidos. Pero en "Piratas del Caribe: El Cofre del Hombre Muerto", los cerdos están caminando bañados en lodo y cuando Norrington cae, se acercan a él para olerlo.

La escena en la atracción es a su vez más caricaturesca que en las películas, apariencia apoyada por la antropomorfización de los cerdos que sonríen junto al pirata que está plácidamente acostado con los cerdos por elección; e incluso, interactúa con ellos. En esta historia, el pirata está perdido en la ebriedad y disfruta su momento.

En la imagen de "Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra", el actor está acostado ahí porque es el lugar que tiene para dormir y cuando siente que es atacado, se despierta y adopta una posición de defensa.

Y en el caso de "Piratas del Caribe: El Cofre de la Muerte", el ex comodoro es echado a los cerdos por causar un revuelo en la taberna y atentar contra un personaje importante para el gremio pirata. Lo toman del brazo sin importarles quién fue en otro momento y lo lanzan al lodo.

4.14 La cárcel

Figura 157: Disneyland.

Figura 158: Disneyland.

Figura 159: Disneyland.

Figura 160: Disneyland.

Figura 161: Disneyland.

➢ La cárcel, Disneyland.

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: ¡Por aquí!, ¡dános las llaves pequeña bestia!. ¿No puedes acercarte más, rata inmunda?[12]

2. TONO: grave.

3. MÍMICA: (de izq. a der.) de rodillas con su mano derecha fuera de la celda hacienda un ademán con su mano para que el perro se acerque. El del medio está de pie sujetándose de la celda con su mano izquierdo mientras que su derecha esta fuera de la celda sujetando un fémur. El de la ultimo tiene su rodilla derecha sobre el piso mientras se apoya en la izquierda; sus dos manos están fuera de la celda sujetando una soga.

4. GESTO: (de izq. a der.) hace un gesto alegre, expectante, silba.

5. MOVIMIENTO: (de izq. a der.) mueve su dedo índice. Mueve el fémur. Mueve sus manos con la soga.

6. MAQUILLAJE: (de izq. a der.) sucios.

7. PEINADO: (de izq. a der.) cabello y barba de color negro. Cabello, barba y bigote, pelirrojo. Cabello, barba y bigote de color grisáceo casi blanco.

8. TRAJE: (de izq. a der.) pañoleta roja en la cabeza, pañuelo amarrado en el cuello, camisa amarilla, pantalón azul. Pañuelo vinotinto en la cabeza, pañuelo de rayas rojas amarrado en el cuello, camisa azul, pantalón beige casi amarillo, medias blancas con rayas azules.

Espacio

9. MÚSICA: no hay.

10. SONIDO: fuego, silvidos.

11. ACCESORIOS: un perro, una soga, un llavero circular con una llave, un fémur.

12. DECORADO: prisión incendiándose en Puerto Dorado.

13. ILUMINACIÓN: cálida clave baja en tonos amarillos.

14. ESCALA: las personas que están en el bote observan al final de la pared las dos celdas de la cárcel en un plano general.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: los insultos son los que atrapan al espectador pues actualmente no se suele hablar con ese vocabulario a las personas, además de ser el lenguaje típico de los piratas.

---

[12] *Here, give us the keys, ya scrawny little beast. Can't a reach any further, ya stub-winged bilge rat?*

2. TONO: explicado anteriormente en "Acercándose a la cascada".

3. MÍMICA: la posición de todos los hombres pegados a la reja indica desespero por lograr salir de la celda. Quieren acercarse lo más que puedan al perro que tiene la llave para ellos poder salir. Mientras más cerca estén de la reja, más fácil se les hará tomar la llave cuando el animal se acerque.

4. GESTO: con su cara quieren demostrar simpatía y cariño para atraer hacia ellos al perro con la llave.

5. MOVIMIENTO: mueven los objetos que tienen en las manos para atraer al perro, capturarlo con la soga y así agarrar las llaves de la celda.

6. MAQUILLAJE: los piratas son hombres sucios y desarreglados. Estando presos, su falta de higiene se incrementa.

7. PEINADO: los hombres piratas suelen tener la barba y el bigote largo. Además, estando en la cárcel, éstas le crecen mucho más porque no la pueden cortar.

8. TRAJE: la ropa de los presos es la típica de los piratas de la época.

Espacio

9. MÚSICA: no hay.

10. SONIDO: el fuego suena porque el pueblo se está incendiando. Los silbidos provienen de los presos que quieren llamar la atención del perro y atraerlo hacia ellos.

11. ACCESORIOS: El perro guardián es quien protege las llaves de la celda de la cárcel. El hueso y la soga es utilizada por los hombres presos para seducir al perro, atraerlo y luego amarrarlo; con el fin de quitarle la llave que representa para ellos su camino hacia la libertad.

12. DECORADO: Es una cárcel local de Puerto Dorado, en donde "indeseables se mantienen fuera de la vista y de las mentes en las catacumbas ubicadas debajo del pueblo" (Surrell, 2005, p. 104). Puerto Dorado ya fue explicado en el análisis "Bombardeando el Fuerte, Disneyland."

13. ILUMINACIÓN: hay presencia del color amarillo por el fuego que quema el pueblo.

14. ESCALA: el plano general permite integrar al personaje dentro de su contexto. Los espectadores pueden tener una visión amplia del lugar donde se encuentran los presos pero a la vez ser capaces de percibir detalles más pequeños como la presencia del perro.

4.14.1 La cárcel en Port Royal

Figura 162: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra.

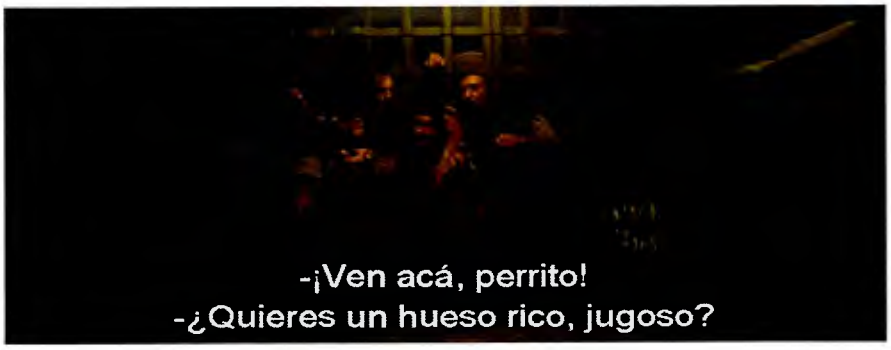

Figura 163: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

Figura 164: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

Figura 165: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

➢ La cárcel. "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra"

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: Ven acá, perrito, ¿Lo hueles? Oye ¿Quieres un hueso rico y jugoso?
2. TONO: grave.
3. MÍMICA: los hombres están de pie, pegados a la reja de la puerta y con los brazos estirados entre los huecos de la reja.
4. GESTO: todos tienen los ojos abiertos y la boca tensa.
5. MOVIMIENTO: los hombres tienen el cuerpo estático y solo mueven sus manos.
6. MAQUILLAJE: sin maquillaje, con el rostro y cuerpo sucio.
7. PEINADO: aunque en las imágenes no se puede apreciar el peinado con detalle, se presume que llevaban el cabello suelto, sucio y despeinado.
8. TRAJE: camisa blanca pero muy sucia, de corte ¾. Los demás detalles de traje no se pueden apreciar.

Espacio

9. MÚSICA: no hay.
10. SONIDO: silbidos.
11. ACCESORIOS: fémur, soga, aro con cuatro llaves antiguas y un perro.
12. DECORADO: prisión en el fuerte de Port Royal.
13. ILUMINACIÓN: fría clave baja en tonos verdes y cálida clave baja en tonos amarillos.
14. ESCALA: en primera instancia se observa un plano general. Luego se acerca hacia los actores en un plano medio.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: aunque son piratas, su discurso carece de insultos. Probablemente para dar más importancia al que dirá Sparrow en la siguiente escena. La frase indica que los hombres necesitan del perro para conseguir algo que desean.
2. TONO: explicado anteriormente en análisis "Acercándose a la cascada".
3. MÍMICA: la posición de todos los hombres pegados a la reja indica desespero por lograr salir de la celda. Quieren acercarse lo más que puedan al perro que tiene la llave para ellos poder salir. Mientras más cerca estén de la reja, más fácil se les hará tomar la llave cuando el animal se acerque.

4. GESTO: sus rostros están tensos porque necesitan urgente que el perro se acerque. Y como el animal se queda quieto, ellos se desesperan y su cara demuestra molestia y desprecio hacia él.

5. MOVIMIENTO: mueven los objetos que tienen en las manos para atraer al perro, capturarlo con la soga y así agarrar las llaves de la celda.

6. MAQUILLAJE: el maquillaje cumple el mismo papel que en la atracción.

7. PEINADO: el peinado cumple el mismo papel que en la atracción.

8. TRAJE: el traje cumple el mismo papel que en la atracción. Aquí se agrega que la suciedad es causa del encierro en la celda.

Espacio

9. MÚSICA: no hay.

10. SONIDO: los silbidos cumplen el mismo papel que el de la atracción.

11. ACCESORIOS: El perro, la soga y la llave cumplen el mismo papel que el de la atracción.

Adentrándose un poco más en la descripción del perro, se trabajó con un *terrier mix*, raza caracterizada por su habilidad para cazar sobre la tierra, pero especialemente debajo de ella. Suelen perseguir animales como ratas, conejos, zorros y tejones. Físicamente, son pequeños o medianos y todas las características anatómicas del terrier y de su personalidad, son propias para un animal de caza. Los perros de esta raza suelen ser nativos de las Islas Británicas. (http://www.todoperro.es)

Los hombres encarcelados son vistos como animales de madriguera que el Terrier vigila, aun cuando su fuerte no es ser un perro guardián. Una vez más, se denigra la condición de estos presos, incluso por debajo de la propia condición denigrante de los piratas.

12. DECORADO: Port Royal se explicó en análisis "Bombardeando el Fuerte, Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"

13. ILUMINACIÓN: la iluminación verdosa que case sobre los presos los hace ver nauseabundos. El color verde en el tono que se observa en la imagen puede ser asociado con alimentos podridos o descompuestos. Ellos son vistos como la escoria de la sociedad, los indeseables.

14. ESCALA: el plano general permite integrar al personaje dentro de su contexto. Los espectadores pueden tener una visión amplia del lugar donde se encuentran los presos pero a la vez ser capaces de percibir detalles más pequeños como la presencia del perro. El plano

medio aproxima al espectador al personaje, observando detalles sobre él más cercanos y percibiendo actitudes y sentimientos.

4.14.2 Jack Sparrow en la cárcel de Port Royal

Figura 166: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

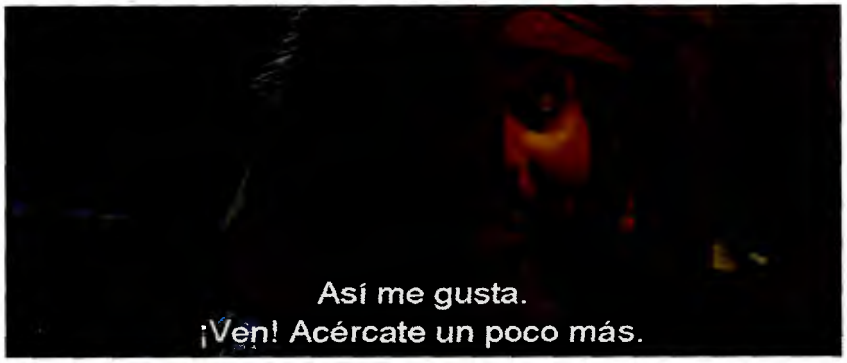

Figura 167: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

Figura 168: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

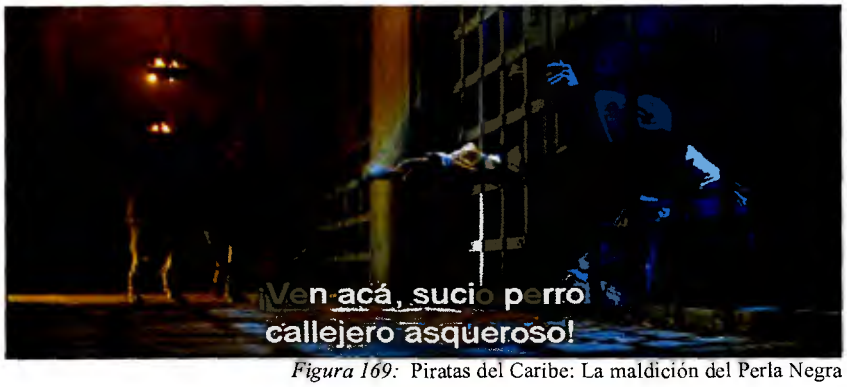

Figura 169: Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra

- Jack Sparrow en la cárcel. "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra"

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: Eso es, eso es perrito. Así me gusta. ¡Ven! acércate un poco más. Ven por el hueso. ¡Ven acá, perro sucio! ¡Asqueroso callejero!
2. TONO: grave.
3. MÍMICA: está de rodillas, en su mano derecha sostiene un hueso que saca por una de las rendijas de la cárcel mientras se sostiene con la izquierda .
4. GESTO: sus ojos están muy abiertos y sonríe un poco, mostrando sus dientes.
5. MOVIMIENTO: mueve su brazo y sus manos por fuera de la reja.
6. MAQUILLAJE: descrito anteriormente en el primer análisis. "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"
7. PEINADO: descrito anteriormente en análisis: "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"
8. TRAJE: descrito anteriormente en el análisis: "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"

Espacio

9. MÚSICA: no hay.
10. SONIDO: silvidos y sonido del hueso pegando con la reja.
11. ACCESORIOS: fémur, perro raza terrier mix.
12. DECORADO: prisión en el fuerte de Port Royal.
13. ILUMINACIÓN: cálida clave baja en tonos amarillos y fría clave media en tonos azules.
14. ESCALA: primero se observa un plano general corto. Luego se pasa a un primer plano de la cara de Jack, para luego volver al plano general corto.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: su discurso pretende ser educado hasta que rápidamente pierde la paciencia y comienza a insultar al perro, mostrando su esencia pirata. Los insultos atrapan al espectador. Además, cuando dice estas palabras alza el tono de voz, reflejando desespero y molestia porque el perro no hace lo que Jack quiere. Jack atrae al perro para que se acerque a él y así

agarrarle la llave que tiene en su hocico. La llave podrá abrir la celda en la que Sparrow está preso.

2. TONO: explicado anteriormente en "Acercándose a la cascada".

3. MÍMICA: la mímica cumple el mismo papel que la de los presos en el análisis previo.

4. GESTO: la sonrisa de Sparrow es un tanto fingida, una sonrisa nerviosa y desesperada porque el perro no se acerca.

5. MOVIMIENTO: el movimiento cumple el mismo papel que el del análisis previo.

6. MAQUILLAJE: explicado anteriormente en el análisis: "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"

7. PEINADO: explicado anteriormente en el análisis: "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"

8. TRAJE: explicado anteriormente en el primer análisis. "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"

Espacio

9. MÚSICA: no hay.

10. SONIDO: el sonido cumple el mismo papel que el de los análisis previos.

11. ACCESORIOS: El perro y las llaves cumplen el mismo papel que el de la atracción.

12. DECORADO: Port Royal se explicó en análisis "Bombardeando el Fuerte, Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra."

13. ILUMINACIÓN: aquí la combinación de luces resulta muy interesante porque busca combinar dos mundos distintos. La luz en tonos amarillos representa el mundo real, normal, y la fuente de luz son las velas que están colgadas en las paredes. Mientras que la luz en tonos azules va con el inframundo, el mundo de los muertos y de los hombres que tienen encima la maldición de convertirse en esqueletos todas las noches con la incidencia de la luz de la luna.

14. ESCALA: el plano general corto cumple el mismo papel que del análisis previo. El primer plano enfatiza las expresiones del personaje, dando a conocer al espectador y transmitiéndole sus sentimientos.

4.14.3 Comparación

Los tres grupos de imágenes son muy similares entre sí, casi idénticos. Solo varían detalles como locación, cantidad de personajes y la palabra de los actores. En la atracción la cárcel está ubicada en un pueblo español, mientras que el de la película está en Port Royal. En ambos casos, los prisioneros tratan de acercar al perro con las llaves de la celda para poder liberarse.

En la primera escena de la película se ven cuatro prisioneros. Tres de ellos hacen las mismas cosas que los tres piratas de la atracción: llaman al perro con la mano, le muestran un fémur y tratan de alcanzar las llaves con una soga. Lo que hace el pirata extra en la película es observar y esperar que algo suceda. Podría decirse que se colocó allí para dar la impresión de que la celda está más llena.

El físico del grupo de piratas en la cárcel es mucho más grotesco que el de los presos en la atracción, incluso comparado con el de Jack Sparrow. Tienen un estilo más sucio de lo común y macabro con respecto a la situación, generando en la audiencia temor por las condiciones en las que están presos.

El hecho de que la escena se repita con Jack Sparrow refuerza su papel como protagonista, además de dar el toque de comedia debido a que éste se burló de sus compañeros diciendo: "por más que lo intenten el perro nunca se moverá." Incluso, la tensión entre los tres diálogos se hace más presente en el de Jack por la presencia de insultos y groserías. Luego de que un cañón disparara hacia el fuerte, destruyendo parte de la pared de los presos de la primera escena, éstos pudieron escapar y Jack tuvo que quedarse. La iluminación es muy importante en la escena de Jack porque es la única en la que hay influencia de un suceso externo. La maldición del Perla Negra está siempre presente en su camino. La luz de la luna recae sobre él.

El perro bajo ninguna circunstancia accede a dar las llaves, aun cuando puede estar tentado por un hueso que pudiese ser apetitoso para él. El animal se mantiene fiel a la persona que lo dejó a cargo de las llaves. Esta característica es propia de la raza, previamente explicada en el análisis.

Esta escena puede ser una de las más graciosas por la situación en la que están los presos. Su libertad depende de un perro que cuida la llave y que por nada del mundo accede a entregarlas.

4.15 Jack Sparrow escondido entre los maniquís

Figura 170: Disneyland.

Figura 171: Disneyland.

- Jack Sparrow en los maniquís, Disneyland.

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: no hay.
2. TONO: no hay.
3. MÍMICA: de pié, con el torso inclinado hacia adelante y ligeramente ladeado hacia la izquierda (desde la perspectiva del actor).
4. GESTO: ojos abiertos, boca cerrada. Con la Mirada dirigida hacia la diagonal izquierda superior (desde la perspectiva del actor).
5. MOVIMIENTO: no se mueve por unos momentos y luego voltea la cabeza de un lado a otro.
6. MAQUILLAJE: escrito anteriormente en análisis "Jack y Elizabeth en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra."
7. PEINADO: escrito anteriormente en análisis "Jack y Elizabeth en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra."
8. TRAJE: escrito anteriormente en análisis "Jack y Elizabeth en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra." y en "Jack (final) en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra." A este vestuario se agrega una correa tahalí y unas botas de campana grande.

Espacio

9. MÚSICA: melodía en flauta del soundtrack de la atracción: *Yo Ho, Yo Ho, una vida de pirata para mi.*
10. SONIDO: bulla de personas gritando y ruido de desorden.
11. ACCESORIOS: maniquíes con vestidos de la época, mesas redondas de madera, sillas, barriles de madera, cofre con hilos y prendas, telas.
12. DECORADO: calle en Puerto Dorado frente a lo que se presume es una tienda de trajes y telas.
13. ILUMINACIÓN: cálida clave media en tonos naranja.
14. ESCALA: las personas que van en el bote pueden ver la escena a su lado izquierdo, desde un plano general.

CONNOTATIVO

Actor

1. PALABRA: no hay.

2. TONO: no hay

3. MÍMICA: la postura del torso de Jack indica que está ocultándose de algo o alguien y se inclina para observar si los que lo persiguen vienen por él.

4. GESTO: sus gestos muestran intriga y curiosidad por saber si hay alguien cerca que pueda descubrir dónde se encuentra.

5. MOVIMIENTO: Jack está escondiéndose y se mueve para observar si lo están persiguiendo o lo van a encontrar.

6. MAQUILLAJE: explicado anteriormente en análisis "Jack y Elizabeth en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra."

7. PEINADO: explicado anteriormente en análisis "Jack y Elizabeth en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra."

8. TRAJE: explicado anteriormente en análisis "Jack y Elizabeth en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra." y en "Jack (final) en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra."

Espacio

9. MÚSICA: explicado en análisis "Yo-Ho Yo-Ho Una Vida de Pirata para Mí". La música se escucha en esta escena porque viene acompañada de la melodía de la escena El Pozo.

10. SONIDO: la bulla es causa del alboroto que hay en el pozo por el sometimiento de las autoridades que buscan a Jack Sparrow.

11. ACCESORIOS: se presume que los accesorios forman parte de una tienda de telas y vestidos saqueada por los piratas, frente a la cual se esconde Jack. Los maniquíes ayudan a que Jack Sparrow se pueda esconder de los hombres que lo están buscando.

12. DECORADO: Puerto Dorado fue explicado en análisis "Bombardeando al Fuerte", en Disneyland.

13. ILUMINACIÓN: no se puede definir la fuente exacta de luz, pero se presume que los tonos naranja vienen dados por la llama de la lámpara de aceite, una de las principales fuentes de iluminación de la época.

14. ESCALA: el plano general permite contextualizar. El espectador puede observar cómo Jack se esconde de los hombres que están en el pozo, escena previa a su aparición detrás de los maniquíes.

4.15.1 Jack Sparrow escondido en el barril

Figura 172: Disneyland

Figura 173: Disneyland

- Jack Sparrow escondido en el barril, Disneyland.

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: (por contexto, el que habla es el pirata que aparece junto a Jack) –Pirata: ¡Nunca encontrarán el tesoro sin mirar este mapa!
2. TONO: grave.
3. MÍMICA: la cabeza de Jack sobresale del barril.
4. GESTO: ojos muy abiertos.
5. MOVIMIENTO: Jack está inmóvil, luego mueve su cabeza hacia los lados y baja dentro del barril.
6. MAQUILLAJE: descrito anteriormente en el primer análisis. "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"
7. PEINADO: descrito anteriormente en el primer análisis. "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"
8. TRAJE: descrito anteriormente en el primer análisis. "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"

Espacio

9. MÚSICA: no hay.
10. SONIDO: ladridos de perro.
11. ACCESORIOS: barriles y cajas de madera, mapa del tesoro, un perro, cofre con mapas.
12. DECORADO: calle frente a una cantina en Puerto Dorado; con piso y pared de piedras, macetas con flores locales y puerta de madera.
13. ILUMINACIÓN: cálida clave baja en tonos amarillos.
14. ESCALA: primero se observa un plano entero y luego se pasa a un plano medio en contrapicado.

CONNOTATIVO

Actor

1.PALABRA: el espectador se da cuenta de que hay algo escondido, algo que vale mucho y que todos están buscando. la única manera de poder ir en búsqueda del tesoro escondido, es mirando el mapa que el pirata tiene en sus manos.

2. TONO: explicado anteriormente en el análisis "Acercándose a la Cascada".

3. MÍMICA: el cuerpo de Jack Sparrow está oculto en el barril, solo sobresale su cabeza porque necesita ver cuál es el mapa del que habla el pirata y qué dice para encontrar el tesoro.

4. GESTO: sus ojos están abiertos por lo sorprendido que está de ver el mapa del tesoro y tiene que observar detalladamente su contenido para ir en búsqueda del botín.

5. MOVIMIENTO: Jack permanence quieto mientras observa la llave que el pirata sostiene en su mano, es la llave donde está guardado el mapa del tesoro. El perro ladra al notar su presencia, Jack lo ve y se esconde en el barril rápidamente antes de que el pirata lo descubra.

6. MAQUILLAJE: explicado anteriormente en el análisis: "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"

7. PEINADO: explicado anteriormente en el análisis: "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra" y en el análisis: "Jack Sparrow en la cárcel. Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra"

Espacio

9. MÚSICA: no hay.

10. SONIDO: el perro ladra porque nota la presencia de Jack Sparrow dentro del barril y pareciera que intenta avisarle al pirata que está ahí.

11. ACCESORIOS: el significado de los barriles ya se explicó en análisis "El Borracho y Los Cerdos, Disneyland." Aquí uno de los barriles es utilizado por Jack Sparrow para esconderse y otro por el pirata borracho para sentarse. El cofre contiene papeles y mapas que contienen todo lo necesario para llegar al tesoro. Por otro lado está el perro, animal que se ha hecho presente en varias escenas de la atracción. Su función aquí es la de cumplir el papel de amigo del hombre; acompaña al pirata borracho mientras canta. Cuando nota la presencia de Jack dentro del barril, comienza a ladrar como intentando avisar que está ahí, a lo que luego el pirata responde preguntándole al perro qué le pasa y le pide que se calme.

12. DECORADO: Puerto Dorado fue explicado en análisis "Bombardeando al Fuerte", en Disneyland. Se selecciona una calle fuera de la cantina para resaltar el estado de ebriedad del pirata que alardea la posesión del mapa del tesoro.

13. ILUMINACIÓN: la iluminación en tonos amarillos se asocia con la idea del oro, tesoro y riquezas. Incide intensamente sobre los personajes desde un foco que parece provenir desde la parte superior izquierda de la escena.

14. ESCALA: el plano entero permite conocer a los personajes del set. Aquí el límite del encuadre se define por lo largo y ancho del personaje. El plano medio en contrapicado realza

a los personajes y les da importancia; con él, la presencia de Jack Sparrow se hace imponente en la escena y su importancia se magnifica.

4.15.2 Jack Sparrow con el tesoro

Figura 174: Disneyland

Figura 175: Disneyland

- Jack Sparrow con el tesoro. Disneyland.

DESCRIPCIÓN

Actor

1. PALABRA: -Jack: Debería tomar esta pequeña cantidad como un estipendio para cubrir mis gastos, y un pecho de joyas. ¡Todos brindando, Yo-Ho! ¡Yo-Ho Yo-Ho Una vida de pirata para mí! Propongo un brindis, por todos mis compañeros de navegación perdidos en el mar. ¡Salud!
2. TONO: grave.
3. MÍMICA: sentado con el torso ladeado hacia la derecha (desde la perspectiva del actor), el antebrazo izquierdo está apoyado en la silla mientras sostiene una joya. El brazo derecho esta estirado y apoyado sobre el otro lado de la silla, mientras sostiene un cáliz. La pierna derecha se apoya sobre un baúl de madera y la pierna izquierda se monta sobre el apoyabrazos de la silla.
4. GESTO: ojos abiertos y boca sonriente.
5. MOVIMIENTO: Jack se mueve en la mecedora de alante hacia atrás mientras sube y baja la pierna izquierda. Mueve ambos brazos hacia los lados y de arriba hacia abajo.
6. MAQUILLAJE: descrito anteriormente en el primer análisis. "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"
7. PEINADO: descrito anteriormente en el primer análisis. "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"
8. TRAJE: descrito anteriormente en el primer análisis. "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"

Espacio

9. MÚSICA: no hay.
10. SONIDO: no hay.
11. ACCESORIOS: trono, lingotes de oro, baúles de madera, candelabros, cáliz, collares de perlas, vasijas, platos, cofres, teteras.
12. DECORADO: habitación del tesoro ubicada en Puerto Dorado.
13. ILUMINACIÓN: clave baja en tonos amarillos y fría clave media en tonos azules.
14. ESCALA: plano entero en contrapicado.

CONNOTATIVO

Actor

1.PALABRA: Jack descubrió y se apoderó del tesoro. Ahora se va a dedicar a derrochar todo el dinero en complacer su vida de pirata, a celebrar su descubrimiento dejando atrás todos los obstáculos que tuvo en el camino. Será feliz en nombre de todas aquellas personas que estuvieron con él en el camino pero no pudieron llegar al final.

2. TONO: explicado anteriormente en el análisis "Acercándose a la Cascada".

3. MÍMICA: la posición del cuerpo de Jack refleja comodidad y disfrute. Un estado de completa relajación porque ha conseguido lo que quería y más.

4. GESTO: sonríe porque está feliz y extasiado después de haber encontrado el Tesoro.

5. MOVIMIENTO: el actor se regocija entre su riqueza. Alardea de las joyas y el oro encontrado. Su movimiento indica comodidad y disfrute.

6. MAQUILLAJE: explicado anteriormente en el análisis: "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"

7. PEINADO: explicado anteriormente en el análisis: "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"

8. TRAJE: explicado anteriormente en el análisis: "Jack Sparrow en Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"

Espacio

9. MÚSICA: no hay.

10. SONIDO: no hay.

11. ACCESORIOS: explicado anteriormente en análisis "La Habitación del Tesoro, Disneyland."

12. DECORADO: Puerto Dorado fue explicado en análisis "Bombardeando al Fuerte", en Disneyland

13. ILUMINACIÓN: la iluminación en tono amarillos se asocia, en este caso, al color del oro que representa riqueza y poder. La luz azul que está de fondo sirve para rellenar y opacar los elementos que se encuentran detrás de Jack, centrando la atención en este personaje y realzando el contraste y fogosidad del color que lo ilumina.

14. ESCALA: el plano en contrapicado realza al personaje y le da importancia, lo magnifica. El contrapicado hace que la presencia de Jack Sparrow se imponga en la escena, es amo y

señor de todo el tesoro encontrado. Ahora tiene poder y riqueza. El plano entero permite tener al personaje lo suficientemente cerca como para observar los detalles de su vestuario, maquillaje, peinado, traje, y todas las riquezas que tiene en las manos y a su alrededor.

4.15.3 Incorporación del personaje Jack Sparrow

En el año 2006, las atracciones de "Piratas del Caribe" en Disneyland fueron remodeladas, esta vez basadas en la saga de la película que lleva el mismo nombre. El trabajo consistió en sustituir algunos personajes y escenas originales de la atracción por la incorporación del personaje protagonista de la película, Jack Sparrow; así como también de los personajes destacados Capitán Barbossa y David Jones.

Las tres escenas analizadas describen el hilo conductor de las aventuras de Sparrow en el mar. En primer lugar, Jack debe esconderse por tener a toda una armada detrás de él para apresarlo y encerrarlo. Es aquí cuando Sparrow se esconde entre los maniquíes para poder pasar desapercibido.

A medida que la historia continua, el capitán va descubriendo las pistas necesarias para llegar hasta su meta. Aun cuando normalmente suele ser muy torpe en su manera de actuar, siempre logra resolver los problemas de las formas más ingenuas y graciosas. Ahora Jack Sparrow está ante la presencia del mapa del tesoro y observa cómo un piratada borracho alardea de conocer todos los detalles al respecto. Sparrow no perderá tiempo en ir detrás de él.

Finalmente, y como siempre sucede en las películas, el capitán Sparrow logra su cometido. Ahora se regocija entre lingotes de oro y bandejas de plata. Sonríe y brinda por todas las personas que fue dejando en el camino, mientras decreta una vida de pirata para él.

El prototipo físico y de personalidad de Jack Sparrow se mantiene constante y presente a lo largo de la atracción y las películas. Su esencia de pirata no cambia. Aunque el mundo entero lo persiga y le oculten los tesoros, él siempre se saldrá con la suya y consiguirá lo que quiere. Reconocido como el major (o peor) pirata de todos los tiempos, Jack Sparrow afirma que su único verdadero sueño es ser libre para poder navegar por todos los mares por el resto de su vida.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMEDACIONES

5.1. Con respecto a lo audiovisual:

El análisis anterior demuestra que la atracción "Piratas del Caribe" inspiró a la elaboración de la saga cinematográfica que lleva el mismo nombre. Unas escenas de la atracción se utilizaron como tomas de apoyo, tales como el pozo, la mujer de la subasta, el esqueleto; y otras juegan un papel más importante en el desarrollo de la trama de alguna de las películas: el *bayou* azul, la caída, el bombardeo, la habitación del capitán, el vino derramándose por el torso, entre otras.

La palabra de ambos medios es similar en lo que respecta al vocabulario pirata, en donde se hace presente los insultos y contracciones, aunque esto se da con más frecuencia en la atracción que en la película. El discurso de ambos presenta temas relacionados con el tesoro, la maldición que éste posee y la libertad. Con respecto a los diálogos en ambos casos es muy poético y rítmico con frases como: "hombre muerto no cuenta historias", "Es mejor que empiece a creer en historias de fantasmas Srta. Turner, está en una". Esto se tiene que ver con la forma poética en que se plasman estos personajes en la literatura.

El movimiento de un *Audio Animatronic* debe ser exagerado para que el invitado pueda apreciarlo mientras se traslada en un bote desde una gran distancia. Estos movimientos son variados: faciales y corporales, pero siempre cíclicos. En la película, la importancia de los movimientos de los actores se muestra con la utilización de diferentes planos.

El vestuario de las figuras de la atracción es más sencillo y clásico, basado en la imágenes literarias: bandanas, fajines, chaquetas largas, sombreros y botas. Predomina la utilización de las líneas marineras y colores fuertes. En la saga, el vestuario es mucho más complejo por la incorporación de tahalís, accesorios, múltiples correas, chalecos sobre camisas de poeta, etc. Las prendas de los integrantes de las tripulaciones están desgastadas y la paleta de colores es beige. Sus capitanes visten piezas mucho más elaboradas con una paleta de colores que incluye beige, marrones y grises: el protagonista viste colores claros (marrón, blanco, gris) y el anti héroe utiliza colores más fuertes (negro). La diferencia de

ambos medios se debe a que en la atracción todos los piratas son los protagonistas mientras que en la película estos deben diferenciarse entre los integrantes de su tripulación.

En ambos medios los accesorios y la decoración es muy similar: grutas y cavernas que resguardan tesoros, enormes barcos armados, fuertes que protejen colonias, pueblos que son saqueados, prisiones, etc. Sin embargo, el espacio en la atracción limita la recreación de un océano. Si bien el paseo en bote contribuye a la credibilidad de la historia marítima no es el espacio en donde más se concentran todas las acciones. En cambio, en la película, las condiciones se prestan para aprovechar los océanos para la filmación de algunas escenas.

La música de la atracción es alegre y su letra describe los crímenes y fechorías que cometen estos personajes, quienes celebran estas acciones brindando orgullosamente. Su adaptación en cada escena se hace variando la velocidad de la melodía y el instrumento con el que se interpreta. En cambio, como es de suponer, la banda sonora de la saga es mucho más elaborada y variada pero siempre manteniendo el misterio y la tensión que la caracteriza. Hay canciones que identifican la entrada de un personaje o alguna situación. La saga cinematográfica incorpora la canción "Yo Ho, Yo Ho, una vida pirata para mí" al inicio y final de cada una de las películas.

El aporte de la iluminación tanto en la atracción como en la película es el mismo: se utiliza la iluminación fría (tonalidades azules) para distinguir al mundo de los muertos: esqueletos estáticos o andantes. Mientras que el cálido distingue al mundo de los mortales. Además, la iluminación cálida es muy característica de los lugares Caribeños.

Mientras que en las películas la posición de los elementos en los planos contribuye con el aporte de información a la escena y la creación de profundidad, la atracción se vale de recursos como la oscuridad, iluminación, espacios pequeños y el diseño de las escenas. Los *Imagineers* ubican a los accesorios, personajes y el set distribuídos en 3 planos: adelante, en medio y atrás respectivamente, con la finalidad de crear profundidad.

En lo que respecta a la incorporación de personajes de la saga en la atracción: las figuras de Barbossa, Davy Jones y Jack Sparrow se adaptan según su historia en la trama. Es idéntico en lo que respecta a su físico, voces, forma de expresarse, frases que los caracterizan

y comportamiento. Esta situación se hace con la intención de complacer el deseo de los invitados de mostrarles a sus personajes favoritos interactuando en la clásica atracción.

Los creadores de la saga se inspiraron en la atracción para la realización de sus películas ya que en ella encontraron la esencia de la piratería que querían representar para contextualizar las cuatro historias de "Piratas del Caribe".

5.2. Con respecto a lo que connota lo audiovisual:

La estructura del guión de la atracción se basa en efecto – causa, es decir, primero se presentan esqueletos víctimas de una maldición causada por robar un tesoro y luego se muestra cómo llegaron a ese estado: atacando a una colonia española para encontrar las riquezas que en ella se encontraba. La trama de la primera película: "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra", es la más similar a la historia de la atracción. Naturalmente es mucho más compleja por la incorporación de personajes, locaciones, etc, pero su estructura coincide con la atracción: una tripulación, víctima de una maldición, busca devolver las piezas Aztecas que robaron para terminar con su tortura. En las demás películas hay similitudes en cuanto a escenas específicas, la incorporación de elementos o escenas va a depender de las necesidades exijidas por el guión.

El hecho de que la procedencia de ambos tesoros sean de colonias españolas (Puerto Dorado y México) se debe a que el descubrimiento de América fue la causa principal de la piratería en el Caribe. Los territorios con abundantes riquezas (no sólo piezas valiosas sino también tejidos, comida, esclavos) tentaron la codicia de sus descubridores y la de todos aquellos que se querían ver beneficiados. La inclusión de una maldición tiene que ver con el temor a lo oculto, a lo desconocido. Los conquistadores católicos y anglicanos consideraban paganos a las personas que ya habitaban esos territorios, por creer en espíritus y ser politeístas, prácticas que iban en contra del catolicismo y la monarquía que gobernaba Europa durante esa época.

El contraste entre la seriedad y el humor se conjugan y hacen de ambos casos producciones entretenidas. En la atracción el humor navega a través del alcohol y su efecto en

los piratas. En la película se concentra en el personaje de Jack Sparrow, con sus historias divertidas y la forma en que ingeniosamente logra escapar de sus problemas.

Ambos medios disminuyen la cruda violencia que caracterizaba realmente a estas figuras, probablemente porque sus productos están dirigidos a todo público, incluídos los niños. Tanto en la atracción como en la película se valen del diálogo para referirse sutilmente a la violencia sexual y a la prostitución, aspectos comunes de esa época, durante la cual se veía a la mujer como un objeto: la subasta de mujeres y la figura de la pelirroja; el hecho de que tomen a Elizabeth como prisionera y no la asesinen para el ritual para no "desaprovecharla".

Con respecto a la forma en que ambos medios manejan algunos temas se pueden encontrar similitudes y diferencias. La figura del pirata en la atracción se muestra como culpable y víctima de su propia codicia. Son los malos por someter a todo un pueblo en busca de un tesoro que no les pertenece. Sin embargo, los invitados no salen de la atracción odiando a estos personajes sino más bien admirándolos por su personalidad rebelde y autoritaria. En cambio, en la saga tanto el bueno como el malo están dentro del bando pirata.

El tema de la libertad se ve reflejado en ambos medios, pero se presenta una libertad que es interpretada como libertinaje, a través de la cual se justifican todas sus acciones restando importancia a las maldades que comenten. Es una libertad que promueve la anarquía. Sin embargo, en las películas siempre se exije el cumplimiento del código establecido por Bartholomew Roberts. Los personajes presentan una ambiguedad: por un lado son compulsivo liberales, mientras que por el otro se apegan a las reglas de este código. Incluso, en la tercera entrega de la saga cinematográfica: "Piratas del Caribe: En el fin del mundo" hacen una comparación de la desastrosa forma en que la Hermandad se pone de acuerdo con un circo, a lo que Jack responde: "así es la política". Pero al final logran ponerse de acuerdo siguiendo el código mencionado anteriormente.

Por lo que el tema de la piratería es también una crítica a la política presente en Europa durante los siglos XVI y XVIII, cuando las monarquías y la religión católica dominaban la mayor parte de los continentes. La calidad de vida de las personas dependían de la jerarquía, la cercanía con el rey y con Dios. Muchos vieron en la piratería una forma de alejarse de esas barreras y encontrar no sólo algo de libertad sino también democracia en la

forma en que estos personajes se organizaban, además de una buena ganancia. A continuación un extracto de Agustín de Hipona sobre la piratería comparada con la política:

> Si de los gobiernos quitamos la justicia, ¿en qué se convierten sino en bandas de criminales a gran escala? Y esas bandas ¿qué son sino reinos en pequeño? Son un grupo de hombres, se rigen por un jefe, se comprometen en pacto mutuo, reparten el botín según la ley por ellos aceptada. Supongamos que a esta cuadrilla se le van sumando nuevos grupos de bandidos y llega a crecer hasta ocupar posiciones, establecer cuarteles, tomar ciudades y someter pueblos. Abiertamente se autodenominan entonces reino, título que a todas luces les confiere no a la ambición depuesta, sino a la impunidad lograda. Con toda profundidad le respondió al célebre Alejandro un pirata caído prisionero, cuando el rey en persona le preguntó: ¿qué te parece tener el mar sometido a pillaje? Lo mismo que a ti, le respondió, al tener al mundo entero. Solamente que a mí, que trabajo en una ruí galera me llaman bandido, y a ti, por hacerlo con toda una flota, te llaman emperador" Agustín de Hipona

Hoy en día la imagen del pirata sigue estando presente en la cultura de muchas sociedades como ese personaje valiente y rebelde capaz de surcar los embravecidos mares para conseguir la libertad. Esto se debe a que la historias de piratas permiten a las personas proyectar en su imaginación lo que realmente desean sin estar limitados por las consecuencias. Losp piratas reviven en ellos esas ganas de sentirse plenamente libres y lo suficientemente capaces de desacatar a la autoridad y salir victoriosos como héroes.

Ese deseo revive experimentando la atracción o viendo la saga cinematográfica, las cuales presentan visualmente la oportunidad de probar el sabor de la libertad y la vida fácil sin consecuencias que realmente puedan perjudicar a la persona. A través de ambas producciones las personas logran canalizar ese deseo de romper las reglas. Se ven proyectados en pantalla y en la atracción permitiendo visualizarse como personajes, como piratas. Con el simple hecho de observar se sienten libres y al mismo tiempo permite la evasión de las terribles consecuencias. Por esto estas producciones causan fascinación entre las personas, pues aunque sea a través de estos medios se sienten piratas por un instante.

Al parecer esa admiración por el tema de la piratería va a permanecer por mucho más tiempo. La perfecta adaptación y elaboración de la saga cinematográfica ha permitido revivir el furor por estos temas, en especial con la figura de Jack Sparrow, quien conjuga la inteligencia y el humor para salirse con la suya, siempre retando a la autoridad.

En conclusión, tanto la saga como la atracción despiertan la fascinación de grandes y chicos porque el buen manejo de símbolos dan rienda suelta a la imaginación. Ambos proyectan un mundo irreal en donde se puede dasafiar las reglas y salir ganando por ello. Un mundo en donde la rebeldía es un acto de valentía y los hace ver como un héroe. Un lugar en donde esa rebeldía permite la vivencia de aventuras y sobrevivir a situaciones peligrosas, actos que serán recompensados con tesoros, amor o poder. Hecho que concluye con el reconocimiento de las masas y su admiración por la fantástica historia de la que se es protagonista, haciéndole un lugar en la historia. Explotan el anhelo prohibido de los adultos y abre camino a la fantasía de los niños, tanto la atracción como la saga cinematográfica les hace desear: "Una vida pirata" para ellos.

5.3. Recomendaciones

El análisis expuesto en este trabajo ha permitido aproximarse al estudio simbólico de los elementos componentes de la atracción "Piratas del Caribe" en Disneyland; y la fidelidad hacia éstos por parte de la saga cinematográfica "Piratas del Caribe", inspirada en la atracción.

La matriz utilizada permitió detallar aspectos tanto del actor como del espacio en el parque temático y, posteriormente, también permitió desglosar estos mismos elementos en las películas; para luego compararlos. En este sentido, se recomienda utilizar la matriz de análisis para estudiar dos fuentes audiovisuales de distintos medios. Es decir, como lo fue en este caso, de una atracción a una película y viceversa. Se incluye cualquier material de tipo audiovisual que cumpla con la posesión de los elementos incluidos en la matriz.

Los elementos utilizados de Kowzan permiten analizar varios medios con distinto lenguaje de manera simultánea. Y no se hace referencia únicamente a la temática de "Piratas del Caribe", sino también a todas las atracciones de Disneyland que tengan otro medio distinto al parque con el mismo tema. Por ejemplo, se puede citar el caso "Peter Pan". Aquí primero se creó la animación en caricatura; posteriormente, fundaron la atracción en Disneyland y finalmente, produjeron la película con actores de carne y hueso. Estas tres fuentes audiovisuales están cargadas de un contenido lingüístico distinto pero la simbología es común en todas.

Los productos de Disney son muy diversos y están distribuidos a nivel mundial. De una película o una atracción, se comercializan productos derivados como muñecos, videojuegos, prendas de vestir, adornos, libros, entre muchos más. Estos objetos también pueden resultar fuente de análisis y comparación. Incluso los mismos parques temáticos construidos después del primero en California pueden compararse entre sí; bien sea porque el tamaño varía, la locación, las personas que la visitan y la misma decoración, ambientada cada una al lugar que corresponde.

Se recomienda visitar la atracción "Piratas del Caribe" en Disneyland y observar toda la saga cinematográfica "Piratas del Caribe" para presenciar las asociaciones expuestas en este trabajo y el concepto en general. Tomando en cuenta que el año de creación de la atracción dista mucho del año de realización de las películas, y por esto es natural que muchos detalles como el físico de los personajes, colores de vestuario y la concepción de la idea de la piratería tenga un toque más moderno.

BIBLIOGRAFÍA

Libros

- Beahm, G. (2007). *Caribbean Pirates*. (1era edición). Hampton Roads Publishing Company, Inc.
- Cawthorne, N. (2006). *A history of Pirates: blood and thunder on the high seas*. Londres. IMPRESO EN CHINA. Chartwell Books, INC.
- Cordingly, D. (2006). *Under the blag flag*. Nueva York. Random House trade paperbacks.
- Disney, W.(1968). *Walt Disney Pirates of the Caribbean*. Recuerdo Ilustrado. Producciones Walt Disney.
- Gras, M. (2011). *Guía de Piratas del Caribe*. (1era edición). (Guia no oficial) Quarentena Ediciones.
- Hench, J. (2008). *Designing Disney: Imagineering and the art of the show*. New York: Disney Editions.
- Imagineers, D. (2005). *The Imagineering workout*. New York: Disney Editions.
- Imagineers, T. (2010). *Walt Disney Imagineering: A Behind the Dreams Look at Making More Magic Real*. New York: Disney Editions.
- Konstam, A. (2002). *The history of Pirates*. (1era edición).A. The Lyons Press.
- Korkis, J. (2010). The Vault of Walt. United States: Ayefour Publishing.
- Laura Valdivieso, F. (2002). *Artes Audiovisuales. Los apuntes*. Universidad Católica Andrés Bello. Escuela de Comunicación Social. Sexto Semestre.
- Lewis, B. (2008). *El código pirata: de ladrones honorables a villanos contemporáneos*. Connecticut, Estados Unidos. The Lyon Press.
- Nadoolman, D. (2003). *Diseñadores de vestuario*. Editorial Oceano. Traducción: Vicente Campos González.
- Naudín, A. (1969). *Cine y teatro*. Editorial Ramón Sopena. Barcelona. Biblioteca Hispania.
- Russell, M. Young, J. (2001). *Bandas sonoras*. Barcelona. Editorial: Oceano. Traducción: Javier Nuñez Digón.
- Schroeder, R. (2009). *Walt Disney. His Life in Pictures*. Disney Press. New York.
- Todorov, T. (1977). *Teorías del símbolo*. Monte Avila Editores: Venezuela.

Fuentes electrónicas y documentos digitales.

- ¿Qué es el hodoo?. Disponible en: http://www.tarotyvidencias.com/pagano/hoodoo.html [Consultado: 14 de agosto de 2012]
- (2006). *Los secretos de Piratas del Caribe de Walt Disney ha encantado a invitados de alrededor del mundo.* Parques Disney. Disponible: http://www.parquesdisney.info/noticias-disney.asp?id=70 [Consultado: 3 de febrero de 2012]
- (2008). Cavernas y grutas: viajes al centro de la tierra. http://www.viajeros.com/articulos/cavernas-y-grutas-viaje-al-interior-de-la-tierra
- (2009) Muebles estilo barroco. http://www.universodecoracion.com/muebles-estilo-barroco/
- (2012). *Historia de las velas*. Disponible en: http://www.biomanantial.com/historia-velas-a-230-es.html
- (2012). *Historia de los Efectos Especiales*. Disponible en: http://www.profesionalesdigitales.es/profesionales/blogs/node/2585 [Consultado el 25 de agosto de 2012]
- (2012). *Yo Ho Yo Ho, Pirata siempre ser*. Disponible en: http://www.taringa.net/posts/info/12555280/_-Yo-Ho_-Yo-Ho_-Pirata-siempre-ser-EN-ESPA_OL-_.html [Consultado: 20 de agosto de 2012]
- Angelus. (2005). *Efectos especiales en el cine.* Claqueta. Disponible: http://www.claqueta.es/articulos/efectos-especiales-en-el-cine.html. [Consultado: 24 de enero de 2012]
- Artículo Connotación y Denotación de Arnoldo Pérez, 2006, extraído del portal web http://enfoquesiglo21.zoomblog.com/archivo/2006/07/17/connotacion-Y-Denotacion-Semiologia.html) [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- Artículo *Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra*. Disponible en: http://www.cinefantastico.com/film.php?id=334 [Consultado el 25 de agosto de 2012]
- At wit's end. Disponible en: http://pirates.wikia.com/wiki/At_Wit's_End [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- Aumont, Bergala, Marie y Vernet. (2008). *Estética del cine*. Editorial Paidós. 2da edición. Traducido por: Nuria Vidal. Disponible en:

www.scrib.com/doc/36213206/aumont-jackes-estetica-del-cine-fba.unlp.edu.ar/realizacion/textos/AUMONT.PDF [Consultado: 24 de enero de 2012]

- Aumont, J. (1992). *La Imagen*. (1era edición). Editorial Paidós. Barcelona. Traducido por Antonio López Ruiz.
- Bacigalupo, A. *Louisiana y el sabor de la Cultura Cajun*. Sobre EEUU. http://sobreeeuu.com/2009/07/22/louisiana-y-el-sabor-de-la-cultura-cajun/ [Consultado: 30 de julio de 2012]
- Badra, E. (2002). *Los códigos de la representación teatral en tres películas de Ingmar Bergman*. Universidad Católica Andrés Bello, Régimen especial transitorio de doctorado: Venezuela.
- Baray, H. (Sin fecha). *Introducción a la Metodología de la Investigación*. Disponible en: http://www.eumed.net/libros/2006c/203/2i.htm [Consultado: 28 de julio de 2012]
- Barthes, R. (1985). *La Aventura Semiológica* (3era edición). Editorial Paidós: España. Disponible: http://www.libroos.es/libros-de-lengua/semiotica/6010-barthes-roland-la-aventura-semiologica-353pag-pdf.html [Consultado: 27 de noviembre de 2011]
- Bayou. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Bayou [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- Borghi, A. (2010). *Está de moda usar bigote: tipos de bigote*. Disponible en: http://www.bellomagazine.com/fashion/tipos-de-bigote [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- *Brújula*. Disponible en: http://lema.rae.es/drae/?val=brujula [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- Calleja, S. (Sin fecha). *Los piratas en la literatura y el cine*. Disponible en: http://www.cuatrogatos.org/2piratas.html [Consultado el 25 de agosto de 2012]
- *Camptown races*. Disponible en: http://www.laurasprairiehouse.com/music/silverlake/camptownraces.html [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- *Cetro*. Disponible en: http://es.thefreedictionary.com/cetro [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- *Chaqueta de corte largo*. https://sites.google.com/site/realpirates000/home/historical-topics/clothing-and-accessories/coat
- Codaste. *(2009) Titanic babor y estribor*. Disponible en: http://www.infocruceros.com/foro-de-cruceros/historia-de-cruceros/26272-titanic-babor-y-estribor [Consultado el 30 de agosto de 2012]

- Connotación y denotación. Disponible en: http://enfoquesiglo21.zoomblog.com/archivo/2006/07/17/connotacion-Y-Denotacion-Semiologia.html). [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- Coronado, D. Diez cosas que hacen feliz al bebé. Disponible en: http://www.serpadres.es/bebe/9-12-meses/estimulacion-bebe-10-cosas-hacen-feliz.html [Consultado el 24 de agosto de 2012]
- Correa Tahalí. Disponible en: https://sites.google.com/site/realpirates000/home/historical-topics/clothing-and-accessories/baldric [Consultado el 24 de agosto de 2012]
- D'or, T. (2008). *Armamento pirata.* Disponible en: http://alabordaje.foroactivo.com/t24p30-armamento-pirata [Consultado el 24 de agosto de 2012]
- Daniels. (2008). *Un poco de Grog.* Disponible en: http://azulenlamesana.foroes.net/t250-un-poco-de-grog [Consultado: 30 de agosto de 2012]
- *Davy Jones*. Disponible en: http://pirates.wikia.com/wiki/Davy_Jones Consultado el 29 de agosto de 2012]
- *Diálogo.* Disponible en: http://es.thefreedictionary.com/diálogo [Consultado el 24 de agosto de 2012]
- Diccionario de la Real Academia Española. Disponible: http://www.rae.es/ [Consultado: 29 de noviembre de 2011]
- *El alcohol y sus síntomas.* Disponible en: http://www.cienciapopular.com/n/Medicina_y_Salud/Los_Efectos_del_Alcohol/Los_Efectos_del_Alcohol.php [Consultado el 24 de agosto de 2012]
- El mapa de Mao Kun. Disponible en: http://pirates.wikia.com/wiki/Mao_Kun_Map [Consultado el 24 de agosto de 2012]
- *Escenografía.* Disponible en: http://es.thefreedictionary.com/escenograf%C3%Ada [Consultado el 24 de agosto de 2012]
- Ferreira Pech, M. (2009). *Análisis simbólico de V for Vendetta.* Universidad Católica Andrés Bello, Trabajo de Grado: Venezuela. Disponible: http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR7131.pdf [Consultado: 27 de noviembre de 2011]
- *Fog Bound.* Disponible en: http://pirates.wikia.com/wiki/Fog_Bound [Consultado el 24 de agosto de 2012]

- Gómez, D. (2008). *Ponce de León y la eterna Fuente de la Juventud.* Disponible en: http://sobreleyendas.com/2008/01/04/ponce-de-leon-y-la-fuente-de-la-eterna-juventud/ [Consultado el 19 de agosto de 2012]
- Gorostiza, J. (1997). *Arquitectura y cine.* Disponible: http://www.architecthum.edu.mx/Architecthumtemp/invitados/gorostiza2.html [Consultado:26 de enero de 2012]
- Gorriones. Disponible en: http://www.avesdelapatagonia.com.ar/gorriontx1.htm [Consultado: 30 de agosto de 2012]
- Henegas (2008). *Con un poco de fábula.* Disponible en: http://azulenlamesana.foroes.net/t250-un-poco-de-grog [Consultado el 19 de agosto de 2012]
- Hernández Sampieri, R. Fernández Collado, C. Baptista Lucio, P. (Sin fecha) *Metodología de la investigación.* Mcgraw-Hill. Disponible en: http://www.librosintinta.in/biblioteca/verpdf/tecnoeduka.110mb.com/documentos/investiga/libros/hernandez%20-%20metodologia.pdf.htx [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- *Historia de la leyenda de El Dorado, lugar fabuloso perseguido por los exploradores en el siglo XVI.* Disponible en: http://www.apocatastasis.com/dorado-leyenda-america.php. Consultado el: [24 de agosto de 2012]
- *Historia de los dreadlocks.* Disponible en: http://dreadar.com.ar/dreadlocks-rastas-artesanales-argentina/dreadlocks-historia [Consultado: 13 de agosto de 2012]
- http://lema.rae.es/drae/?val=pipa [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- http://pis.unicauca.edu.co/moodle/file.php/161/Materiales/Libro_de_metodologia/CAPITULO_4.pdf [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- *Introducción a la moda del siglo XVIII.* (traducción libre del autor) http://www.vam.ac.uk/content/articles/i/introduction-to-18th-century-fashion/ [Consultado el 24 de agosto de 2012]
- Jeudi, J. (2011). *Oro por todas partes.* Disponible en: http://www.lingoro.info/tag/lingotes/ [Consultado el 24 de agosto de 2012]
- Kreiman, A. *Louisiana, la Isla Avery y salsa picante.* Sobre EEUU. http://sobreeeuu.com/2011/03/21/louisiana-la-isla-avery-y-la-salsa-picante/ [Consultado: 16 de agosto de 2012]

- *Letra "Yo Ho Yo Ho, una vida pirata para mí".* Disponible en: http://disney.wikia.com/wiki/Yo_Ho_(A_Pirate's_Life_for_Me) [Consultado el 24 de agosto de 2012]
- *Los 5 lugares más tenebrosos del mundo.* Disponible en: http://www.taringa.net/posts/imagenes/2742173/Los-5-lugares-mas-tenebrosos-del-mundo.html [Consultado: 14 de agosto de 2012]
- *Los tonos agudos. Pautas para reconocer el interés del otro en uno.* Disponible en: http://psiqueyeros.wordpress.com/hombre%E2%89%A0mujer/%C2%BFpor-que-los-hombres-no-escuchan-y-las-mujeres-no-pueden-leer-mapas/4-hablar-y-escuchar/los-tonos-agudos-pautas-para-reconocer-el-interes-del-otro-en-uno/ [Consultado el de agosto de 2012]
- Luis. (2009). *¿Qué es la profundidad de campo?.* Palomitas con refresco, Wordpress. Disponible: http://palomitasconrefresco.wordpress.com/2009/02/08/¿que-es-la-profundidad-de-campo/ [Consultado:24 de enero de 2012]
- *Lupas.* Disponible en: http://www.tudiscovery.com/experiencia/contenidos/lupas/ [Consultado el 19 de agosto de 2012]
- *Marcha debajo del agua.* Disponible en: http://pirates.wikia.com/wiki/Underwater_March Consultado el 18 de agosto de 2012]
- *Mecedoras.* Disponible: http://www.arqhys.com/construcciones/mecedoras.html [Consultado: 13 de agosto de 2012]
- Misiones, G. (Sin fecha). *Breve historia de los mapas.* Disponible en: http://www.scribd.com/doc/2965352/Breve-historia-de-los-Mapas [Consultado el 19 de agosto de 2012]
- *Moda del siglo XVIII.* Disponible en: http://violetasblog.zxq.net/archivos/moda.pdf [Consultado el 24 de agosto de 2012]
- Morales, O. *Fundamentos de la investigación documental y la monografía.* Departamento de Investigación. Facultad de odontología. Disponible en: http://red.fau.ucv.ve:8080/static/mseminario1/files/fundamentos%20investigacion%20documental.pdf [Consultado: 30 de agosto de 2012]
- Moreno Pérez, A. *Denotación y Connotación.* Comunicación Enfoque Siglo XXI. 2006. Disponible: http://enfoquesiglo21.zoomblog.com/archivo/2006/07/17/connotacion-Y-Denotacion-Semiologia.html. [Consultado: 29 de noviembre de 2011]

- Morgan, L. *Facts about Lousiana Bayous*. USA TODAY Travel tips. Disponible en: http://traveltips.usatoday.com/louisiana-bayous-59733.html [Consultado: 30 de julio de 2012]
- *Muestreo*. Disponible en: http://www.estadistica.mat.uson.mx/Material/elmuestreo.pdf [Consultado el 31 de agosto de 2012]
- Owens, M. *Culturas tradicionales de Luisiana.* Disponible en: http://www.louisianavoices.org/Unit5/edu_unit5ss_maida_trad_cul.html [Consultado: 13 de agosto de 2012]
- *Parques temáticos: Disneyland. Cuadra de Nueva Orleans*. Disponible: http://www.wdwinfo.com/disneyland-california/disneyland-neworleans.htm. [Consultado: 3 de febrero de 2012]
- Pereira, F. Rondóm, V. (2011). *Análisis simbólico de la serie televisia Fringe. Caso: Primera temporada*. Universidad Católica Andrés Bello, Trabajo de Grado: Venezuela.
- *Plumas*. Disponible en: https://sites.google.com/site/realpirates000/home/historical-topics/clothing-and-accessories/feathers [Consultado el 24 de agosto de 2012]
- *Pueblos Originarios*. Disponible en: http://pueblosoriginarios.com/norte/bosques/choctaw/choctaw.html [Consultado el 24 de agosto de 2012]
- Resumen: *Tipos de Efectos Especiales*. Disponible en: http://wwwdi.ujaen.es/~mcdiaz/docencia/cur03_04/infsoc/Resumen_M12_01 [Consultado el 25 de agosto de 2012]
- *Ritual de sangre. Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra*. Disponible en: http://pirates.wikia.com/wiki/Blood_ritual [Consultado: 20 de agosto de 2012]
- *Rocking Chair*. Disponible en: http://www.designboom.com/eng/education/rockingchair.html [Consultado: 13 de agosto de 2012]
- Ron. Disponible en: http://www.jmarcano.com/mipais/economia/ron.html [Consultado el 24 de agosto de 2012]
- Ruehl, K. (Sin fecha). *"Camptown Races" - Stephen Foster. History of an American folk song.* Disponible en: http://folkmusic.about.com/od/folksongs/qt/DoDahHistory.htm [Consultado: 30 de julio de 2012]

- Salinas, F. (2010). Vodoo: la religión escondida. Disponible en: http://claveantropologica.blogspot.com/2010_02_01_archive.html [Consultado: 01 de agosto de 2012]
- Sánchez Vazquez, A. (1992). *Invitación a la Estética* (2da edición). Grijalbo: México. Disponible en: http://laobracomunicativa.blogspot.com/2011/03/que-es-la-estetica.html [Consultado: 29 de noviembre de 2011]
- Sánchez, O. (2002). *Música e imagen.* U.N.S.L. / T.U.P.M. Disponible en: http://prodmusical.unsl.edu.ar/apuntes/La%20musica%20en%20el%20cine.pdf [Consultado el 25 de agosto de 2012]
- *Sombrero de tres puntas.* Disponible en: https://sites.google.com/site/realpirates000/home/historical-topics/clothing-and-accessories/tricorne [Consultado: 20 de agosto de 2012]
- Suárez, Andrea. (2008). *Vestuario de cine. Qué se dice y cómo se dice.* XVI Reflexión académica en Diseño & Comunicación. Año IX. Volúmen 10. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. (p.137 – 139) Disponible: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=124&id_articulo=1364 [Consultado:01 de febrero de 2012]
- *Sword crossed.* Disponible en : http://pirates.wikia.com/wiki/Swords_Crossed Consultado el: [24 de agosto de 2012]
- Taipe Campos, N. G. (2007, diciembre 13*). El Símbolo: Acepción, Diferencias Conceptuales y Definición Operativa.* Disponible: http://www.monografias.com/trabajos52/el-simbolo/el-simbolo.shtml [Consultado: 29 de noviembre de 2011]
- *Terciopelo*. Disponible en: http://www.ecured.cu/index.php/Terciopelo [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- *Tia Dalma Soundtrack.* Disponible en: http://pirates.wikia.com/wiki/Tia_Dalma_(music) [Consultado: 13 de agosto de 2012]

Trabajos de grado

- *Una brevísima historia de la pipa y el tabaco.* Disponible en: http://desde2001.50webs.com/2Historia/Historia.html [Consultado: 13 de agosto de 2012]
- Varona, I. (2008). *VINTAGE: las lámparas de araña han vuelto*. Disponible en: http://trifora.blogspot.com/2008/09/vintage-las-lmparas-de-araa-han-vuelto.html [Consultado: 20 de agosto de 2012]

- Velas blancas. Disponible en: http://www.supernatural.cl/velas-blancas.asp [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- Velas. Disponible en: http://www.wiccabolivia.org/velas.aspx [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- *What is a bayou.* Disponible en: http://www.wisegeek.com/what-is-a-bayou.htm [Consultado: 30 de julio de 2012]
- Zen. *Ropa pirata.* Disponible en: http://zenseeker.net/Kid/PirateClothing.htm. [Consultado: 16 de agosto de 2012]

Imágenes

- Figura 1: Disponible en: http://www.flickr.com/photos/katy_kildee/2443891604/sizes/m/in/photostream/ [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- Figura 2: Disponible en: http://www.flickr.com/photos/iwantamonkey/1431959654/sizes/m/in/photostream/ [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- Figura 3: Hubs en Disneyland: http://www.google.co.ve/imgres?q=WHAT+IS+A+disneyland+hubs&um=1&hl=es&biw=1440&bih=678&tbm=isch&tbnid=ErKxsnULM_Pk-M:&imgrefurl=http://elf1.smugmug.com/Vacation/DisneylandCalifAdv2009/Disneyland-Viewmaster- [Consultado: 16 de agosto de 2012]1950s/12166073_SZBsch/866982688_aJs6D&docid=Uu6kgc4QpJGd7M&imgurl=http://elf1.smugmug.com/Vacation/DisneylandCalifAdv2009/Disneyland-Viewmaster-1950s/DisneylandHubGoogletiff/866982688_aJs6D-L.jpg&w=669&h=600&ei=ceQvUKW1AvTk6QGfyoGQCA&zoom=1&iact=hc&vpx=772&vpy=272&dur=1693&hovh=213&hovw=237&tx=118&ty=100&sig=117553674809816221368&page=3&tbnh=149&tbnw=166&start=42&ndsp=24&ved=1t:429,r:3,s:42,i:212 [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- Figura 4: Hubs en Disneyland. http://www.google.co.ve/imgres?q=WHAT+IS+A+disneyland+hubs&um=1&hl=es&biw=1440&bih=678&tbm=isch&tbnid=k0IpKMr8T_k-bM:&imgrefurl=http://disney.rocket9.net/page2.htm&docid=n5bkwZU9f6uQwM&im

gurl=http://disney.rocket9.net/images/Disneyland2009_pano01_MainStreetHub.600.jpg&w=3568&h=600&ei=ceQvUKW1AvTk6QGfyoGQCA&zoom=1&iact=hc&vpx=227&vpy=208&dur=4621&hovh=92&hovw=548&tx=306&ty=58&sig=117553674809816221368&page=1&tbnh=31&tbnw=184&start=0&ndsp=18&ved=1t:429,r:1,s:0,i:70 [Consultado el 18 de agosto de 2012]

- Figura 5: Surrell, J. *Pirates of the Caribbean: from the magic Kingdom to the movies*. Disney Editions. p. 22.
- Figura 6: Surrell, J. *Pirates of the Caribbean: from the magic Kingdom to the movies*. Disney Editions. P. 23.
- Figura 7: Surrell, J. *Pirates of the Caribbean: from the magic Kingdom to the movies*. Disney Editions. p. 24.
- Figura 8: Surrell, J. *Pirates of the Caribbean: from the magic Kingdom to the movies*. Disney Editions. p. 52.

"Yo Ho, Yo Ho una vida pirata para mí"

- Figura 9 - Figura 25: Captura de pantalla de las películas respectivas.

El blue bayou

- Figura 26: Disponible en: http://www.family-vacation-getaways-at-los-angeles-theme-parks.com/New-Orleans-Square-at-Disneyland-California.html [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- Figura 27: Disponible en: http://davelandblog.blogspot.com/2009/12/tell-no-tales-thursdays-blue-bayou_17.html [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- Figura 28: Disponible en: http://davelandblog.blogspot.com/2009/12/tell-no-tales-thursdays-blue-bayou_17.html [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- Figura 29: Disponible en: http://www.flickr.com/photos/toepfer/2174147007/sizes/o/in/photostream/ [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- Figura 30: Disponible en: http://davelandblog.blogspot.com/2009/12/tell-no-tales-thursdays-blue-bayou_17.html [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- Figura 31: Disponible en: http://www.toursdepartingdaily.com/2012/05/lunch-on-bayou.html [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- Figura 32: Disponible en: http://www.toursdepartingdaily.com/2012/04/night-on-bayou.html [Consultado el 18 de agosto de 2012]

- Figura 33: Disponible en: http://www.flickr.com/photos/toepfer/2174147893/in/photostream/ [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- Figura 34: Disponible en: http://disneyland.disney.go.com/disneyland/pirates-of-the-caribbean/ [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- Figura 35 - Figura 50: Captura de pantalla de la película "Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto".

Aproximándose a la cascada.

- Figura 51 – 52: Capturas de pantalla del video "Walt Disney`s Wonderful World of Color" en el DVD "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra".
- Figura 53 – 65: Captura de pantalla de la película "Piratas del Caribe: en el fin del mundo".

La cueva del hombre muerto

- Figura 66: Surrell, J. *Pirates of the Caribbean: from the magic Kingdom to the movies.* Disney Editions. p. 79.
- Figura 67: Capturas de pantalla del video "Walt Disney`s Wonderful World of Color" en el DVD "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra".
- Figura 68 - 70: Captura de pantalla de la película "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra".

Habitación de la Tripulación

- Figura 71: Disponible en: http://www.flickr.com/photos/vbossi/3410240838/ [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- Figura 72: Capturas de pantalla del video "Walt Disney`s Wonderful World of Color" en el DVD "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra".
- Figura 73: Surrell, J. *Pirates of the Caribbean: from the magic Kingdom to the movies.* Disney Editions. p. 82
- Figura 74 - 76: captura de pantalla de la película "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra"

Habitación del Capitán

- Figura 77: Disponible en: http://2.bp.blogspot.com/-kox7qffqoGQ/T-ujo43INnI/AAAAAAAAAfo/kWScq6niRmk/s1600/DSCN0119.JPG [Consultado el 18 de agosto de 2012]
- Figura 78: Disponible en: http://www.flickr.com/photos/disquietingmetamorphosis/5843607069/sizes/z/in/photostream/ [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- Figura 79: Disponible en: http://www.flickr.com/photos/sbam/663846424/sizes/m/in/photostream/ [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- Figura 80 - 88: Captura de pantalla de la película "Piratas del Caribe: en mareas misteriosas"
- Figura 89: Disponible en: http://pirates.wikia.com/wiki/Juan_Ponce_de_Le%C3%B3n [Consultado: 16 de agosto de 2012]

Habitación del tesoro

- Figura 90: Disponible en: http://disneyland.disney.go.com/disneyland/pirates-of-the-caribbean/ [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- Figura 91: Disponible en: http://gallery.hockleyphoto.com/Places/Disney/14429063_PzmPx7/1070214126_arVHg#!i=1070214126&k=arVHg&lb=1&s=A [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- Figura 92: Disponible en: http://www.flickr.com/photos/mrweb/4918578590/sizes/m/in/photostream/ [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- Figura 93: Disponible en: http://www.flickr.com/photos/mrweb/4918553776/sizes/m/in/photostream/ [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- Figura 94: Disponible en: http://www.flickr.com/photos/shust_one/3706029327/sizes/m/in/photostream/ [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- Figura 95 – 106: Captura de pantalla de la película "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra"

La gruta fantasma

- Figura 107: Disponible en: http://jimhillmedia.com/editor_in_chief1/b/jim_hill/archive/2011/04/30/will-a- [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- Figura 108: Disponible en: http://attractionsmagazine.com/blog/2011/05/09/capt-blackbeard-coming-to-the-pirates-of-the-caribbean-ride/ [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- Figura 109: Disponible en: http://davelandblog.blogspot.com/2009/07/tell-no-tell-thursdays-pirate-ship.html [Consultado: 16 de agosto de 2012]

Bombardeo al fuerte

- Figuras 110 – 119: Capturas de pantalla del video "" en "Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto" y de la película "Piratas del Caribe: la maldición dle Perla Negra"

El pozo

- Figuras 120 – 125: Capturas de pantalla del video "Walt Disney`s Wonderful World of Color" en el DVD "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra".
- Figuras 126 – 128: captura de pantalla de la película "Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto"

La pelirroja

- Figura 129: Surrell, J. *Pirates of the Caribbean: from the magic Kingdom to the movies.* Disney Editions. p. 95.
- Figura 130: Disponible en: http://www.flickr.com/photos/sbam/438840621/sizes/m/in/photostream/ [Consultado: 04 de agosto de 2012]
- Figura 131 – 133: captura de pantalla de la película "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra"

Los músicos

- Figura 134 – 142: Capturas de pantalla del video "Walt Disney`s Wonderful World of Color" en el DVD "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra".

El borracho con los cerdos

- Figura 143:Disponible en: http://disneyandmore.blogspot.com/2011/07/pirates-of-caribbean-maintenance-at.html [Consultado: 04 de agosto de 2012]
- Figura 144: Disponible en: http://www.flickr.com/photos/grouchodis/5569960363/ [Consultado: 04 de agosto de 2012]
- Figura 145: Disponible en: http://www.flickr.com/photos/pressplayphotography/5058670395/sizes/m/in/photostream/ [Consultado: 10 de agosto de 2012]
- Figura 146 - 156: Capturas de pantalla de las películas "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra" y "Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto"

La cárcel

- Figura 157 -169: Capturas de pantalla del video "Walt Disney`s Wonderful World of Color" en el DVD "Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra" y de la película "Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto"

Jack Sparrow

- Figura 170: Captura de pantalla del video "Dead men tell new tales: re-imagineering the attraction" disponible en DVD de "Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto"
- Figura 171: Disponible en: http://0.tqn.com/d/create/1/0/M/T/4/-/04-Sparrow-in-Hiding54487537.jpg [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- Figura 172 – 173: Captura de pantalla del video "Dead men tell new tales: re-imagineering the attraction" disponible en DVD de "Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto"
- Figura 174: Disponible en http://www.flickr.com/photos/vbossi/3419241690/sizes/m/in/photostream/ [Consultado: 16 de agosto de 2012]
- Figura 175: Captura de pantalla del video "Dead men tell new tales: re-imagineering the attraction" disponible en DVD de "Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto"

ANEXOS

1. Letra en inglés dela canción "Yo Ho, Yo Ho, A pirates Life for me"

Yo ho, yo ho, a pirate's life for me.
We pillage plunder, we rifle and loot.
Drink up me 'earties, yo ho.
We kidnap and ravage and don't give a hoot.
Drink up me 'earties, yo ho.

Yo ho, yo ho, a pirate's life for me.
We extort and pilfer, we filch and sack.
Drink up me 'earties, yo ho.
Maraud and embezzle and even highjack.
Drink up me 'earties, yo ho.

Yo ho, yo ho, a pirate's life for me.
We kindle and char and in flame and ignite.
Drink up me 'earties, yo ho.
We burn up the city, we're really a fright.
Drink up me 'earties, yo ho.

We're rascals and scoundrels, we're villians and knaves.
Drink up me 'earties, yo ho.
We're devils and black sheep, we're really bad eggs.
Drink up me 'earties, yo ho.

We're beggars and blighters and ne'er do-well cads,
Drink up me 'earties, yo ho.
Aye, but we're loved by our mommies and dads,
Drink up me 'earties, yo ho.
Yo ho, yo ho, a pirate's life for me.

2. Letra en inglés de la canción: Camptown Races

The Camptown ladies sing this song
Doo-dah! Doo-dah!
The Camptown racetrack's five miles long
Oh! doo-dah day!

Goin' to run all night
Goin' to run all day
I bet my money on a bob-tailed nag
Somebody bet on the gray

I come down there with my hat caved in
Doo-dah! doo-dah!
I go back home with a pocket full of tin
Oh! de doo-dah day!

Goin' to run all night
Goin' to run all day
I bet my money on a bob-tailed nag
Somebody bet on the gray

The long tail filly and the big black hoss
Doo-dah! Doo-dah!
They fly the track and they both cut across
Oh! de doo-dah day!

Goin' to run all night
Goin' to run all day
I bet my money on a bob-tailed nag
Somebody bet on the gray

The blind hoss sticken in a big mud hole
Doo-dah! doo-dah!
Can't touch bottom with a ten foot pole
Oh! de doo-dah day!

Goin' to run all night
Goin' to run all day
I bet my money on a bob-tailed nag
Somebody bet on the gray

Old muley cow come on to the track
Doo-dah! Doo-dah!
The bob-tail fling her over his back
Oh! de doo-dah day!

Goin' to run all night
Goin' to run all day
I bet my money on a bob-tailed nag
Somebody bet on the gray

Then fly along like a rail-road car
Doo-dah! doo-dah!
Runnin' a race with a shootin' star
Oh! de doo-dah day!

Goin' to run all night
Goin' to run all day
I bet my money on a bob-tailed nag
Somebody bet on the gray

See them flyin' on a ten mile heat
Doo-dah! Doo-dah!
Round the race track, then repeat
Oh! doo-dah day!

Goin' to run all night
Goin' to run all day
I bet my money on a bob-tailed nag
Somebody bet on the gray

I win my money on the bob-tail nag
Doo-dah! doo-dah!
I keep my money in an old tow-bag
Oh! de doo-dah day!

Goin' to run all night
Goin' to run all day
I bet my money on a bob-tailed nag
Somebody bet on the gray