

COMPASIÓN EN LAS PELÍCULAS ANIMADAS INFANTILES

COMPASSION IN ANIMATED MOVIES

Dra. María Leticia Flores Palacios
Tecnológico de Monterrey
lflores@itesm.mx
Monterrey, N.L. México

Resumen

Las películas animadas infantiles pueden contribuir al desarrollo de la capacidad humana de sentir y manifestar emociones, de acuerdo a la postura de Nussbaum (2001a). En este trabajo se analiza la emoción de la compasión en dos películas animadas infantiles de la compañía Disney Pixar: *Toy Story* de 1995 y *Up* de 2009. Se enfatiza una postura cognitiva-evaluativa sobre las emociones, la cual afirma que la manifestación emocional se basa en creencias o presupuestos que los humanos construyen sobre lo que los rodea. Esta postura admite que las emociones pueden ser aprendidas y por lo tanto es posible pensar que los medios de comunicación participan en este aprendizaje. Para el análisis se identificaron los contenidos donde estuviera presente la compasión y se analizó con la ayuda de un modelo aquí propuesto, que conjunta la secuencia motivadora de Monroe y Ehninger (1969) y los juicios cognitivos de Aristóteles (2002), revisados por Nussbaum (2001a). El análisis de las películas muestra que la compasión se manifiesta en palabras, acciones y expresiones faciales de los personajes. Es posible que el niño espectador aprenda a través de los ejemplos mostrados cuál es la adecuada manifestación de esta emoción y la manera de reaccionar, como por ejemplo brindar palabras de consuelo a quien sufre. Sin embargo es necesario propiciar en los niños una actitud crítica que les permita identificar sesgos o reacciones inadecuadas, de manera que lo observado proporcione elementos valiosos para su relación con los demás y para su propio desarrollo emocional.

Palabras clave: Compasión, emoción, películas animadas, capacidad, recepción.

Abstract

Animated movies can contribute to the development of the human capability to feel and show emotions, in accordance of Nussbaum perspective (2001a). This work analyses the emotion of compassion in two animated movies of Disney Pixar company: *Toy Story* (1995) and *Up* (2009). This work also emphasizes a cognitive and evaluative posture about emotions which confirms that emotional behavior is supported by beliefs all human beings have about the events displayed. According to this position, emotions can be learned, therefore is possible that mass media contributes to this kind of learning. This research reviewed content where the emotion of compassion was present and included a model which connects the Monroe and Ehninger (1969) motivated sequence and the Aristóteles (2002) cognitive elements, also incorporated by Nussbaum (2001a). The analysis of both movies evidenced that compassion was manifested in words, actions and facial expression of the characters. The kids can learn by the examples of the movies, the emotion and the appropriated behavior to react, for example to say some words to comfort the one who suffers. However is necessary for kids to develop an analytic attitude in order to be able to identify bias or inadequate reactions, this will provide favorable elements to the relation with others and to the own emotional development.

Keywords: Compassion, emotion, animated movies, capability, reception.

(Recibido el 10 de septiembre de 2011)

(Aceptado el 1 de diciembre de 2011)

Introducción

Las emociones son parte de la vida diaria, acompañan las acciones humanas, influyen en muchas de las conductas e inclusive toman parte en algunas decisiones de la vida. Alegría, tristeza, envidia, odio, amor, compasión son algunas de las emociones que pueden surgir cotidianamente cuando la persona convive con otros o tiene conocimiento de algún suceso. A través de una narración oral, escrita o audiovisual es posible conocer situaciones de vida que suscitan diversas emociones en el receptor sin importar si se trata de situaciones reales o ficticias, del presente o del pasado, cercanas físicamente o a miles de kilómetros de distancia. La filósofa estadounidense Martha Nussbaum (2001a) señala que las emociones se pueden aprender a través de la literatura, y ciertamente novelas, cuentos y poesía dan cuenta de cómo las emociones se manifiestan en los seres humanos y cómo estos reaccionan a ellas. Por otra parte, es posible pensar que así como la literatura enseña emociones, los medios de comunicación también puedan propiciar este conocimiento emocional y mostrar a través de series, telenovelas y películas cómo se expresan e interpretan estas emociones, cuándo son adecuadas y cómo se reacciona a ellas. Resulta interesante observar la manera en que se muestran las emociones en las películas que observan los niños y la forma en que se da solución o salida a estas emociones dentro de la trama, pues es posible que sea una fuente de aprendizaje importante a temprana edad y es factible pensar que antes de tener contacto con la literatura, el niño ya acumuló muchas horas de exposición a la televisión y al cine.

Si bien todas las emociones son relevantes para su análisis, esta investigación analiza únicamente la compasión pues se considera que es una emoción que implica la habilidad de sentir empatía por aquel que está sufriendo, puede motivar a realizar acciones a favor de los otros, a posibilitar el entendimiento en sociedad, e inclusive puede llegar a propiciar acciones altruistas. El objetivo de esta investigación es analizar la manera en que se muestran las emociones de compasión en dos películas animadas infantiles, y señalar si la manifestación se asocia con elementos favorables a la calidad de vida.

Teoría de la capacidad

Este trabajo se fundamenta en la teoría de la capacidad propuesta por Amartya Sen (Nussbaum y Sen 2004; Sen 2004) quien señala que no es suficiente contar con mediciones económicas como el PIB per cápita para determinar la calidad de vida de los habitantes de un país. Aunque resulta común observar comparaciones entre países a partir de indicadores económicos para señalar el desarrollo de las sociedades, Sen considera necesario profundizar en el conocimiento de la vida de las personas al interior de un país, de una comunidad e inclusive de la propia familia para saber cómo se distribuyen y se utilizan los recursos disponibles. Factores que tienen impacto en la calidad de vida son, por ejemplo el acceso y calidad de los servicios de salud o de educación, el trato justo y de respeto en el trabajo, las condiciones de distribución de los bienes dentro del núcleo familiar y otros aspectos que inciden directamente en el desarrollo personal y social, y que pueden ser determinantes para que la persona llegue a realizar acciones valiosas y pueda sentir que la vida vale la pena ser vivida. Para la postura de Sen no es tan importante la felicidad o la satisfacción de deseos pues estos pueden ajustarse a las condiciones de vida de cada caso en particular, el autor señala que lo importante son los logros que las personas pueden obtener al utilizar los recursos externos e internos. Por ejemplo las condiciones que le proporciona su medio ambiente así como las habilidades y los conocimientos con los que cuenta.

En concordancia con la teoría de la capacidad, Nussbaum (2001a, 2001b) agrega que existen aspectos que son indispensables para todos los humanos, que deben ser respetados y fomentados por las naciones; a estos los llama Capacidades Humanas Centrales y entre ellos se encuentra la capacidad de sentir emociones. Nussbaum (2001a: 417) define esta capacidad de la siguiente manera: poder sentir cariño por las cosas y hacia las personas, amar, poder sentir dolor, gratitud e inclusive enojo justificado, sin sentirse limitado por el miedo y la ansiedad.

La propuesta de Nussbaum a la teoría de la capacidad se sustenta en una postura filosófica aristotélica, pues menciona que para este filósofo griego las emociones están relacionadas a las creencias que las personas tienen sobre todo lo que las rodea. Ciertamente las creencias pueden ser verdaderas o falsas, racionales o irracionales, pero son fundamentales para que el humano llegue a ser y a hacer acciones valiosas. Al considerar que las emociones se vinculan a creencias es posible pensar que puedan ser modificadas o ajustadas, pues si cambia la creencia sobre un asunto también puede cambiar la emoción. Un ejemplo es cuando una persona siente enojo si cree que alguien le ha robado alguna pertenencia, pero cuando encuentra el objeto que creía robado, su enojo desaparece.

Nussbaum (1988: 226) señala que las emociones no surgen naturalmente en las personas sino que son enseñadas y aprendidas en sociedad. De manera que es posible pensar que en el núcleo familiar se adquiere gran parte de este conocimiento sobre las emociones y posteriormente a través de la interacción con otras personas se afinan, ajustan o reafirman las sutilezas de cada emoción, se aprende a reaccionar ante los demás, a controlar o frenar ciertas emociones por temor a la reacción social y a conducirse con los otros de acuerdo a las emociones propias y ajenas. Entonces es posible que al niño se le enseñe que no debe llorar en ciertas situaciones y que debe controlar esta emoción, o se le enseña que si una persona está triste es adecuado mostrar una actitud compasiva. Es factible considerar que este aprendizaje emocional tiene conexión con el ámbito moral, puesto que muchas decisiones que se traducen en actos tienen una carga emocional. A este respecto Frank (1988: 93) señala que hay evidencia de sentimientos morales que pueden ser aprendidos en contacto con la cultura como las “definiciones de honestidad, nociones de justicia y condiciones que desencadenan el enojo”. Lo interesante de las emociones es que se encuentran en muchas de nuestras palabras y conductas de la vida diaria y que pueden ser guías de acción, de ahí la importancia de un aprendizaje emocional que conduzca a acciones que favorezcan una relación de respeto y justicia con otras personas.

Aprendizaje emocional

El estudio de las emociones es amplio y antiguo. Solomon (1984) señala que los estudios de las emociones se pueden distribuir entre los siguientes tipos de teorías: las de sensación que se interesan en la relación causa y efecto; las teorías fisiológicas que ven a las emociones como una molestia física y analizan sus causas; las conductuales que revisan los actos observables relacionados con las emociones; las teorías evaluativas que señalan que existe una conexión entre las emociones y las creencias o presupuestos que implican evaluaciones. Es decir, lo que se siente sobre personas, eventos o cosas generalmente señalan cómo son valorados; por ejemplo si alguien recibe un insulto se enojará por consecuencia al evaluar la situación; y finalmente las teorías cognitivas que indican que las emociones son creencias acerca de algo.

Muchas teorías evaluativas son de alguna forma cognitivas por lo que algunos psicólogos enfatizan el rol de la cognición en las experiencias emocionales. Un ejemplo de lo anterior, es la postura de Singer (2000) quien comenta que la persona ciertamente no tiene las herramientas de velocidad y fuerza de algunos animales, pero sí tiene una capacidad de usar la razón que le proporciona las habilidades para alimentarse y sobrevivir, preocuparse no sólo por los seres más cercanos sino también por otros seres a quienes en ocasiones no llega a conocer. La persona puede ver con su capacidad de pensamiento más allá de su propio ser e intereses y tomar una perspectiva más universal que le permite encontrar sentido en su vida.

La propuesta de Nussbaum (2001a, 2001b, 2003) sobre las emociones se ubica en una teoría evaluativa y cognitiva pues considera que las emociones son estructuras mentales y que la persona siente emociones tomando como base creencias que adquiere sobre lo que acontece a su alrededor. La autora argumenta que al acercarse a la literatura es posible imaginar y enriquecerse emocionalmente y con base en esta afirmación es posible pensar que también los medios de comunicación audiovisual se convierten en un importante recurso de aprendizaje y que es viable pensar que un niño tenga un acercamiento a estos medios incluso antes de haber tenido contacto con el mundo lingüístico de la literatura. Los medios audiovisuales, al igual que la literatura pueden favorecer la imaginación, la creatividad, la

empatía con otras realidades; pero por otra parte, ambas fuentes de aprendizaje pueden mostrar emociones vinculadas a ideas discriminatorias y estereotipadas por lo que es necesario tener una postura analítica y crítica ante los contenidos observados.

Los medios audiovisuales resultan muy atractivos para una gran parte de la población por su acceso fácil, rápido y económico; y es justamente su atractivo el que plantea el reto de analizar las emociones que presentan y si estas generan la posibilidad de un aprendizaje emocional libre de sesgos, que posibiliten una imaginación más allá de lo evidente y que colaboren con el desarrollo de la persona y su calidad de vida.

Compasión para la interacción humana

Nussbaum (2001a) señala que algunas emociones son muy intensas y otras no tanto, y que la pena que sentimos por algo es proporcional a la pérdida sufrida; en el caso de la compasión se puede decir que la intensidad con que es sentida, depende no de la gravedad del dolor del que sufre, sino de la manera en que al espectador le impacta. Y a pesar de que los medios de comunicación presentan gran cantidad de contenidos que apelan a la compasión, es posible que el receptor no llegue a sentirla por varios motivos como por ejemplo por observarla como una situación lejana, falsa, exagerada, o porque considera difícil poder ayudar. En relación a lo anterior Sontag (2004: 117) menciona: “La compasión es una emoción inestable. Necesita traducirse en acciones o se marchita.” Agrega que si sentimos que no podemos hacer nada nos volvemos cínicos o desinteresados. En el estudio de la compasión que realiza Nussbaum (2001a) señala que resulta una emoción importante para la convivencia humana puesto que permite ampliar el interés por los demás.

Nussbaum (2001a: 306) retomando lo que dice Aristóteles, señala que existen tres juicios o elementos cognitivos necesarios para la compasión: el primer requerimiento cognitivo es una creencia o evaluación de que el sufrimiento es serio en lugar de trivial; el segundo, es la creencia de que la persona no merece el sufrimiento; el tercero, es la idea de que las posibilidades de la persona quien experimenta la emoción son similares a las de aquellos que sufren.

De acuerdo a Nussbaum (2001a) no se pueden entender las emociones de un adulto si no se conoce su historia. Es necesario volver la vista a la infancia pues es ahí donde se forman las emociones y proporcionan los cimientos de las habilidades y conductas. De ahí la importancia de revisar de qué manera se muestra a los niños esta emoción en los productos audiovisuales dirigidos a ellos.

Emociones en el cine

Al exponerse a los mensajes de los medios audiovisuales el espectador tiene la ventaja de adquirir información nueva, de comprender otros puntos de vista, de visualizar diferentes maneras de vivir y de reaccionar, de divertirse, de entretenerse a bajo costo, de sentir una gran variedad de emociones aunque no haya vivido la experiencia que observa en la pantalla. De la Torre (1997: 21-22) agrega que los medios brindan “la posibilidad de evadirse un momento, de vivir un rato agradable, de sentir emociones o liberar tensiones, miedos o sentimientos. Lo comercial no está reñido con la expresión de valores humanos o sociales”.

Por otra parte el espectador de pantalla grande o chica corre riesgos: el riesgo de confundir realidad con ficción, de aprender estereotipos negativos, imitar conductas, adquirir información falsa, recibir contenidos que lo perturben o inquieten más allá del tiempo de duración de la historia. Un ejemplo de estos riesgos es el consumismo y el materialismo que se promueve en muchos mensajes comunicacionales tanto estadounidenses como mexicanos, como lo señala el trabajo de Lozano (2005: 99).

A través de los contenidos del cine y de la televisión por ejemplo, se ven tramas de ficción de amor y de odio, se expresa envidia, ira, alegría, se observa la tristeza de los personajes, se ve con compasión o con indiferencia la pobreza y la violencia. Al respecto De la Torre (1997: 27) comenta:

“El cine nos habla de conocimientos y emociones, de sentimientos y pasiones, de ilusiones y valores; pero sobre todo nos hace pensar y sentir, observar e imaginar, compartir y soñar. En una palabra, nos hace vivir. Vivir otras vidas, aunque sólo sea de forma imaginaria y pasajera”.

Liandrat-Guigues y Leutrat (2003) señalan que algunas emociones propias del cine son la sorpresa, el horror y el gozo. Y que si bien al espectador le gusta reír y llorar, también espera encontrar algo más en el ámbito emocional. Agregan estos autores que a través del cine se aprende mucho de la educación sentimental y del sentido de los valores.

Si bien a través de la exposición a los medios de comunicación se logra obtener información y entretenimiento, es claro que los mensajes pueden ser tanto positivos como negativos para el desarrollo del ser humano, y es por lo tanto importante tener una actitud crítica para revisar con cuidado los mensajes que se encuentran bajo contenidos que pueden parecer inocentes como las películas infantiles y fomentar esta actitud de análisis en los niños. Los espectadores infantiles posiblemente vean una película en una sola ocasión en el cine, pero podrán reproducirla muchas veces más en la pantalla del televisor.

Escudero (1997: 37) afirma:

“La televisión no se ve pasivamente ya que suscita la actividad cerebral y el esfuerzo de construcción y reconstrucción aunque no seamos conscientes de ello, pero creo que es posible contrarrestar y completar el uso inmoderado del medio audiovisual o incluso intencionalidad, fomentando su capacidad reflexiva”.

En concordancia con lo anterior, Charles y Orozco (1990: 21) señalan que en muchos países principalmente europeos, existe desde la década de los setenta, una preocupación por hacer que los sujetos receptores, individuales y colectivos tomen distancia de los medios de comunicación y sus mensajes, que les permita ser más reflexivos, críticos y por lo tanto, independientes y creativos; esto es, que les permita recobrar y asumir su papel activo en el proceso de la comunicación.

El niño que tiene acceso al equipo necesario para reproducir una película infantil, tiene la posibilidad de buscar las escenas que le interesan, de detenerse o repetir lo que desea ver y esto implica que ciertos mensajes en particular pueden quedar grabados en su mente y tener mayor impacto que otros, y es por ello importante que adquiera la habilidad de analizar los contenidos.

Amar (2003: 16) enfatiza que

“La acepción de educar con cine sería enseñar a mirarlo con unos ojos más críticos, llegando a construir unos espectadores y unas espectadoras responsables que sepan diferenciar, conscientemente entre la ficción y la realidad, además de detectar los intereses que se ocultan en la industria”.

El valor de haber visto una película puede residir en el esparcimiento que la persona disfrutó, en la imaginación que pudo desarrollar, en la oportunidad de sentir las emociones, e incluso es posible que el espectador llegue al fin de la película con ánimo de realizar actos valiosos, de hacer algo para su propio florecimiento o para el de los demás.

El cine animado infantil se vislumbra particularmente como una importante fuente de conocimiento y aprendizaje de diversos contenidos, entre ellos el emocional.

Películas de Pixar

Porter y Susman (2000) afirman que la animación de las películas con el sello Pixar en particular, se enfoca a las acciones que permiten que el personaje muestre un proceso cognitivo de manera que se puedan observar seres que expresan inteligencia, emociones y

personalidad al mismo tiempo. Para lograr estos elementos se cuida, de cada personaje elaborado por computadora, la postura, los gestos de la boca y de la cara en general, el movimiento de los brazos y la expresividad de los ojos que representan la ventana al cerebro del personaje. Se trata de imágenes complejas y ricas visualmente.

Henne, Hickel, Johnson y Konishi (1996: 464) también hablan de las emociones mostradas en la producción de Pixar pues enfatizan que los colores, formas y tamaños de los decorados son elegidos para enfatizar ciertas emociones y dan precisión a la acción.

Las dos cuentan con una gran riqueza emocional. De acuerdo al reportaje de González (2009: 2) la película *Up* estrenada en el 2009, presenta un balance entre la emoción, el humor y la acción: “no sólo hace reír, sino que también lleva al público en una travesía emocional hacia la importancia de las relaciones humanas.”

De lo anterior surgen las preguntas: ¿cómo se manifiesta la compasión en las películas animadas *Toy Story* y *Up*?, ¿es la manifestación favorable a la calidad de vida propuesta por la teoría de la capacidad?, ¿existen diferencias en la manifestación de acuerdo a género o edad del personaje?

Método

Para el análisis se eligieron dos películas de la compañía Disney Pixar, esta empresa produjo entre 1995 y 2009 diez largometrajes, muchos premiados y todos ellos éxitos en taquilla, este último aspecto tiene relevancia porque significa popularidad entre los niños y sus familias. La selección fue de la primera producción de esta empresa, *Toy Story* de 1995, y de la película *Up* estrenada catorce años después en el 2009.

Para realizar el análisis se utiliza una secuencia propuesta por Monroe y Ehninger (1969). Los autores proponen un proceso de cinco etapas que es utilizado para estructurar un discurso y motivar a una audiencia a responder al propósito del orador. Sin embargo en este trabajo se utiliza para revisar la secuencia de elementos que siguen los personajes al manifestar una emoción. Este proceso facilita el análisis por dos motivos: primero, porque resalta que la emoción tiene un componente cognitivo que se presenta a causa de una creencia que un personaje tiene acerca de algo y que puede ser analizada a través de una secuencia de pensamiento; segundo, porque puede dirigir la atención hasta el final del proceso donde se requiere la acción, es decir tener los motivos para actuar ya sea a favor del que sufre en el caso de la compasión, o en la observación de un esfuerzo o trabajo por lograr aquello que se desea.

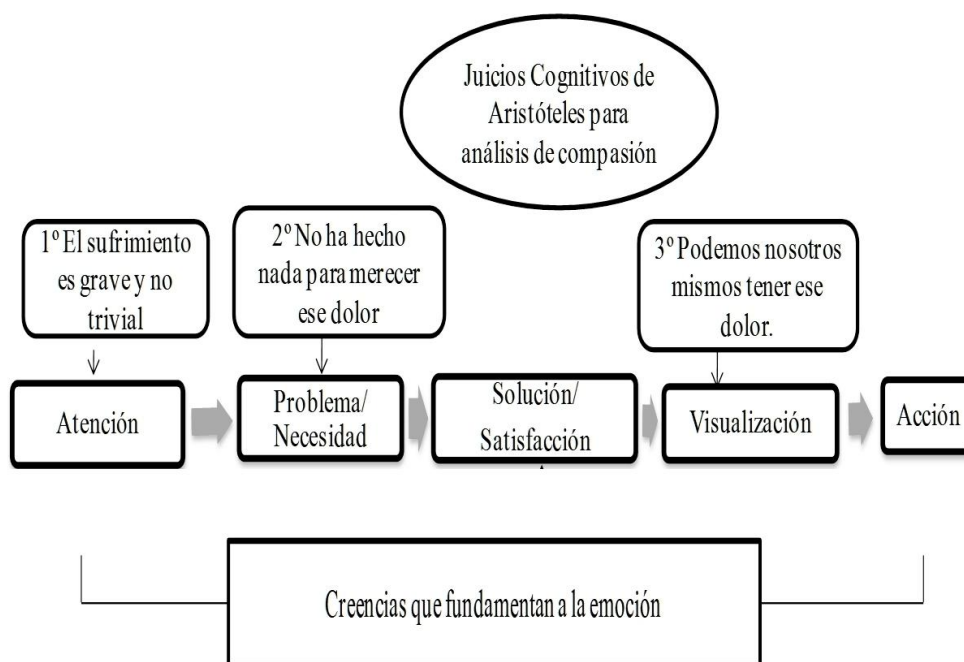
Aunado a esta secuencia es posible encontrar los juicios o elementos cognitivos de Aristóteles para la compasión de los que habla Nussbaum (2001a), pues claramente pueden ser identificados en la secuencia de la trama

Las cinco etapas de este proceso se observan de la siguiente manera: primero ocurre algo que llama la atención de los mismos personajes que indica que alguien está pasando por una situación que le causa sufrimiento, en este momento es posible incorporar el primer juicio cognitivo de Aristóteles que señala que el sufrimiento es grave; en seguida se percibe que el personaje muestra directa o indirectamente que hay algún problema o necesidad grave y que amerita ser consolado, aquí se puede incorporar el segundo juicio de Aristóteles que señala que la persona no merece el sufrimiento, es decir que no ha hecho nada para merecer ese dolor. La tercera etapa es la solución del problema o la satisfacción de la necesidad donde los personajes expresan o realizan alguna acción dirigida a mitigar o eliminar el dolor. En el cuarto paso del proceso se encuentra la visualización de la situación y como espectadores es posible colocarse en el lugar del personaje para tratar de comprender desde la propia posición, cómo se siente vivir ese dolor. En este momento se incorpora el tercer juicio de Aristóteles que señala la posibilidad de encontrarse en una situación de dolor similar a la de aquel que padece. Al llegar a este momento es posible decir que la persona pudo imaginarse en la situación, logró la empatía y posiblemente llegó a sentir la compasión. Finalmente, en la etapa de motivación a la acción la persona puede sentirse con el ánimo de colaborar con acciones concretas para aliviar ese sufrimiento.

Cabe aclarar que las dos últimas etapas la secuencia de Monroe y Enhinger se pueden entrelazar en el contenido del mensaje, pero depende del receptor si logra la visualización y si llega a realizar alguna acción.

Resultados

Para revisar los fragmentos de contenido audiovisual donde se presenta la compasión se utiliza la secuencia de Monroe y Enhinger (1969) y se incorporan los tres juicios cognitivos de Aristóteles, en Nussbaum (2001a). Adicionalmente es necesario señalar que el modelo tiene presente que las emociones se sostienen en creencias por lo cual resulta indispensable conocer lo que el personaje piensa sobre la situación para poder comprender la emoción.



Análisis de la película *Toy Story*

Se analizan en primer lugar los contenidos que muestran compasión en la película *Toy Story* de 1995. En esta película se observan tres momentos de compasión.

Primer contenido que muestra compasión

El primer momento en referencia a esta emoción se observa casi al inicio de la película. El niño de la historia, Andy, tiene como juguete favorito un vaquero llamado Woody. Este muñeco participa de todos los juegos y tiene un lugar privilegiado en el centro de la cama. Sin embargo, Andy recibe como regalo de cumpleaños el muñeco de moda, un astronauta llamado Buzz Lightyear quien rápidamente se convierte en el juguete preferido. Los elementos de análisis se presentan de la siguiente forma:

1. Atención y primer juicio cognitivo que indica que el sufrimiento es grave: Woody, el vaquero de tela, es lanzado por el niño Andy lejos de su cama y Woody sufre porque se siente desplazado por otro juguete. Este acto tiene un significado adicional, pues simboliza que ha sido sustituido en el cariño del niño.
2. Problema/ Necesidad y segundo juicio cognitivo que indica que el personaje no merece este dolor. Aquí es posible comprender que el sufrimiento es grave pues se trata de un problema para Woody y se observa la aflicción en su rostro.

Adicionalmente se escucha una canción con una letra triste para enfatizar la emoción.

3. Solución/ satisfacción. Betty (Be Poop en la versión en inglés) es una pastorcita de juguete quien dirige palabras compasivas a Woody con la intención de aliviar un poco la tristeza.
4. Visualización. Tercer juicio cognitivo que indica que el sufrimiento puede llegar a tenerlo quien observa la situación y se presenta la empatía. El espectador puede comprender que el dolor de ser despreciado y olvidado es terrible. Se trata de ser sustituido por alguien más importante o relevante al menos desde la perspectiva de quien se siente despojado de cariño.
5. Acción. Se puede observar en la trama, pero también es una invitación al espectador a que realice acciones favorables para los demás. No se observan acciones en ese momento. Más adelante se verá en la película el esfuerzo por recobrar el cariño del niño.

El receptor puede imaginarse realizando acciones a favor del que sufre.

Segundo contenido que muestra compasión

Buzz había creído que era un ser real y por lo tanto sus poderes de volar y destruir a los enemigos con el rayo láser eran reales también. Pero llega un momento en la trama en que se da cuenta de que solo es un juguete y que sus poderes son parte de una historia imaginaria.

1. Atención y primer juicio cognitivo: Buzz está triste por comprender que sólo es un juguete sin poderes especiales.
2. Problema/ necesidad y segundo juicio cognitivo: El problema es la limitación en las habilidades físicas.
3. Solución / satisfacción. Más adelante comprenderá que esa falta de habilidades no son importantes porque nunca fueron reales, y que lo verdaderamente valioso es el cariño y la amistad.
4. Visualización y tercer juicio cognitivo. El niño espectador puede haberse sentido triste al darse cuenta que él tampoco tiene todas las habilidades que desearía tener y entonces sentir empatía con la situación de Buzz.
5. Acción. En la trama, más adelante, otros personajes ayudan a Buzz a lograr algo valioso en su vida.
6. Como receptores es posible que lleguemos a sentir la necesidad de hacer algo para ayudar a quien lo necesita.

Tercer contenido que muestra compasión

En este momento de la película, Woody se encuentra atrapado en una caja de un niño vecino de Andy que gusta de destruir juguetes. Woody se siente poco valioso y por lo tanto espera cabizbajo el momento de su destrucción. Buzz acude a rescatarlo pero Woody se niega a salir de ahí.

1. Atención y primer juicio cognitivos que indica que el sufrimiento es grave: Woody le confiesa a Buzz que tiene una pobre imagen de él mismo. Woody se siente inferior y no cree merecer la alegría de disfrutar de la vida.
2. Problema/Necesidad y segundo juicio cognitivo que indica que el personaje no merece este dolor. Hay una necesidad de sentirse querido y aceptado a pesar de ser un juguete simple.

3. Solución/ satisfacción. Buzz lo escucha, le brinda palabras de ánimo y ambos se organizan para planear salir de una situación difícil y regresar al hogar donde son queridos.
4. Visualización y tercer Juicio cognitivo que indica que el sufrimiento podemos sentirlo nosotros también. El receptor comprende la tristeza de sentirse inferior a otros en habilidades o características físicas pues es posible que él mismo se haya sentido lastimado por comentarios negativos.
5. Acción. El espectador puede comprender que a pesar de las limitantes físicas, el apoyo de los otros y la confianza propia ayudan a superar obstáculos.

Análisis de la película Up

En segundo término se presenta el análisis de la película *Up* estrenada en 2009.

La película muestra la relación entre un anciano cascarrabias de nombre Carl y un niño explorador con un carácter amable y servicial llamado Russell. La trama ayuda a comprender que a través de la amistad y la colaboración se pueden realizar actos valiosos para la vida.

Primer contenido que muestra compasión

Al inicio el espectador conoce la niñez y juventud de Carl y comprende que la muerte de su esposa lo ha convertido en un ser amargado.

1. Atención y primer Juicio cognitivo que indica que el sufrimiento es grave. Carl es un anciano triste y enfadado por la muerte de su esposa y se decepciona por no haber realizado el sueño de viajar que ambos tenían en su juventud.
2. Problema/Necesidad y segundo juicio cognitivo que indica que el personaje no merece ese dolor. El problema es una tristeza por la muerte que se une a la decepción por no haber realizado el sueño de ambos.
3. Solución/Satisfacción. Aunque para la muerte no hay solución, al menos tiene la satisfacción de realizar el sueño de viajar a América del Sur.
4. Visualización y tercer juicio cognitivo que indica que el sufrimiento lo puede sentir el espectador. Este puede imaginar el dolor de perder un ser querido y el de no haber cumplido sus deseos.
5. Acción. No se observan acciones para mitigar el dolor, pero los preparativos para hacer que la casa vuele con globos muestra la idea de que nunca es tarde para realizar metas.

Segundo contenido que muestra compasión

Queda claro por las pistas que los personajes proporcionan, que los padres del niño son divorciados y que él vive con su mamá. Resulta evidente que Russell extraña a su padre y desea verlo más seguido. Es por esa razón que Russell se esfuerza en realizar algo valioso para obtener la atención de su padre.

1. Atención y primer juicio cognitivo que indica que el sufrimiento es grave. Russell, el niño explorador relata a Carl que no ve a su padre porque este se volvió a casar y su segunda esposa le dice que siempre está ocupado para atender a su hijo.
2. Problema/Necesidad y segundo juicio cognitivo. El problema es el distanciamiento y la sensación de abandono.
3. Solución/Satisfacción. No hay intento de solución en la trama. Carl lo ha escuchado y siente compasión que muestra en sus gestos.

4. Visualización y tercer juicio cognitivo. Es posible imaginar el dolor de no ver a nuestros seres queridos por conflictos ajenos a nuestro deseo.
5. Acción. No se observa en la trama ninguna acción. El espectador tiene un ejemplo de la conducta no verbal de quien sufre y de quien muestra compasión y podría ser una invitación a repetir el ejemplo visto.

Tercer contenido que muestra compasión

Russell ha logrado algo muy valioso según su perspectiva, ha obtenido la insignia de explorador que le faltaba y considera que el evento es tan relevante que su padre asistirá al evento de entrega de este reconocimiento pues es costumbre que los padres compartan este momento con sus hijos.

1. Atención y primer juicio cognitivo. Russell va a recibir su insignia y está solo aunque soñaba con tener a su padre al lado en ese reconocimiento. Otros niños son acompañados por sus padres.
2. Problema/Necesidad y segundo juicio cognitivo. El problema es el abandono de su padre en un momento especial. Se trata de algo grave para el niño.
3. Solución/Satisfacción. La solución es clara: el anciano Carl sube al estrado y toma el lugar del padre de Russell para apoyar a este último.
4. Visualización y tercer juicio cognitivo indica que el sufrimiento puede sentirlo el propio espectador. Es posible llegar a imaginar el sufrimiento de Russell por estar solo.
5. Acción. Una invitación para el receptor que al igual que Carl puede realizar actos para mitigar el dolor del otro.

Cabe señalar que el hecho de analizar tres secuencias audiovisuales de compasión en ambas películas no fue un elemento buscado por el investigador, sino que fueron los únicos momentos en que se encontró esta emoción teniendo en mente la observancia obligatoria de los tres juicios propuestos por Aristóteles, y la necesidad de encontrar una secuencia lógica de eventos que permitiera el análisis claro.

Un aspecto indispensable al revisar la emoción es tener presente que esta se vincula con las creencias o presupuestos que se tienen sobre el evento y la persona. Es decir que los personajes actúan compasivamente según juzgan la gravedad del asunto en cuestión, y es indispensable que el espectador comparta esas mismas creencias para que se logre la empatía. Es evidente que los personajes deben explicar por qué un evento o suceso es tan importante de manera que merezca la compasión del espectador. Por otra parte se observa claramente que para sentir compasión se necesitan al menos dos personajes, uno que sufre de manera grave y otro que reacciona a ese dolor, lo comprende y actúa en consecuencia. La compasión se da siempre en relación al otro y se reacciona debido a palabras, gestos, postura, entonación de la voz o a la conjunción de varios aspectos.

Otro elemento importante para Nussbaum (2001a) y que se encuentra en las películas es el reconocimiento de una individualidad, pues cada personaje muestra una personalidad y habilidades distintas. En *Up*, la individualidad se ha definido a lo largo de la historia, cada uno de los personajes es diferente no sólo físicamente, sino también en habilidades, en conocimientos, en actitudes y en creencias. Y en esa escena de compasión en la que Carl sube al estrado a acompañar a Russell, se observa que las diferencias son indispensables, uno es el niño que recibirá una recompensa, el otro personaje es el adulto que apoya los logros del pequeño. La diferencia entre ellos es la que permite que cada uno tome una posición en una relación de respeto al otro. La individualidad es importante para la calidad de vida pues desde las propias características es que se debe hacer uso de las habilidades y competencias para lograr actos valiosos.

En las dos películas encontramos el deseo de cuidar la vida y el respeto por la integridad física, la capacidad de relacionarse con otros seres humanos en condiciones de respeto, la

capacidad de sentir emociones sin verse limitado por las reacciones de los otros y observar que la vida proporciona oportunidades para el desarrollo individual y colectivo. Estas apelaciones a capacidades generalizables a cualquier cultura permiten que estas películas puedan ser vistas por personas de diversos grupos y con diferentes identidades, sin sentir amenazadas sus costumbres, tradiciones o valores.

En el caso de la película *Toy Story* se observan valores compartidos y aceptados por toda la comunidad de juguetes, por ejemplo la amistad, la organización, la responsabilidad por el cuidado del otro. También es importante destacar que la mayoría de los personajes son masculinos (el vaquero Woody, el hombre del espacio Buzz, el cerdo Hamm, el Sr. Cara de Papa o Mr. Potato Head, el dinosaurio Rex, el perro Slinky) y son los que realizan la mayoría de las acciones en las que importa la acción, la fuerza física y la valentía; mientras que los personajes femeninos (Betty o Bo Peep (nombre de la versión en inglés) la muñeca pastora, la mamá y la pequeña hermana de Andy) tienen un rol de soporte y apoyo a los demás.

Esto da una idea de que los personajes con una vida interesante son los masculinos, mientras que del lado femenino se encuentra solidaridad como aspecto positivo, pero como elemento negativo se observa una actitud más pasiva en cuanto a actividad física. Otro aspecto destacable es que Buzz y Woody así como los juguetes que realizan funciones importantes pueden ser clasificados como adultos, dejando a los juguetes preescolares (niños) al margen de la acción. Es necesario enseñar al niño a observar estas características y que pueda identificar que no todas las representaciones son adecuadas, que pueda comprender que las mujeres pueden realizar muchas acciones valiosas además de brindar apoyo, y que la edad no es una limitante para contribuir a actividades en familia, en la escuela o en otros grupos sociales.

Esta diversidad de mensajes positivos y negativos hace necesario fomentar una actitud de análisis de manera que los niños puedan detectar estos contenidos y tomar cierta distancia.

Discusión

Si bien es adecuado considerar que la literatura puede favorecer el aprendizaje emocional como lo señala Nussbaum (2001a, 2001b, 2003), también es necesario enfatizar que otra fuente de aprendizaje se encuentra en los medios de comunicación que pueden propiciar la imaginación y la empatía con otras realidades, así como el reforzamiento o aprendizaje de valores.

En *Toy Story* se observan logros importantes en los personajes, por ejemplo vencer el miedo a juguetes que tienen una apariencia terrible y permitir el acercamiento físico en condiciones de mutuo respeto; lograr la amistad que no se había desarrollado por el impedimento de la emoción de los celos; conseguir regresar al ambiente seguro que da tranquilidad y felicidad; el reconocimiento y respeto por las habilidades de los demás y la posibilidad de expresar temores y ser comprendido. En *Up* se resalta el valor de las relaciones personales por sobre los aspectos materiales; la unión de fuerzas y habilidades para el logro de actos valiosos; el respeto por los animales que son tratados como seres vivos que merecen consideración. En ambas películas se muestran reacciones favorables a los otros en cuanto a la compasión, pues cuando los personajes observan el dolor, realizan conductas para mitigar ese sufrimiento y es a partir de esa conducta que la trama avanza a situaciones más productivas. Todos estos son logros importantes para la calidad de vida.

Es necesario enfatizar que el adulto tiene la responsabilidad de educar a los niños para que estos logren una actitud más crítica a los contenidos, discutir y analizar qué emociones se presentan en los medios y por qué son relevantes, revisar que la compasión es positiva pues permite sentir empatía por el otro y presenta ideas de cómo ayudar a quienes sufren. En el caso concreto de estas dos películas, es posible enfatizar que a pesar de ser los personajes masculinos quienes realizan acciones valiosas, las mujeres también pueden participar de las oportunidades. Al tener una actitud más analítica de las películas es posible desarrollar la habilidad de razonamiento, al mismo tiempo que se es capaz de sentir emociones, imaginar, maravillarse y disfrutar de los contenidos narrativos.

Futuras investigaciones deberán explorar si los contenidos analizados son en realidad identificados por los niños y si es posible que estos reconozcan en qué momentos y bajo qué circunstancias las emociones pueden favorecer un enriquecimiento humano para mejorar la calidad de vida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMAR, V. (2003). *Comprender y disfrutar el cine*. España: Grupo Comunicar Ediciones.
- ARISTÓTELES. (2002). *Retórica*. Introducción, traducción y notas de Arturo Ramírez. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- CHARLES, M., Orozco, G. (1990). *Educación para la recepción: hacia una lectura crítica de los medios*. México: Trillas.
- DE LA TORRE, S. (1997). *Cine formativo: una estrategia innovadora para los docentes*. España: Octaedro.
- ESCUADERO, A. (1997). Televisión y educación. En S. De la Torre (Ed.), *Cine formativo: una estrategia innovadora para los docentes* (pp. 35-54). España: Octaedro.
- FRANK, R. H. (1988). *Passions within reason: the strategic role of the emotions*. New York: Norton.
- GONZÁLEZ, R. (2009, Mayo 31). ¡Mira...son los sueños volando. *El Norte*. Top Magazine.
- HENNE, M., Hickel, H., Johnson, E., Konishi, S. (1996). The making of Toy Story. Pixar Animation Studios. *IEEE Xplore*. 463-468. Consultado Junio 2009, disponible <http://0ieeexplore.ieee.org.millenium.itesm.mx/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=501812&isnumber=10694>
- LIANDRAT-GUIGUES, S., Leutrat, J. (2003). *Cómo pensar el cine*. Cátedra Signo e Imagen. Trad. Manuel Taleris. Madrid: Grupo Anaya.
- LOZANO, J.C. (2005). Flujos, consumo e identidad cultural en México. *Anuario del Consejo Nacional para la enseñanza de la Investigación de las Ciencias de la Comunicación*. CONEICC. XII, 93-103.
- MONROE, A., Ehninger, D. (1969). *Principles of speech communication*. United States of America: Scott, Foresman and Company.
- NUSSBAUM, M. (1988, January). Narrative Emotions: Beckett's Genealogy of Love. *Ethics*. 98 (2), 225-254. The University of Chicago Press. Consultado 3 de octubre, 2008, disponible en <http://www.jstor.org/stable/2381115>
- NUSSBAUM, M. (2001a). *Upheavals of thought: the intelligence of emotions*. United States of America: Cambridge University Press.
- NUSSBAUM, M. (2001b, June). *Capabilities as Fundamental Entitlements: Sen and Social Justice*. Paper presented at a conference on Sen's work at the University of Bielefeld.
- NUSSBAUM, M. (2003). *Cultivating humanity: a classical defense of reform in liberal education*. United States of America: Harvard University Press.
- NUSSBAUM M., Sen, A. (Comp.) (2004). *La calidad de vida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- PORTER, T., Susman, G. (2000, January). Creating lifelike characters in Pixar movies. *Communications of the ACM*, 43(1), 25-29. Consultada Junio 7, 2009, de Business Source Premier database
- <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=buh&AN=11872632&site=ehost-live>
- SEN, A. (2004). Capacidad y bienestar. M. Nussbaum y A. Sen (Comps.), *La calidad de vida* (pp. 54-83). México: Fondo de Cultura Económica.

SINGER, P. (2000). *Ética para vivir mejor*. Barcelona: Editorial Ariel.

SOLOMON, R. (1984). *What is an emotion? Classic Readings in Philosophical Psychology*. NY: Oxford University Press.

SONTAG, S. (2004). *Ante el dolor de los demás*. Trad. Aurelio Major. México: Alfaguara.