



---

**Universidad de Valladolid**

**CURSO 2020-2021**

**Facultad de Filosofía y Letras**

**Grado en Periodismo**

**Los cortos de Disney en la Segunda  
Guerra Mundial**

**Alumna: Irene Soto Gutiérrez**

**Tutor: Salvador Gómez García**

**Departamento: Historia Moderna, Contemporánea, de  
América, Periodismo y Comunicación Audiovisual y  
Publicidad**

**Convocatoria: Primera  
Curso académico 2020-2021**

*A mi Abu, por ser la luz de mi vida.*

*A mi tata, por tener siempre un abrazo para mí. A mamá, por enseñarme que con perseverancia todo se consigue. A papá, que me hizo soñar con sus cuentos desde pequeña.*

*Por los que han crecido estos cinco años a mi lado, por ser y por estar, gracias, Mireya, Lara, Borja y Citania. Sin vosotros Filosofía y Letras no hubiese sido un hogar.*

*A mi tutor Salva, por tener tanta paciencia conmigo y hacer que me enamore más del cine.*

*Gracias.*

**Título:** Los cortos de Disney en la Segunda Guerra Mundial

**Autor:** Irene Soto Gutiérrez

**Resumen:** Los cortometrajes de Disney en la Segunda Guerra Mundial fueron una de las principales fuentes de propaganda del gobierno de Estados Unidos para convencer a la población de participar en la guerra y mantener sus esfuerzos, así como para entretener a los espectadores. Esta investigación intenta averiguar la estrategia propagandística de los cortometrajes de Disney en la Segunda Guerra Mundial entre 1941 y 1945. Para ello, se plantea un análisis de contenido cualitativo para entender en profundidad este hecho, así como la realización de unas fichas técnicas de cada uno de los cortometrajes.

**Palabras clave:** Disney, Segunda Guerra Mundial, cortometrajes, propaganda, Estados Unidos

**Title:** Disney short-films in World War II.

**Author:** Irene Soto Gutiérrez

**Abstract:** Disney short-films in World War II were one of the main sources of propaganda for the United States government to convince the population to participate in the war and maintain their efforts, as well as to entertain viewers. This research tries to find out the propaganda strategy of Disney short-films in World War II between 1941 and 1945. To do this, a qualitative content analysis is proposed to understand this fact in depth, as well as the production of technical sheets of each one of short-films.

**Key words:** Disney, World War II, short-films, propaganda, United States.

## Índice

1. Introducción.....	1
1.1. Justificación.....	1
1.2. Objetivos.....	3
2. Metodología.....	3
2.1. Muestra:.....	4
2.2. Instrumentos:.....	4
3. Marco teórico.....	6
3.1. Cine en la Segunda Guerra Mundial.....	6
3.1.1. Alemania. Universal Film AG (Leni Riefenstahl).....	7
3.1.2. Estados Unidos. Principal empresa cinematográfica de Hollywood.....	9
3.2. Cine de animación.....	11
3.2.1. Pioneros en el cine de animación.....	11
3.2.2. Características del cine de animación.....	12
3.2.3. El cine de animación en la Segunda Guerra Mundial.....	12
3.2.4. La música dentro del cine de animación.....	13
3.2.5. El caso de EE. UU.....	14
3.3. Empresas cinematográficas de Estados Unidos.....	15
3.3.1. Columbia Pictures Industries, Inc. (1918).....	15
3.3.2. Fleischer Studios (1921).....	15
3.3.3. Warner Bros. Entertainment (1923).....	16
3.3.4. Terrytoons (1929).....	17
3.4. Walt Disney.....	17
3.4.1. Historia.....	17
3.4.2. Sus primeras creaciones.....	17
3.4.3. Escuela de animadores.....	18
3.4.4. Primer largometraje: Blancanieves.....	19

3.4.5.	Mickey Mouse.....	20
3.4.6.	América Latina.....	20
3.4.7.	Problemas financieros.....	21
3.4.8.	Colaboración en el ejército.....	22
3.4.9.	Sus cortometrajes de la Segunda Guerra Mundial.....	23
3.4.10.	Manipulación.....	24
4.	Resultados.....	25
4.1.	Exposición general de los resultados.....	25
4.1.1.	Visión cuantitativa de los cortometrajes propagandísticos.....	25
4.1.2.	Protagonistas de los cortometrajes de Disney.....	28
4.1.3.	Adversarios de los cortometrajes de Disney.....	31
4.1.4.	Signos presentes en el análisis textual de los cortometrajes de Disney....	34
4.1.5.	Música presente en los cortometrajes de Disney.....	37
4.1.6.	Finales de los cortometrajes propagandísticos.....	43
5.	Conclusiones.....	51
6.	Referencias.....	53
6.1.	Bibliografía.....	53
7.	Anexos.....	65
7.1.	Anexo 1. Modelo de ficha de análisis.....	65
7.2.	Anexo 2. Registro de las fichas de análisis.....	66

## **1. Introducción.**

### **1.1. Justificación.**

“La vida está compuesta de luces y sombras. No podemos ocultar esta realidad a nuestros hijos, pero sí enseñarles que el bien puede triunfar sobre el mal.” Así, Walt Disney, hacía un honor a sus propios cortometrajes con una referencia a la crueldad de algunos aspectos de la vida. Una forma de mostrar que las democracias y los seres humanos libres, en el contexto de la Segunda Guerra Mundial, podían triunfar frente a los totalitarismos que asolaban Europa.

Las películas y cortometrajes de Disney han acompañado a muchas generaciones desde la infancia, les han ayudado a comprender el mundo en el que debían crecer y a diferenciar lo bueno y lo malo en la vida. De esta forma, han enseñado, divertido y, en definitiva, han unido a miles de familias que se sentaban juntos en el sofá de sus casas a ver al ratón Mickey Mouse, al Pato Donald, Goofy, Pluto, Minnie y un amplio elenco de personajes inolvidables. Este contenido también ayuda a forjar la identidad, ya que, junto a la familia, la escuela y el grupo de iguales, “los medios de comunicación se convierten en el elemento sobre el que los otros pivotan, provocando que sea el que, quizás, más impacto puede provocar en la formación emocional de los sujetos” (Martín, 2017).

Pero la empresa cinematográfica Disney ha demostrado a lo largo de sus 98 años que su público no se limita a los niños, ya que han sido múltiples las producciones enfocadas a un público adulto, desde los cortometrajes que se analizan en el presente trabajo de investigación, hasta las películas más recientes que se incluyen en su nueva plataforma de Star Plus (Ámbito, 2021).

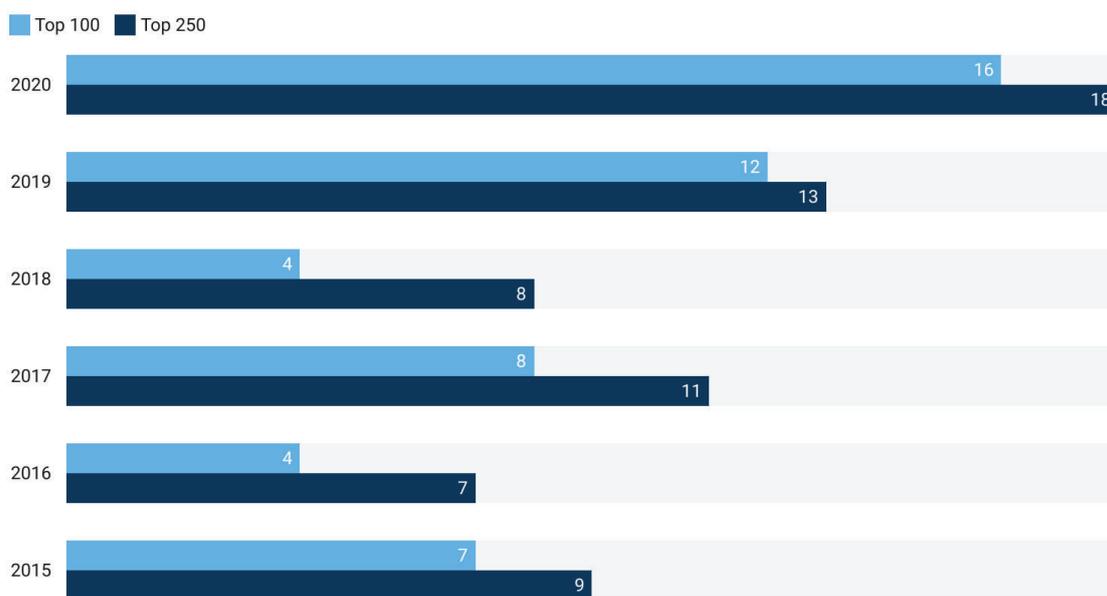
El interés de esta investigación también se entrecruza con el de su autora. Actualmente estudio Comunicación Audiovisual en la Universidad Europea Miguel de Cervantes motivada por la pasión que me despiertan medios audiovisuales como el cine, la televisión y sus propuestas narrativas en la forma de películas o series. Por otro lado, mi pasión por la creación de contenido nuevo a través del canal visual, y la creación de contenido escrito, son otras de las motivaciones que me han llevado a realizar este trabajo. Por ello, este trabajo de investigación trata de analizar las estrategias que Walt Disney, una de las empresas más importantes de Hollywood, seguía para concienciar a la población a través del entretenimiento durante la Segunda Guerra Mundial.

Esta perspectiva se complementa con un reciente estudio del *Center for the Study of Women in Television and Film* (Centro de Estudio de las Mujeres en la Televisión y el Cine, 2020) de la Universidad de San Diego, en Estados Unidos (Gráfico 1), el 16% de las películas más taquilleras de este mismo año, estuvieron lideradas por una directora, además de que la presencia de mujeres en puestos como el de guionistas, productoras, realizadoras, etc. aumentó al 21%. Entre estas películas en las que la presencia de mujeres aumentó, se encuentran dos películas de la empresa cinematográfica Walt Disney: *Amadrinadas*, dirigida por Sharon Maguire; y *Mulán*, dirigida por la directora Niki Caro; dos claros ejemplos de la presencia que empieza a tener la mujer en el mundo audiovisual, en este caso, en el cinematográfico.

*Gráfico 1. Comparación del porcentaje de mujeres directoras que trabajan en el Top 100 y el Top 250 de las películas de Hollywood (elaboración propia).*

### **Comparación del porcentaje de mujeres directoras que trabajan en el Top 100 y el Top 250 de las películas de Hollywood**

(Últimos seis años)



Created with Datawrapper

*Fuente: Elaboración propia a partir de datos del Center for the Study of Women in Television and Film.*

Estas son las motivaciones que me ha llevado a realizar el presente trabajo de investigación sobre la empresa Walt Disney, ya que el análisis de este producto audiovisual en la etapa de la Segunda Guerra Mundial puede ofrecer datos muy interesantes acerca de cómo se realizaba cine en esa etapa convulsa, y cómo ese cine

mezclaba el entretenimiento con la propaganda política. Vemos, también como Disney, además de generar contenido dirigido hacia el entretenimiento infantil, también ha dirigido a lo largo de su historia su contenido “hacia los anuncios comerciales, la propaganda y las películas educativas (como las orientadas a la formación técnica de los soldados en el frente, de tipo descriptivo-explicativo)” (Nieto, 2019).

## **1.2. Objetivos.**

El objetivo general del trabajo es ofrecer una aproximación, de manera tanto cuantitativa como cualitativa, de los rasgos de producción de los cortos de Walt Disney durante la Segunda Guerra Mundial. De esta forma, determinar si -como consecuencia del contexto histórico- su producción estuvo dominada por la propaganda bélica.

Como objetivos específicos establecemos aquellos que pueden influir en la consecución del objeto principal de esta investigación:

- Localizar la producción de cortometrajes de animación de Disney durante el periodo 1941-1945 y comprobar cuántos cortos son de propaganda bélica. Así como los rasgos y características de aquellos que no lo son.
- Identificar la temática dominante en dichos cortos, por ejemplo, si todos los cortos se dirigen en contra del III Reich alemán o si, por el contrario, se reconocen otros frentes o enemigos en este contexto (fascismo italiano, expansionismo japonés, etc.).
- Analizar las líneas temáticas y las estrategias audiovisuales que usó Disney en los cortos de animación de corte bélico.

## **2. Metodología.**

El presente trabajo consiste en el análisis de los cortometrajes de la Segunda Guerra Mundial de Disney, una de las principales empresas de animación cinematográfica de Estados Unidos. Para la consecución de este objetivo se propone un análisis cualitativo basado en un análisis de contenido que nos permita entender en profundidad el hecho social investigado. De esta forma se estudiarán los diferentes análisis realizados (semiótico, textual o narrativo entre otros), analizando diferencias y similitudes entre los distintos cortometrajes que encontramos en el periodo de 1941 a 1945.

Se va a realizar un análisis de contenido que permitirá el análisis del discurso individual (de cada corto) para, posteriormente, poder establecer una lectura general de dicha producción. El análisis de este tipo responde a una naturaleza cualitativa tanto por el reducido alcance de la muestra como porque se va a intentar entender en profundidad el hecho social investigado. Por tanto, en un primer momento se van a visionar los cortos para posteriormente extraer, de manera sistemática, los conceptos e investigarlos en profundidad. Dicho análisis se complementará con una ficha técnica para ordenar los datos principales de los cortometrajes (como director, año y otros elementos formales), y otra ficha de análisis donde se expliquen las variables de interés (como protagonistas, acciones que realizan, mensajes clave, simbología, etc.).

### **2.1. Muestra:**

La unidad de análisis será cada uno de los cortometrajes producidos por Disney desde 1941 hasta 1945. De esta forma, la búsqueda de la producción de cortos durante este periodo se realizó empleando una investigación a través de Internet de los términos: cortometrajes, Disney y Segunda Guerra Mundial.

Otros cortometrajes se han obtenido buscando en Google Scholar a través de los términos anteriormente mencionados para ampliar la exploración. Gracias a esta investigación se reunió 32 cortometrajes correspondientes al intervalo de tiempo comprendido entre los años 1941-1945. Se ha decidido que la “población de estudio” sea el total de la muestra debido a que no es elevada.

### **2.2. Instrumentos:**

El análisis de los cortometrajes y el tratamiento de dicha información se realizará a través de una ficha técnica que recabará los principales datos de los cortometrajes, y una ficha de análisis donde se analizarán las principales variables de interés. La ficha técnica se compone de diez datos de cada cortometraje:

1. Nombre del cortometraje: Nombre original del cortometraje que se va a analizar.
2. Director: Quién es el director del cortometraje.
3. Guion: Quién realizó el guion del cortometraje.
4. Fecha: Fecha en la que se emitió el cortometraje en Estados Unidos.
5. Duración: Tiempo que dura el cortometraje en minutos.

6. Referencias históricas: A qué momento, qué situación o a qué escenario de la Segunda Guerra Mundial se hace referencia en el cortometraje.
7. Contexto histórico: En qué momento histórico de la Segunda Guerra Mundial está ubicado el cortometraje.
8. Temática: Cual es el tema principal del cortometraje.
9. Protagonistas: Quién o quiénes son los protagonistas del cortometraje.
10. Antagonistas: Quién o quiénes son los antagonistas que hacen frente en el cortometraje.

En cuanto a la ficha de análisis, las variables a analizar son las siguientes:

1. Análisis textual: “El análisis textual comprende y desarrolla la capacidad y aptitud de formulación temática, enfoque, análisis, argumentación, exposición y actitud crítica o evaluación personalizada del texto.” (Bermello, 2019). Esta perspectiva pretende analizar el significado de los cortometrajes a partir de texto o comunicaciones, relacionando, estas, con las imágenes que aparecen en los cortometrajes. De esta forma se procura buscar parte del significado del cortometraje en relación con la Segunda Guerra Mundial.

2. Análisis semiótico: “La semiótica (también semiología) se define a menudo como la ciencia de los signos. Etimológicamente *semeíon* (griego) se refiere a los signos, un concepto central de la semiótica. Definir una señal puede ser difícil para los principiantes: cualquier cosa que sea significativa para nosotros, los seres humanos, constituye un signo. Como se discutió, tanto los textos como los signos se definen como la unidad más pequeña de significado” (Berger, 2010). Esta disciplina permite el análisis de los signos en función de sus contextos, en este caso, de los cortometrajes del presente trabajo de investigación. Por ejemplo, a lo largo de los cortometrajes de Disney entre 1941 y 1945 nos encontramos con varios signos relacionados con la Segunda Guerra Mundial. Podemos observar tanto signos propios de Estados Unidos como de las Potencias del Eje: Alemania y Japón.

3. Análisis narrativo: “Hay algunos elementos que es necesario considerar en relación con el análisis narrativo, como puede ser la estructura. También se toma la idea de que una historia es una forma de ordenar el mundo con propósitos particulares”

(Riessman C. & Speedy J., 2007). Por tanto, a través de este marco teórico se pretende ordenar la historia, en este caso, de los cortometrajes, en la estructura conocida de introducción, nudo y desenlace. Con ello podremos observar si todos los cortometrajes tienen una estructura similar o si presentan diferencias entre ellos.

4. Conclusión: Se pretenden presentar los rasgos más importantes de cada cortometraje o aquellos aspectos que no se hayan incluido en los apartados anteriores pero que puedan resultar significativos para esta investigación.

### **3. Marco teórico.**

#### **3.1. Cine en la Segunda Guerra Mundial.**

La Real Academia Española recoge que la cinematografía es la captación y proyección sobre una pantalla de imágenes fotográficas en movimiento (RAE, 2006). Asimismo, la descripción que recoge la RAE de la palabra propaganda se engloba en el conjunto de acciones y efectos de dar a conocer algo con el fin de atraer adeptos o compradores (RAE, 2006). La unión de ambos términos según el *Oxford Dictionary of Film Studies* explica que se tratan de películas que difunden y promueven ciertas ideas de carácter religioso, político o cultural (Kuhn & Westwell, 2012).

La industria cinematográfica en sus inicios, según el artículo de Elena Seder *El Cine de Propaganda como fenómeno totalitario. El caso de Leni Reifenstahl*, esta “no tuvo una importancia relevante durante los años previos a la Primera Guerra Mundial” (Seder, 2005). Otro experto, Nelly Prigorian, señala que “el origen de este se desarrolló durante la última década del siglo XIX, en 1896. Además señala en relación con este tipo de cine que “comienza con el éxito cinematográfico alcanzado por Pathé en Francia” (Prigorian, 2008, p. 8).

La toma de conciencia del alcance propagandísticos del cine se suele situar en 1919. En esta fecha, Lenin nacionalizó la industria del cine en la Unión Soviética postulando, en este momento, la importancia que tomaría este tipo de cine en los años posteriores. Tal fue su repercusión, que Lenin en 1922 mencionó que “para nosotros el arte más importante es el cine” (Prigorian, 2008, p. 10). Tras la nacionalización de la industria soviética, Prigorian explica que fue puesta bajo el control del Comisariado del Pueblo

para la Propaganda y la Educación. Se creó la Sovkina, una productora subvencionada por el Estado que monopoliza la producción (Prigorian, 2008, p. 9 y 10).

Esta breve explicación en términos lingüísticos de los términos anteriores permite poner en contexto la creación del cine propagandístico. De esta forma, se puede subrayar el punto de partida de este Trabajo Fin de Grado que se adhiere a la consideración de que “todo film tiene un carácter social, es reflejo de la sociedad en la que se inserta y es, también, promotor de comportamientos. Bajo esta premisa, el cine norteamericano, el cine de Hollywood, desde sus momentos fundacionales hasta la actualidad, ha reflejado una sociedad -la norteamericana- y ha promovido y exportado, con éxito, unos comportamientos, unos valores, un modelo de vida. Ahora bien, los valores ideológicos, inherentes a todo film, pueden ofrecerse de forma más o menos explícita, y si en la mayor parte de la producción convencional se puede considerar que adoptan formas implícitas, en determinados casos -y la guerra es uno de los más significativos- lo que es ideológico se vuelve evidente. En estos casos, la obra cinematográfica toma conciencia de su papel ideológico. Es decir, se hace, conscientemente, propaganda” (Girona, 2015).

Contextualizando en el marco de la Segunda Guerra Mundial encontramos que el cine bélico “permitió desarrollar una serie de herramientas extremadamente útiles a los intereses de cada país combatiente” (Manola, 2019). Estas herramientas, como es el cine propagandístico, ayudaron en unos casos a la consolidación de regímenes totalitarios, y en otros a asegurar la democracia. De hecho, Eduardo Manola señala que este tipo de cine era “un medio ideal” para propagar mensajes” para el conflicto mundial y en su investigación advierte de la capacidad del cine bélico. Asimismo, el uso que realizaron fue de forma “natural y premeditadamente, como fuente difusora de ideas y arma de manipulación psicológica que les permitía inculcar pertenencia a una colectividad determinada, imbuir de patriotismo a una nación y fomentar actos heroicos y sacrificios personales” (Manola, 2019). A continuación se relacionan algunas de las principales productoras que destacan por su relación con el tema de esta investigación.

### **3.1.1. Alemania. Universal Film AG (Leni Riefenstahl)**

Una de las ramas más importantes dentro del cine propagandístico de la primera mitad del siglo XX es el cine que se desarrolló en Alemania. Este país, en guerra desde 1916, eliminó de sus salas toda película que proviniese de los países pertenecientes a los Aliados, abasteciéndose del cine danés. Tras ello, el gobierno alemán creó la gran

empresa de producción cinematográfica Universum Film Aktiengesellschaft (UFA), que a partir de la recepción de consignas, comienzan a realizar películas de propaganda y largometrajes de carácter histórico.

Este país, en guerra desde 1916, eliminó de sus salas toda película que proviniese de los países pertenecientes a los Aliados, abasteciéndose del cine danés. Tras ello, el gobierno alemán creó la gran empresa de producción cinematográfica Universum Film Aktiengesellschaft (UFA) ideada por Ludendorff (Grossi, 1947). “Los rectores de la UFA recibieron la consigna de realizar películas de propaganda y otras de carácter colosal e histórico” (Grossi, 1947, p. 265).

Un caso para destacar es el de Leni Riefenstahl, cineasta alemana nacida en Berlín en 1902 e hija de una próspera familia burguesa, que está considerada como “la directora del régimen por excelencia. Elegida por Hitler para realizar dos de los documentales de propaganda más importantes. Fue una de las artistas del nacionalsocialismo, que aportó muchísimos avances en la técnica y producción cinematográfica” (Girves, 2018).

La importancia de esta personalidad es su presencia dentro del cine propagandístico alemán, de hecho, Hitler, le encargó varias películas y documentales propagandísticos. Entre las más conocidas se encuentra *El triunfo de la voluntad* estrenada en el año 1935 (Barros & Canga, 2016).

Las principales características que encontramos dentro del cine propagandístico alemán y que se reflejan claramente en las obras cinematográficas de Leni Riefenstahl es que “mostraban a los soldados alemanes venciendo a los británicos y reflejaban el poderío de las tropas, hacían hincapié en el mensaje que se transmite a través de las características de sus personajes, los diálogos y la construcción del imaginario sobre una raza, usaban música wagneriana, una gran puesta en escena llena de connotaciones y un cuidadoso trabajo de producción, dirección y montaje, y mostraban especial atención a los componentes cinematográficos, es decir, los planos escogidos, la disposición en el espacio o los movimientos de cámara ya que cobran mayor relevancia en este film donde se busca captar la esencia del partido Nazi” (Girves, 2018).

Cabe destacar que la temática con la que se desarrollan este tipo de cine son temas como “el machismo, el feminismo, el racismo y la xenofobia, la corrupción, la guerra, que tienen su representación en los medios de acuerdo con los intereses de quien esté detrás del mensaje y que se quiera transmitir. Comparando el tratamiento que se hace en los

medios de un mismo tema, se refleja la manipulación de contenidos y las diferentes técnicas que intentan dirigir el pensamiento de la sociedad” (Girves, 2018).

### **3.1.2. Estados Unidos. Principal empresa cinematográfica de Hollywood.**

Ramón Girona señala que el cine de EE. UU. durante la Segunda Guerra Mundial tomó un carácter social y buscaba reflejar la sociedad en la que se insertaba, para inculcar ciertos comportamientos. En el cine norteamericano destaca la presencia del cine de Hollywood, como principal industria cinematográfica en estos años. “El cine de Hollywood, desde sus momentos fundacionales hasta la actualidad, ha reflejado una sociedad -la norteamericana- y ha promovido y exportado, con éxito, unos comportamientos, unos valores, un modelo de vida” (Girona, 2010).

En la investigación *Evolución de la imagen del enemigo de Estados Unidos en el cine norteamericano durante el siglo XX: estereotipo nazi, Comunista e Islamista* realizada por Sebastián Cruz Roldan, alega que la presencia del cine en Norteamérica fue una “herramienta” única para conseguir “influnciar individuos y estructuras sociales”. Era tal el poder que tenía este instrumento que el autor reflexiona sobre la capacidad que tenían los Estados, destacando la presencia de EE. UU., para gestionar la censura de contenidos de las películas y la franja de público. “Los Estados vetan películas por considerar que atentan contra principios y ordenamientos constitutivos de su identidad nacional” (Cruz Roldán, 2009).

Asimismo, Cruz Roldán expone que uno de los muchos factores con los que cuenta el cine en Estados Unidos es su “capacidad de generar sentimientos de atracción y admiración en los ciudadanos de algún Estado hacia un tercero” (Cruz Roldán, 2009). Las imágenes expuestas en los cines estadounidenses, según Cruz Roldán, mostraban una visión heroica de los compatriotas estadounidenses y un rechazo a los totalitarismos europeos. Por ello, afirma de forma contundente que “uno de los mejores aliados que ha tenido el gobierno de los Estados Unidos para comunicar y proyectar sus valores y los principios que orientan su política exterior es la industria cinematográfica” (Cruz Roldán, 2009).

Continuando con la misma línea, Girona señala -dentro de este contexto- que la evolución que sufre el cine durante la Segunda Guerra Mundial, periodo en el que se centra este Trabajo de Fin de Grado, se basa en los valores ideológicos inherentes de las películas, pudiendo tener mayor o menor grado de explicitud en cada uno de sus largometrajes.

De hecho, los países democráticos también permitieron el juego propagandístico. Como se mencionó anteriormente, Estados Unidos fue el principal, porque “creó organismos de control y censura y se establecieron directrices” (Girona, 2010). Aun así, este experto catalán describe una unión de los poderes, donde en ocasiones “la producción cinematográfica norteamericana de la Segunda Guerra Mundial se traza como convergencia de dos poderes: el político, de Washington, y el cinematográfico, de Hollywood.” (Girona, 2010).

Manteniendo la misma línea temática, numerosos investigadores y expertos en el tema, afirman que Hollywood fue protagonista directo de la Segunda Guerra Mundial. Así pues, el origen de esta empresa se desarrolla entre “1915 y 1920, cuando las grandes salas de cine proliferaron por todo el territorio de Estados Unidos, mientras la industria se trasladaba de los alrededores de Nueva York a Hollywood, pequeña localidad californiana junto a Los Ángeles donde los productores independientes, como Thomas Harper Ince, Cecil B. De Mille y Mack Sennett, construyeron sus propios estudios lejos de las influencias perniciosas del ambiente neoyorkino” (Padilla, 2008).

Asimismo, Padilla Castillo explica que Hollywood llegó a convertirse en las afueras de Los Ángeles y que fue bautizado con este nombre en 1913. Las cualidades de desarrollo eran adecuadas y se mantenía lejos de los problemas. Además, el clima y las condiciones que poseía esa zona eran “inmejorables”, afirma.

Cabe destacar, que todos los autores que mencionan a Hollywood relacionan el foco principal de esta industria con el papel que tomó el cine durante la Segunda Guerra Mundial. De hecho, Girona señala que el poder cinematográfico se focaliza principalmente en Hollywood, la principal empresa cinematográfica de EE. UU. De hecho, Francis Ford Coppola señala en el documental *La Guerra en Hollywood*, que “Hollywood se dio cuenta muy pronto de que tenía una increíble herramienta para generar un cambio a través del cine” (Bouzereau, 2017).

Tal fue la repercusión que tuvo el cine de Hollywood, que la cartera laboral de trabajadores de esta empresa aumentó sustancialmente con personalidades como “John Ford, que inmortalizó a la US Navy en *La batalla de Midway*; Frank Capra, con su serie de documentales *Why we fight* (por qué luchamos); John Huston, que filmó las victorias aliadas en Túnez e Italia; William Wyler, que contó la guerra desde el cielo a bordo de un bombardero B-17; y George Stevens, que rodó el desembarco de Normandía, la

liberación de París y los horrores del campo de concentración de Dachau” (J. Cervera, 2020).

Durante todo este apartado son muchos los autores que han señalado que la presencia de Hollywood dentro de la Segunda Guerra Mundial fue imprescindible. De hecho, Girona y Padilla Castillo reflejan que gracias a su trabajo y el papel del cine dentro del marco bélico durante la Segunda Guerra Mundial esta tuvo como ganador al frente Aliado. El cine que buscan los estadounidenses es de carácter heroico y de rechazo a los enemigos, por ello cuando sufren el ataque de Pearl Harbor, consideran que el deber que tienen los ciudadanos es “un deber patriótico”. Para muchos la victoria de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial fue en parte a la labor de Hollywood, tal y como refleja José Cabanach. en el documental *Directores en guerra*.

Una parte fundamental del cine de Hollywood es el cine de animación. En el blog de Julia Barron se señala que la animación cinematográfica sirvió durante el periodo del conflicto bélico para trasladar la ideología de EE. UU. al resto del mundo. Para ello, “numerosas empresas privadas hicieron de la animación una herramienta para sus propias necesidades y proyectos, creando una nueva forma de entretenimiento para asentar valores tradicionales en medio del rápido cambio social que se estaba produciendo” (Barron, 2014).

### **3.2. Cine de animación.**

Según Jaume Duran, profesor de Análisis y Crítica de Films y de Narrativa Audiovisual en la Universidad de Barcelona, el cine de animación destaca por su “técnica de grabación de imagen por imagen, y su esencia se sitúa dentro de la capacidad de dar vida a cualquier cosa que esté inanimada, ya sean dibujos (animación plana), muñecos articulados o plastilinas (animación en volumen), gráficos en 2D o 3D (animación por ordenador), o, en definitiva, todo aquello que fijado en el tiempo no puede ser considerado como vivo” (Duran, 2008).

#### **3.2.1. Pioneros en el cine de animación.**

Dentro de este tipo de cine, destacan como pioneros Athanasius Von Kircher, un jesuita alemán que en 1646 creó la Linterna Mágica basándose en la Cámara Oscura. Este invento

permitía proyectar diversas figuras dibujadas por medio de una lente convexa y luz solar o artificial.<sup>1</sup>

Otro de los pioneros fue, Emile Reynaud, bautizado como el padre del cine de animación, que gracias al desarrollo del invento llamado praxinoscopio, un juguete óptico que se utilizaba en la parte pre cinematográfica y que fue pulido con el teatro óptico, permitió proyectar películas animadas con un argumento en la gran pantalla, acompañado de música y efectos sonoros.<sup>2</sup>

Por último, dentro de este grupo destaca la presencia de Emile Cohn, uno de los pioneros del cine de animación, que pasó de trabajar como dibujante de tiras cómicas en un periódico a trabajar en la productora Gaumont. Su primera obra, realizada en 1908, conocida como *Fantasmagorie*, se realizó sobre un fondo negro y a trazo blanco.

### **3.2.2. Características del cine de animación.**

Las características que destacan dentro de esta categoría son la creación de personajes, paisajes y diferentes decorados, que por lo general se crean bajo un equipo y con una idea predeterminada, bajo un estilo definido. El concepto se debe ajustar, lo máximo posible, a los movimientos y velocidades a un ambiente real, pudiendo centrar la temática en un carácter realista o no realista (Martínez-Salanova, 2021). Como señala Laura María Acosta en su Trabajo de Fin de Grado, el cine de animación se caracterizaba por la diversión y entretenimiento para poder asegurar que el mensaje llegase al espectador. Estados Unidos hizo un uso de este tipo de cine durante la Segunda Guerra Mundial con el propósito de educar a la sociedad norteamericana en este conflicto y educar el odio hacia el enemigo, como menciona anteriormente este TFG. Todas estas características hacen llegar a la conclusión de que el cine de animación fue un instrumento para criticar al enemigo de forma encubierta.

### **3.2.3. El cine de animación en la Segunda Guerra Mundial.**

Dentro del periodo de la Segunda Guerra Mundial, el presente Trabajo de Fin de Grado analiza cortos de animación, importantes dentro de este periodo bélico por el papel que

---

<sup>1</sup> Se puede consultar más información de Athanasius Von Kircher a continuación <http://www.ub.edu/geocrit/geo33-34.pdf>

<sup>2</sup> Se puede consultar más información de Emile Reynaud a continuación <http://animacam.tv/los-inicios-de-la-animacion-emile-reynaud/>

toma el cine y el poder que otorga a los líderes para conseguir sus objetivos de persuasión social. Es tal la importancia del cine de animación que Laura María Acosta Carrillo refleja en su Trabajo de Fin de Grado *El cine de animación como recurso de propaganda bélica durante la Segunda Guerra Mundial. El caso de Disney*, el principal objetivo para conseguir apoyo social era a través de los jóvenes, estrato social que necesitaría para ir a la guerra. Por ello, “en las distintas esferas políticas se suscita un creciente interés por el público infantil, ya que los jóvenes eran considerados como potente arma de lucha, debían tener desde temprana edad una predisposición de odio al enemigo ya que en el caso de que comenzase la lucha, estos debían estar preparados y motivados para ella” (Acosta, 2017).

Tal era la importancia que toma el cine de animación dentro de la Segunda Guerra Mundial que por ello, numerosos gobiernos se hacen eco del poder propagandístico del cine de animación y se dirigen directamente a la población joven, con mayor insistencia. Aun así, a la población adulta no se la descuidaba y creaban cortometrajes para todos los públicos. De hecho, un detalle a destacar es que los adultos preferían este tipo de contenido.

En el caso norteamericano, fue Disney, la empresa cinematográfica, la encargada de realizar este adoctrinamiento a la ciudadanía para luchar contra los totalitarismos, realizando una reeducación de forma indirecta, resultando efectiva y transmitida en forma de entretenimiento.

En el caso de Alemania, pronto se dieron cuenta de la importancia de este medio, por ello, Goobles, ministro de Propaganda del Imperio alemán durante el Tercer Reich, procedió a la compra de los cortometrajes estadounidenses para imitarlos y con ello, construyeron su propia industria cinematográfica.

#### **3.2.4. La música dentro del cine de animación.**

Dentro de la parte de sonido de los cortos del cine de animación, la música adquiere relevancia durante el cortometraje, acompañando a la acción y apoyando a las imágenes y dando relevancia a las distintas acciones. Laura María Acosta señala en su TFG que “persistentemente se agrega a las acciones de los personajes efectos, canciones y bandas sonoras que evitan que el espectador se distraiga y aparte los ojos de la pantalla” (Acosta,

2017). Tal era la importancia de esta herramienta, que se llegaron a vender CDs con canciones simbólicas como la del cortometraje *Der Fuehrer's Face*.

En realidad la importancia no solo estaba en la música, sino en el sonido. Introducían una voz en off como narración de la historia. Normalmente, tomaba este papel una voz adulta masculina, “y firme que transmite seguridad y cuyo idioma es el inglés con un acento marcado” (Acosta, 2017).

Dentro de las características, destaca la presencia de música en este tipo de cine. Algunos autores aseguran que la música adquiere más importancia en los productos de animación que en los de imagen real o ficción puesto que “la música opera de forma casi constante y generalmente muy pegada a las imágenes, transcribiendo todos los matices visuales y emocionales que se dan cita en la pantalla, de forma que gran parte del éxito de las películas animadas depende de la adecuación de la música, de su poder evocador, así como de su fuerza y flexibilidad, ya que constituye un punto de apoyo constante y necesario para el espectador” (Cornejo, 2003).

### **3.2.5. El caso de EE. UU.**

Ya se ha mencionado el interés de Estados Unidos en el ámbito del cine de animación. Principalmente porque, durante los años 30 y 40, se usaba esta técnica para aumentar la asistencia a los cines entre la población. De esta forma, al ser un “medio de entretenimiento, fue clave su uso propagandístico” (Fandiño, 2017).

La animación, en estos casos, facilitaba mostrar ciertos aspectos relacionados con la Segunda Guerra Mundial de un modo humorístico. Además, el cine de animación “no necesitaba una audiencia específica, al contrario que las películas de Hollywood, y podían enviarse con facilidad a las tropas” (Allison, 2012, pp.8-12).

En el caso de Hollywood, es importante hablar de los símbolos ideológicos usados en el cine de animación de los años 30, ya que esto servía para impulsar de una forma directa, la ideología y la política de Estados Unidos para que el país cooperar frente a las potencias enemigas a través del orgullo y la fuerza del ejército estadounidense (Mollet, 2013, pp.7 y 155-156).

### **3.3. Empresas cinematográficas de Estados Unidos.**

Dentro de la industria cinematográfica de Estados Unidos, destaca la presencia de otras empresas de este país. En los próximos apartados del presente TFG se van a explicar las empresas cinematográficas más relevantes por su animación de Estados Unidos.

#### **3.3.1. Columbia Pictures Industries, Inc. (1918)**

Comenzando por orden temporal, Columbia Pictures Industries, Inc, más conocida por las dos primeras o únicamente por Columbia, fue una empresa fundada en 1918 en un principio bajo el nombre de Cohn-Brandt-Cohn (CBC) Film Sales por los hermanos Cohn y el mejor amigo de uno de ellos. La primera película vio la luz en 1922 y se trataban de cortometrajes de bajo presupuesto.

El nombre de Columbia se adoptó en 1924. Se trató de una empresa de poca importancia en Hollywood, pero comenzó a tomar importancia a finales de la década de los años 20 por el éxito de Frank Capra. Con la presencia de Capra y de otras personalidades importantes en la época, Columbia se posicionó en una de las principales compañías cinematográficas en el género de la comedia de enredo. Tal fue su despunte, que durante la Edad Dorada de Hollywood fue posicionada dentro del ranking de los “Tres Pequeños”, junto con Universal y United Artists (U.S. Securities and Exchange Commission, 2011).

Entre 1929 y 1931, Columbia se dedicó a distribuir los dibujos animados de Mickey Mouse, producidos por Walt Disney. Desde este momento, la empresa observó el éxito que tenía este tipo de contenidos, que en 1933 estableció su propio departamento de animación con el nombre de Screen Gems, dedicado al antiguo lema de la empresa “Gemas de la pantalla”. El departamento fue dirigido por Charles Mintz desde 1934 hasta 1939.

#### **3.3.2. Fleischer Studios (1921)**

La semilla de origen de esta empresa se desarrolla en 1915, cuando por aquel entonces el editor de arte de la revista *Popular Science Magazine*, Max Fleischer, inventó el rotoscopio. Este aparato permitía a los animadores diseñar imágenes para crear imágenes de animación, más parecido en la actualidad a un proyector. Este artilugio abrió una serie de posibilidades para la creación de largometrajes de este tipo, aunque para ver la primera película de este tipo tardó más de un año en ver la luz y con una duración de un minuto, pero con una calidad excepcional.

Esta empresa fue fundada en 1921 por los hermanos Max y Dave Fleischer. Estuvieron al frente de esta empresa hasta que fueron despedidos por *Paramount Pictures* en 1942. Su importancia fue tal que destacó como principal competidor de los estudios de Walt Disney Productions. Sus obras más importantes fueron personajes como Popeye, Superman, Koko, el payaso o Betty Boop, entre otros (Fleischer Studios, 2021).

### **3.3.3. Warner Bros. Entertainment (1923)**

Warner Bros. Entertainment Inc. es una compañía cinematográfica fundada por los hermanos Harry, Albert, Sam y Jack Warner, de ahí el nombre de la empresa. En un principio la empresa se llamaba Warner Brothers, hasta evolucionar al nombre actual. Este negocio comenzó con Jack, el hermano más implicado en el tema, al que posteriormente se sumaron los demás. Iban exhibiendo películas por los pueblos mineros, hasta que decidieron crear su propia empresa en 1904 bajo el nombre Warners Pittsburgh, basado en la Duquesne Amusement & Supply Company, precursor de la actual compañía.

En 1918 fundaron su propio estudio, pero hasta 1923 no se creó formalmente la empresa Warner Bros Pictures Inc. (Sperling et al., 1998).

Una de las principales cuestiones a destacar de dicha empresa es la introducción de sonido en la pantalla, más conocido como Vitaphone en 1926. Este sistema consistía en “la grabación de las bandas sonoras musicales o textos hablados y los sincronizaban con la pantalla, hilando las acciones de la pantalla con el sonido” (Domínguez López, 2003).

Una de las curiosidades que vivió esta empresa fue que el Departamento de Relaciones Públicas del Ejército en Washington solicitó un año y medio antes de la Segunda Guerra Mundial la realización de una serie de cortometrajes para orientar al público con las ramas de las fuerzas armadas, ya que en estos momentos la ciudadanía estadounidense desconocía todo esto.

Warner fundó su propio estudio de animación en 1933, bautizado como Leon Schlesinger Productions. Se trataba de un departamento independiente que generó series animadas famosas como fueron los *Looney Tunes* y *Merrie Melodies*, para la empresa Warner Bros Pictures. Los *Looney Tunes* y *Merrie Melodies* fueron creados por Hugh Harman y Rudolf Ising en 1930 y 1931, respectivamente. A pesar de estos éxitos, el estudio comenzó de forma lenta. Asimismo, el estudio se vendió en 1944, aunque continuó operando como Warner Bros Cartoons, Inc hasta 1963.

### **3.3.4. Terrytoons (1929)**

La empresa cinematográfica Terrytoons se trató de un estudio de animación fundado en 1929 por Paul Terry. Este estudio fue considerado durante el periodo de la Segunda Guerra Mundial como uno de los que peor calidad poseían en el mercado. Esta afirmación se daba por el bajo presupuesto que tenían y la lenta adaptación tecnológica que sufrían. Aun así, la empresa consiguió destacar por dibujos animados como *Super Ratón*, *Gandy Ganso* o *las Urracas parlanchinas*. Cada semana tenían dibujos animados nuevos, sin tener en cuenta la calidad. Pero aun así, fueron nominados en tres ocasiones al mejor Oscar al mejor cortometraje animado (Duran & González, 2008). En esta empresa destacan numerosos cambios de dueños, que desencadenaron en su desaparición en 1968.

## **3.4. Walt Disney.**

### **3.4.1. Historia**

Disney se trata de una empresa cinematográfica, de las más importantes dentro de este campo de investigación durante la Segunda Guerra Mundial. Fue fundada por Walt Disney y Roy O. Disney en 1923. En esta misma década, la empresa comenzó a competir contra Fleischer Studios con diferentes cortometrajes. Pero, a partir de 1930 fue cuando empezó a producir dibujos como *Blancanieves* y los siete enanitos, desarrollando su larga historia de éxitos que se desarrolla hasta la actualidad.

Los primeros dibujos que realizó la empresa tenían un carácter cómico y no estaban dirigidos a un público infantil. Buscaban una caricaturización de los personajes que estaban socialmente no aceptados y que buscaban crear una crítica social (Digón Regueiro, 2006).

### **3.4.2. Sus primeras creaciones.**

Sus primeras creaciones se desarrollan entre 1923 a 1934. En un principio desarrollaron películas dentro del cine mudo. Tras la pérdida de derechos de uno de sus dibujos animados más prestigiosos por aquel entonces, *Oswald the Lucky Rabbit*, el fundador de la empresa estaba decepcionado con este suceso y apostó por crear otro en 1928, el actual

*Mickey Mouse*, que ha dado a conocer a la empresa por todo el mundo.<sup>3</sup> Además, inició la creación de los cortometrajes de *Silly Symphonies*.

Otra de sus primeras creaciones fue *Comedias de Alicia*, en 1923, finalizando en 1927. Otro de los personajes que apareció fue en 1930 el conocido *Pluto* o en 1932 *Goofy*. Tras ellos, fue seguida la empresa por numerosos premios, reconociendo su éxito.

A partir de 1934 comienza la época dorada de esta compañía. Tras una cosecha de éxitos, la expansión mundial fue su continuación y la creación de su conocido parque Disneyland. Entre estos años surgen nuevos personajes como el *Pato Donald*,

Asimismo, esta etapa congrega el estreno de cortometrajes de gran éxito como *La tortuga y la liebre*, premiado al Óscar al mejor cortometraje animado, creación de películas como *Pinocho*, *Dumbo*, *el Libro de la Selva*, *Peter Pan*, entre otras.

### **3.4.3. Escuela de animadores.**

La escuela de animadores fue fundada en 1923 por Walt Disney. Esta escuela ha realizado un total de 59 películas, destacando entre otras *Blancanieves y los siete enanitos* (1937).

En 1932, Disney realizó un pacto con Technicolor para utilizar un nuevo proceso de tres tiras, que permitía hacer producciones en color. El resultado de este sistema fue la creación de *Flowers and Trees* (1932), el primer cortometraje comercial, consiguiendo un Óscar. Tal fue el éxito, que los cortos de *Mickey Mouse* y los de *Silly Symphonies* fueron producidos de la misma forma.

En un principio, la escuela se dedicó a producir cortometrajes y fue en este momento cuando Walt Disney se dio cuenta de que las historias exitosas se daban porque los personajes tienen personalidades humanas, plasmando los sentimientos en cada producción. Este hecho, llevó a cabo la creación de un departamento de guion, conformado por profesionales dentro del sector del guion gráfico, destinados a crear tramas para los cortos. Un claro ejemplo es el caso de *Three Little Pigs* (1933)<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Se puede consultar más información de la historia de Disney en <https://bienpensado.com/historia-marca-disney/>

<sup>4</sup> Se puede consultar más información de la película *Three Little Pigs* en <https://www.filmaffinity.com/es/film168914.html>

Este estudio fue durante mucho tiempo reconocido como el principal de Estados Unidos por el desarrollo de sus distintas técnicas y procesos técnicos. También, fue precursor del guion gráfico, utilizado en el cine animado y de imagen real.

Tras las pérdidas sufridas y los problemas económicos que acarreó la Segunda Guerra Mundial, el Banco de América le ofreció un préstamo de un fondo de maniobra bajo la condición de restringir la producción de cortometrajes, por lo que algunos largometrajes -como *Bambi*, *Peter Pan*, *Alice in Wonderland* y *Lady and the Tramp*- no fueron estrenados hasta después de la Segunda Guerra Mundial.

El estudio seguía afectado por la pérdida de animadores que fueron enviados al frente a luchar en la guerra y otros a producir contenido militar, tanto como para propaganda como para cortometrajes. De hecho, entre 1942 y 1943 casi el total de la producción de animaciones era de índole militar. Aun así, se siguieron realizando largometrajes propagandísticos de animación e imagen real como *Victory Through Air Power* (1943), así como cortometrajes sobre Latinoamérica como *Saludos Amigos* (1942) y *The Three Caballeros* (1944).

#### **3.4.4. Primer largometraje: *Blancanieves*.**

Según Pablo Begué Hernández, en su investigación *Blancanieves y los siete enanitos (1937): una mirada crítica sobre el período de entreguerras a través de sus fuentes iconográficas* relata que este largometraje es una adaptación de los “típicos” cuentos de hadas al medio audiovisual y siendo uno de los principales referentes de este campo. “La realización de cada obra, esta tipología narrativa supone también una muestra del momento histórico de su creación disfrazada de relato fantástico” (Begué Hernández, 2017). También destaca que se trata de uno de los proyectos más significativos en este campo creado por la productora Disney Studios en 1937.

El autor señala que este largometraje ayudó a comprender a la sociedad estadounidense de este momento a identificar la situación social de la protagonista, una joven que tenía temor de una amenaza, en este caso, la supremacía política alemana, un desconcierto ante la obligada huida o una promesa final que suscita un futuro mejor. Es a partir de este cuando representan el contexto cultural del momento, muestran una opinión al respecto

de la situación ideológica que viven en ese país con el centroeuropeo y su principal objetivo, transmitir cierta esperanza a un pueblo que busca imitar la vida americana.<sup>5</sup>

### **3.4.5. Mickey Mouse.**

La presencia de este personaje durante la Segunda Guerra Mundial, o la del Pato Donald, fue evidente. Los estudios que los vieron crecer, Walt Disney, se sirvieron de estos míticos dibujos animados para transmitir propaganda bélica y patriótica, con el propósito de instruir a los estadounidenses sobre sus enemigos. De tal forma, que los animadores eran contratados para crear insignias sobre cuerpos militares. Un ejemplo de esto es el caso del Pato Donald, que en varios cortos llevaba puesto un brazalete con una esvástica, haciendo referencia al corto de *Tierra de los nutzis* de Adolf Hitler. El dibujo animado realiza diferentes prácticas propias del régimen nazi, como el saludo. El corto termina con que el Pato Donald ha tenido una pesadilla. Este corto se realizó por encargo del Gobierno de EE. UU. y se estrenó en 1943 bajo el nombre de *Der Führer's Face*. Este fue uno de los muchos cortos que realizó la compañía cinematográfica.

Donald, Mickey, Bambi o Pluto fueron personajes recurrentes para este tipo de cortos.

La presencia de la imagen de Mickey Mouse no solo se dio en un contexto cinematográfico. La imagen de este dibujo animado se utilizó también para crear diferentes artilugios, como las míticas máscaras de gas con la cara de Mickey, para que la sociedad más infantil hiciera uso de ellas y no tuvieran miedo de ponerlas, es decir, una forma de hacerlas más atractivas.

Estos personajes, por decirlo así, también fueron la guerra, de una forma u otra. Una por cortos y otra a través de propaganda con su imagen. Mickey era un logo, pero poco a poco fue perdiendo popularidad y su compañero de historias, el pato Donald, fue ganando popularidad.

### **3.4.6. América Latina.**

El cine de Hollywood estuvo presente en las pantallas chilenas en el momento del estallido de la Segunda Guerra Mundial. Hubo un total de 279 estrenos en las salas nacionales. Cabe destacar que en 1940 hubo 444 estrenos, de los cuales un 67,7% del

---

<sup>5</sup> Se puede consultar más información de Blancanieves y los siete enanitos en <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/24888#preview>

total corresponden a películas creadas en Estados Unidos, mostrando un predominio de las cintas norteamericanas de carácter bélico en territorio chileno.

Las películas norteamericanas se visualizaban en grandes ciudades, que contaban con salas de cine que podían acoger una gran cantidad de personas. El público no estaba definido, sino que buscaban una cultura de masas esencialmente urbana y calar en el mayor número de personas. El calar dentro del ámbito urbano fue fácil, pero las zonas rurales lo consiguieron una vez declarada la guerra. EE. UU. buscaba en el pueblo chileno una muestra de empatía dentro de la población rural con el pueblo de Norteamérica, además de ayudar a modernizar la vida de este país. Contando con el apoyo de países de Latinoamérica, Estados Unidos se reafirmaba y llevaba a cabo el proyecto de diplomacia cultural.

“La colaboración de chilenos sentó las bases para la extensa difusión de propaganda fílmica, la que fue en aumento durante el gran conflicto mundial, alcanzando su *peak* en 1945” (Purcell, 2010).

De hecho, los cortos de Disney fueron visualizados en universidades. Un grupo de 18 personas de la productora Walt Disney viajó a América Latina en 1941, cuando EE. UU. entró en la guerra. “El equipo desarrolló actividades de producción en Brasil, Uruguay, Argentina, Chile, Bolivia, Perú, Ecuador, Colombia, Panamá, Guatemala y México, en lo que se constituyó como el proyecto emblemático de Walt Disney durante la Segunda Guerra Mundial (Purcell, 2010). Tras el viaje, Disney firmó un acuerdo con la OCIAA (Coordinador de asuntos interamericanos), en la que la compañía se comprometía a producir 12 cortometrajes como resultado de ese viaje a América Latina y debían ser entregados antes de terminar septiembre de 1942. En ellos, debían aparecer personajes de Disney e introducir personajes propios de Sudamérica. El resultado de todo esto fue la producción de *Saludos Amigos* (1942) y *Tres Caballeros* (1944), mezclando personajes como el Pato Donald con otros propios de Sudamérica. La implicación de esta empresa cinematográfica se debió a cuestiones e intereses gubernamentales.

#### **3.4.7. Problemas financieros.**

Tras acabar la producción de *Blancanieves y los siete enanitos*, el estudio comenzó con la creación de *Pinocho* en 1938 y de *Fantasia*, otra película, ese mismo año. Ambos se estrenaron en 1940, pero ninguno consiguió ser taquillero. En parte, esta debacle se debe

al inicio de la Segunda Guerra Mundial en 1939. Esta situación no mejoró y generó en la empresa un endeudamiento sostenido por la consecución de pérdidas tras el estreno de ambas producciones.

Para hacer frente a esta crisis financiera que vivía Disney, los hermanos ponen en marcha una oferta pública de venta de la compañía en 1940 y tienen que llevar a cabo recortes salariales. Esta situación desembocó en una huelga de animadores en 1941, que duró 5 semanas. Mientras se encontraba este problema en negociaciones, Disney aceptó la oferta del Coordinador de Asuntos Interamericanos para realizar un viaje a Sudamérica para no ser testigo de la sentencia final de la huelga. El resultado fue que varios animadores dejaron el estudio y las relaciones de Disney con su equipo tomaron un papel tenso. Puesto que la situación era complicada en todos los ámbitos, la producción de *Dumbo* (1941) se realizó de manera simple y barata, pero fue bien acogida por el público.

#### **3.4.8. Colaboración en el ejército.**

Durante la Segunda Guerra Mundial, Disney tomó partido de ella a través de la producción de cortometrajes para cada una de las distintas ramas del ejército. El Gobierno de Estados Unidos se dio cuenta de las posibilidades que aportan las películas de Disney y el apoyo que podían conseguir y a partir de ellas, establecer sistemas de seguridad a las familias. Una vez manifestado el interés del Gobierno, los animadores que componían Disney aceptaron la producción de estos cortos. Algunos de los sectores en los que creó cortometrajes fueron:

- La Marina: mostraban las técnicas de cómo bucear y navegar.
- La Armada
- La Armada Aérea: mostraba las técnicas y el funcionamiento de las bombas. Además, explicaba el origen de esta guerra.
- El Departamento de Agricultura
- El Departamento Tesorero: enfoque del público de cómo ser un buen ciudadano.
- Otras producciones: cortos propagandísticos de carácter más nacionalista, que tenían el mensaje antijaponés y anti-alemán asimilado. Mostraba a EE. UU. como un país victorioso.

### 3.4.9. Sus cortometrajes de la Segunda Guerra Mundial.

Aunque parezca un hecho paradójico y no parezca que tenga mucha relación, la empresa cinematográfica de dibujos animados Walt Disney realizó una gran cantidad de cortos de animación que querían parodiar al régimen nazi alemán. Además, pedían comprar bonos de guerra o generar en la sociedad miedo hacía Alemania. Esta compañía no fue la única que creó este tipo de cortos, como por ejemplo Warner Bros.

Uno de los propósitos de estos cortos fue la de generar nuevos reclutas, colaboradores o que con ellos recibieran aportaciones financieras. Pero el punto de inflexión llegó en el ataque a Pearl Harbor en 1941. La sociedad pasó de neutralidad a un patriotismo extremo, donde la imagen fue un medio catalizador de gente.

Algunos ejemplos de cortos de esta factoría fueron:

- *Education For Death*: retrata el régimen nazi y como moldea a la juventud para convertirlos en fanático del régimen totalitario nazi.
- *Los tres cerditos*: un clásico que se retomó tras el estallido de la guerra, cuando Disney decidió revisarlo en 1941 e incluir ciertos elementos propios de la guerra, como el brazalete con una esvástica o similares. Durante la película, el lobo toma el papel del sector fascista y realiza ciertos gestos o pronuncia palabras parecidas a los discursos propagandísticos de Hitler. Asimismo, en este corto destaca la presencia de una bandera británica. Ejemplo de que este corto iba dirigido a un público específico como era la población de Canadá.
- *Der Fuehrer's Face*: este corto quiere mostrar el adoctrinamiento del régimen nazi. Se estrenó en 1943 con el protagonista el Pato Donald. Se trataba de una pesadilla y este se despertó al final del corto, respirando porque él vivía en libertad en EE. UU.

Uno de los propósitos de estos cortos y de la propaganda fue el fomento del aislamiento. Un ejemplo de este objetivo fue *Sky Trooper*, cuando el Pato Donald decide convertirse en paracaidista, que en la década de los 40 este cuerpo buscaba voluntarios.

No solo tomaron un papel contra la Alemania nazi de Hitler, sino también contra el Imperio de Japón, contra el que EE. UU. estaba en lucha en el Pacífico. Los contratos laborales para Disney no paraban y su presencia en la guerra tomó importancia y efectividad.

### 3.4.10. Manipulación

Esta empresa contaba con una consideración social de medio de entretenimiento, destinado al público infantil, justificando así su censura. La censura no se aplicaba con interés cinematográfico por los propios productores, sino que era aplicada por interés político. De hecho, casos como el de Hollywood fueron conocidos posteriormente, porque estas empresas sufrieron cambios en sus discursos sobre las historias que contaban y los temas que trataban.

“La censura prohibía mostrar un beso, determinados tipos de monstruos, crueldad con los animales, referencias a Dios, acciones como escupir o restricciones contra parodias de la autoridad fascista. Estas normas cambian en el momento en que Estados Unidos entra en conflicto. De todos los estudios de animación solo Walt Disney se libró de ataques de censura” (Barrón Torres, 2014).

Barrón Torres señala que estos estudios eran uno de los que más relevancia tienen en Norteamérica, junto con Warner Bros. Ambas empresas poseían el monopolio del cine de animación, pero tras el conflicto bélico surgieron otras empresas para hacer frente a la necesidad de crear cortos y abastecer la necesidad de crear contenidos animados con mensajes bélicos (Barrón Torres, 2014).

Dentro del tema de la manipulación, destaca una serie de elementos que generan diferentes prácticas de manipulación del público. Así pues, hacen uso de la eliminación del silencio en los contenidos y rellenan todos ellos con elementos sonoros (diálogos, música o efectos sonoros). El objetivo que persigue es evitar el “silencio reflexivo” (Barrón Torres, 2014). El propósito de esta eliminación es mantener al espectador absorto en la historia y no pararse a pensar en una reflexión más compleja, ayudando al adoctrinamiento y eliminando a su vez la conciencia crítica que contribuye en la valoración de los contenidos audiovisuales.

Una mezcla entre la no reflexión de la audiencia y una eliminación del silencio dejaba un espacio en blanco para incorporar a estas producciones el uso de la voz en off. “Este personaje extradiegético es creado para guiar al espectador a lo largo de la narración y que por tanto, a su vez también sirva de guía ideológico, pues en la mayoría de los contenidos la voz en off realizaba su discurso de una manera subjetiva y supeditada a una

intencionalidad de actuación y pensamiento que pretende generar en la audiencia a la hora de valorar el film” (Barrón Torres, 2014).

Otra de las cuestiones que más importancia toma en esta época es la predisposición que tiene la audiencia para visualizar estos cortometrajes, generando un adoctrinamiento sencillo. Era más fácil convencer, atraer y manipular a la gente a partir de la risa y la diversión que por otros métodos, asumiendo que el público quería verlo. Puesto que el contenido infantil es más claro y vistoso para el ojo humano, las historias que se realizaban eran más sencillas y fáciles de contar, distrayéndolos y entreteniéndolos.

Asimismo, hacían uso de colores vistosos y una iluminación similar al claroscuro y de sombras, que transmitía miedo al público. Además, la consecución de imágenes y acciones de los personajes se realizaba acompañada con la música, construyéndose un medio de persuasión. En estas acciones los protagonistas se ven amenazados con la presencia de algún antagonista, que a partir del acompañamiento de la música, el espectador sabe cuándo va a surgir algo malo y guiando al público en cómo deben asumir esas situaciones y consiguiendo crear un patrón en ellos. “Al estar vinculados los contenidos a mensajes bélicos-militares y políticos, es usual que las melodías aluden a sonidos típicos de guerra, como marchas militares, o incluso, la representación de explosiones a través de la música” (Barrón Torres, 2014).

## **4. Resultados**

Este apartado pretende centrarse en el estudio de los datos recabados en el análisis de contenido de los 32 cortometrajes de la empresa Walt Disney en el periodo de 1941 a 1945 de la Segunda Guerra Mundial.

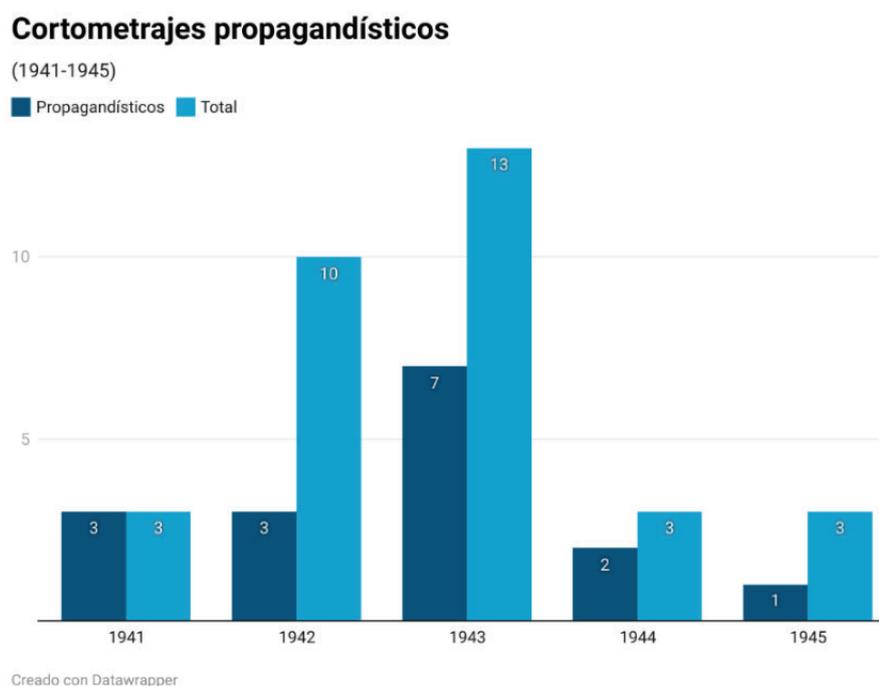
### **4.1. Exposición general de los resultados.**

#### **4.1.1. Visión cuantitativa de los cortometrajes propagandísticos.**

Los cortometrajes analizados presentan dos líneas principales: aquellos que presentan un interés propagandístico, y los que su principal objetivo parece ser el entretenimiento del público. A la hora de exponer los resultados de este Trabajo de Fin de Grado, se ha realizado una división entre estas dos variables para poder determinar qué contenido fue más frecuente entre los cortos de animación estrenados por Disney en el periodo de 1941 a 1945.

Tal y cómo se puede observar en el gráfico 2, los cortometrajes propagandísticos de Disney sufren variaciones de un año a otro. En 1941, año en el que Estados Unidos entra en la Segunda Guerra Mundial, el 100% de los cortometrajes eran propagandísticos, por lo que se deduce que el esfuerzo propagandístico realizado por Estados Unidos fue enorme para implicar y movilizar a la población lo máximo posible<sup>6</sup>. En 1942 el número de cortometrajes realizados asciende, pero el número de cortometrajes propagandísticos permanece invariable. Esto provoca que los cortometrajes propagandísticos pasen a ocupar sólo un 30% de los que Disney realizaba. El año que más cortometrajes se realizó, 1943, es también el año que más cortometrajes propagandísticos se realizaron, convirtiéndose ese porcentaje en un 21'88% del total. En los dos años sucesivos, 1944 y 1945, el número de cortometraje realizados volvió a descender notablemente, igualando el número del primer año, pero los cortometrajes propagandísticos también descendieron, ya que se pasó del 9'38% en 1941, a un 6'25% en 1944 y 3'13% en 1945.

*Gráfico 2. Cortometrajes propagandísticos.*



*Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos del análisis.*

Esta cifra podría indicar que, superado el objetivo inicial de movilización en el año 1942-1943, Disney trató de diversificar sus esfuerzos. Por un lado, en la preparación de

<sup>6</sup> “The Walt Disney no solo colaboró en este esfuerzo colectivo a través de la creación de cartoons, sino también de emblemas, carteles que anunciaban las proyecciones, etc.” Nieto, B. (2019). La propaganda Disney en la Segunda Guerra Mundial. Un análisis desde el orientalismo y la conceptualización de Jun Tosaka. *Asiadémica*, 13, 86–87. <https://bit.ly/3nnDNfA>

largometrajes orientados también a la propaganda de guerra como en *Victory Through Air Power*<sup>7</sup> (Disney, 1943), películas con un sentido estratégico que buscaban estrechar los lazos entre naciones (especialmente con Sudamérica) como con *Saludos amigos*<sup>8</sup> (Disney, 1942) o *Los tres caballeros*<sup>9</sup> (Disney, 1944). En otras palabras, superada la propaganda en “píldoras” que proponían los cortos cinematográficos, se buscaba contenidos de mayor duración y eficacia tanto para el entretenimiento como para la persuasión.

Los cortometrajes propagandísticos tienen un criterio común, y es que en todos se hace de alguna forma alusión a la Segunda Guerra Mundial, así como al enemigo exterior contra el que se debe luchar. Las referencias que se realizan a la Segunda Guerra Mundial son varias, en algunos cortometrajes aparece la guerra de forma explícita como en *Commando Duck* (1944), o se hace referencia al contexto económico de esta época, como con *Golden Eggs* (1941). En los cortometrajes en los que se hace alusión al enemigo exterior, como en *Education for Death: The Making of the Nazi* (1943) (Imagen 1), se intenta ridiculizar a este enemigo a través del argumento y de la caricaturización de este.

*Imagen 1. Education for Death: The Making of the Nazi (1943).*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

---

<sup>7</sup> Se puede consultar más información del largometraje *Victory Through Air Power* en <https://www.imdb.com/title/tt0036497/>

<sup>8</sup> Se puede consultar más información del largometraje *Saludos Amigos* en [https://disney.fandom.com/es/wiki/Saludos\\_Amigos](https://disney.fandom.com/es/wiki/Saludos_Amigos)

<sup>9</sup> Se puede consultar más información del largometraje *Los tres caballeros* en [https://disney.fandom.com/es/wiki/Los\\_Tres\\_Caballeros](https://disney.fandom.com/es/wiki/Los_Tres_Caballeros)

En otros cortometrajes propagandísticos se muestran explicaciones claras y detalladas del esfuerzo que debe realizar la población para ayudar a Estados Unidos a ganar la Segunda Guerra Mundial. Estas explicaciones se caracterizan por contener un gran número de detalles para que sean correctamente entendidas por el público. Además, los esfuerzos pedidos a la población son gestos sencillos, como en *Out of the Frying Pan Into the Firing Line* (1942) (Imagen 2), en el que se anima a los hogares a que guarden el aceite y la grasa de la cocina para crear explosivos y municiones. Las instrucciones que seguir son muy claras ya que explica incluso a qué establecimientos deben llevar los botes y los pasos a seguir a la hora de embotellarlo. Con esto se da pie al principio de expectación, que consiste en “usar a nuestro favor lo que se suele denominar técnicamente el principio de la expectación, y se basa en que conseguimos aumentar las posibilidades de que algo ocurra si creamos la expectativa de que ocurra” (Isaac, 2007). De esta forma, se muestran los resultados positivos en el caso anteriormente mencionado, ya que muestran la victoria de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial y la consecuente derrota del enemigo.

*Imagen 2. Out of the Frying Pan Into the Firing Line (1942)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

#### **4.1.2. Protagonistas de los cortometrajes de Disney.**

Los resultados que se han obtenido del análisis en cuanto a los protagonistas de los cortometrajes muestran claramente una tendencia a la presencia de un único protagonista.

Observamos claramente que existe un protagonista más popular, el Pato Donald (Imagen 3), que aparece en un 46'88% de los cortometrajes de Disney. Este porcentaje muestra claramente que se produce una transferencia de “autoridad” (o popularidad) hacia este

personaje. Disney usó a lo largo de los cortometrajes a uno de sus personajes más conocidos del momento para utilizarlo como una representación del americano, de forma que los espectadores, pudieran identificarse con él o su mensaje (González, 2006).

*Imagen 3. Pato Donald en Der Fuehrer's Face (1943)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

También se aprecia que, en menor medida, aparecen otros personajes que han protagonizado estos cortometrajes (Imagen 4), como por ejemplo Pluto (18'75%), Goofy (6'24%), seguido de cerca por Hans (3'12%), Figaro (3'12%), Chicken Little (3'12%), y Careless Charlie (3'12%). Observamos también el recurso a un protagonista grupal (15'63%). Este tipo de personajes lo encontramos, por ejemplo, en cortometrajes como *Mickey's Birthday Party* (Disney, 1942), o *Symphony Hour* (Disney, 1942). Con este tipo de cortometrajes se usa un problema que afecta a un grupo de amigos o compañeros con el fin de que el problema sea resuelto con la ayuda entre los personajes.

Imagen 4. Pluto (arriba a la izquierda), Goofy (arriba en el medio), Hans (arriba a la izquierda), Fígaro (abajo a la izquierda), Chicken Little (abajo en el medio) y Careless Charlie (abajo a la derecha).



Fuente: Fotogramas de los cortometrajes.

En cuanto a los protagonistas de los cortometrajes específicamente propagandísticos (es decir 16 del total de los cortos animados), vemos que las cifras se mantienen muy parecidas, encontrando a Goofy (12'5%), igualado por el tipo de personaje conjunto (12'5%), y seguido de cerca por Hans (6'25%), Chicken Little (6'25%) y Careless Charlie (6'25%). En este caso, aparecen dos veces personajes grupales, la primera vez es en el caso del cortometraje *Out of the Frying Pan Into the Firing Line* (Disney, 1942), tratándose de un cortometraje propagandístico en el que se anima a la población a guardar la grasa o el aceite para crear explosivos o municiones a través de los dos personajes principales: Minnie y Pluto. El segundo caso lo encontramos en el cortometraje *Reason and Emotion* (Disney, 1943), que realiza una crítica al nazismo a través de dos personajes principales: Razon y Emoción. (Imagen 5) La Razón, por un lado, se nos muestra en el cortometraje como el sentido que tiene las personas para no cometer locuras, mientras que la Emoción, que prima en nosotros desde pequeños, nos lleva a no usar la sensatez. Estos dos personajes son usados por Disney para mostrar cómo Hitler manipuló la emoción de los alemanes para que dejaran olvidada la razón. En el gráfico personajes en los cortometrajes de carácter propagandístico.

*Imagen 5. Reason and Emotion (1943)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

En el caso de Caréeles Charlie, que aparece una única vez a lo largo de todos los cortometrajes de la Segunda Guerra Mundial, se trataba de un campesino medio de América Latina con problemas de sanidad e higiene. Este personaje fue creado para que, a través de las lecciones que le da un narrador externo, consiga solucionar esos problemas y volverse más sano. “Sus películas comenzaban con él y su familia en apuros, razón por la cual se le llama *Careless* (despreocupado). El narrador le enseñaba a superar los problemas de higiene o salud y se convertía así en Careful Charlie” (Gonzalez, 2006).

#### **4.1.3. Adversarios de los cortometrajes de Disney.**

A lo largo de los cortometrajes propagandísticos de Disney, observamos como a los enemigos se les presenta de esta forma caricaturizada. “La caricatura es la modalidad de imagen periodística más antigua que se conoce” (Quirós Corradi, en Torres, 1982: presentación). La definición que propone Aristóteles dice que "representa a los hombres peores de lo que son" (Aristóteles, 335 a.C.: Sobre la poética).

A la hora de analizar el número de cortometrajes en los que se presenta a las Potencias del Eje como el enemigo observamos que tan solo aparecen en cuatro de los dieciséis cortometrajes propagandísticos. A pesar de que parezcan pocos, es un número significativo, no por la cantidad, si no por la forma en la que se muestran a estos personajes. Uno de los personajes adversarios que más aparece en los cortometrajes propagandísticos es Hitler. Este se muestra en varios cortometrajes caricaturizado.

Hitler aparece caricaturizado en un tono de burla en los cortometrajes: *Der Fuehrer's Face* (1943), *Education for Death: The Making of the Nazi* (1943), y *Reason and Emotion* (1943).

En *Der Fuehrer's Face* (Imagen 6) aparecen, además del dictador alemán otros personajes como Hideki Tojo, Hermann Göring, Joseph Goebbels y Benito Mussolini. Todos ellos aparecen acompañados de una banda de música al principio del cortometraje tocando sus instrumentos cerca de la casa del Pato Donald para despertarle. Además, aparecen los tres dictadores europeos caricaturizados en un cuadro en la casa del protagonista. Durante el resto del cortometraje vemos la fabricación de portarretratos con el rostro de Hitler en la fábrica.

*Imagen 6. Der Fuehrer's Face (1943)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

En el cortometraje *Education for Death: The Making of the Nazi* se caricaturiza a Hitler en dos momentos. Al principio de la historia, cuando se narra el cuento de La Bella Durmiente y se muestra a Hitler como el príncipe que va a salvar a la princesa, en este caso Alemania; y en segundo lugar, en forma de retrato.

En cuanto al último de los cortometrajes en los que se nos muestra a Hitler de una forma caricaturizada, es en *Reason and Emotion*. Se usan dos personajes: Razón y Emoción y cómo estos actúan desde la cabeza de las personas ante las distintas situaciones. En el caso del soldado nazi, se muestra a la Razón someterse frente a la dictadura nazi, representada a través de la caricatura de Hitler.

A la hora de mostrar al resto de las potencias del Eje, únicamente aparecen en dos cortometrajes. En *Der Fuehrer's Face*, en el que solo tienen presencia al principio del cortometraje Hideki Tojo, Hermann Göring, Joseph Goebbels y Benito Mussolini; y en el cortometraje *Commando Duck* (1944), en el cual nos muestra una ridiculización de los soldados japoneses (Imagen 7) a través de los estereotipos y la caricaturización de sus rasgos y expresiones.

*Imagen 7. Japoneses en Commando Duck (1944)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

Por lo tanto, se puede afirmar que todos los personajes adversarios pertenecientes a las Potencias del Eje son caricaturizados a partir de su imagen en la vida real. Estos personajes se caricaturizan para extraer a lo cómico los rasgos dictadores, exagerándolos hacia la ironía y de esta forma provocar que el público estadounidense no se vea reflejados en ellos. “La caricatura puede ser también el medio de ridiculizar situaciones e instituciones políticas, sociales o religiosas, y los actos de grupos o clases sociales” (Casas, N. 2011).

En cuanto a los países aliados, encontramos en el análisis de los cortometrajes que el único país que aparece representado es Estados Unidos. En este caso, nos lo muestra representado a través de los personajes de la fábrica de Disney, tales como el Pato Donald, Minnie, Pluto, Goofy, etc. Una diferencia en cuanto a cómo se ven representados los adversarios, puesto que en ningún momento aparecen como personajes creados por la empresa.

#### 4.1.4. Signos presentes en el análisis textual de los cortometrajes de Disney.

Los signos también tienen mucha importancia en los cortometrajes de Disney de la Segunda Guerra Mundial, ya que son estos los que en la mayoría de los casos nos muestran el carácter propagandístico que tienen. Además, con ellos, se pretende mostrar o bien de forma positiva -en el caso de Estados Unidos- o bien de forma negativa -en el caso de los enemigos- a los distintos personajes o bandos que encontramos.

Estados Unidos se representa, de forma clara, a través de su bandera cuyos tres colores simbolizan el blanco, la pureza e inocencia; el rojo, la robustez y el valor; y el azul, el color del mando. También vemos a lo largo de los cortometrajes otros símbolos relacionados con este país como pueden ser el Escudo de Armas de Estados Unidos (símbolo nacional americano); la Insignia de Rango Militar (Imagen 8), que aparece en 5 cortometrajes en ambas mangas del traje de Pete, indicando a que rango pertenece, en este caso, sargento, como por ejemplo en *The Old Army Game*. Nos encontramos con símbolos de liberación como la Estatua de la Libertad (Imagen 8), que en el cortometraje *Der Fuehrer's Face*, representa la libertad iluminando al mundo ante la amenaza nazi. Por último, encontramos la Bandera Náutica (Imagen 8) en el cortometraje *How to Be a Sailor*, una bandera blanca con un cuadrado rojo en el interior con la que se realizaban señales para enviar mensajes.

*Imagen 8. Insignia de rango Militar en The Old Army Game (arriba), Bandera Náutica en How to Be a Sailor (abajo izquierda) y Estatua de la Libertad en Der Fuehrer's Face (abajo derecha).*

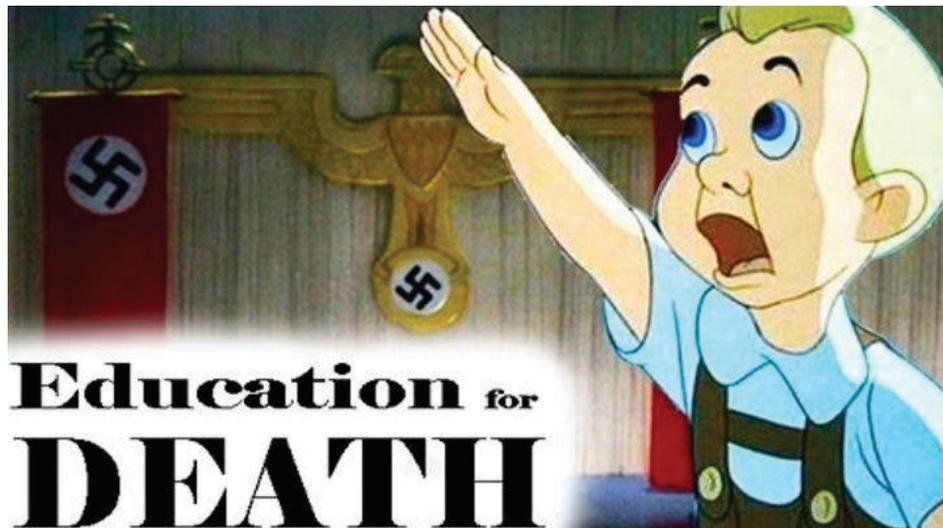


*Fuente: Fotogramas de los cortometrajes.*

También aparecen signos que tienen relación con los Aliados, en este caso con Francia, como la Escarapela Aeronáutica, que consiste en un círculo exterior rojo, un círculo blanco y un círculo interior azul que se usaba como distintivo para las fuerzas aéreas francesas entre 1912 y 1945. La importancia de simplificar la bandera de este país a un círculo con los colores de esta es porque la velocidad que alcanzaban las fuerzas aéreas no podía contener las banderas tradicionales.

Los signos que se relacionan con las Potencias del Eje son más numerosos, y atañen sobre todo a Alemania y a Japón. Entre los signos que se relacionaban con Alemania podemos encontrar: la esvástica, que representaba en la Alemania Nazi la fuerza y unión de la raza aria; la Cruz de Barras, conocida en alemán como Balkenkreuz, una cruz griega en blanco o negro perfilada que se usaba en los aviones y acorazados del Imperio alemán a partir de 1916. Encontramos en cortometrajes como *Education for Death: The Making of the Nazi*, la Cruz de Hierro, condecoración militar del Reino de Prusia y posteriormente de Alemania concedida por actos de valentía o méritos de mando; la Runa Sigel, usada por Alemania para representar la fuerza en la vida y la totalidad; o el águila del Partido Nacional Socialista. (Imagen 9).

*Imagen 9. Águila del Partido Nacional Socialista en Education for Death: The Making of the Nazi.*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

Aparecen otros signos relacionados con Alemania como el retrato de Hitler en las paredes de la escuela en *Education for Death: The Making of the Nazi*; el saludo fascista (Imagen 10), que se realizaba con el brazo derecho acompañado de la frase ‘Heil Hitler’, y que se

repite continuamente por el Pato Donald en *Der Fuehrer's Face*; el *Mein Kampf* (Imagen 10), libro que escribió Hitler. Observamos también dos de los uniformes más usados en la Alemania nazi, el Uniforme del Servicio Gris de las SS y el Uniforme de las Juventudes Hitlerianas.

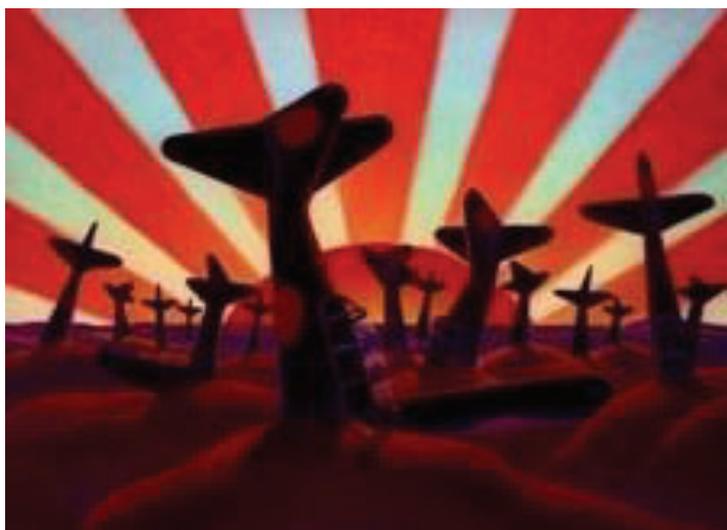
*Imagen 10. Saludo fascista en Education for Death: The Making of the Nazi (izquierda) y Mein Kampf en Der Fuehrer's Face (derecha).*



*Fuente: Fotogramas de los cortometrajes.*

Por último, aparecen algunos signos que se atañen a Japón, como: la bandera militar, conocida como la Bandera del Sol Naciente (Imagen 11); la bandera de Japón llamada Nisshoki constituida por un fondo blanco con un círculo rojo en el interior, representando la honestidad, integridad y pureza del país. También encontramos al Ejército Imperial Japonés en el cortometraje *Commando Duck*, ejército de tierra del Imperio de Japón desde 1867 hasta 1945, momento en el que fue desarticulado tras la rendición de Japón que puso fin a la Segunda Guerra Mundial.

*Imagen 11. Bandera del Sol Naciente en Commando Duck.*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

#### **4.1.5. Música presente en los cortometrajes de Disney.**

Como ya se ha mencionado anteriormente, algunos autores aseguran que la música adquiere más importancia en los productos de animación que en los de imagen real o ficción puesto que “la música opera de forma casi constante y generalmente muy pegada a las imágenes, transcribiendo todos los matices visuales y emocionales que se dan cita en la pantalla, de forma que gran parte del éxito de las películas animadas depende de la adecuación de la música, de su poder evocador, así como de su fuerza y flexibilidad, ya que constituye un punto de apoyo constante y necesario para el espectador.” (Cornejo G., 2003)

A lo largo de todos los cortometrajes analizados, la música adquiere sentido e importancia narrativa en varios sentidos. En algunos, la música sirve como acompañante de las acciones cuando no hay diálogos, como es el caso de *Canine Patrol* (1945) (Imagen 12), cortometraje en el que no existen los diálogos ya que los personajes que aparecen son Pluto y una tortuga, dos animales que en Disney no hablan. En este caso la música es fundamental para mantener la atención del público en el cortometraje puesto que la apuesta por un cortometraje sin diálogos requería una mayor atención sobre las imágenes que se mostraban que, a su vez, pretendían respaldar la atención del público a través de la música.

*Imagen 12. Canine Patrol (1945)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

En otros, como en *Mickey's Birthday Party* (1942), la música también tiene especial relevancia, porque se usa como acompañante de las acciones y los diálogos del cortometraje. De esta forma, la música marca el ritmo de las acciones, acelerando el ritmo cuando las acciones son dinámicas o se presenta una tensión *in crescendo*, y siendo música más tranquila cuando las acciones descienden o revisten menos intensidad o dramatismo. Unas consideraciones que se pueden apreciar claramente en el cortometraje *The Old Army Game* (1943), ya que en la final del cortometraje el Sargento Pete está persiguiendo al Pato Donald con una música rápida, pero cuando se encuentran con una señal de 35km/h los personajes descienden el ritmo y, con ello, también la música (Imagen 13).

*Imagen 13. Límite de velocidad en The Old Army Game (1943)*



*Fuente: Fotogramas del cortometraje.*

El cine musical, que tuvo su etapa dorada en las décadas de 1930 y 1940, según Palenzuela (2016), “se apoyaba en las letras de las canciones que incluye la película para cimentar la

historia” creando una nueva visión que se escapa de la realidad. Además, según esta autora, la inclusión de estas canciones en los cortometrajes son considerados “instrumentos igual de válidos que cualquier otro para contar una buena historia donde en lugar de un monólogo es preferible incluir una canción por su poder vibrante, emotivo y original, haciendo hincapié en que lo providencial en un musical es que las canciones estén integradas orgánicamente en la historia y que la historia sea a su vez, parte de los números musicales de forma que no puedan desligarse.”

Existen cinco cortometrajes que tienen una clara relación con este cine musical anteriormente mencionado, ya que incluyen canciones con letra para explicar una parte de la historia en forma musical. El primer caso (Imagen 14) le encontramos en el cortometraje *Old Mac Donald Duck* (1941), en el que encontramos dos canciones. La primera es *Old MacDonald Had a Farm*, que canta Donald mientras da de comer a sus animales. Posteriormente en el cortometraje Donald también canta *Oh my Darling, Clementine*, una balada popular estadounidense de Freddy Quinn.

*Imagen 14. Old Mac Donald Duck (1941)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

En el cortometraje *Donald's Get Drafted* (1942) también encontramos la canción, *The Army's Not the Army Anymore* de Carl Barks y Leigh Harline. Esta canción es de propaganda satírica, una crítica a lo grande que es el ejército de Estados Unidos y de que ya no es lo que era antes. Por su interés, se transcribe a continuación para poder comentarla a continuación:

*The Army's not the Army anymore*

*It's better than it's ever been before  
The bugler blows, I can't get 'em up  
At quarter after seven  
But if you're tired, stay right there  
Sleep until eleven  
Oh, the Army's not the Army anymore*

*The Army's not the Army anymore  
It's better than it's every been before  
You used to walk a mile for beans  
But now they bring them to ya  
And all the Generals say "hello"  
As though they really knew ya  
Oh, the Army's not the Army anymore*

*They've got a lot of hostesses  
The gals are really cuties  
And entertaining these co-eds  
Is part of your regular duties  
Oh, the Army's not the Army anymore*

*The Army's not the Army anymore  
It's better than it's ever been before  
The Seargent isn't tough anymore  
He's careful not to bore you  
Just tell him when you're peelin' spuds  
And he will peel them for you  
Oh, the Army's not the Army anymore  
No, the Army's not the Army anymore<sup>10</sup>.*

Se puede observar que la canción comienza afirmando que el ejército ya no es el ejército, sino que ahora es mejor que nunca. La primera crítica que realiza es a la disciplina, ya que antes cuando sonaba el clarín se deben despertar los soldados pero ahora si tienen sueño pueden quedarse durmiendo hasta las once.

---

<sup>10</sup> Se puede consultar más sobre la canción de *The Army's Not the Army Anymore* en [https://scrooge-mcduck.fandom.com/wiki/The\\_Army%27s\\_Not\\_the\\_Army\\_Anymore](https://scrooge-mcduck.fandom.com/wiki/The_Army%27s_Not_the_Army_Anymore)

En la segunda estrofa se critica el esfuerzo que debían realizar antes los soldados y cómo ahora ese esfuerzo ya no existe. En esta parte también se critica que la organización del ejército, tan marcada antes, ya no existe y se tratan todos como iguales.

La siguiente parte es la única que no empieza con “*The Army’s not the Army anymore*”. En este fragmento se habla de las mujeres guapas que rodean al ejército, recurso que se usa para criticar que los soldados no están para luchar, sino para divertirse.

Por último cierra la canción repitiendo que el ejército no es el ejército, que es mejor que antes, igual que abría la canción, y añade una crítica a los sargentos, que ya no mandan, sino que ayudan a los soldados tintándoles de poca mano dura cuando dice “*Just tell him when you're peelin' spuds, and he will peel them for you*”.

Esta canción refleja el sentimiento anti militar del director del cortometraje Carl Barks. Este era un pacifista que estaba en contra de la guerra tal y como se recoge en el libro *Carl Barks and the Disney Comic Book* de Andrae “cuando vi lo poco que logramos con la Primera Guerra Mundial, pensé, ¿por qué diablos matar a otra generación completa de jóvenes para lograr el mismo resultado?”

El tercer cortometraje con canción es *The Vanishing Private* (1942), donde podemos ver a Donald cantar *Here We Go Round Mulberry Bush*, basada en la película *The Invisible Man*, una película de ciencia ficción de 1933. En esta película Dr. Griffin aterroriza a ciudadanos de Sussex mientras canta *Here We Go Gathering Nuts in May*, canción en la que está basada el tema de Donald. En ese sentido, la escena y la música que le acompaña busca establecer correspondencias entre ambas películas.

Además, en este cortometraje podemos encontrar una similitud entre la película *The Invisible Man* y el cortometraje *The Vanishing Private*. Esta comparación la encontramos en que en la película, el protagonista aterroriza a los ciudadanos, mientras que en el cortometraje es el Pato Donald el que aterroriza al Sargento Pete, convirtiéndose con pintura en un ser invisible. Esta similitud nos muestra cómo Disney ha hecho referencias (no sólo en este cortometraje, sino a lo largo de toda su historia) a grandes obras del cine de directores como James Whale, Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick o Steven Spielberg.

También aparece otra canción en *Der Fuehrer’s Face* (1943) con la banda de música nazi (Imagen 15) donde tocan las caricaturas de Hideki Tojo, Hermann Göring, Joseph Goebbels y Benito Mussolini. Estos personajes interpretan una versión satírica del himno

nazi *Horst Wessel Lied*, en el que dicen estar orgullosos de “hacer Heil en el rostro de Hitler”, además de que definen de súper hombres a las personas de raza aria.

*Imagen 15. Banda de música en Der Fuehrer's Face (1943)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

El ultimo cortometraje en el que nos encontramos una canción es en *Figaro and Cleo* (1943) (Imagen 16), en el que la canción que canta tiene el mismo nombre. Esta la escuchamos cantada por la dueña de las dos mascotas, y se trata de una descripción del pez Cleo y el gato Fígaro.

*Imagen 16. Figaro and Cleo (1943)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

Pero existen otros casos en los que la música dota a los cortometrajes de un estilo propagandístico. Aquí nos encontramos el primer caso en el cortometraje *Commando Duck* (1944) (Imagen 17), en el que el enemigo es representado caricaturizado, y la música, que podemos clasificar de oriental, acompaña esta caricaturización cuando los aviones japoneses han sido derribados por los estadounidenses.

*Imagen 17. Commando Duck (1944)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

Por último nos encontramos tres cortometrajes en los que la música es usada en la batalla. Estos tres casos son *The New Spirit* (1942), *The Spirit of 43* (1943), y *Reason and Emotion* (1943). En ellos vemos música tanto patriótica como música esperanzadora que se emplea durante la batalla en la que participa Estados Unidos contra las Potencias del Eje y que finalmente en el caso de los tres cortometrajes acaba ganando el primero y humillando a su adversario.

En estos cortometrajes, lo que se pretende conseguir con la música es tanto acompañar las acciones de los protagonistas y de sus adversarios para enganchar al público, como dotar a los cortos de Disney de un sentido propagandístico.

#### **4.1.6. Finales de los cortometrajes propagandísticos.**

El análisis de los finales de los cortometrajes propagandísticos permite una división en cuatro grupos: los finales en los que Estados Unidos derrota a las Potencias del Eje, en los que gana el personaje presentado como positivo, en los que gana el personaje

presentado como negativo, y los que su único final pretende hacer un resumen de los principales métodos educativos que se han ofrecido a lo largo del cortometraje.

De los 16 cortometrajes propagandísticos de Disney que encontramos entre 1941 y 1945, en cinco de ellos se muestra una derrota de las Potencias del Eje frente a Estados Unidos.

Uno de los más significativos, *The New Spirit* (1942), presenta -al final del cortometraje- una guerra entre Estados Unidos y Alemania y finalmente el ejército estadounidense consigue derrotar al ejército alemán (Imagen 18).

*Imagen 18. Bandera estadounidense en The New Spirit (1942)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

A este final recurre Disney en una segunda ocasión, cuando en 1943 con *The Spirit of 43*, se vuelve a mostrar una batalla del ejército estadounidense contra un monstruo alemán (Imagen 19) contra el que de nuevo vuelve a ganar Estados Unidos.

*Imagen 19. Monstruo alemán en The Spirit of 43' (1943)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

El final varía un poco en *Education for Death: The Making of the Nazi* (1943), ya que vemos a lo largo del cortometraje como los soldados alemanes son adiestrados por el Tercer Reich para que mueran por el Estado alemán. Además, en este cortometraje muestran las tumbas de los soldados todas iguales (Imagen 20) y con una esvástica.

*Imagen 20. Tumbas de soldados alemanes en Education for Death: The Making of the Nazi (1943)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

Pero no todos los cortometrajes tienen sólo una visión negativa del destino de Alemania, ya que en los dos últimos cortos en los que se nos muestra a Estados Unidos luchar contra

otra Potencia del Eje es contra Japón. En el penúltimo caso, *How To Be a Sailor* (1944), se ve un barco estadounidense hundir un barco japonés (Imagen 21).

*Imagen 21. Barco japonés hundido en How To Be a Sailor (1944)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

El último caso es *Commando Duck* (1944), donde se nos muestra a el Pato Donald luchar contra soldados japoneses. El final de este cortometraje es más cómico, ya que el protagonista consigue derrotar a Japón destruyendo una de sus bases militares de forma accidental, ya que se rompe una balsa tras ser hinchada con agua. Además, al final de este cortometraje Donald escribe en su libreta: “*Contacted enemy. Washed out same*” (Imagen 22), declarando de esta forma el orgullo que siente por haber cumplido la misión de derrotar a Japón, aun que esta derrota se haya producido de forma imprevista por el protagonista. Además, el juego de palabras que se usa para decir que el enemigo ha sido eliminado, está relacionado totalmente con el final del cortometraje, ya que este ha sido derrotado ‘lavándole’ con el agua que ha reventado la balsa hinchable de Donald.

Imagen 22. Libreta del Pato Donald en *Commando Duck* (1944)



Fuente: Fotograma del cortometraje.

El segundo tipo de final que encontramos en los cortometrajes propagandísticos de Disney es el final en el que gana el protagonista (presentado como un personaje positivo) de la historia. Este tipo de final se da cuando existe una pelea entre el protagonista y el antagonista, y finalmente pierde el que ha tratado de molestar al otro. Los cortometrajes que tienen este tipo de final son: *Timber* (1941), *Golden Eggs* (1941), *Donald's Get Drafted* (1942), *Der Fuehrer's Face* (1943) y *Reason and Emotion* (1943). De estos cortometrajes debemos destacar dos.

El primero del que debemos hablar es *Der Fuehrer's Face*. En este cortometraje se nos muestra al Pato Donald encargado de una cadena de producción de proyectiles. Esta cadena de producción es alemana, ya que continuamente se nos muestra un cuadro de Hitler al que Donald debe mostrar sus respetos, y esvásticas. El ritmo va aumentando a lo largo de todo el cortometraje, para finalmente explotar. Cuando todo explota debido al ritmo que había adquirido Donald en la fábrica, este se despierta en su cama con un pijama de la bandera de Estados Unidos junto a la Estatua de la Libertad (Imagen 23), a la que abraza sintiéndose orgulloso de ser ciudadano estadounidense. Este cortometraje, tal y como se explica en *El papel de la literatura, el cine y la prensa en la configuración y promoción de criterios, valores y actitudes*, es un “mensaje contra el dictador alemán”. (Gálvez, R.C.).

*Imagen 23. Donald se despierta en Der Fuehrer's Face (1943)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

El segundo cortometraje que tiene especial relevancia en la victoria final del personaje positivo es en *Reason and Emotion*. En este cortometraje se nos lanza continuamente la idea de que la razón de los nazis no existe, que únicamente se mueven por su emoción. Este mensaje es reforzado al final, ya que se nos muestra la cabeza de un piloto de aviones de Estados Unidos en el que su razón y su emoción colaboran, llevándole al éxito. Esta crítica a la falta de razón que tienen los alemanes en el cortometraje es, deduciéndolo a través del nudo del cortometraje, lo que los lleva a realizar crímenes contra el resto de los seres humanos. “En el fascismo, el sentimiento es lo primero” (Snyder, 2018), lo que nos lleva a que los nazis querían convertir a las personas en miembros de una misma tribu o grupo homogéneo.

En los cortometrajes de Disney también se nos muestra, hasta en tres ocasiones, la victoria de los que podemos considerar como personajes negativos o “malos”, no porque sean los antagonistas, sino porque son los que han provocado la batalla entre los personajes. Tenemos el caso de *Old Mac Donald Duck* (1941), en el que se nos muestra la fábula capitalista en la que la mosca, representando la libertad del individuo, vence frente al Pato Donald que representa el Estado de bienestar. Es una forma de representar la victoria del individuo frente a lo colectivo (entendido como una obligación). También observamos la victoria del “malo” en *Home Defense* (1943), en la que los sobrinos del Pato Donald destruyen una torre de vigilancia; y en *Chicken Little* (1943) cuando Foxy Loxy consigue reunir en una cueva a todos los animales y comérselos. En todos estos cortometrajes, la

victoria del individuo se nos asemeja a la victoria del liberalismo, ya que en esta ideología, “se antepone lo individual a lo social, lo privado a lo público, el hombre frente al grupo” (Domènech, A), de forma que la victoria de Foxy Loxy (Imagen 24), en el caso de *Chicken Little*, se trataría de una victoria del liberalismo frente a la masa. Lo colectivo es una referencia a las masas, en el caso de los cortometrajes de Disney, una referencia a cómo en los totalitarismos, convierten a su pueblo en un rebaño, como es el caso, según Escobar de Alemania, que “se convirtió en un gran rebaño en el que un mal pastor, como fue Adolf Hitler, hizo que fuera muy difícil rendir pleitesía al sistema.” (Escobar, 2018).

*Imagen 24. Foxy Loxy en Chicken Little (1943)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

Por último, encontramos los tres cortometrajes en los que su fin es tratar de educar a la población, y por ello, su final, trata de hacer un resumen de lo que la población debe realizar por su propio bien. En este grupo encontramos *Out of the Frying Pan Into the Firing Line* (1942), en el que se nos muestra a Pluto siendo recompensado (Imagen 25) por reciclar el aceite. A lo largo de este cortometraje se nos explica a través de un locutor de radio la importancia que tiene reciclar el aceite para crear explosivos. El final del cortometraje explica cómo está en la mano de los estadounidenses, a través de la grasa que producen cuando cocinan, ayudar para que su país gane la Segunda Guerra Mundial. La forma de educar que tiene este cortometraje, además de que la gente recicle esa grasa, es la enseñanza de que no a todas las tiendas se puede llevar esa grasa, sino que debe ser entregada en las tiendas que tengan una insignia.

*Imagen 25. Pluto con su recompensa en Out of the Frying Pan Into the Firing Line (1942)*



*Fuente: Fotograma del cortometraje.*

El segundo cortometraje es *Victory Vehicles* (1943), donde aparecen ciudadanos estadounidenses moviéndose en un saltador para ahorrar gasolina. Debido a la economía de guerra en la que se encontraba el país y la importancia que tenía la gasolina en la guerra, los estadounidenses debían gastar el mínimo posible, por ello, Disney, a través de este cortometraje pretendía concienciar a la población de que existían otros modelos de transporte igualmente útiles pero más económicos.

Por último, *The Unseen Enemy* (1945), que trata de explicar los cuidados personales que deben tener los ciudadanos para no enfermar y morir. Este cortometraje estaba orientado a las clases más bajas de la sociedad, ya que eran las principales víctimas de enemigos ‘invisibles’ cómo los organismos microscópicos que transportaban los mosquitos y las moscas. Este cortometraje expone las soluciones para que puedan protegerse y no contraer enfermedades o infecciones. El cortometraje finaliza con la conclusión de su enseñanza “*Protect yourself and you will make your life healthy, happy and prosperous*”. Esto se debe a que *The Unseen Enemy* perteneció a “una serie de películas educativas simples, pero muy efectivas, producidas durante la guerra como parte del programa *Good Neighbor* de los estudios” (Beck, 2011).

## 5. Conclusiones.

El trabajo de investigación realizado sobre el análisis de los cortometrajes de Disney en el periodo de 1941 a 1945 de la Segunda Guerra Mundial estaba conformado sobre tres objetivos fundamentales cumplidos a lo largo de este trabajo., dos de los cuales considero que son los más importantes a la hora de realizar las conclusiones.

En primer lugar, se pretendía localizar la producción de cortometrajes de animación de Disney durante el periodo de 1941 a 1945 y comprobar cuántos eran de propaganda bélica. Este ha sido uno de los principales análisis, ya que se ha comprobado que la mitad de los cortometrajes son de carácter propagandístico. Este dato tiene especial relevancia ya que se muestra la importancia que Estados Unidos le daba a la propaganda bélica durante la Segunda Guerra Mundial.

En el caso de los cortometrajes no propagandísticos, únicamente intentan entretener a la población. “El cine concebido por la industria cultural como entretenimiento se construye recurriendo a los estereotipos” (Ferraro C., 1993). Estos estereotipos se muestran claramente en los cortometrajes de carácter no propagandístico para provocar una reacción de entretenimiento en el público, pero estos estereotipos también se muestran en los cortometrajes propagandísticos, puesto que también tratan de entretener a la población además de educarla.

Los principales rasgos que nos definen un cortometraje propagandístico son, en primer lugar, que hace una alusión directa a la Segunda Guerra Mundial, así como al enemigo exterior contra el que se debe luchar. Otro rasgo es que pueden realizar una alusión al contexto económico o social de la época, no siendo exclusivamente necesaria una referencia directa a la guerra. Además, en los cortometrajes, se suele mostrar una ridiculización del enemigo en forma de caricatura. También encontramos como característica común el principio de expectación, que consiste en “mostrar algo a nuestro favor para aumentar las posibilidades de que ocurra” (Isaac, 2007), con ello, en todos los cortometrajes propagandísticos se nos muestra de alguna forma la victoria del personaje que consideramos ‘bueno’ -que en algunos casos es Estados Unidos y en otros el personaje que lucha en contra de las Potencias del Eje- para crear las expectativas de que esa victoria va a suceder en el contexto de la Segunda Guerra Mundial.

En segundo lugar, a través de los objetivos, se pretendía conocer hacia qué enemigo se dirigían los cortometrajes, lo que se nos ha mostrado a través de los personajes

antagonistas. La principal característica que encontramos de los adversarios es la caricaturización que se realiza cuando aparecen enemigos de Estados Unidos, como es el caso de Japón, Alemania e Italia. Estos se nos muestran ya que, según Pérez V. en 1979, “la caricatura tiene como finalidad incitar cambios políticos y sociales ya que como se suele decir bajo la figura cómica se suele decir muchas verdades”. Con ello, se nos muestra a un enemigo que siempre va a perder frente al protagonista considerado como ‘bueno’ de los cortometrajes.

En cuanto a los protagonistas, destaca la presencia del Pato Donald, que aparece prácticamente en la mitad de los cortometrajes, por lo que es clara la transferencia de autoridad que realiza la empresa cinematográfica Disney hacia este personaje. Con ello, se pretendía que los espectadores pudiesen identificarse con él y convertirse, de alguna forma, en protagonistas del cortometraje.

En cuanto a los signos, se nos muestra una clara asociación de la bandera estadounidense con el bien y la victoria, algo que también se produce con otros elementos como pueden ser la Estatua de la Libertad o las distintas banderas o insignias relacionadas con Estados Unidos. El efecto contrario lo encontramos con los signos que están asociados a las Potencias el Eje, ya que con ellos se nos bombardea a lo largo de muchos cortometrajes mostrándolos como algo negativo, como una presencia del terror o de la derrota.

Si hablamos de la música, debemos hablar de la importancia que tiene esta en el cine, ya que “aunque en sí misma la música no expresa nada, surge de una necesidad expresiva y provoca en el espectador una emoción y una expresión determinadas. Al igual que la música puede subrayar una expresión, también puede incidir en la emotividad de una escena cinematográfica matizando o reforzando aspectos dramáticos, cómicos o terroríficos” (Radigales J., 2008). Esta función la cumple la música que aparece en los cortometrajes de Disney, sobre todo en los propagandísticos, ya que se nos suele mostrar la victoria de Estados Unidos acompañada de música triunfalista, así como momentos en los que aparecen el enemigo con música terrorífica. Además, se debe realizar una especial mención a las canciones que aparecen en algunos de los cortometrajes, puesto que en estos casos se usan para narrar parte de la historia a través de la música.

Por último, el análisis realizado a través de los finales de los cortometrajes nos lleva a la conclusión de que todos ellos nos tratan de dar una enseñanza o moraleja de una u otra forma. Además, Disney aprovechó algunos de los finales para mostrar la victoria de

Estados Unidos y así crear la expectativa tal y cómo he mencionado antes a través del principio de expectación, de que este país era capaz de ganar la guerra contra el enemigo exterior.

Como vemos, los cortometrajes de Disney nos muestran en muchos casos una visión propagandística, proporcionándonos en la actualidad la visión que tenía Estados Unidos de la Segunda Guerra Mundial. Además, estos cortometrajes nos enseñan cómo sí se puede juntar la propaganda con la animación, creando cortometrajes entretenidos pero valiosos para concienciar a toda la población que acudía al cine entre 1941 y 1945 en Estados Unidos.

## 6. Referencias

### 6.1. Bibliografía.

Abreu, C. (2001, febrero). Periodismo iconográfico (VI) - La caricatura: historia y definiciones. *Revista Latina de Comunicación Social*, 4(38).  
<https://www.redalyc.org/pdf/819/81943804.pdf>

Acosta Carrillo, L. M. (2017). *El cine de animación como recurso de propaganda bélica durante la Segunda Guerra Mundial. El caso de Disney* (TFG). Universidad de Sevilla.

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/78431/TFG%20Laura%20Maria%20Acosta%20Carrillo%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Agencia Efe. (2020, 6 septiembre). *Serie muestra la relevancia de Latinoamérica en la Segunda Guerra Mundial*. [www.efe.com](http://www.efe.com).  
<https://www.efe.com/efe/america/cultura/serie-muestra-la-relevancia-de-latinoamerica-en-segunda-guerra-mundial/20000009-4336434>

Álvarez, R. (2020, 3 enero). *La revolución con la que Roosevelt sacó a EE.UU. de la depresión y lo preparó para la guerra*. *La Vanguardia*.  
<https://www.lavanguardia.com/historiayvida/20191231/472661727845/roosevelt-new-deal-estados-unidos-crack-29-depresion-investidura-1933.html>

ámbito.com. (2021, 14 mayo). *Disney lanza Star Plus, una nueva plataforma de streaming con deportes en vivo y contenido adulto*. *Ámbito*.

<https://www.ambito.com/espectaculos/disney/lanza-star-plus-una-nueva-plataforma-streaming-deportes-vivo-y-contenido-adulto-n5192502>

Andrae, T. (2006). *Carl Barks and the Disney Comic Book: Unmasking the Myth of Modernity* (Illustrated ed.). University Press of Mississippi.

<http://goodreads.com.bosebook.co/?book=157808576>

Año 1942. (s. f.). Efemérides 2.0. Recuperado 26 de febrero de 2021, de <https://efemerides20.com/anos/1942>

Aparicio, S. (2018, 27 mayo). *La fábula (capitalista) del Coyote y el Correcaminos*. Mediterráneo Diario16. <https://mediterraneo.diario16.com/la-fabula-capitalista-del-coyote-correcaminos/>

*The Army's Not the Army Anymore* | *Scrooge McDuck Wikia* | *Fandom*. (s. f.). Scrooge McDuck Wikia. Recuperado 23 de mayo de 2021, de [https://scrooge-mcduck.fandom.com/wiki/The\\_Army%27s\\_Not\\_the\\_Army\\_Anymore](https://scrooge-mcduck.fandom.com/wiki/The_Army%27s_Not_the_Army_Anymore)

Ayala, C. (2018, 9 agosto). *Breve historia de las marcas: Disney*. Bien Pensado. <https://bienpensado.com/historia-marca-disney/>

Barnés, H. G. (2015, 30 diciembre). *Cuando Japón invadió Alaska: la Batalla Olvidada de la Segunda Guerra Mundial*. Alma, Corazón, Vida. [https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2016-01-03/batalla-olvidada-muerte-violencia-absurda-segunda-guerra-mundial-aliados-alaska-japon-kiska\\_1129041/](https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2016-01-03/batalla-olvidada-muerte-violencia-absurda-segunda-guerra-mundial-aliados-alaska-japon-kiska_1129041/)

Barrier, M. (2003). *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age* (1.a ed.). Oxford University Press, USA. [https://books.google.es/books/about/Hollywood\\_Cartoons.html?id=zDJXnzMh7bkC&redir\\_esc=y](https://books.google.es/books/about/Hollywood_Cartoons.html?id=zDJXnzMh7bkC&redir_esc=y)

Barrón, J. (2014, mayo). *en el cine de animación durante la Segunda Guerra Mundial: Walt Disney y Warner Bros.* (TFG). Universidad de Barcelona. [https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2014/125801/TFG\\_JULIA\\_BARRON\\_TORRES.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2014/125801/TFG_JULIA_BARRON_TORRES.pdf)

Barron, J. (2014, 17 diciembre). *El cine de animación en Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial*. AnimacionStudios.

<https://animacionstudios.wordpress.com/2014/12/17/el-cine-de-animacion-en-estados-unidos-durante-la-segunda-guerra-mundial/>

Barros Ceballos, M., & Canga Sosa, M. A. (2016). *Arte, publicidad y propaganda: Análisis textual de «El Triunfo de la Voluntad»*. Universidad de Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18127>

BBC News Mundo. (2012, 19 diciembre). *Red Echelon: ¿herramienta de seguridad en internet o «Gran Hermano»?* [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/12/121218\\_tecnologia\\_red\\_echelon\\_aa](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/12/121218_tecnologia_red_echelon_aa)

BBC News Mundo. (2020, 10 marzo). La noche que Tokio fue arrasada: cómo fue el bombardeo no nuclear más mortífero de la historia (y que quedó eclipsado por las bombas de Hiroshima y Nagasaki). *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-51802174>

Beck, J. (2011, 27 enero). *Disney's "The Unseen Enemy"*. Cartoon Brew. <https://www.cartoonbrew.com/disney/disneys-the-unseen-enemy-35300.html>

Benito, C. (2020, 11 octubre). *La alegría de pagar impuestos para bombardear a los nazis*. El Correo. <https://www.elcorreo.com/economia/tu-economia/alegria-pagar-impuestos-20201011102800-nt.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

Berger, A. (2011). The objects of affection: Semiotics and consumer culture. *Choice Reviews Online*, 48(07), 48–3685. <https://doi.org/10.5860/choice.48-3685>

Bermello, C. (2019). *El análisis textual*. Docsity. <https://www.docsity.com/es/la-analisis-textual/3304220/>

*Canadian Military Aircraft Roundels*. (2016, 18 junio). Wayback Machine. <https://web.archive.org/web/20060618150555/http://www.canmilair.com/roundel.html>

Cano, P. (2017, 23 agosto). *Los supuestos plagios de Disney: ¿Copia o inspiración?* eCartelera. <https://www.ecartelera.com/noticias/41527/supuestos-plagios-de-disney/>

- Características del Cine de Animación.* (2015). TodoCine.  
<https://sites.google.com/site/todocinemar/home/pelculas-de-dibujos-animados/caracteristicas>
- Casas, N. (2011). *ESENCIAL, Narciso Casas - Muestra sus obras y secretos en las artes plásticas (Edición Color)* [Libro electrónico]. Bubok Publishing S.L.  
<https://bit.ly/3iEXjUn>
- Castillo, G. P. (2008, 15 diciembre). Un ejemplo de corporativismo estadounidense: la creación de Hollywood | Vivat Academia. *Vivat Academia*, 101.  
<http://www.vivatacademia.net/index.php/vivat/article/view/344>
- Centro Naval. (1944, mayo). *Boletín del Centro Naval 0560–0565* (N.o 062).  
<http://190.12.101.91:80/jspui/handle/1847939/1426>
- Cervera, F. (2020, 12 noviembre). *Historia National Geographic*.  
 historia.nationalgeographic.com.es.  
[https://historia.nationalgeographic.com.es/a/incursion-doolittle-primer-ataque-aereo-americano-sobre-japon\\_15830](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/incursion-doolittle-primer-ataque-aereo-americano-sobre-japon_15830)
- Cervera, J. (2020, 2 octubre). El papel de Hollywood durante la Segunda Guerra Mundial. *El Liberal*. <https://www.elliberal.com/hollywood-segunda-guerra-mundial/>
- Cine, P. (2018, 27 julio). El día que Hollywood le declaró la guerra a los nazis. *ABC*.  
[https://www.abc.es/play/cine/noticias/abci-hollywood-declaro-guerra-nazis-201807271405\\_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F](https://www.abc.es/play/cine/noticias/abci-hollywood-declaro-guerra-nazis-201807271405_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F)
- Conferencia de Casablanca - Declaración del 12 de febrero de 1943.* (2012, 29 enero). Derecho Internacional. <https://www.dipublico.org/8694/conferencia-de-casablanca-declaracion-del-12-de-febrero-de-1943/>
- Cornejo, G. (2003, 22 diciembre). Mesa redonda: La concepción musical y la animación. *Como Hacer Cine*.  
[https://www.comohacercine.com/articulo.php?id\\_art=526&id\\_cat=1](https://www.comohacercine.com/articulo.php?id_art=526&id_cat=1)
- Cruz Roldán, S. (2009). *Evolución de la imagen del enemigo de Estados Unidos en el cine norteamericano durante el siglo XX: estereotipo nazi, Comunista e Islamista* (TFG). Universidad Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/86434317.pdf>

- Cuando los dibujos animados fueron a la guerra*. (2017, 11 noviembre). Hécate. <https://www.editorialhecate.com/blog/cuando-los-dibujos-animados-fueron-a-la-guerra>
- DataBase, T. B. C. (1942, 1 mayo). *Donald Gets Drafted (Walt Disney Studios)*. Big Cartoon DataBase (BCDB). <https://www.bcdb.com/cartoon-characters/4228-Donald-Gets-Drafted>
- Dexter, D. (1961). *The New Guinea Offensives* (Vol. 6) [Libro electrónico]. <https://www.awm.gov.au/histories/chapter.asp?volumen=22>
- Digón-Regueiro, P. (2006a). The outdated Disney world: A proposal of critical analysis to work on at school. *Comunicar*, 13(26), 163–169. <https://doi.org/10.3916/c26-2006-25>
- Digón-Regueiro, P. (2006b). The outdated Disney world: A proposal of critical analysis to work on at school. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 13(26), 163–169. <https://doi.org/10.3916/c26-2006-25>
- Disney History*. (2019, 18 mayo). Walt Disney Archives. <https://d23.com/disney-history/>
- Disney's "Chicken Little" Cartoon from 1943* |. (2016, 22 junio). Cartoon Research. <https://cartoonresearch.com/index.php/disneys-chicken-little-cartoon-from-1943/>
- Domènech, A. (1996). Rawls, un cuarto de siglo después. *Revista de libros*, 2–4. <https://www.revistadelibros.com/articulos/el-liberalismo-politico-de-john-rawls>
- Domínguez López, J. J. (2003). *Técnica y tecnología del sonido cinematográfico*. Universidad de Sevilla. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=44276>
- Duran, J., & Gonzalez, P. (2008). *El cine de animación norteamericano y El cine mudo/ The Theory of Northamerican Animation and the Mime Theory* (1.a ed.) [Libro electrónico]. Uoc (Universitat Oberta De Catalunya). <https://bit.ly/35fErn5>
- Escobar, M. (2021). *Nos prometieron la gloria* (Vol. 1). Harper Collins Iberica. <https://sites.google.com/site/sites/system/errors/SiteDisabledOwnerAccount>

- Fandiño, R. G. (2017). La propaganda entrañable. *Berceo. Revista riojana de ciencias sociales y humanidades*, 173, 99–108. <https://Dialnet-LaPropagandaEntrañable-6249067.pdf>
- Feinman, R. L. (2016, 3 enero). *The Election of 1940 and the Might-Have-Been that Makes One Shudder*. History News Network. <https://historynewsnetwork.org/article/161880>
- Ferraro, C. (1993). *El cine más allá del entretenimiento*. SIGNIS. <https://www.signisargentina.org/aportes-reflexiones/el-cine-mas-all-del-entretenimiento.htm>
- Ferreiro, M. Á. (2020, 22 mayo). *Las máscaras antigás que diseñó Disney*. El Reto Histórico |. <https://elretohistorico.com/disney-mascara-antigas-segunda-guerra-mundial/>
- Festival Internacional Online de Animación. (2016, 9 diciembre). *Los inicios de la animación: Émile Reynaud | Animacam Festival*. Animacam. <http://animacam.tv/los-inicios-de-la-animacion-emile-reynaud/>
- Fígaro and Cleo | Disney Wiki | Fandom*. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 27 de febrero de 2021, de [https://disney.fandom.com/es/wiki/Figaro\\_and\\_Cleo](https://disney.fandom.com/es/wiki/Figaro_and_Cleo)
- Fotogramas, R. (2015, 18 marzo). *El día que el Pato Donald fue nazi*. Fotogramas. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a6287069/el-dia-que-el-pato-donald-fue-nazi/>
- Gálvez, R. C. (2011). Walt Disney en el frente: propaganda bélica y animación. *XII Congreso Internacional de Literatura Española Contemporánea*, 121, 121–123. <https://bit.ly/2Tv21ti>
- Girona, R. (2015a). *El cine de propaganda en EEUU* (1.a ed.). Editorial UOC. <https://bit.ly/3vpfgZP>
- Girona, R. (2015b). *El cine de propaganda en EEUU* (1.a ed.). Editorial UOC. [http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/37743/id\\_credits/-?1622732876163](http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/37743/id_credits/-?1622732876163)

- Girvés, B. (2018, mayo). *El cine como instrumento de propaganda y manipulación de masas en el nazismo*: (TFG). Universidad Nacional de Rosario. <https://bit.ly/3xlWTGy>
- Gómez, C., & Sánchez, G. (Eds.). (2017). *Blancanieves y los siete enanitos (1937): una mirada crítica sobre el período de entreguerras a través de sus fuentes iconográficas* (Número Gloria Camarero Gómez, Francesc Sánchez Barba). <http://hdl.handle.net/10016/24888>
- Gonzalez, V. R. (2006a). *ACTIVIDAD PROPAGANDISTICA DE WALT DISNEY DURANTE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL. (C Y P 18)* [Libro electrónico]. Universidad Pontificia de Salamanca. Servicio de Publicaciones. <https://summa.upsa.es/viewer.vm?id=0000014155>
- Gonzalez, V. R. (2006b). *La actividad propagandística de Walt Disney durante la segunda guerra mundial* (1.a ed., Vol. 1). Universidad Pontificia de Salamanca. Servicio de Publicaciones. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=63241>
- Grossi, H. (1947). *From Caligari to Hitler. A Psychological History of the German Film* (Nueva Visión, 1961 ed.). Princeton University Press. [http://www.panoramadelarte.com.ar/archivos/Kracauer\\_Siegfried\\_De\\_Caligari\\_a\\_Hitler\\_Historia\\_psicologica\\_del\\_cine\\_aleman.pdf](http://www.panoramadelarte.com.ar/archivos/Kracauer_Siegfried_De_Caligari_a_Hitler_Historia_psicologica_del_cine_aleman.pdf)
- Gutiérrez de la Cámara Seán, J. M. (2019). *LA BATALLA DE MIDWAY* (febrero 2019 ed., Vol. 1) [Libro electrónico]. NOWTILUS. <https://www.nowtilus.com/descargas/FragmentoLabatalladeMidway.pdf>
- History and origins*. (s. f.). Fleischer Studios. Recuperado 6 de junio de 2021, de <https://www.fleischerstudios.com/origins.html>
- El hombre invisible (película)*. (2019, 16 diciembre). Wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_hombre\\_invisible\\_\(pel%C3%ADcula\)](https://es.wikipedia.org/wiki/El_hombre_invisible_(pel%C3%ADcula))
- Hueso, Á. L. (1998). *El cine y el siglo XX*. Ariel.
- IMDb. (1943, 17 julio). *Victory Through Air Power (1943)* - IMDb. Imdb.Com. <https://www.imdb.com/title/tt0036497/>

- La Junta para los Refugiados de Guerra* | *The Holocaust Encyclopedia*. (s. f.). encyclopedia.ushmm.org. Recuperado 16 de marzo de 2021, de <https://encyclopedia.ushmm.org/content/es/article/the-war-refugee-board>
- Las Juventudes Hitlerianas, los cachorros al servicio del Tercer Reich*. (2020, 27 octubre). Segunda Guerra Mundial. <https://segundaguerramundial.es/juventudes-hitlerianas/>
- Krasniewicz, L. (2010). *Walt Disney: A Biography*. Greenwood. <https://www.librosonline.com/-/es/Louise-Krasniewicz/dp/0313358303>
- Lang, B. (2021, 2 enero). Women Directed Record Number of 2020 Films, Study Finds. *Variety*. <https://variety.com/2021/film/news/women-directors-filmmakers-birds-of-prey-wonder-woman-1984-1234877742/>
- Lanphier, T. (1967, abril). Yo derribé a Yamamoto. *Reader's Digest*. <https://es.scribd.com/document/357865009/Yo-Derribe-a-Yamamoto>
- Lenburg, J. (1999). *The Encyclopedia of Animated Cartoons* (2 Sub ed., Vol. 1). Facts on File.
- Lon Roca, N. (2019). *La actividad propagandística de Disney durante la Segunda Guerra Mundial*. Universidad de Zaragoza. <https://zagan.unizar.es/record/97752/files/TAZ-TFG-2020-4675.pdf?version=1>
- Lon Roca, N. (2020). *La actividad propagandística de Disney durante la segunda guerra mundial*. (TFG). Universidad de Zaragoza. <https://zagan.unizar.es/record/97752>
- Luaces Sanjuán, M. (2017). ¿Betio? ¿Dónde está? ¿Qué sucedió allí? *Revista general de marina*. <https://armada.defensa.gob.es/archivo/rgm/2017/07/rgm072017cap01.pdf>
- Manola, E. J. (2019, 2 mayo). La propaganda en el cine bélico de la Segunda Guerra Mundial - Críticas | Sinopsis | Comentarios. *El Espectador Imaginario*. <http://www.elespectadorimaginario.com/la-propaganda-en-el-cine-belico-de-la-segunda-guerra-mundial/>

- Marcos, F. B. (2015). *Breve historia de Cosa Nostra*. Ediciones Nowtilus.  
<https://www.nowtilus.com/descargas/FragmentoBhCosanostra.pdf>
- Marín Díaz, V., & Solís, C. (2017). Los valores transmitidos por las mujeres en las películas Disney. *Revista CS*, 23, 41–42. <https://doi.org/10.18046/recs.i23.2296>
- Marquina, A. (2014). La Península Ibérica en la Planificación Militar Aliada en 1942–1943. *UNISCI Discussion Papers*, 36, 144–148.  
<https://www.redalyc.org/pdf/767/76732512013.pdf>
- Martínez Gutiérrez, J. A. (2015, junio). *La Batalla de Guadalcanal. El mito de la invencibilidad japonesa llega a su fin*. Facultat de Traducció i D'Interpretació.  
[https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg\\_12998/Martinez\\_Gutierrez\\_Juan\\_Antonio\\_TFG\\_GEAO\\_2014-15.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg_12998/Martinez_Gutierrez_Juan_Antonio_TFG_GEAO_2014-15.pdf)
- Martínez, J. H. (2009). *Breve Historia de la Segunda Guerra Mundial* (Vol. 1). Ediciones Nowtilus.
- Martínez-Salanova Sánchez, E. (s. f.). *El cine de animación*. EduComunicacion. Recuperado 6 de junio de 2021, de [https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#El\\_cine\\_de\\_animaci%C3%B3n](https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#El_cine_de_animaci%C3%B3n)
- Maurer, M. (1983). *Air Force Combat Units of World War II* [Libro electrónico]. United States Government Printing.  
<https://web.archive.org/web/20160110155902/http://newpreview.afnews.af.mil/shared/media/document/AFD-100921-044.pdf>
- Metro-Goldwyn-Mayer retrato de una compañía de integración vertical. (1993). *Estudios históricos sobre la imagen*, 14(segunda), 165–177.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5528929>
- Morison, S. E. (2001). *Breaking the Bismarcks Barrier* (New edition, Vol. 6). Book Sales.  
<https://www.amazon.es/Breaking-Bismarcks-Barrier-1942-May-Bismarck/dp/0316583065>
- Nalty, B. C., & 008–070-00717-7, S. (1997). *Winged Shield, Winged Sword: A History of the United States Air Force (2 Volume Set) 1907–1997* (First Edition, Vol. 1). For sale by the U.S. G.P.O., Supt. of Docs.

<https://media.defense.gov/2010/Oct/06/2001329754/-1/-1/0/AFD-101006-029.pdf>

Nieto, B. (2019). La propaganda Disney en la Segunda Guerra Mundial. Un análisis desde el orientalismo y la conceptualización de Jun Tosaka. *Asiadémica. Revista universitaria de estudios sobre Asia oriental*, 13, 86–87. [https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:lcBvU0rkUDMJ:scholar.google.com/+esfuerzo+disney+estados+unidos+segunda+guerra+mundial&hl=es&as\\_sdt=0,5&as\\_vis=1](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:lcBvU0rkUDMJ:scholar.google.com/+esfuerzo+disney+estados+unidos+segunda+guerra+mundial&hl=es&as_sdt=0,5&as_vis=1)

Palenzuela, T. (2016). *La evolución del cine musical* (TFG). Universidad de La Laguna. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6937/%22El%20cine%20musical%20contextualizacion%20historica%22.pdf?sequence=1>

Prigorian, N. (2008). Cine soviético. *Dialnet*, 16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3998389>

*Propaganda de Walt Disney en La Segunda Guerra Mundial* | Disney Wiki. . . (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 8 de junio de 2021, de [https://disney.fandom.com/es/wiki/Propaganda\\_de\\_Walt\\_Disney\\_en\\_La\\_Segunda\\_Guerra\\_Mundial](https://disney.fandom.com/es/wiki/Propaganda_de_Walt_Disney_en_La_Segunda_Guerra_Mundial)

Purcell, F. (2010a). *Cine, propaganda y el mundo de Disney en Chile durante la Segunda Guerra Mundial* (43.a ed., Vol. 2). University of California. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-71942010000200005>

Purcell, F. (2010b, agosto). Cine, propaganda y el mundo de Disney en Chile durante la Segunda Guerra Mundial. *Scielo*, 43. [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-71942010000200005&lng=en&nrm=iso&tlng=en](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-71942010000200005&lng=en&nrm=iso&tlng=en)

Quirós, T. (1982). Periodismo iconográfico (VI). La caricatura: historia y definiciones. *Revista Latina de Comunicación Social*, 38, 12–14. <http://www.revistalatinacs.org/2001/latina38feb/124abreu6.htm>

Radigales, J., & Polo, M. (2008). *La musica en el cine & La estética de la musica/ Music in Film & The Estetics of Music* (1.a ed.). Uoc (Universitat Oberta De Catalunya).

<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/111967/6/La%20m%c3%basica%20en%20el%20cine%20CAST.pdf>

- RAE. (2006a). Cinematografía. En *Real Academia Española* (Diccionario esencial de la lengua española ed.). <https://www.rae.es/desen/cinematograf%C3%ADa>
- RAE. (2006b). Propaganda. En *Real Academia Española* (Diccionario esencial de la lengua española ed.). <https://dle.rae.es/propaganda?m=form>
- Ramírez, M. (2018, 12 diciembre). *Significado de la runa Sigel*. En Buenas Manos. <https://www.enbuenasmanos.com/la-run-a-sigel>
- Regev, R. (2018). *Working in Hollywood: How the Studio System Turned Creativity Into Labor* [Libro electrónico]. University of North Carolina Press. <https://bit.ly/3pMOfyq>
- Rodao, F. & Universidad Nacional de Educación a Distancia. (1994, 1 enero). El trampolín tecnológico: el «Incidente Laurel» y España en la II Guerra Mundial. *Espacio, tiempo y forma. Serie V, Historia contemporánea*, 7(1994). <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:ETFSerie5-4F6CEA23-988D-8517-85BA-9CB4B29999F2/Documento.pdf>
- Saludos Amigos*. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 13 de junio de 2021, de [https://disney.fandom.com/es/wiki/Saludos\\_Amig-os](https://disney.fandom.com/es/wiki/Saludos_Amig-os)
- School, S. J., & Ziemer, G. (2020). *Education for Death: The Making of the Nazi* (Vol. 19). Independently Published. <https://doi.org/10.1177/107769904201900114>
- Scott, I. (2009). *Frank Capra and Leni Riefenstahl: Politics, Propaganda and the Personal*. Comparative American Studies. <https://doi.org/10.1179/147757009X12571600892054>
- Siegel, G. J. (s. f.). *Hollywood's Army The First Motion Picture Unit, US Army Air Forces Culver City, California*. Military Museum. Recuperado 6 de junio de 2021, de <http://www.militarymuseum.org/1stmpu.html>
- Sierra Valentí, E. (1981). *El Geocosmos de Kircher. Una cosmovisión científica del siglo XVII* (Vol. 2) [Libro electrónico]. Universidad de Barcelona. <http://www.ub.edu/geocrit/geo33-34.pdf>

- Significado de Bandera de Japón.* (2017, 27 febrero). Significados. <https://www.significados.com/bandera-de-japon/>
- Significado de Caricatura.* (2015, 2 febrero). Significados. <https://www.significados.com/caricatura/#:%7E:text=La%20caricatura%20tiene%20como%20finalidad,en%20peri%C3%B3dicos%20revistas%20e%20internet.>
- Significado de las banderas de los barcos | MARINOS.* (2015, 16 septiembre). Marinos.es. <https://marinos.es/banderas-barcos/>
- Snyder, T. (2018, 27 mayo). *Fascismo 2.0 desde la comodidad del sofá.* El Economista. <https://www.economista.com.mx/internacionales/Fascismo-2.0-desde-la-comodidad-del-sofa-20180526-0005.html>
- Sperling, C. W., Millner, C., & Warner, J. (1998). *Hollywood Be Thy Name: The Warner Brothers Story* (Reprint ed.). Univ Pr of Kentucky. [https://books.google.es/books?id=xTzOB\\_MbMvgC&redir\\_esc=y](https://books.google.es/books?id=xTzOB_MbMvgC&redir_esc=y)
- The Studio Era.* (s. f.). UMSL. Recuperado 6 de junio de 2021, de <http://www.umsl.edu/%7Egradyf/film/STUDIOS.htm>
- Tipos de cruces.* (s. f.). Enciclográfica. Recuperado 1 de enero de 2021, de <https://web.archive.org/web/20081105063948/http://www.sitographics.com/enciclog/Heraldic/cruces/index.html>
- Los Tres Caballeros.* (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 13 de junio de 2021, de [https://disney.fandom.com/es/wiki/Los\\_Tres\\_Caballeros](https://disney.fandom.com/es/wiki/Los_Tres_Caballeros)
- Los tres cerditos (C) (1933).* (s. f.). FilmAffinity. Recuperado 7 de junio de 2021, de <https://www.filmaffinity.com/es/film168914.html>
- United States. Congress. House. (1961). *Foreign Relations of the United States. Diplomatic Papers. The Conferences at Cairo and Tehran, 1943* [Libro electrónico]. Beltz Verlag. <https://search.library.wisc.edu/digital/ADFRXSHIYSKS2S8Z/pages/ARA3GS66SUDBQV82>

- U.S. Securities and Exchange Commission. (2011, marzo). *Annual and transition report of foreign private issuers pursuant to sections 13 or 15(d)*. Sony Corp. <http://pdf.secdatabase.com/2080/0000950123-11-062283.pdf>
- V., M. P. (2020, 21 febrero). *Segunda Guerra Mundial: El secreto que avergonzó a EE. UU. en la Segunda Guerra Mundial: 78 años de sus campos*. ABC. <https://bit.ly/3xlXd8e>
- Velasco, J. J. (2015, 9 julio). *Cortometrajes de Disney en la Segunda Guerra Mundial*. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2013/04/warner-disney-en-la-segunda-guerra-mundial>
- Walt Disney y la IIGM. (2020, 27 octubre). Segunda Guerra Mundial. <https://segundaguerramundial.es/walt-disney/>
- War Department. (1942, agosto). *Coast Artillery Field Manual Antiaircraft Artillery Gunnery, Fire Control, Position Finding And Horizontal Fire, Antiaircraft Automatic Weapons* (N.o 1). U. S Government Printing Office. <http://www.ibiblio.org/hyperwar/USA/ref/FM/PDFs/FM4-112.PDF>
- Westwell, G., & Kuhn, A. (2012). Cine propagandístico. En *Oxford Dictionary of Film Studies* (1.a ed.). [https://www.academia.edu/1235575/Oxford\\_Dictionary\\_of\\_Film\\_Studies](https://www.academia.edu/1235575/Oxford_Dictionary_of_Film_Studies)
- Zúñiga Candanedo, J. C. (2015). *Las bases militares norteamericanas en la República de Panamá: Sus status y problemas jurídicos* (1.a ed., Vol. 1). Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/52434/1/5309855555.pdf>

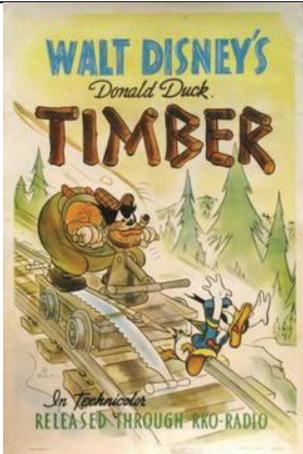
## 7. Anexos.

### 7.1. Anexo 1. Modelo de ficha de análisis.

FICHA DE ANÁLISIS		
Nombre del cortometraje		
URL		

<b>Director</b>		
<b>Guion</b>		
<b>Fecha</b>		
<b>Duración</b>		
<b>Referencias históricas</b>		
<b>Contexto histórico</b>		
<b>Temática</b>		
<b>Protagonista</b>		
<b>Antagonistas</b>		
<b>Análisis textual</b>		
<b>Análisis semiótico</b>		
<b>Análisis narrativo</b>		
<b>Conclusión</b>		
<b>Referencias</b>		

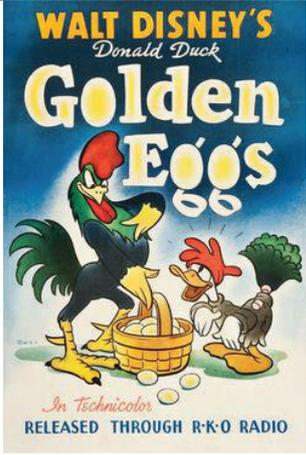
## 7.2. Anexo 2. Registro de las fichas de análisis.

FICHA DE ANÁLISIS		
<b>Nombre del cortometraje</b>	Timber	
<b>URL</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=FAczJteCok8">https://www.youtube.com/watch?v=FAczJteCok8</a>	
<b>Director</b>	Jack King	
<b>Guion</b>	Jack Hannah, Ed Love y Carl Barks	
<b>Fecha</b>	10-01-1941	
<b>Duración</b>	7:08	
<b>Referencias históricas</b>	Este cortometraje aborda el servicio militar obligatorio en los Estados Unidos. Este reclutamiento se empleó por el gobierno federal en la	

	<p>Guerra Revolucionaria Estadounidense, la Guerra Civil estadounidense, la Primera Guerra Mundial, la Segunda Guerra Mundial, la Guerra de Corea y la Guerra de Vietnam. Durante la Segunda Guerra Mundial, esta medida fue apoyada por una gran parte de la población, ya que se creía que la victoria alemana pondría en peligro a los Estados Unidos.</p> <p>A pesar de que aparecen explosivos, como los que Pete arroja al Pato Donald, estos no son una referencia a la Segunda Guerra Mundial, puesto que en esta época era recurrente el uso de estos artefactos.</p>
<b>Contexto histórico</b>	<p>En 1940 tuvieron lugar las elecciones presidenciales, unas de las más cruciales de la historia de Estados Unidos. Debido a la inminente participación de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, la campaña se enfocó en la decisión entre el abstencionismo o la intervención. Franklin D. Roosevelt prometió que si era reelegido no involucraría al país en la guerra, pero cuando se produjo el ataque de Pearl Harbor, Roosevelt pidió el estado de guerra al Congreso, movilizándolo militarmente al país para la guerra.</p>
<b>Temática</b>	La astucia salva al protagonista a pesar de sus malas acciones
<b>Protagonista</b>	Pato Donald
<b>Antagonistas</b>	Peg-Leg Pete
<b>Análisis textual</b>	<p>Las imágenes quieren mostrar cómo el Pato Donald realiza un esfuerzo por conseguir algo de comer intentando huir con la comida sin ganársela de forma correcta. Los diálogos son directos y escasos, en los que se dan las indicaciones que el Pato Donald debe seguir, como cuando Pete le explica que debe trabajar para comer.</p>
<b>Análisis semiótico</b>	<p>No existen elementos que hagan referencia a la Segunda Guerra Mundial.</p> <p>Contiene en cambio una moraleja: que puedes salir victoriosos de una mala acción o un mal comportamiento con la astucia.</p>
<b>Análisis narrativo</b>	<p>Esta historia tiene una estructura que se fundamenta en las siguientes partes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Se presenta al Pato Donald con un hatillo al hombro caminando por las vías del tren y cantando. De repente</li> </ul>

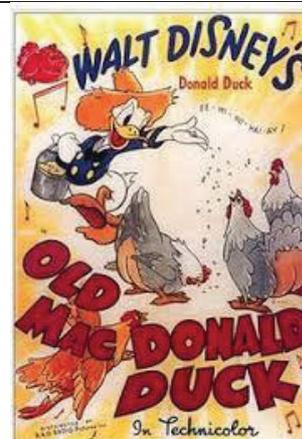
	<p>se para porque huele comida que proviene de una casa. Hambriento decide ir a la casa a robar la comida. Dentro se encuentra Pete, que ve como intentan robar su comida. Este, enfadado, enciende dinamita esperando a que el ladrón la robe y le explote, tal y como sucede.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nudo: Pete coge al Pato Donald y le dice que, si quiere comer, debe trabajar en el bosque. Este rompe el hacha que le da con la intención de no poder trabajar, pero Pete lo arregla para que este siga trabajando. Cuando el Pato Donald vuelve a romper el hacha, coge una sierra de corte transversal e intenta talar otro árbol, cayendo contra Pete, que cada vez está más enfadado. Cada vez que el Pato Donald intenta usar la sierra, acaba golpeando de una u otra forma a Pete.</li> <li>• Desenlace: Pete, harto de los golpes persigue al Pato Donald en una vagoneta manual. El ritmo va creciendo mientras recorren las vías. Donald consigue escapar y cambiar la dirección de las vías, por lo que Pete acaba estrellándose contra unos vagones. Finalmente, Donald continúa su camino, feliz de haber ganado a Pete.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	En este cortometraje existe más diálogo que en otros, pero aun así este es escaso, puesto que todo el cortometraje se desarrolla con acciones. Además, se trata el tema de la astucia, provocando que Donald salga victorioso a pesar de sus malas acciones contra Pete.
<b>Referencias</b>	Feinman, R. L. (2016, 3 enero). The Election of 1940 and the Might-Have-Been that Makes One Shudder. History News Network. <a href="https://historynewsnetwork.org/article/161880">https://historynewsnetwork.org/article/161880</a>

<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>	
<b>Nombre del cortometraje</b>	<i>Golden Eggs</i>
<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/x2yowl8">https://www.dailymotion.com/video/x2yowl8</a>
<b>Director</b>	Wilfred Jackson

<b>Guion</b>	Carl Barks y Jack Hannah	
<b>Fecha</b>	03-07-1941	
<b>Duración</b>	7:39	
<b>Referencias históricas</b>	<p>Se localizan referencias a la Gran Depresión, una crisis financiera que comenzó en Estados Unidos a partir de la caída de la bolsa de valores de Nueva York el martes 29 de octubre de 1929, y que afectó a casi todos los países del mundo. Esta crisis duró hasta los años anteriores a la Segunda Guerra Mundial. En Estados Unidos, el final de la Gran Depresión la marcó el establecimiento del New Deal, la política intervencionista impuesta por Roosevelt entre 1933 y 1938.</p>	
<b>Contexto histórico</b>	<p>Cuando Roosevelt llegó a la presidencia de Estados Unidos en 1932, establece el llamado New Deal, con el que intervino en los mercados financieros, las pensiones, la sanidad pública... Con este método, Estados Unidos desarrolló un Estado de bienestar, que sirvió de ejemplo a muchas democracias occidentales.</p>	
<b>Temática</b>	El engaño del Pato Donald al gallo para robar unos huevos	
<b>Protagonista</b>	Pato Donald	
<b>Antagonistas</b>	Gallo	
<b>Análisis textual</b>	<p>Usa un periódico llamado <i>Farmer's Gazette</i> para mostrar la información que explica de que el valor de los huevos está aumentando y que el precio se está disparando.</p>	
<b>Análisis semiótico</b>	<p>No aparecen signos que tengan relación con la Segunda Guerra Mundial.</p>	
<b>Análisis narrativo</b>	<p>El formato de la historia es:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Donald lee en un periódico que el valor y precio de los huevos ha subido. Por ello, pretende hacerse rico entrando en un gallinero para robar los huevos que ponen las</li> </ul>	

	<p>gallinas. Para que las gallinas pongan huevos más rápido, cambia la música del tocadiscos a una melodía más rápida</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nudo: Las gallinas comienzan a poner rápidamente huevos, y el Pato Donald les va metiendo en una cesta enorme. El gallo que protege a las gallinas se da cuenta y acude al gallinero para echarle. Donald para evitar que el gallo le expulse, se disfraza de gallina e intenta volver a robar los huevos, pero el gallo se enamora de ella e intenta cortejarla.</li> <li>• Desenlace: Tras bailar juntos, el disfraz de Donald se cae y el gallo se da cuenta. Donald corre a por la cesta de los huevos, sale corriendo perseguido por el gallo y consigue evitarle, pero cuando se está riendo de él se cae dentro de la cesta y rompe todos los huevos que había robado.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	A pesar de que el cortometraje no contiene referencias a la guerra, si podemos encontrar en él una referencia al periodo anterior a la Segunda Guerra Mundial, en el que Estados Unidos estaba sumergido en una crisis económica.
<b>Referencias</b>	Álvarez, R. (2020, 3 enero). La revolución con la que Roosevelt sacó a EE.UU. de la depresión y lo preparó para la guerra. La Vanguardia. <a href="https://www.lavanguardia.com/historiayvida/20191231/472661727845/roosevelt-new-deal-estados-unidos-crack-29-depresion-investidura-1933.html">https://www.lavanguardia.com/historiayvida/20191231/472661727845/roosevelt-new-deal-estados-unidos-crack-29-depresion-investidura-1933.html</a>

FICHA DE ANÁLISIS	
<b>Nombre del cortometraje</b>	<i>Old Mac Donald Duck</i>
<b>URL</b>	<a href="https://youtu.be/Te_g9jahRuM">https://youtu.be/Te_g9jahRuM</a>
<b>Director</b>	Jack King
<b>Guion</b>	Jack Hannah y Carl Barks
<b>Fecha</b>	12-09-1941
<b>Duración</b>	7:28



<b>Referencias históricas</b>	<p>No se aprecian referencias históricas, pero al igual que muchas otras historias que contienen el mismo argumento, está creada a partir de la fábula capitalista. En este caso, el Pato Donald cae preso del Estado de bienestar, mientras que la mosca representa la libertad del ser. Su conjunto simboliza de esta forma la victoria del individuo frente a lo colectivo.</p> <p>La enseñanza que se da en estos dibujos es, por tanto, la victoria del individuo frente a lo colectivo. Es un ejemplo de la libertad frente al Estado, que únicamente se consigue a través de un individuo libre.</p> <p>Como referencia al contexto bélico, también podemos encontrar los dos frentes enfrentados entre sí, por un lado, la mosca, y, por otro, el Pato Donald. Además, cuando el segundo quiere matar a la mosca, usa la leche como si fuese un cañón, catapultando la leche como balas contra la mosca.</p>
<b>Contexto histórico</b>	En septiembre de 1941, en el Atlántico norte el submarino alemán U-652 ataca al destructor estadounidense USS Greer cerca de Islandia mientras escoltaba un convoy. El destructor contraataca y trata de hundir al submarino con cargas de profundidad. Roosevelt tacha al incidente como agresión de Alemania contra Estados Unidos.
<b>Temática</b>	El ser libre vence ante el individuo preso del Estado
<b>Protagonista</b>	Pato Donald
<b>Antagonistas</b>	Una mosca
<b>Análisis textual</b>	Uso de imágenes para inquietar al espectador, como por ejemplo la vaca agarrando al Pato Donald y golpeándole. La canción del cortometraje proviene de la canción infantil <i>Old MacDonald had a farm</i> , que canta mientras alimenta a sus animales. Mientras ordeña a la vaca canta otra canción, <i>Oh my Darling Clementine</i> , de Freddy Quinn. De fondo usa la canción <i>Steamboat Willie</i> , del conocido cortometraje de Mickey Mouse que recibe el mismo nombre.
<b>Análisis semiótico</b>	A lo largo de este cortometraje no aparecen signos que tengan relación con la Segunda Guerra Mundial.
<b>Análisis narrativo</b>	El formato de la historia contiene las siguientes partes:

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: una panorámica de la granja. A continuación, aparece el Pato Donald cantando una canción mientras alimenta a sus animales. Donald llama a Clementine, su vaca, para ordeñarla, y tras unos momentos en los que no la encuentra, esta aparece en la copa de un árbol comiendo hojas. Baja del árbol y el Pato comienza a ordeñarla.</li> <li>• Nudo: De repente, una mosca aparece volando en torno a ambos personajes. Primero se posa en la vaca, que, para matarla usar el rabo, dando un golpe a Donald. Luego se posa en la cara del Pato, pero sigue sin conseguir matarla. La mosca continúa volando y hace que se equivoque, ordeñando la leche en su gorro, sentándose en el cubo y teniendo en la cabeza el taburete. Cuando se da cuenta y se coloca el gorro, toda la leche se derrama sobre su cabeza. Donald comienza a usar la leche como cañón, pero sigue sin dar a la mosca. El clímax de la historia se encuentra cuando parece que Donald ha matado a la mosca, pero esta sale de la tetera empapada de leche y se prepara para contratacar.</li> <li>• Desenlace: La mosca enfada a la vaca, que agarra con su rabo del cuello al Pato Donald y le ahoga en la leche. Posteriormente, muerde a la vaca, que de una coz envía al Pato contra una pared, estrellándose. Finalmente, la mosca, obteniendo la victoria, se ríe del Pato Donald.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	A pesar de no ser un cortometraje con una referencia directa a la guerra, sí que podemos observar contenido bélico dentro de su argumento, como los dos bloques que están enfrentados entre sí, o el sonido de explosiones cuando el Pato Donald usa la leche como arma contra la mosca.
<b>Referencias</b>	Aparicio, S. (2018, 27 mayo). La fábula (capitalista) del Coyote y el Correcaminos. Mediterráneo Diario16. <a href="https://mediterraneo.diario16.com/la-fabula-capitalista-del-coyote-correcaminos/">https://mediterraneo.diario16.com/la-fabula-capitalista-del-coyote-correcaminos/</a>

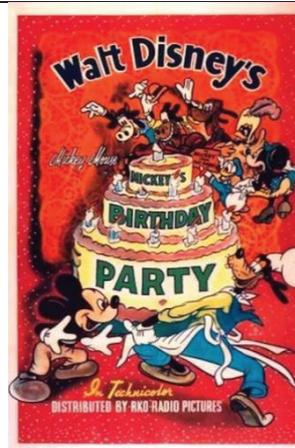
FICHA DE ANÁLISIS	
<b>Nombre del cortometraje</b>	The New Spirit
<b>URL</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=eMU-KGKK6q8">https://www.youtube.com/watch?v=eMU-KGKK6q8</a>
<b>Director</b>	Wilfred Jackson y Ben Sharpsteen
<b>Guion</b>	Joe Grant y Dick Huemer
<b>Fecha</b>	23-01-1942
<b>Duración</b>	7:21
<b>Referencias históricas</b>	En este cortometraje se trata de alentar a la población para que pague sus impuestos, ya que estos eran necesarios para destinarlos a munición o carros de combate para ganar la Segunda Guerra Mundial.
<b>Contexto histórico</b>	En 1942, se aprobó en Estados Unidos una Ley de Ingresos, mediante la cual, 15 millones de estadounidenses tendrían que pagar el impuesto sobre la renta por primera vez. Esta ley pretendía recabar dinero para destinarlo a la Segunda Guerra Mundial.
<b>Temática</b>	La importancia de pagar impuestos para ganar al Eje.
<b>Protagonista</b>	Pato Donald
<b>Antagonistas</b>	Las Potencias del Eje.
<b>Análisis textual</b>	Usa música patriótica estadounidense al principio del corto para alentar a la población y que paga impuestos, y una música esperanzadora al final para mostrar la victoria que Estados Unidos conseguirá.
<b>Análisis semiótico</b>	Varios signos aparecen a lo largo del cortometraje: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esvástica: fuerza y unión de la raza aria, a pesar de que en el corto aparezca de forma ridícula en múltiples ocasiones.</li> <li>• Bandera del Sol Naciente: es la bandera militar de Japón.</li> <li>• Bandera de Estados Unidos: los tres colores simbolizan el blanco, la pureza e inocencia; el rojo, la robustez y el valor; y el azul, el color del mando.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cruz de barras (Balkenkreuz): es una cruz griega en blanco o negro perfilada que se usaba en los aviones y acorazados del Imperio Alemán a partir de 1916.</li> </ul>
<p><b>Análisis narrativo</b></p>	<p>Tres partes se diferencian en este cortometraje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Comienza con el Pato Donald bailando frente a un espejo al ritmo de una canción patriótica estadounidense. Este corre hacia su altavoz cuando va a acabar la canción, le saluda, y en sus ojos aparece la bandera de Estados Unidos. Un hombre dice por la radio que hay un nuevo espíritu en América, un espíritu de gente libre. Dice que su país le necesita, y Donald corre para armarse con una escopeta, y una olla en la cabeza simulando un casco de guerra. La radio le dice que debe hacer un sacrificio por su país, y Donald le ruega para que le diga de que se trata. Cuando la radio le dice que debe pagar el impuesto sobre la renta, Donald entristece ya que no quiere hacerlo, pero la radio le dice lo importante que es que lo pague para la guerra y para la democracia.</li> <li>• Nudo: Donald se anima y decide hacerlo, pero no sabe cómo se hace. La radio le comienza a guiar en el proceso para que Donald aprenda a pagar el impuesto. Su pluma y su tintero toman vida y junto con la radio comienzan a rellenar el formulario para que Donald pueda pagar. Con el formulario relleno, Donald lo firma y lo mete dentro de un sobre para entregarlo al buzón. Donald comienza a correr por todo el país hasta la Casa Blanca. Cuando entra, la voz del locutor de radio explica para que se necesitan los impuestos. Aparece el dibujo de una fábrica, y la bocina con un sombrero con la bandera estadounidense comienza a sonar. La fábrica de armamento comienza a funcionar, y unos cañones cargados de munición disparan contra un barco negro que tiene la bandera de Japón de la Segunda Guerra Mundial. Suenan más bocinas, y muestran todo lo que el país puede crear con los impuestos de los estadounidenses.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenlace: Un avión comienza a disparar a otro avión que tiene una cruz de barras negra, usado en los aviones del Imperio Alemán, y dos esvásticas. Este se acaba estrellando contra el suelo, y se forma un cementerio con lápidas con símbolos nazis y la bandera de Japón, donde se ven estallidos naranjas de bombas. La voz radiofónica dice “impuestos para enterrar al Eje”. La voz en off sigue explicando el porqué de pagar impuestos, mientras salen barcos de guerra que destruyen submarinos con esvásticas. Finalmente, aparece un tanque alemán, cuyos cañones forman una cara como si fuera una bestia, que queda destruida por el ejército estadounidense. Aparece en el cielo la bandera de Estados Unidos acompañada de una música de victoria.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	Es una incitación a los ciudadanos estadounidenses para que paguen sus impuestos que su país necesita para ganar la Segunda Guerra Mundial. Es un mensaje propagandístico, además de explicativo para que los ciudadanos sepan cómo hacer la declaración de la renta, y a dónde va a ir destinado su dinero.
<b>Referencias</b>	Tipos de cruces. (s. f.). Enciclográfica. Recuperado 1 de enero de 2021, de <a href="https://web.archive.org/web/20081105063948/http://www.sitographics.com/enciclog/Heraldic/cruces/index.html">https://web.archive.org/web/20081105063948/http://www.sitographics.com/enciclog/Heraldic/cruces/index.html</a>

<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>	
<b>Nombre del cortometraje</b>	Mickey's Birthday Party
<b>URL</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=00ORkhhSQG0">https://www.youtube.com/watch?v=00ORkhhSQG0</a>
<b>Director</b>	Riley Thomson
<b>Guion</b>	Riley Thomson
<b>Fecha</b>	07-02-1942
<b>Duración</b>	7:36

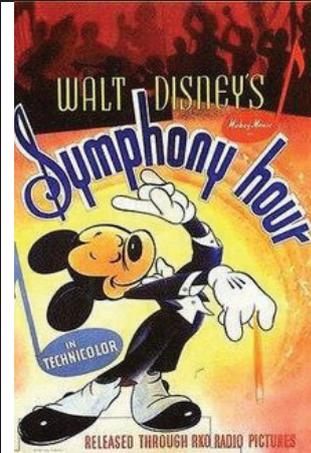


<b>Referencias históricas</b>	No hay ningún tipo de referencia histórica al contexto bélico en este cortometraje.
<b>Contexto histórico</b>	En febrero de 1942, Roosevelt aprobó la Orden Ejecutiva 9066, a través de la cual, se evacuaron a más de 120.000 japoneses residentes en Estados Unidos para realojarlos en campos de concentración que se encontraban en el oeste del país.
<b>Temática</b>	Mickey no logra tener una tarta por su cumpleaños.
<b>Protagonista</b>	Mickey Mouse, Minnie Mouse, Pato Donald, Clarabelle Cow, Horace Horsecollar y Clara Cluck.
<b>Antagonistas</b>	No hay antagonistas en este cortometraje.
<b>Análisis textual</b>	En este cortometraje se usa la música para inquietar al espectador, ya que cada vez que Goofy intenta hacer un pastel fallido, la música aumenta de ritmo, así como los efectos de sonido que se usan para hacer estallar los pasteles. No se trata de usar el cortometraje para convencer a la población.
<b>Análisis semiótico</b>	A lo largo de este cortometraje no aparecen referencias a la Segunda Guerra Mundial.
<b>Análisis narrativo</b>	<p>La historia se divide en las siguientes partes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Comienza con un pastel donde aparece escrito “Mickey’s Birthday Party”. A través de una puerta, Minnie está mirando para ver si llega Mickey. Cuando le ve llega, avisa al resto para que se escondan. Clarabelle Cow y Horace Horsecollar se esconden en el sofá, Goofy tras una lámpara, y Clara Cluck es tapada por Minnie con una manta simulando una mesa, que el Pato Donald aprovecha para subirse encima y tomar la forma de una lámpara. Minnie va al baño para pintarse los labios y abre la puerta a Mickey. Todos los amigos salen de su escondite para sorprender a Mickey. Minnie le pide a Goofy que saque el pastel de cumpleaños mientras que le dan el regalo que le han comprado.</li> <li>• Nudo: Mickey abre el regalo, que es un piano, y cuando va a tocarlo sale disparado del asiento. Todos se ríen y Minnie se acerca para tocar el piano mientras Mickey se pone a bailar al</li> </ul>

	<p>ritmo de la musica. Se escuchan risas y aplausos de sus amigos. Su bastón y su sombrero toman vida y comienzan a bailar con él. Goofy en la cocina escucha la música, y baila con una escoba disfrazada de chica esperando a que se haga el pastel, pero cuando lo saca del horno y lo pincha para ver si este hecho, este se deshinch. Minnie entra a preguntarle que como va el pastel, y Goofy la responde que bien. El Pato Donald comienza también a bailar con un gorro de mexicano, y a él se unen el resto de los amigos. Mientras tanto Goofy continúa en la cocina bailando y cocinando el pastel para Mickey, pero acaba tropezando con el rodillo lanzándolo contra el horno, que se rompe igual que el pastel de cumpleaños. En el salón siguen bailando todos los amigos y Clara Cluck comienza a cantar. Clarabelle Cow y Horace Horsecollar bailan en pareja.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenlace: En la cocina, Goofy sigue intentando hacer el pastel, pero cuando saca su tercer intento del horno, este se ha convertido en un volcán que estalla. Sin saber que hacer, decide ir a comprar un pastel a una tienda. El resto de los amigos continúa bailando en el salón, y Donald acaba colgado de una lámpara. Goofy consigue comprar el pastel, pero tropieza y este cae sobre Mickey, convirtiéndole a él en un pastel con las velas por el cuerpo, las manos y la cabeza.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	Es un cortometraje que no contiene ninguna referencia a la guerra, por mínimo que sea. Además, en él observamos que tampoco hay ningún tipo de antagonista que pueda suponer un problema para los protagonistas.
<b>Referencias</b>	V., M. P. (2020, 21 febrero). Segunda Guerra Mundial: El secreto que avergonzó a EEUU en la Segunda Guerra Mundial: 78 años de sus campos. ABC. <a href="https://www.abc.es/historia/abci-segunda-guerra-mundial-california-pide-perdon-verguenza-americana-iigm-campos-concentracion-202002210900_noticia.html#:~:text=El%2019%20de%20febrero">https://www.abc.es/historia/abci-segunda-guerra-mundial-california-pide-perdon-verguenza-americana-iigm-campos-concentracion-202002210900_noticia.html#:~:text=El%2019%20de%20febrero</a>

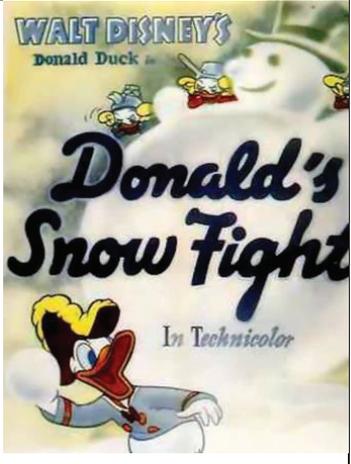
	<a href="#">%20de%201942%2C%20en%20plena%20Segunda%20Guerra,del%20pa%C3%ADs%20y%20en%20Arkansas.</a>
--	--

FICHA DE ANÁLISIS	
<b>Nombre del cortometraje</b>	Symphony Hour
<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/x6fm9lu">https://www.dailymotion.com/video/x6fm9lu</a>
<b>Director</b>	Riley Thomson
<b>Guion</b>	Riley Thomson
<b>Fecha</b>	20-03-1942
<b>Duración</b>	7:09
<b>Referencias históricas</b>	No se realizan referencias históricas en este cortometraje.
<b>Contexto histórico</b>	En marzo de 1942, Brasil cede a Estados Unidos sus bases, y la Marina de Brasil es obligada a cumplir hasta 1944 las órdenes de la Marina de los Estados Unidos.
<b>Temática</b>	Mickey logra el éxito como director pese a estar todos los instrumentos rotos.
<b>Protagonista</b>	Mickey Mouse, Mr. Macaroni, Clara Cluck, Pato Donald, Goofy, Clarabelle Cow y Horace Horsecollar
<b>Antagonistas</b>	No hay antagonistas en esta historia.
<b>Análisis textual</b>	Es un cortometraje donde prima la música, puesto que se trata de un concierto de una orquesta. No se trata de usar el cortometraje para convencer a la población.
<b>Análisis semiótico</b>	A lo largo de este cortometraje no aparecen referencias a la Segunda Guerra Mundial.
<b>Análisis narrativo</b>	Este cortometraje se divide en tres partes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Mickey está dirigiendo una orquesta que interpreta la Obertura de Caballería Ligera de Franz von Suppé. Mr. Macaroni, escucha el ensayo, orgulloso de su orquesta. Algunos personajes que forman parte de la orquesta</li> </ul>



	<p>son el Pato Donald, Clara Cluck, Clarabelle Cow y Horace Horsecollar. Cuando acaba el ensayo, Mr. Macaroni está emocionado y dice que será un éxito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nudo: Goofy transporta los instrumentos, pero cae por el hueco del ascensor con ellos, que se rompen, y son aplastados por el ascensor cuando baja. Al ver que Goofy no llega, Mickey le llama. Cuando llega la hora del concierto, Mickey sale el primero al escenario, y cuando comienza a dirigirlos, ningún instrumento suena bien. Mickey comienza a agobiarse, y Mr. Macaroni le pide que acabe, pero los músicos siguen tocando. Pese a todo, Mickey sigue dirigiéndoles para que sigan tocando. Donald, cansado de intentar tocar, quiere irse, pero Mickey no le deja y le lanza un libro diciéndole que siga tocando.</li> <li>• Desenlace: Mickey apunta a Donald con una pistola, y este sigue tocando. Cuando acaba, el público aplaude y tira flores al escenario, por lo que la actuación ha sido un éxito.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	No es un cortometraje bélico ni contiene ninguna referencia a la guerra. No encontramos tampoco antagonistas, puesto que el único problema que encontramos en el relato es que Goofy ha roto los instrumentos, pero no por voluntad propia, si no por mala suerte.
<b>Referencias</b>	Zúñiga Candanedo, J. C. (2015). Las bases militares norteamericanas en la República de Panamá: Sus status y problemas jurídicos (1.a ed., Vol. 1). Universidad Complutense de Madrid. <a href="https://eprints.ucm.es/52434/1/5309855555.pdf">https://eprints.ucm.es/52434/1/5309855555.pdf</a>

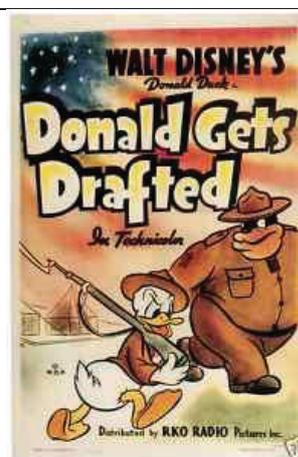
<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>	
<b>Nombre del cortometraje</b>	<i>Donald's Snow Fight</i>
<b>URL</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=icEKCRUjDp4">https://www.youtube.com/watch?v=icEKCRUjDp4</a>
<b>Director</b>	Jack King
<b>Guion</b>	Carl Barks y Harry Reeves

<b>Fecha</b>	10-04-1942	
<b>Duración</b>	6:43	
<b>Referencias históricas</b>	No se aprecian referencias históricas en este cortometraje respecto a la Segunda Guerra Mundial a pesar de que el argumento se base en una batalla entre el Pato Donald y sus sobrinos.	
<b>Contexto histórico</b>	En abril de 1942, se produjo la primera incursión aérea por parte de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial. Es la denominada Operación Doolittle, en la que cinco ciudades japonesas, entre ellas Tokio, fueron bombardeadas por Estados Unidos tras el ataque contra Pearl Harbour.	
<b>Temática</b>	No siempre gana el más fuerte.	
<b>Protagonista</b>	Pato Donald	
<b>Antagonistas</b>	Sus sobrinos Huey, Dewey y Louie	
<b>Análisis textual</b>	Uso de elementos relacionados con la guerra, tales como los arcos, castillos, misiles o flechas de fuego, con los que pretende introducir al espectador en un ambiente bélico.	
<b>Análisis semiótico</b>	A lo largo de este cortometraje no aparecen signos que tengan relación con la Segunda Guerra Mundial.	
<b>Análisis narrativo</b>	<p>Contiene tres partes diferenciadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: el Pato Donald se encuentra dentro de casa. Fuera la nieve cubre las calles, y cuando saca la cabeza por la puerta se le congela el pico. Se pone un abrigo y un gorro para salir y sube con el trineo a lo alto de un monte. Ve a sus sobrinos a mitad de la colina haciendo un muñeco de nieve. Decide lanzarse con el trineo pasando por encima del muñeco que estaban haciendo. Al pasar por encima del muñeco de</li> </ul>	

	<p>nieve, sus sobrinos salen también volando y a cada uno de ellos se le pone una parte del cuerpo del muñeco: los brazos, la cabeza o las piernas.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nudo: El Pato Donald se ríe de sus sobrinos. Los tres niños lo ven e idean un plan para contraatacar. Hacen un muñeco alrededor de una piedra donde pone 'Tío Donald'. Cuando lo ve, Donald se tira en trineo de nuevo contra el muñeco, pero esta vez se da contra la piedra y del impacto, su abrigo se queda sin pelo. Este persigue a sus sobrinos con rabia hasta que estos se refugian en un castillo de nieve. Donald se da contra la puerta y rebota contra un árbol, donde se llena de nieve cogiendo la forma de un rinoceronte y a su alrededor se crea una jaula. Los sobrinos se ríen y Donald está tan enfadado que se deshace de la nieve. Donald construye frente al castillo un barco. Comienzan una batalla de bolas de nieve. Los sobrinos se convierten en bolos que Donald derriba de un bolazo. A continuación, crea un misil que lanza con una pala al castillo, rompiendo el mástil donde estaba la bandera. Los sobrinos construyen para contraatacar unos misiles, que lanzan como si fuese un avión desde una cesta de mimbre. Estos golpean al Pato, que se hunde en la nieve quedando atrapado por dos trampas para ratones. Los sobrinos siguen enviando bolas de nieve a su tío que logra esquivar excepto la última, que le golpea en la cabeza creándose una máscara parecida a la cara de Pluto a su alrededor. Los sobrinos continúan la pelea calentando piedras, clavándolas en una flecha y disparándolo contra el barco, que se derrite parte de él dando forma a una calavera.</li><li>• Desenlace: La última bola de fuego que lanzan los sobrinos contra el barco de Donald se cuele dentro, y el Pato Donald cae junto a su barco derretido al agua. Los tres sobrinos hacen una danza bailando victoriosos alrededor del trozo de hielo que ha creado Donald al caer contra el agua.</li></ul>
--	--

<b>Conclusión</b>	A pesar de no ser un cortometraje con una referencia directa a la guerra, sí que podemos observar contenido bélico dentro de su argumento, como los dos bloques enfrentados entre sí, o el uso de armas como los misiles, las flechas o las bolas de fuego.
<b>Referencias</b>	Cervera, F. (2020, 12 noviembre). Historia National Geographic. <a href="https://historia.nationalgeographic.com.es">historia.nationalgeographic.com.es</a> . <a href="https://historia.nationalgeographic.com.es/a/incursion-doolittle-primer-ataque-aereo-americano-sobre-japon_15830">https://historia.nationalgeographic.com.es/a/incursion-doolittle-primer-ataque-aereo-americano-sobre-japon_15830</a>

FICHA DE ANÁLISIS	
<b>Nombre del cortometraje</b>	Donald's Get Drafted
<b>URL</b>	<a href="https://youtu.be/Q1NQkGO3ByA">https://youtu.be/Q1NQkGO3ByA</a>
<b>Director</b>	Jack King
<b>Guion</b>	Carl Barks, Jack Hannah, Harry Reeves
<b>Fecha</b>	01-05-1942
<b>Duración</b>	8:55
<b>Referencias históricas</b>	Este cortometraje ridiculiza al Ejército Estadounidense, en especial las Fuerzas Aéreas Estadounidenses, y el reclutamiento militar, así como su engañosa propaganda.
<b>Contexto histórico</b>	Las Fuerzas Aéreas del Ejército de los Estados Unidos fueron un arma de aviación militar independiente al Ejército estadounidense. Precursora de la actual Fuerza Aérea, su creación se remonta a 1941, y existió hasta 1947. En 1942, se dividía en tres fuerzas independientes: las Fuerzas Terrestres del Ejército, los Servicios de Logística, y las Fuerzas Aéreas del Ejército de Estados Unidos.
<b>Temática</b>	Ridiculización del reclutamiento militar
<b>Protagonista</b>	Pato Donald
<b>Antagonistas</b>	El sargento Pete
<b>Análisis textual</b>	Las imágenes pretenden mostrar una ridiculización del Ejército, puesto que a lo largo del cortometraje ridiculiza la propaganda, el entrenamiento básico y la disciplina. También realiza una clara



	<p>distinción entre la vida que se presenta en los carteles al principio, y lo que realmente sucede en la instrucción. Además, la canción del cortometraje, <i>The Army's Not the Army Anymore</i>, ensalza al ejército, diciendo que este no es como antes, que es mejor.</p>
<b>Análisis semiótico</b>	<p>Existen elementos que hacen referencia a la Segunda Guerra Mundial:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escudo de Armas de Estados Unidos: símbolo nacional americano.</li> <li>• Insignia de Rango Militar: en ambas mangas del traje de Pete aparecen tres rayas que indican que el rango de este es el de Sargento.</li> </ul>
<b>Análisis narrativo</b>	<p>Se diferencian tres partes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Donald va caminando por la calle. A ambos lados hay carteles de reclutamiento para el ejército que idealizan la vida militar. Se para frente a un cartel de las Fuerzas Aéreas, que contiene una mujer y el slogan "<i>Fall in its time to fly</i>". Donald suspira y frente a este ve otros que dicen "<i>Pretty Hostesses. Join now</i>", "<i>Be irresistible! Join the air corps</i>". En este último aparece un hombre entre dos mujeres, y Donald cambia su cara por la del hombre. Este, decidido, llega a la Junta de Reclutamiento y expresa su deseo de unirse a las Fuerzas Aéreas del Ejército.</li> <li>• Nudo: Este, con entusiasmo, dice que viene de una familia de aviadores. El oficial, tras rellenar unos papeles, lleva a Donald a otra sala para que le realicen el examen médico. Un grupo de médicos comienza a pasarse a Donald mientras le hacen pruebas. En este tiempo se suceden varias bromas, como que la luz de la linterna sale de su oído hasta su nariz, o que al mostrarle un cartel verde que lleva impresa la palabra 'verde' en grande, Donald dice que es azul y le felicitan. Le hacen también pruebas de audición, para, finalmente tomarle medidas de su cuerpo y ponerle un uniforme gigante que encoge cuando le tiran un cubo de agua por la cabeza. Finalmente, le sellan un O.K. en la parte trasera de su cuerpo.</li> </ul>

	<p>Donald comienza su entrenamiento básico. Su unidad es llevada por el campo, pero este se distrae con los aviones que sobrevuelan, mientras dice que él preferiría volar. El sargento Pete hace marchar a los soldados, pero la escasa concentración de Donald hace que rompa la marcha y camine solo hasta casi tropezar con el sargento. Cuando este le dice que de media vuelta, Donald le corta la corbata con la bayoneta de su rifle. Pete pide a otros soldados que instruyan a Donald con un entrenamiento especial, pero no comprender la jerga del ejército le hace cometer algunos graciosos errores colocando poses cómicas con el rifle. Ante la torpeza de Donald, Pete saca dos puños americanos y amenaza a este para que se ponga firme. Donald se para encima de un hormiguero, y las hormigas le suben por las piernas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenlace: Intenta aguantar, cabrea más a Pete, y tras una pelea con una hormiga que quiere entrar en su nariz, salta, corre y dispara a las hormigas. Pete huye subiéndose a un árbol. Donald es castigado pelando patatas en la cocina, y forma un slogan que dice “<i>phooey</i>” como respuesta a la canción que suena sobre las buenas condiciones del ejército.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	En este cortometraje se muestra otra perspectiva, en la que el guionista pretende realizar una crítica del ejército, así como del reclutamiento militar de los Estados Unidos.
<b>Referencias</b>	<p>DataBase, T. B. C. (1942, 1 mayo). Donald Gets Drafted (Walt Disney Studios). Big Cartoon DataBase (BCDB). <a href="https://www.bcdb.com/cartoon-characters/4228-Donald-Gets-Drafted">https://www.bcdb.com/cartoon-characters/4228-Donald-Gets-Drafted</a></p> <p>Lenburg, J. (1999). The Encyclopedia of Animated Cartoons (2 Sub ed., Vol. 1). Facts on File.</p>

<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>		
<b>Nombre del cortometraje</b>	The Army Mascot	

<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/x6kp03h">https://www.dailymotion.com/video/x6kp03h</a>	
<b>Director</b>	Clyde Geronimi	
<b>Guion</b>	Carl Barks, Jack Hannah	
<b>Fecha</b>	22-05-1942	
<b>Duración</b>	7:15	
<b>Referencias históricas</b>	No hay referencias históricas a la Segunda Guerra Mundial, a excepción de la ubicación del campamento militar estadounidense.	
<b>Contexto histórico</b>	En mayo de 1942, tuvo lugar entre Japón y los Aliados, en especial, Estados Unidos, la Batalla del mar del Coral. En esta batalla, dos portaaviones japoneses fueron dañados, por lo que no pudieron participar en la Batalla de Midway, lo que provocó un punto de inflexión en el curso de la guerra en el Pacífico.	
<b>Temática</b>	Pluto intenta sustituir a la cabra Gunther para mejorar sus condiciones de vida.	
<b>Protagonista</b>	Pluto	
<b>Antagonistas</b>	La cabra Gunther	
<b>Análisis textual</b>	Se usa la música para inquietar al espectador. Además se le introduce en un ambiente bélico, como es un campamento militar, pero no hace referencias exactas a la Segunda Guerra Mundial.	
<b>Análisis semiótico</b>	Durante todo el cortometraje, tan sólo aparece la Bandera de Estados Unidos, en la que los tres colores simbolizan el blanco, la pureza e inocencia; el rojo, la robustez y el valor; y el azul, el color del mando.	
<b>Análisis narrativo</b>	<p>El cortometraje se divide en tres partes fundamentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Comienza con un cartel de el campamento militar estadounidense y con Pluto fijándose en las mascotas que salen de sus casetas. A estas mascotas las llevas rosbif y chuletón. A continuación se fija en la cabra Gunther de la división Yoo-hoo, que está dormida. Tiene una idea, y decide</li> </ul>	

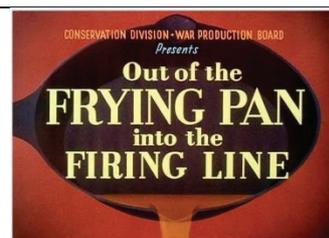
	<p>entrar al campamento cavando un túnel por debajo de la alambrada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nudo: Entra sin hacer ruido en el campamento y se esconde tras la casa de la cabra. Vigila por si viene alguien, y la cierra la puerta a esta. Ve que hay un banco con los complementos que le ponen a la cabra, y se les pone, imitando a la cabra. Llega un soldado en un camión, y le tira un montón de latas vacías encima. La cabra se da cuenta de que algo sucede, clava los cuernos en la puerta corredera para hacer dos agujeros y mira a través de ellos. Cuando abre la puerta, Pluto la golpea en la cabeza con una lata enfadándola. La cabra persigue a Pluto por todo el campamento militar hasta que consigue cornearle y darle contra la alambrada expulsándole del campamento. Pluto ve a la cabra rodeada de soldados y masticando tabaco y se enfada, por lo que decide impresionar a los soldados. La cabra lo escucha y vuelve a salir de su caseta para golpear a Pluto tras comer tabaco como hacía la cabra. Este intenta irse pero su piel comienza a cambiar de color.</li> <li>• Desenlace: La cabra acude a ver a Pluto, le coge con sus cuernos, le coloca, y trata de empujarle contra un almacén de explosivos. Acaba chocando ella y saliendo por los aires contra un avión estadounidense. Pluto acaba convirtiéndose en la nueva mascota del ejército.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	A pesar de no realizar una referencia a la Segunda Guerra Mundial, es un cortometraje ambientado en el contexto de un campamento militar.
<b>Referencias</b>	<p>Gutiérrez de la Cámara Seán, J. M. (2019). LA BATALLA DE MIDWAY (febrero 2019 ed., Vol. 1) [Libro electrónico]. NOWTILUS.</p> <p><a href="https://www.nowtilus.com/descargas/FragmentoLabatalladeMidway.pdf">https://www.nowtilus.com/descargas/FragmentoLabatalladeMidway.pdf</a></p>

<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>	
--------------------------	--

<b>Nombre del cortometraje</b>	The Sleepwalker	
<b>URL</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ocjGnJlh4hk">https://www.youtube.com/watch?v=ocjGnJlh4hk</a>	
<b>Director</b>	Clyde Geronimi	
<b>Guion</b>		
<b>Fecha</b>	03-07-1942	
<b>Duración</b>	7:14	
<b>Referencias históricas</b>	No hay referencias históricas a la Segunda Guerra Mundial, pero tampoco a la guerra en general.	
<b>Contexto histórico</b>	El 22 de julio de 1942, los ingleses rechazan que Estados Unidos realice un desembarco en Europa.	
<b>Temática</b>	El amor inconsciente de Pluto hacia Dinah.	
<b>Protagonista</b>	Pluto	
<b>Antagonistas</b>	Dinah, la perro salchicha	
<b>Análisis textual</b>	Este cortometraje usa la música y los efectos de sonido para dar tensión o mostrar emociones de los personajes, pero en ningún momento trata de convencer a la población, sino que únicamente trata de entretenerla.	
<b>Análisis semiótico</b>	A lo largo de este cortometraje no aparecen referencias a la Segunda Guerra Mundial.	
<b>Análisis narrativo</b>	<p>Las partes en las que se divide el cortometraje son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Introducción:</b> Aparece Pluto dormido en su caseta, con la parte superior de su cuerpo fuera, lamiendo un hueso. Dinah le ve y se acerca para alejar el hueso, pero cuando esto ocurre, la lengua de Pluto se da cuenta, y al despertarse, corre detrás de Dinah para alejarla de su hueso.</li> <li>• <b>Nudo:</b> Pluto acaba cayendo encima de unas bolas de cricket y dándose un golpe, lo que le pone más furioso y sigue a Dinah hasta que esta se esconde en su caseta. Dinah se pone triste y llora, y Pluto se vuelve a su caseta a dormir. Este, dormido, se levanta, coge el hueso y se lo lleva a Dinah, que sorprendida</li> </ul>	

	<p>chupa el hueso. Cuando Pluto se despierta y ve que no está el hueso se enfada de nuevo, y va a por Dinah, que se esconde en su caseta. Pluto se lleva el hueso, rompiendo antes el comedero de la perrita. Cuando está volviendo se duerme de nuevo y regresa a darle, otra vez, el hueso a Dinah, que lo recibe extrañada, y decide esconderlo bajo tierra. Pluto vuelve a despertar, ve que no está el hueso, y ve a Dinah escondiéndolo. Esta se lo da de nuevo y huye de él. Pluto, enfadado, destroza la casa de Dinah, y debajo de ella aparecen un montón de cachorros, que se lanzan a jugar con Pluto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenlace: Empieza a llover y Pluto se siente mal, los cachorros se esconden bajo Dinah, y Pluto coge su caseta para que puedan cubrirse de la lluvia. Además, trae todos sus huesos para que los cachorros puedan alimentarse. Dinah da un beso a Pluto, y este baila de la emoción. Por último, enamorado, se resguarda de la lluvia bajo un periódico.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	Es un cortometraje únicamente de entretenimiento.
<b>Referencias</b>	Año 1942. (s. f.). Efemérides 2.0. Recuperado 26 de febrero de 2021, de <a href="https://efemerides20.com/anos/1942">https://efemerides20.com/anos/1942</a>

<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>	
<b>Nombre del cortometraje</b>	Out of the Frying Pan Into the Firing Line
<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/x6pcl6y">https://www.dailymotion.com/video/x6pcl6y</a>
<b>Director</b>	Ben Sharpsteen, Jack King
<b>Guion</b>	-
<b>Fecha</b>	30-07-1942
<b>Duración</b>	3:20
<b>Referencias históricas</b>	La referencia que se realiza con este cortometraje a la Segunda Guerra Mundial es que en este se anima a los hogares a guardar el aceite y la grasa para crear nuevos explosivos y municiones. Esta práctica fue

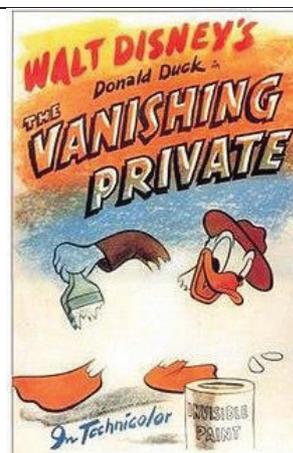


	muy común durante la guerra, puesto que era necesaria la ayuda ciudadana para soportar el esfuerzo bélico.
<b>Contexto histórico</b>	El 26 de julio de 1942, tuvo lugar un ensayo de desembarco de las tropas estadounidenses ante la inminente Campaña de Guadalcanal. El ejército americano partió el 31 de julio hacia Guadalcanal, en la que 16.000 soldados frenaron el ataque de las tropas japonesas en las Islas Salomón.
<b>Temática</b>	Esfuerzo bélico que deben realizar los ciudadanos.
<b>Protagonista</b>	Minnie y Pluto
<b>Antagonistas</b>	En este caso no hay un personaje que ejerza de antagonista, pero podemos colocar en el bando contrario a las Potencias del Eje.
<b>Análisis textual</b>	Usa las imágenes para explicar de forma muy clara cómo deben los ciudadanos guardar la grasa o aceite. También explica a qué va destinado ese producto y el impacto que puede tener en la Segunda Guerra Mundial. Para ello, se usa la voz de un narrador externo a través de una radio.
<b>Análisis semiótico</b>	<p>Aparecen algunos símbolos relacionados con la Segunda Guerra Mundial, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bandera de Estados Unidos: los tres colores simbolizan el blanco, la pureza e inocencia; el rojo, la robustez y el valor; y el azul, el color del mando.</li> <li>• Bandera del Sol Naciente: es la bandera militar de Japón.</li> </ul>
<b>Análisis narrativo</b>	<p>En este cortometraje es más complicado distinguir la división del cortometraje, ya que se trata de más de una cuña de propaganda que de una historia. Aun así, la historia se puede diferenciar en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Aparece una sartén con un huevo frito y unas tiras de beicon. Minnie está cantando mientras cocina. Pluto capta el olor de la comida justo antes de comer las galletas que hay en su cuento. Minnie le pregunta si quiere la grasa que ha soltado su comida, y Pluto, contento, responde que sí. Minnie se acerca con la sartén, pero cuando Pluto se relame, suena una voz de fondo diciendo que no tiren la grasa.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nudo: La voz proviene de una emisora de radio. A través de esta, Minnie y Pluto escuchan una voz que les pide que no tiren la grasa de cocinar, ya que sirve para ayudar en la Segunda Guerra Mundial. En un primer momento, Pluto muestra su enfado. La voz sigue explicando que la grasa es importante para explosivos, mientras aparecen unas imágenes de cómo usan esa grasa para crearlos. Pluto se acerca a mirar la grasa para comprobar si realmente se puede sacar armamento de ahí, cuando del aceite empiezan a surgir fuegos artificiales. La voz explica que se pueden crear proyectiles para hundir submarinos. La voz dice que “tu aceite dará a algún soldado del frente un extra de cartuchos”, lo que hace reaccionar positivamente a Pluto, girándose hacia una foto de Mickey vestido de soldado. Este usa su oreja para ponérsela en la frente haciendo un saludo militar a Mickey. Minnie vuelve a preguntar a Pluto si quiere el aceite, pero este dice que no. A continuación, la voz radiofónica explica cómo debe almacenar la grasa en un bote para posteriormente llevarlo a una carnicería, mientras lo acompañan con imágenes del proceso.</li> <li>• Desenlace: Pluto lleva la grasa a la carnicería, y a cambio, el carnicero le da dinero, pero él se relame mirando a unas salchichas que el carnicero le da. Este se va de la tienda orgulloso de Estados Unidos, con una bandera amarrada a su cola. La voz, por último, recuerda que la carnicería debe tener una insignia en el cristal.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	Este cortometraje tiene menor duración, puesto que en él, simplemente se trata de alentar a la población para que participen de forma indirecta en la guerra, realizando un esfuerzo al almacenar la grasa y darla en pro de Estados Unidos.
<b>Referencias</b>	Martínez Gutiérrez, J. A. (2015, junio). La Batalla de Guadalcanal. El mito de la invencibilidad japonesa llega a su fin. Facultat de Traducció i Interpretació.

	<a href="https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg_12998/Martinez_Gutierrez_Juan_Antonio_TFG_GEAO_2014-15.pdf">https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg_12998/Martinez_Gutierrez_Juan_Antonio_TFG_GEAO_2014-15.pdf</a>
--	---

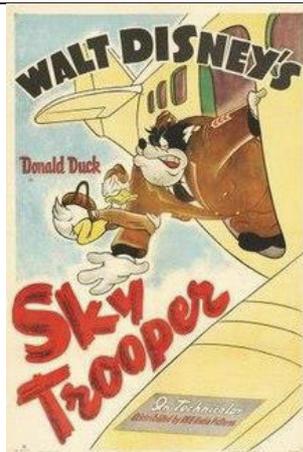
FICHA DE ANÁLISIS	
<b>Nombre del cortometraje</b>	The Vanishing Private
<b>URL</b>	<a href="https://youtu.be/HjD1uWsFw84">https://youtu.be/HjD1uWsFw84</a>
<b>Director</b>	Jack King
<b>Guion</b>	Carl Barks
<b>Fecha</b>	25-09-1942
<b>Duración</b>	7:08
<b>Referencias históricas</b>	Durante la Segunda Guerra Mundial, Estados Unidos usó cañones automáticos antiaéreos para defender la costa del país. Este era montado sobre un podio junto a dos ametralladoras.
<b>Contexto histórico</b>	Entre agosto y noviembre de 1942, Estados Unidos frena el avance de Japón hacia Australia. Estos dirigían sus ataques hacia Guadalcanal, en las Islas Salomón, donde las tropas estadounidenses frenaron su acometida. La Batalla de Guadalcanal fue la primera victoria estratégica en el Pacífico de los Aliados.
<b>Temática</b>	Trabajo en el Ejército estadounidense
<b>Protagonista</b>	Pato Donald
<b>Antagonistas</b>	El sargento Pete
<b>Análisis textual</b>	La canción que Donald canta, “Here We Go Round Mulberry Bush”, está basada en la canción Here We Go Gathering Nuts in May, de la película el hombre Invisible, en la que el Dr. Griffith aterroriza a ciudadanos de Sussex.
<b>Análisis semiótico</b>	El único signo representativo de la Segunda Guerra Mundial es la Insignia de Rango Militar: en ambas mangas del traje de Pete aparecen tres rayas que indican que el rango de este es el de Sargento.
<b>Análisis narrativo</b>	El cortometraje se divide en tres partes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: El Pato Donald está pintando un cañón del ejército de colores brillantes como el rojo, verde y amarillo y</li> </ul>



	<p>lunares negros mientras canta. Pete agarra del cuello a Donald al enfadarse con él por haber pintado el cañón de esos colores. Donald ve un laboratorio experimental de camuflaje, e ignorando el cartel que dice que se mantenga alejado, entra.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nudo: Entra en el laboratorio y se acerca a un cubo que tiene un cartel donde indica que se deben mantener las manos alejadas, ya que como dice el cartel que está a su lado, es pintura invisible. Cuando Donald saca el dedo de la pintura, ve que tiene la mitad de este, dándose cuenta de que la pintura le convirtió invisible. Coge el bote y se dispone a pintar el cañón volviéndolo invisible. Cuando llega Pete, no ve el cañón hasta que se da con él en la cabeza y Donald sale de dentro. Este cae en la pintura, y comienza una persecución en la que Pete se guía por las huellas que va dejando en la arena, luego nada en el agua y el Sargento le ve por el movimiento que hace, y por último recorre un campo lleno de flores. Cuando Pete le busca, arroja unas flores, que se pegan al cuerpo de Donald haciéndole visible de nuevo. El General llega, ve a Pete lanzando flores mientras canta, cuando está hablando con su superior, Donald le mete un cactus en el pantalón. Continúa molestandole hasta que Pete acaba estrellándose contra una fábrica de arsenal de guerra.</li> <li>• Desenlace: Pete, enfadado, lanza granadas de mano contra Donald, provocando varios estallidos. El General huye cuando le va a lanzar a él una granada, e intenta detenerle. Donald pincha con la espada a Pete, y todas las granadas explotan cuando caen al suelo. Finalmente, Pete es encerrado en una celda con una camisa de fuerza y cadenas. Donald está de guardia y Pete le ruega que hable con el General, pero este silba ignorándole.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	Este cortometraje, a pesar de estar ambientado en el ejército estadounidense, no hace referencia en ningún momento a la Segunda Guerra Mundial.

<b>Referencias</b>	<p>R. S. Duncan, Here we go round the mulberry bush' The House of Correction 1595 / HM Prison Wakefield 1995 (Privately published, 1994).</p> <p>War Department. (1942, agosto). Coast Artillery Field Manual Antiaircraft Artillery Gunnery, Fire Control, Position Finding And Horizontal Fire, Antiaircraft Automatic Weapons (N.o 1). U. S Government Printing Office.  <a href="http://www.ibiblio.org/hyperwar/USA/ref/FM/PDFs/FM4-112.PDF">http://www.ibiblio.org/hyperwar/USA/ref/FM/PDFs/FM4-112.PDF</a></p> <p>Martínez Gutiérrez, J. A. (2015, junio). La Batalla de Guadalcanal. El mito de la invencibilidad japonesa llega a su fin. Facultat de Traducció i D'Interpretació.  <a href="https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg_12998/Martinez_Gutierrez_Juan_Antonio_TFG_GEAO_2014-15.pdf">https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg_12998/Martinez_Gutierrez_Juan_Antonio_TFG_GEAO_2014-15.pdf</a></p>
--------------------	--

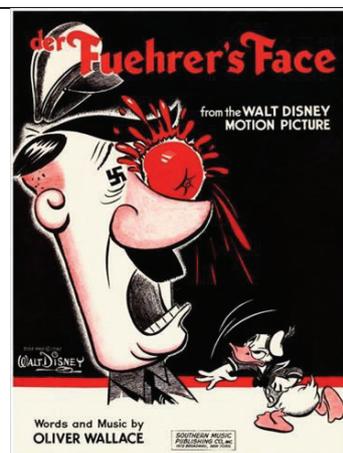
<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>	
<b>Nombre del cortometraje</b>	Sky Trooper
<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/xynf_fr">https://www.dailymotion.com/video/xynf_fr</a>
<b>Director</b>	Jack King
<b>Guion</b>	Carl Barks, Jack Hannah
<b>Fecha</b>	06-11-1942
<b>Duración</b>	7:13
<b>Referencias históricas</b>	Este cortometraje no realiza una referencia histórica clara hacia la Segunda Guerra Mundial a pesar de estar ambientado en una base militar.
<b>Contexto histórico</b>	La Operación Torch fue el inicio de la ofensiva que culminaría con la derrota nazi en África. Esta tuvo lugar entre el 8 y el 16 de noviembre de 1942, cuando las tropas inglesas y estadounidenses desembarcaron en el norte de África.
<b>Temática</b>	La venganza de Pete contra Donald fracasa.
<b>Protagonista</b>	Pato Donald
<b>Antagonistas</b>	El Sargento Pete



<b>Análisis textual</b>	Se introduce al espectador en un ambiente bélico con el uso de explosivos, aviones de guerra o paracaidistas.
<b>Análisis semiótico</b>	<p>Aparecen varios signos representativos de la Segunda Guerra Mundial:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Insignia de Rango Militar: en ambas mangas del traje de Pete aparecen tres rayas que indican que el rango de este es el de Sargento.</li> <li>• Bandera de Estados Unidos: los tres colores simbolizan el blanco, la pureza e inocencia; el rojo, la robustez y el valor; y el azul, el color del mando.</li> <li>• Escarapela aeronáutica: Debido a los colores que usa (circulo exterior rojo, circulo blanco y circulo interior azul), pertenece a las tropas francesas entre 1912 y 1945. Esta se usaba como distintivo para las fuerzas aéreas, ya que por la velocidad que alcanzan, no pueden contener banderas tradicionales de los estados.</li> </ul>
<b>Análisis narrativo</b>	<p>Este cortometraje se divide en tres partes claramente diferenciadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Aparece una base militar estadounidense de vuelo. El Pato Donald ve volar a los aviones mientras pela patatas. Corta una de estas en forma de avión y la lanza. Esta choca con el gorro de Pete llevándosele. Cuando cae al lado de Donald, este se piensa que es una patata y corta el gorro del Sargento. Pete, enfadado, va hacia Donald, que ha cortado el gorro con forma de avión. Pete abre la despensa y caen más patatas encima de Donald, y este le dice que volará cuando pele todas las patatas.</li> <li>• Nudo: Donald, contento, pela rápidamente todas las patatas y va a la oficina de Pete para aprender a volar. Pete le pone una serie de pruebas de equilibrio, pero Donald falla todas. Le tapa los ojos, y Donald sale del edificio andando a gran altura por la repisa de este, cuando tira un jarrón. Pete, al mirar que sucede, es lanzado por Donald desde el edificio al suelo. El Sargento le permite volar a Donald, pero como un paracaidista.</li> </ul>

	<p>Este le acompaña, los paracaidistas empiezan a saltar, y Donald se asusta al ver la altura. Pete intenta que salte, pero este se resiste, se agarra del traje de Pete temblando. Pete y Donald pelean, y al final acaban cayendo los dos por el aire. Ante de caer Pete agarra un misil.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenlace: Donald y Pete se tiran el misil el uno al otro mientras caen al suelo. Justo antes de caer, Donald le da el misil a Pete. El cortometraje finaliza con Donald y Pete cortando patatas y con vendajes en su cuerpo. Finalmente, Pete le mete a Donald una patata en la boca para silenciarlo.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	A pesar de no introducirnos en la Segunda Guerra Mundial, el cortometraje muestra contenido bélico. Además, nos introduce en el interior de una base militar, en la que los aviones y los paracaidistas tienen gran importancia.
<b>Referencias</b>	<p>Canadian Military Aircraft Roundels. (2016, 18 junio). Wayback Machine.  <a href="https://web.archive.org/web/20060618150555/http://www.canmilair.com/roundel.html">https://web.archive.org/web/20060618150555/http://www.canmilair.com/roundel.html</a></p> <p>Marquina, A. (2014). La Península Ibérica en la Planificación Militar Aliada en 1942-1943. UNISCI Discussion Papers, 36, 144-148.  <a href="https://www.redalyc.org/pdf/767/76732512013.pdf">https://www.redalyc.org/pdf/767/76732512013.pdf</a></p>

FICHA DE ANÁLISIS	
<b>Nombre del cortometraje</b>	<i>Der Fuehrer's Face</i>
<b>URL</b>	<a href="https://youtu.be/bn20oXFrxxg">https://youtu.be/bn20oXFrxxg</a>
<b>Director</b>	Jack Kinney
<b>Guion</b>	Joe Grant, Dick Huemer
<b>Fecha</b>	01-01-1943
<b>Duración</b>	9:16

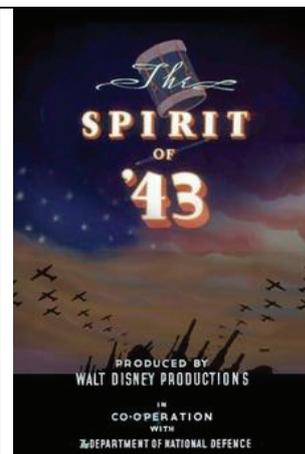


<b>Referencias históricas</b>	<p>Varias son las alusiones que este corto realiza al contexto histórico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando el Pato Donald desayuna, alude al racionamiento y privaciones causadas por la guerra en Alemania.</li> <li>• Con el trabajo, hace una referencia al Servicio del Trabajo Obligatorio (STO) que en 1942 obligaba durante la ocupación alemana a Francia a trasladar a miles de trabajadores para trabajar en fábricas.</li> </ul>
<b>Contexto histórico</b>	<p>La batalla de Stalingrado (23 de agosto de 1942 – 2 de febrero de 1943) signó la derrota definitiva de Alemania en la Segunda Guerra Mundial, que tuvo que retroceder hasta quedar atrapada en su propio territorio. Costó la vida de dos millones de soldados y civiles. Es considerada la batalla más sangrienta, representando el principio del fin del III Reich en Europa, ya que Alemania no volverá a ganar en el Frente Oriental.</p> <p>La entrada de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial se dio a raíz del ataque de la Armada Imperial Japonesa a la base naval en Pearl Harbor en 1941. Esto cambió el curso del conflicto a favor de la Gran Alianza.</p>
<b>Temática</b>	<p>Ridiculización del culto a Hitler, el militarismo y la expansión de Alemania nazi.</p>
<b>Protagonista</b>	<p>Pato Donald.</p>
<b>Antagonistas</b>	<p>Adolf Hitler, Hideki Tojo, Hermann Göring, Joseph Goebbels y Benito Mussolini.</p>
<b>Análisis textual</b>	<p>Usa las imágenes para conmover al espectador, como ver al Pato Donald explotado en una fábrica. En cuanto a la canción inicial, es usada para hacer una sátira de Goebbels, Hitler y Hermann Göring.</p>
<b>Análisis semiótico</b>	<p>Varios signos aparecen a lo largo de este cortometraje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esvástica: fuerza y unión de la raza aria, a pesar de que en el corto aparezca de forma ridícula en múltiples ocasiones.</li> <li>• Cruz de hierro: condecoración militar del Reino de Prusia y posteriormente de Alemania concedida por actos de gran valentía o méritos de mando de las tropas.</li> <li>• Retrato de Hitler: caricaturas.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo fascista: brazo derecho en un ángulo de 40° sobre la horizontal, acompañado de la frase ‘Heil Hitler’.</li> <li>• Uniforme del servicio gris de las SS.</li> <li>• Águila: del Partido Nacional Socialista.</li> <li>• Bandera del Sol Naciente: es la bandera militar de Japón.</li> <li>• Mein Kampf: libro escrito por Hitler.</li> <li>• Bandera de Estados Unidos: los tres colores simbolizan el blanco, la pureza e inocencia; el rojo, la robustez y el valor; y el azul, el color del mando.</li> <li>• Estatua de la Libertad: la libertad iluminando al mundo.</li> </ul>
<p><b>Análisis narrativo</b></p>	<p>El formato de la historia que narra es:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: En Nutzi Land (Tierra de Locos), aparece una banda de caricaturas donde se reconoce a Hideki Tojo, Hermann Göring, Joseph Goebbels y Benito Mussolini. Tocan cerca de la casa de Donald para despertarle, pero como no se despierta le dan un golpe con una bayoneta. Donald saluda con un ‘Heil Hitler’ a los tres cuadros de Hitler, Hirokito y Mussolini.</li> <li>• Nudo: Se viste con uniforme militar, desayuna infusión de café hecha con un solo grano, aspira aroma de huevos y tocino, y toma un trozo de pan que corta con un serrucho. Aparece el Mein Kampf delante de él. La banda le lleva al trabajo en una fábrica de municiones, donde debe atornillar proyectiles y colocarles. Cada vez que aparece Hitler debe saludarle. El tiempo de descanso es para hacer gimnasia con un fondo dibujado de un paisaje montañoso. Cuando vuelve al trabajo debe aumentar su rapidez con proyectiles cada vez más grandes y debe continuar saludando a Hitler. El clímax llega cuando la rapidez es tal que Donald se vuelve loco.</li> <li>• Desenlace: Aparece en su cama dormido con un pijama de la bandera de EE. UU. Cuando despierta, confunde la sombra de la Estatua de la Libertad con Hitler. Finalmente,</li> </ul>

	cuando ve que todo ha sido una pesadilla, se acerca a la estatua y la abraza sintiéndose orgulloso y feliz de ser ciudadano estadounidense.
<b>Conclusión</b>	Una sátira de la represión que los ciudadanos tanto alemanes como de los países ocupados recibían del fascismo. El estado no solo esclavizaba a las razas que consideraba inferiores, también a los propios ciudadanos del Reich que debían trabajar como máquinas para la economía de guerra. Es una feroz crítica al sistema alemán.
<b>Referencias</b>	<i>i Mata, D. O. D. C. (2015). La batalla de Stalingrado “el principio del fin del ejército alemán en el este”. Revista Aequitas: Estudios sobre historia, derecho e instituciones, (5), 59-78.</i>

<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>	
<b>Nombre del cortometraje</b>	The Spirit of '43
<b>URL</b>	<a href="https://archive.org/details/TheSpiritOf43_56">https://archive.org/details/TheSpiritOf43_56</a>
<b>Director</b>	Jack King
<b>Guion</b>	Carl Barks, Joe Grant
<b>Fecha</b>	07-01-1943
<b>Duración</b>	5:40
<b>Referencias históricas</b>	Este cortometraje realiza una alusión al pago de Impuesto de la Renta para contribuir y financiar la participación de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial. La necesidad de financiar la guerra creó la <i>Victory tax</i> , una tasa que pasó de afectar al 6% de la población estadounidense, a que el 75% de los trabajadores tuvieran que contribuir. Pasó en 1939 de contribuirse 1.000 millones de dólares, a en 1945 contribuirse 19.000 millones de dólares.
<b>Contexto histórico</b>	El primer día del año 1943, finalizó la batalla de Guadalcanal, en la que Estados Unidos obtuvo una clara victoria frente al ejército japonés. Esta tuvo lugar en la isla de Guadalcanal, en el Pacífico.
<b>Temática</b>	La importancia de pagar impuestos para ganar al Eje.
<b>Protagonista</b>	Pato Donald

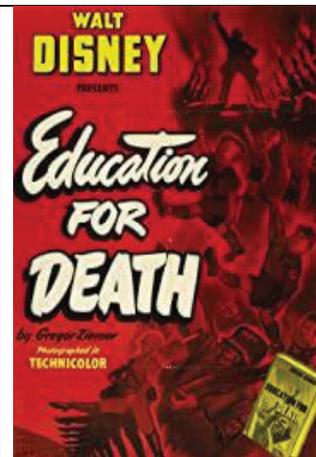


<b>Antagonistas</b>	Potencias del Eje
<b>Análisis textual</b>	Usa distintos tipos de música a lo largo del cortometraje. Cuando Estados Unidos está en guerra es música acelerada, que marca un ritmo ajetreado, pero cuando el ejército estadounidense gana, la música es esperanzadora.
<b>Análisis semiótico</b>	Varios signos aparecen a lo largo de este cortometraje: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esvástica: fuerza y unión de la raza aria, a pesar de que en el corto aparezca de forma ridícula en múltiples ocasiones.</li> <li>• Bandera de Estados Unidos: los tres colores simbolizan el blanco, la pureza e inocencia; el rojo, la robustez y el valor; y el azul, el color del mando.</li> <li>• Bandera del Sol Naciente: es la bandera militar de Japón.</li> <li>• Cruz de barras (Balkenkreuz): es una cruz griega en blanco o negro perfilada que se usaba en los aviones y acorazados del Imperio Alemán a partir de 1916.</li> <li>• Bandera de Japón: llamada <i>Nisshoki</i>, está constituida por un fondo blanco con un círculo rojo en el interior. El blanco de la bandera significa honestidad, integridad y pureza.</li> </ul>
<b>Análisis narrativo</b>	El cortometraje se divide en tres partes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Aparece una bocina que suena, y su humo se convierte en el símbolo del dinero. Donald cobra y contando el dinero se va feliz mientras una voz le recuerda que debe contribuir a la guerra. De repente aparece una nube de donde surge un escocés ahorrador vestido con una gorra escocesa, que representaría los Aliados. A continuación, aparece un pato con actitud despreocupada, vestido con ropa ancha que quiere convencer a Donald de que gaste el dinero en un club.</li> <li>• Nudo: El primer pato le recuerda que el 15 de mayo debe realizar el primer pago, el 15 de junio el segundo, el 15 de septiembre el tercero, y el 15 de diciembre el último pago. El Pato derrochador le quita los papeles y los rompe. Cada pato intenta llevar a Donald a su terreno, diciéndole que gaste o ahorre. El pato gastador sale disparado hacia la puerta de bar,</li> </ul>

	<p>que tiene forma de esvástica, y el pato ahorrador contra una pared, que al romperse forma la bandera de Estados Unidos. El Pato Donald mira hacia el bar, y en sus ojos aparecen dos esvásticas. En la puerta del bar está el pato derrochador apoyado en la puerta, fumando y convirtiendo el humo en esvásticas también. Donald duda, mira al otro lado, sus ojos se convierten en estrellas, y aparece el ahorrador con la bandera estadounidense de fondo. Donald finalmente se acerca al bar y da un puñetazo al pato, rompiendo la puerta. Donald va a la oficina para pagar las tasas, y empiezan a aparecer muchas rasas. Las imágenes se transforman en fábricas construyendo armamento mientras se explica para que va destinado el dinero que recolectan. Un proyectil choca con un barco con la bandera del Sol Naciente. Aparecen más fábricas que construyen aviones, y aviones destruyendo aviones del Eje. Aparecen también barcos destruyendo submarinos nazis y una esvástica cayendo a un remolino.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenlace: Todo el ejército americano lucha contra un monstruo enorme con un casco con la bandera nazi, que consiguen derrotar. Finalmente aparecen aviones volando en un cielo con la bandera de Estados Unidos.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	<p>Es una incitación del gobierno de Estados Unidos a los ciudadanos para que paguen los impuestos que el país necesita para ganar a las potencias del Eje en la Segunda Guerra Mundial. Además de ser un mensaje propagandístico, explica a los ciudadanos a qué va destinado el dinero que deben pagar.</p>
<b>Referencias</b>	<p>Significado de Bandera de Japón. (2017, 27 febrero). Significados. <a href="https://www.significados.com/bandera-de-japon/">https://www.significados.com/bandera-de-japon/</a></p> <p>Tipos de cruces. (s. f.). Enciclográfica. Recuperado 1 de enero de 2021, de <a href="https://web.archive.org/web/20081105063948/http://www.sitographics.com/enciclog/Heraldic/cruces/index.html">https://web.archive.org/web/20081105063948/http://www.sitographics.com/enciclog/Heraldic/cruces/index.html</a></p>

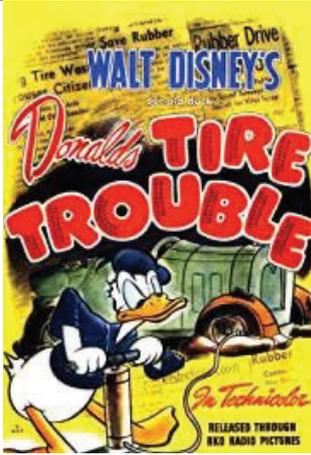
	<p>Benito, C. (2020, 11 octubre). La alegría de pagar impuestos para bombardear a los nazis. El Correo. <a href="https://www.elcorreo.com/economia/tu-economia/alegria-pagar-impuestos-20201011102800-nt.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F">https://www.elcorreo.com/economia/tu-economia/alegria-pagar-impuestos-20201011102800-nt.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F</a></p> <p>Martínez Gutiérrez, J. A. (2015, junio). La Batalla de Guadalcanal. El mito de la invencibilidad japonesa llega a su fin. Facultat de Traducció i D'Interpretació. <a href="https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg_12998/Martinez_Gutierrez_Juan_Antonio_TFG_GEAO_2014-15.pdf">https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg_12998/Martinez_Gutierrez_Juan_Antonio_TFG_GEAO_2014-15.pdf</a></p>
--	---

FICHA DE ANÁLISIS	
<b>Nombre del cortometraje</b>	Education for Death: The Making of the Nazi
<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/x2lf5hg">https://www.dailymotion.com/video/x2lf5hg</a>
<b>Director</b>	Clyde Geronimi
<b>Guion</b>	Gregor Ziemer
<b>Fecha</b>	15-01-1943
<b>Duración</b>	10:08
<b>Referencias históricas</b>	Este cortometraje hace una referencia clara a la educación que se daba a los niños alemanes. Está basada en el libro de Gregor Ziemer llamado Education for Death: The Making of the Nazi.
<b>Contexto histórico</b>	El 11 de enero de 1943, tanto Reino Unido como Estados Unidos renunciaron a sus derechos de extraterritorialidad en China. Este tratado fue denominado el Tratado entre los Estados Unidos de América y la República de China para la renuncia a los derechos extraterritoriales en China y la reglamentación de materias conexas.
<b>Temática</b>	La educación nazi
<b>Protagonista</b>	Hans
<b>Antagonistas</b>	La democracia
<b>Análisis textual</b>	Usa música muy agresiva para expresar las etapas por las que va pasando un nazi. Además, hay un narrador externo que se encarga de



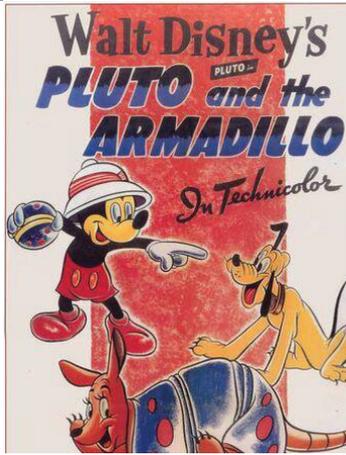
	relatar todo lo que sucede en el cortometraje. Las imágenes intentan provocar angustia en el espectador.
<b>Análisis semiótico</b>	<p>Aparecen varios signos a lo largo de este cortometraje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esvástica: fuerza y unión de la raza aria, a pesar de que en el corto aparezca de forma ridícula en múltiples ocasiones.</li> <li>• Retrato de Hitler: caricaturas.</li> <li>• Saludo fascista: brazo derecho en un ángulo de 40° sobre la horizontal, acompañado de la frase ‘Heil Hitler’.</li> <li>• Runa Sigel: representa la fuerza en la vida y la totalidad.</li> <li>• Águila: del Partido Nacional Socialista.</li> <li>• Mein Kampf: libro escrito por Hitler.</li> <li>• Uniforme de las Juventudes Hitlerianas: este uniforme se componía de un pantalón corto marrón y una camisa de color marrón claro. Los miembros más altos portaban camisas de color negro.</li> <li>• Cruz de hierro: condecoración militar del Reino de Prusia y posteriormente de Alemania concedida por actos de gran valentía o méritos de mando de las tropas.</li> </ul>
<b>Análisis narrativo</b>	<p>Este cortometraje fue creado a partir del libro homónimo de Gregor Ziemer, por lo que se divide en tres partes fundamentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Un narrador comienza a explicar que los niños alemanes son controlados por los nazis desde el momento en el que nacen. Unos padres van a inscribir a su hijo Hans al registro y le muestran los papeles que demuestran que su hijo es de raza aria. Cuando finaliza el registro, los padres reciben el Mein Kampf de Hitler. Se comienza a narrar el cuento de La bella durmiente pero en el que la bruja es la democracia, la princesa es Alemania, y el príncipe es Hitler, explicando así la admiración que tienen los alemanes hacia él.</li> <li>• Nudo: Los niños son educados en torno a la ideología nazi. Un día, Hans enferma y su madre le cuida, ya que si no se recupera, no sirve para el estado. Mientras le cuida, aparece un soldado que recrimina a la madre que le de cuidados, ya que</li> </ul>

	<p>un nazi debe ser fuerte y no tener sentimientos. Hans se recupera y vuelve al colegio, donde el profesor les dibuja un conejo y un zorro. Los dibujos toman vida y el zorro se come al conejo. El profesor les pregunta que quieren decir esas imágenes, y Hans se entristece por el conejo. El profesor castiga a Hans a una esquina por su respuesta, mientras que el resto de los compañeros dicen que un soldado no debe mostrar su debilidad. Han se enfada y acaba diciendo que los fuertes deben gobernar a los más débiles. Los niños de las Juventudes Hitlerianas comienzan a quemar libros, sustituyen la biblia por el Mein Kampf y un crucifijo por una espala con la esvástica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenlace: Los niños marchan con la mano en alto mientras vemos como crecen y se hacen mayores. Por ultimo se ve cómo se les ponen máscaras y collares de cadenas que representan la obediencia hacia el partido. Finalmente todos los soldados se convierten en tumbas iguales con esvásticas y cascos sobre ellas haciendo alusión al nombre del cortometraje de “Education for Death”.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	<p>A lo largo de este cortometraje se hace una reflexión a la educación de los niños por parte de los nazis, ya que finalmente acaban todos con bozales y cadenas de hierro, y en unas tumbas que son iguales las unas a las otras. El estado esclaviza a los propios ciudadanos del Reich que debían servir al partido hasta la muerte. Es una crítica al sistema de educación alemán.</p>
<b>Referencias</b>	<p>School, S. J., &amp; Ziemer, G. (2020). Education for Death: The Making of the Nazi (Vol. 19). Independently Published. <a href="https://doi.org/10.1177/107769904201900114">https://doi.org/10.1177/107769904201900114</a></p> <p>Ramírez, M. (2018, 12 diciembre). Significado de la runa Sigel. En Buenas Manos. <a href="https://www.enbuenasmanos.com/la-runa-sigel">https://www.enbuenasmanos.com/la-runa-sigel</a></p> <p>Las Juventudes Hitlerianas, los cachorros al servicio del Tercer Reich. (2020, 27 octubre). Segunda Guerra Mundial. <a href="https://segundaguerramundial.es/juventudes-hitlerianas/">https://segundaguerramundial.es/juventudes-hitlerianas/</a></p>

<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>		
<b>Nombre del cortometraje</b>	Donald's Tire Trouble	
<b>URL</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=lpKNgiLgKP4">https://www.youtube.com/watch?v=lpKNgiLgKP4</a>	
<b>Director</b>	Dick Lundy	
<b>Guion</b>	Carl Barks, Harry Reeves	
<b>Fecha</b>	29-01-1943	
<b>Duración</b>	6:57	
<b>Referencias históricas</b>	No se realizan referencias históricas a la Segunda Guerra Mundial en el cortometraje.	
<b>Contexto histórico</b>	Del 14 al 24 de enero de 1943, tuvo lugar la Conferencia de Casablanca en Marruecos. Su objetivo fue planificar una estrategia para el buen funcionamiento de los Aliados. En ella participó Estados Unidos, Reino Unido y Francia. La URSS fue invitada a la conferencia pero Stalin lo rechazó ya que se encontraba en plena batalla de Stalingrado.	
<b>Temática</b>	El esfuerzo ante las adversidades.	
<b>Protagonista</b>	Pato Donald	
<b>Antagonistas</b>	No es un personaje como tal, si no que en este caso el antagonista es una adversidad ocasionada por el estallido de la rueda de su coche.	
<b>Análisis textual</b>	En este cortometraje, ya que no hay más personajes que el Pato Donald, se recurre a la música y a los sonidos para acelerar o disminuir el ritmo de la narración.	
<b>Análisis semiótico</b>	A lo largo de este cortometraje no aparecen referencias a la Segunda Guerra Mundial.	
<b>Análisis narrativo</b>	<p>El cortometraje contiene tres partes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Un coche corre por la carretera a gran velocidad, cuando de repente se para. El Pato Donald ve que se le ha clavado una herradura en una rueda y se dispone a cambiarla.</li> <li>• Nudo: Coge una barra, intenta ponerla recta pero se le resiste hasta que por fin lo consigue. Intenta levantar el coche para cambiar la rueda pero no lo consigue. Cuando lo levanta, su</li> </ul>	

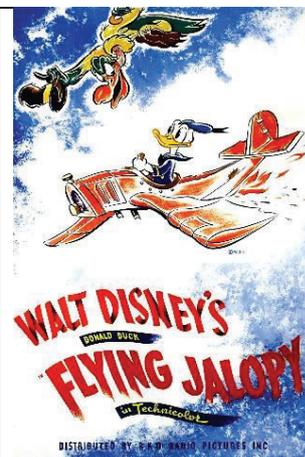
	<p>gorra se queda levantada por la parte delantera del coche, y cuando se la pone, la pieza de metal le da en la cabeza. Consigue levantar el coche, pero se queda debajo de este y se le cae encima. Continúa peleándose con la rueda, que no consigue extraer. Cuando logra quitar el neumático ve que está lleno de parches, y coge otro parche que se le pega a la piel, al pico, y a la cola. Consigue colocar el parche en su sitio, pero ahora su problema está en hinchar la rueda, ya que se le rompe la bomba de aire. La intenta hinchar a pulmón pero se deshincha, así que acaba haciendo un nudo e introduciéndola en el neumático. Intenta montar la rueda con cuatro barras de hierro, pero acaba colándose él dentro de la llanta. Cuando consigue montarla se queda encerrado dentro del neumático, y usa dos barras de hierro como palas para acercarse al coche, pero sale despedido contra un árbol, choca, y sale cada parte disparada montándose en el coche.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenlace: Ya con la rueda montada, Donald se sube al coche, pero se estallan las cuatro ruedas a la vez. Donald se enfada, salta encima del coche, y decide continuar su trayecto con las ruedas estalladas.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	Este cortometraje no contiene ninguna referencia a la Segunda Guerra Mundial. Además, tampoco encontramos un antagonista en forma de personaje, ya que en este cortometraje, el Pato Donald se enfrenta a las adversidades.
<b>Referencias</b>	<p>Conferencia de Casablanca - Declaración del 12 de febrero de 1943. (2012, 29 enero). Drecho Internacional. <a href="https://www.dipublico.org/8694/conferencia-de-casablanca-declaracion-del-12-de-febrero-de-1943/">https://www.dipublico.org/8694/conferencia-de-casablanca-declaracion-del-12-de-febrero-de-1943/</a></p>

<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>		
<b>Nombre del cortometraje</b>	Pluto and the Armadillo	

<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/xyo8i4">https://www.dailymotion.com/video/xyo8i4</a>	
<b>Director</b>	Clyde Geronimi	
<b>Guion</b>	Clyde Geronimi	
<b>Fecha</b>	19-02-1943	
<b>Duración</b>	7:2	
<b>Referencias históricas</b>	No hay ningún tipo de referencia histórica al contexto bélico en este cortometraje.	
<b>Contexto histórico</b>	El 9 de febrero de 1943 Estados Unidos logra que Japón abandone Guadalcanal, en el océano Pacífico, por la fuerte presión del ejército. Esta campaña militar fue la mayor ofensiva que realizó el ejército de los Aliados contra Japón.	
<b>Temática</b>	Pluto juega con un Armadillo por equivocación	
<b>Protagonista</b>	Pluto	
<b>Antagonistas</b>	El Armadillo	
<b>Análisis textual</b>	En este cortometraje el uso de la música es primordial puesto que se trata de dos animales que no hablan, ya que el único que habla a lo largo de este es Mickey Mouse.	
<b>Análisis semiótico</b>	A lo largo de este cortometraje no aparecen referencias a la Segunda Guerra Mundial.	
<b>Análisis narrativo</b>	<p>Se divide en tres partes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Introducción:</b> Se sitúa en Sudamérica. Una voz en off explica que hace un Armadillo. Mickey y Pluto bajan de un avión en Brasil, y van jugando con una pelota. Pluto da con la pelota al Armadillo, y este se hace una bola. Pluto confunde al Armadillo con la pelota e intenta cogerla.</li> <li>• <b>Nudo:</b> De repente aparecen dos armadillos con forma de pelota y Pluto los mira extrañado y asustado. Se enfada porque no puede cogerlos y cuando los coge empiezan a saltar, haciendo que Pluto bote y caiga al suelo. El Armadillo sale de su coraza</li> </ul>	

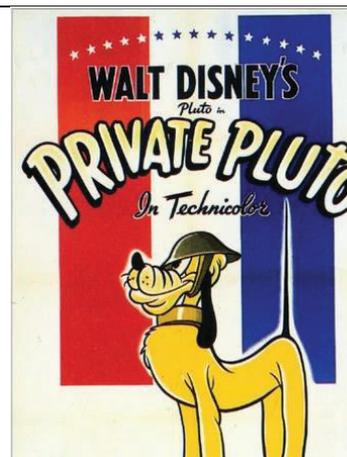
	<p>e interactúa con Pluto. El Armadillo camina bajo tierra y Pluto intenta imitarle, pero choca con unas plantas, y cuando levanta con las plantas en la cabeza el Armadillo se ríe de él. Pluto corre tras el enfadado, pero coge la pelota y la explota. Pluto piensa que es el Armadillo y llora, hasta que ve al Armadillo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenlace: Cuando le ve vivo se pone feliz y juega con él saltando. Mickey llama a Pluto porque tienen que volver en avión. Cuando corre hacia Pluto coge al Armadillo pensando que es la pelota y cuando montan en el avión el Armadillo se estira sorprendiendo a Mickey.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	Es un cortometraje inocente en el que Pluto equivoca una pelota con un Armadillo y acaba jugando con él. No aparecen referencias a la Segunda Guerra Mundial. Además, el cortometraje no se sitúa en Estados Unidos, si no que se sitúa en Sudamérica, en especial, en Brasil.
<b>Referencias</b>	Griffith, S. B. (2000). The Battle for Guadalcanal. University of Illinois Press.

<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>	
<b>Nombre del cortometraje</b>	The Flying Jalopy
<b>URL</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=JiQMhQGES40">https://www.youtube.com/watch?v=JiQMhQGES40</a>
<b>Director</b>	Dick Lundy
<b>Guion</b>	Dick Lundy
<b>Fecha</b>	12-03-1943
<b>Duración</b>	6:49
<b>Referencias históricas</b>	No se aprecian referencias históricas en este cortometraje respecto a la Segunda Guerra Mundial a pesar de que el argumento se base en una pelea entre el Pato Donald y Ben Buzzard.
<b>Contexto histórico</b>	En marzo de 1943, durante la Guerra del Pacífico, la Junta de Jefes de Estado Mayor de Estados Unidos aprobó el plan estratégico de Douglas MacArthur denominado Operación Catwheel. El objetivo de



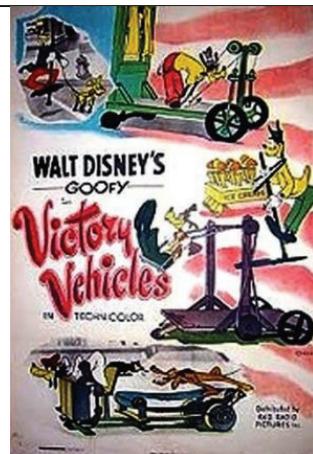
	este plan fue capturar la base principal japonesa ubicada en Rabaul y fortificarla.
<b>Temática</b>	La inteligencia de Donald gana frente al aprovechamiento de Ben Buzzard.
<b>Protagonista</b>	Pato Donald
<b>Antagonistas</b>	Ben Buzzard
<b>Análisis textual</b>	No se usan elementos relacionados con la Segunda Guerra Mundial.
<b>Análisis semiótico</b>	No aparecen signos que tengan relación con la guerra ni en específico con la Segunda Guerra Mundial.
<b>Análisis narrativo</b>	<p>Se divide en tres partes diferenciadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Donald va a una tienda de aviones usados propiedad de Ben Buzzard, quiere montar en un avión, pero no tiene suficiente dinero. Ben le dice que espere un momento, y le permite montar en un avión destartalado. Para montar le pide que firme una póliza de seguro de vida con él de beneficiario</li> <li>• Nudo: Donald la firma y Ben le deja montar en avión. Le gira para que vaya directo a estrellarse, pero Donald consigue volar con dificultades. Ben vuela tras él y le dice que le sigue, ya que va a intentar estrellarle para hacerse con el dinero, pero Donald consigue seguir volando con el avión. A Ben se le ocurre tapar una montaña con nubes para que Donald se estrelle, pero Donald por la grieta de esta.</li> <li>• Desenlace: Finalmente, Ben le abre el gas para que se caiga y le prende fuego, Donald intenta detenerlo, pero no puede, y tiene que saltar del avión. Para no caer crea un avión en el cuerpo de Ben y le pilota.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	A pesar de no apreciar elementos que tengan una referencia directa a la guerra o a la Segunda Guerra Mundial, si observamos una pelea dentro de su argumento con dos bloques enfrentados entre sí.
<b>Referencias</b>	Morison, S. E. (2001). Breaking the Bismarcks Barrier (New edition, Vol. 6). Book Sales.

FICHA DE ANÁLISIS	
<b>Nombre del cortometraje</b>	Private Pluto
<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/x2b_gg0p">https://www.dailymotion.com/video/x2b_gg0p</a>
<b>Director</b>	Clyde Geronimi
<b>Guion</b>	Carl Barks, Ralph Wright
<b>Fecha</b>	02-04-1943
<b>Duración</b>	6:49
<b>Referencias históricas</b>	No hay referencias históricas a la Segunda Guerra Mundial, a excepción de la ubicación del campamento militar estadounidense.
<b>Contexto histórico</b>	En abril de 1943, tuvo lugar la Operación Venganza, a través de la cual, Estados Unidos tuvo como objetivo eliminar al comandante en jefe de la Flota Combinada, Isoroku Yamamoto en las Islas Salomón.
<b>Temática</b>	Pluto intenta mantener el orden en el campamento militar.
<b>Protagonista</b>	Pluto
<b>Antagonistas</b>	Chip y Dale
<b>Análisis textual</b>	En este cortometraje no se usa tanto la música, ya que las ardillas Chip y Dale están continuamente hablando. Si se recurre a los sonidos de los animales o los golpes que dan a Pluto.
<b>Análisis semiótico</b>	Durante todo el cortometraje, tan sólo aparece la Bandera de Estados Unidos, en la que los tres colores simbolizan el blanco, la pureza e inocencia; el rojo, la robustez y el valor; y el azul, el color del mando.
<b>Análisis narrativo</b>	<p>En el cortometraje aparecen las tres estructuras diferenciadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Introducción:</b> Aparece un campamento militar y un hombre tocando la trompeta. A Pluto le está entrenando un soldado para que ande erguido como los soldados, pero acaba enredando sus patas y cayendo. El soldado se despide de Pluto y este empieza a vigilar el campamento.</li> <li>• <b>Nudo:</b> De una tienda sale un cañón del que cae una bellota, la parte, y sale una ardilla a por ella. Pluto mira a través del cañón pero le da otra bellota en el ojo. Pluto va a morderla, pero el cañón le cae en la cabeza. La ardilla sale del cañón, coge la</li> </ul>



	<p>bellota y vuelve a entrar. En el interior del cañón están Chip y Dale, que deciden usar el casco de Pluto para partir más bellotas a la vez dándole en la cabeza. Pluto se enfada más, pero Chip y Dale siguen partiendo bellotas dando golpes en la cabeza a Pluto. Este escucha a través del cañón, y cuando Chip y Dale quieren partir más bellotas, Pluto se las quita.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenlace: Estos, extrañados, giran el cañón hacia Pluto y le ven con sus bellotas, así que le enganchan y disparan, lanzándole por los aires. Chip y Dale rellenan la silueta donde va a caer con bellotas, y cuando Pluto cae parte todas. Pluto ladra desesperado por no haber podido atraparles.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	A pesar de no realizar una referencia a la Segunda Guerra Mundial, es un cortometraje ambientado en el contexto de un campamento militar.
<b>Referencias</b>	Lanphier, T. (1967, abril). Yo derribé a Yamamoto. Reader's Digest. <a href="https://es.scribd.com/document/357865009/Yo-Derribe-a-Yamamoto">https://es.scribd.com/document/357865009/Yo-Derribe-a-Yamamoto</a>

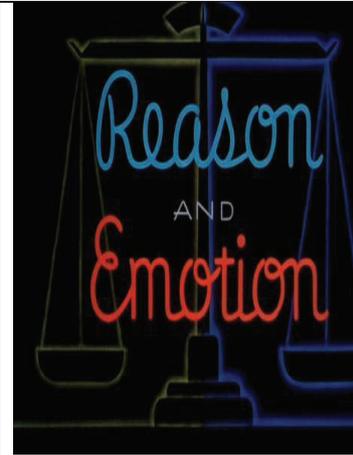
FICHA DE ANÁLISIS	
<b>Nombre del cortometraje</b>	Victory Vehicles
<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/x1t0n9a">https://www.dailymotion.com/video/x1t0n9a</a>
<b>Director</b>	Jack Kinney
<b>Guion</b>	Webb Smith, Ralph Wright
<b>Fecha</b>	30-07-1943
<b>Duración</b>	8:05
<b>Referencias históricas</b>	Debido a la guerra, el precio de la gasolina y de los vehículos aumentó considerablemente, mientras que el poder adquisitivo disminuyó. Este cortometraje hace una referencia a esa economía de guerra.
<b>Contexto histórico</b>	La noche del 9 al 10 de julio de 1943 tuvo lugar la mayor operación anfibia de la Segunda Guerra Mundial, la invasión aliada de Sicilia. Esta invasión fue denominada Operación Husky, y con ella las potencias del Eje fueron expulsadas de la isla abriendo el camino a la invasión de Italia por parte de los Aliados.



<b>Temática</b>	La economía de guerra
<b>Protagonista</b>	Goofy
<b>Antagonistas</b>	No existe un antagonista en forma de personaje.
<b>Análisis textual</b>	El único elemento que relaciona el cortometraje con la Segunda Guerra Mundial es que en él se habla de la economía de guerra.
<b>Análisis semiótico</b>	No aparecen signos que tengan relación con la guerra ni en específico con la Segunda Guerra Mundial.
<b>Análisis narrativo</b>	<p>El cortometraje se divide en tres partes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Introducción:</b> Aparece un pueblo, y al ser ampliado se ve una red de carreteras. Un narrador externo cuenta que el número de vehículos ha disminuido por el precio de la gasolina. Aparece de nuevo el pueblo, mientras el narrador sigue explicando que las personas deben trasladarse para trabajar lejos de sus casas. A continuación Goofy explica los vehículos que se pueden usar para ir a trabajar sin gasolina.</li> <li>• <b>Nudo:</b> Primero está montado en una especie de coche que se mueve cuando Pluto corre en una cinta. Luego aparece en un monociclo pero en vez de rueda son unos zapatos, y por último en la obra en la que trabaja se monta en una carretilla. A continuación, una voz en off explica cómo van los niños al colegio mientras juegan. Goofy explica cómo se mueven los cowboys, los jugadores de golf, los políticos... Goofy usa otro invento, un saltador, con el que va saltando de casa en casa. Cuando llega a su trabajo y lo deja, sus piernas siguen saltando.</li> <li>• <b>Desenlace:</b> Sigue saltando por la calle y finalmente el número de saltadores aumenta y todo el mundo comienza a usarlo.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	No se trata el contexto bélico, pero si se hace referencia a la economía de los ciudadanos durante la guerra, en especial durante la Segunda Guerra Mundial y hace una inventiva de los vehículos que estos pueden usar para no gastar en gasolina y poder moverse al colegio o trabajo.

<b>Referencias</b>	<p>Marcos, F. B. (2015). Breve historia de Cosa Nostra. Ediciones Nowtilus.</p> <p><a href="https://www.nowtilus.com/descargas/FragmentoBhCosanostra.pdf">https://www.nowtilus.com/descargas/FragmentoBhCosanostra.pdf</a></p>
--------------------	--

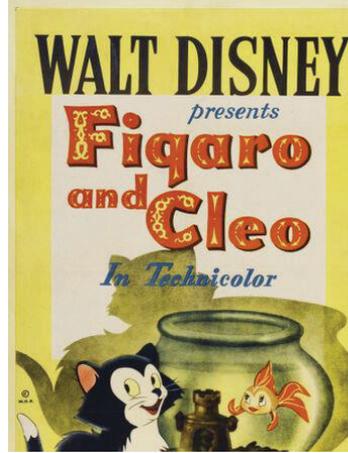
<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>	
<b>Nombre del cortometraje</b>	Reason and Emotion
<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/x6nzo0g">https://www.dailymotion.com/video/x6nzo0g</a>
<b>Director</b>	Bill Roberts
<b>Guion</b>	Joe Grant, Dick Huemer
<b>Fecha</b>	27-08-1943
<b>Duración</b>	7:35
<b>Referencias históricas</b>	En el cortometraje se realiza una crítica del nazismo, puesto que a lo largo de este se trata el tema de la razón y la emoción, dejando claro que los nazis únicamente se rigen por sus emociones.
<b>Contexto histórico</b>	El 15 de agosto de 1943 acabó la campaña militar de las Islas Aleutianas. Esta campaña entra dentro de las operaciones del Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial que llevo a cabo Estados Unidos contra Japón.
<b>Temática</b>	La importancia de controlar la emoción y la razón.
<b>Protagonista</b>	Razon y Emoción
<b>Antagonistas</b>	Nazismo
<b>Análisis textual</b>	Se usan distintos tipos de música para marcar el ritmo. Al final del cortometraje, cuando la razón y la emoción colaboran en la cabeza de un aviador, se muestra una música patriótica.
<b>Análisis semiótico</b>	<p>Aparecen únicamente varias esvásticas cuando se habla de los nazis, Una esvástica: fuerza y unión de la raza aria, a pesar de que en el corto aparezca de forma ridícula en múltiples ocasiones.</p> <p>También se usan portadas de periódicos en el que aparece la palabra 'nazi'.</p>
<b>Análisis narrativo</b>	El cortometraje distingue tres partes:



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Aparece un bebé, que según el narrador, se rige solo por sus emociones. En su cabeza aparece un niño pequeño, igual que él, vestido de cavernícola que es su emoción, y le dice que tire de la cola al gato. Como sólo se rige por las emociones, se cae por las escaleras, pero aparece la razón en su cabeza diciendo que si hubiera estado antes, no se habría golpeado al caer.</li> <li>• Nudo: La emoción intenta que la razón se vaya. A continuación aparece el niño ya de mayor, y en su cabeza, quien maneja el rumbo es su razón, no la emoción como cuando era pequeño, pero la emoción consigue coger el control, y al hombre le da una mujer una bofetada. A continuación aparece una mujer, donde su cabeza también la controla la razón, pero empiezan a pelearse para comer comida basura. Surge un hombre que intenta mantenerse al día de lo que ocurre durante la Segunda Guerra Mundial. La razón le dice que no crea todo lo que oye, pero la emoción le hace pensar que es real. Su razón y emoción se pegan, pero aparece el narrador contándoles que Hitler destruyó la razón y doto a la emoción de miedo, odio, orgullo... para controlar a los alemanes.</li> <li>• Desenlace: El narrador explica que la razón debe planificar, pensar y discriminar, mientras que la emoción debe ser fuerte, amar a su país, la vida, y la libertad. Explica a la emoción y a la razón que deben colaborar para conseguir lo que se proponga, lo que se muestra con un aviador del ejército estadounidense en el que su razón y emoción colaboran.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	Este cortometraje realiza una crítica al nazismo y a los alemanes, puesto que dice que solo se rigen por las emociones, descontrolándose y dejando de lado la razón.
<b>Referencias</b>	Barnés, H. G. (2015, 30 diciembre). Cuando Japón invadió Alaska: la Batalla Olvidada de la Segunda Guerra Mundial. Alma, Corazón, Vida. <a href="https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2016-01-">https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2016-01-</a>

	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Mohms2zgBBc">03/batalla-olvidada-muerte-violencia-absurda-segunda-guerra-mundial-aliados-alaska-japon-kiska_1129041/</a>
--	---

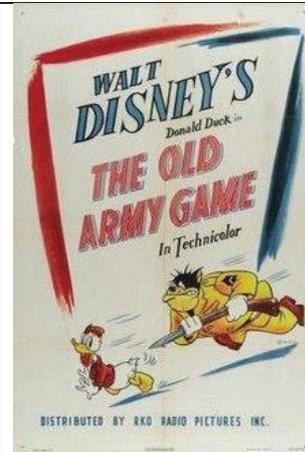
FICHA DE ANÁLISIS	
<b>Nombre del cortometraje</b>	Figaro and Cleo
<b>URL</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Mohms2zgBBc">https://www.youtube.com/watch?v=Mohms2zgBBc</a>
<b>Director</b>	Jack Kinney
<b>Guion</b>	
<b>Fecha</b>	15-10-1943
<b>Duración</b>	8:21
<b>Referencias históricas</b>	No hay ningún tipo de referencia histórica al contexto bélico en este cortometraje.
<b>Contexto histórico</b>	En octubre de 1943, hubo una crisis diplomática entre el gobierno de Estados Unidos y la dictadura de Francisco Franco, puesto que en España se reconoció de facto el gobierno títere de José P. Laurel, que había sido impuesto en Filipinas por Japón. Esta crisis tomó el nombre de Incidente Laurel.
<b>Temática</b>	Rivalidad entre Fígaro y Cleo.
<b>Protagonista</b>	Fígaro
<b>Antagonistas</b>	Cleo
<b>Análisis textual</b>	En este cortometraje, la canción principal es <i>Fígaro and Cleo</i> , interpretada por voces femeninas. En la canción se trata la relación y las personalidades del gato Fígaro y el pez Cleo.
<b>Análisis semiótico</b>	A lo largo de este cortometraje no aparecen referencias a la Segunda Guerra Mundial.
<b>Análisis narrativo</b>	El cortometraje se divide en: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Aparece el gato Fígaro caminando delante de una mujer. Este se para en su plato de comida, pero la mujer pasa de largo, por lo que Fígaro se asombra. La mujer lleva la</li> </ul>



	<p>pecera de Cleo en la mano y la deja encima de la mesa. Cuando Fígaro la ve, se relame y se va de la habitación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nudo: Cuando vuelve a entrar su apariencia es la de un tigre. Ve a la mujer bajar barriendo las escaleras, y se lanza contra la escoba, pero acaba cayéndose al suelo. Fígaro continúa llamando la atención de la mujer, pero esta no le hace caso y le lanza con la escoba al otro lado de la habitación. Este se enfada pero se acaba entreteniendo, tirando de un ovillo de lana, que cuando cae sigue deshaciendo. Cuando la mujer le ve, le regaña por tirar todo al suelo. Le da de comer, pero ve a Cleo en la pecera y se imagina comiéndole. Coge un anzuelo, se acerca a la pecera y le mete dentro, pero la mujer vuelve a regañarle. La mujer se duerme la siesta, pero sus ronquidos acercan a Fígaro hacia Cleo. Fígaro se mete en la pecera para coger a Cleo, pero una vez más es regañado. La mujer ata la cola de Fígaro a su lado mientras duerme, y Cleo hace burla al gato.</li> <li>• Desenlace: Los ronquidos de la mujer producen temblor de nuevo y acercan la pecera a Fígaro, que se mete dentro de nuevo. La mujer le amasa para extraer el agua que ha tragado el gato. Cuando Fígaro se acerca por última vez a Cleo, ya no se le quiere comer, si no que le da un beso. Finaliza con Fígaro bebiendo su leche.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	Es un cortometraje que no hace referencias a la Segunda Guerra Mundial, aunque en su argumento sí se puede observar una pelea entre el personaje principal y el antagonista.
<b>Referencias</b>	<p>Figaro and Cleo   Disney Wiki   Fandom. (s. f.). Disney Wiki. Recuperado 27 de febrero de 2021, de <a href="https://disney.fandom.com/es/wiki/Figaro_and_Cleo">https://disney.fandom.com/es/wiki/Figaro_and_Cleo</a></p> <p>Rodao, F. &amp; Universidad Nacional de Educación a Distancia. (1994, 1 enero). El trampolín tecnológico: el «Incidente Laurel» y España en la II Guerra Mundial. Espacio, tiempo y forma. Serie V, Historia contemporánea, 7(1994). <a href="http://e-">http://e-</a></p>

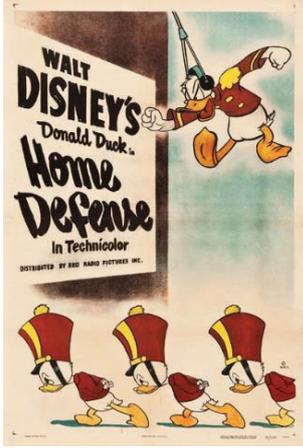
	<a href="http://spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:ETFSerie5-4F6CEA23-988D-8517-85BA-9CB4B29999F2/Documento.pdf">spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:ETFSerie5-4F6CEA23-988D-8517-85BA-9CB4B29999F2/Documento.pdf</a>
--	--

FICHA DE ANÁLISIS	
<b>Nombre del cortometraje</b>	The Old Army Game
<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/xyo1uq">https://www.dailymotion.com/video/xyo1uq</a>
<b>Director</b>	Jack King
<b>Guion</b>	Carl Barks, Jack Hannah
<b>Fecha</b>	05-11-1943
<b>Duración</b>	6:59
<b>Referencias históricas</b>	A pesar de estar ubicado dentro de un campamento militar no se realizan referencias a la Segunda Guerra Mundial.
<b>Contexto histórico</b>	En noviembre de 1943 tuvo lugar la Batalla de Tarawa dentro de la Guerra del Pacífico. En esta, se libró en el atolón Tarawa, y fue la segunda vez que Estados Unidos atacó al ejército japonés.
<b>Temática</b>	El engaño del Pato Donald a Pete para salir ileso.
<b>Protagonista</b>	Pato Donald
<b>Antagonistas</b>	El sargento Pete
<b>Análisis textual</b>	En este cortometraje se ve muy bien el uso de la música, puesto que cuando los personajes ven el límite de velocidad de 35 pies, el movimiento de ambos es más lento y la música los acompaña.
<b>Análisis semiótico</b>	No hace referencia a la Segunda Guerra Mundial, pero al encontrarse dentro del campamento militar, aparece la insignia de Rango Militar en ambas mangas del traje de Pete aparecen tres rayas que indican que el rango de este es el de Sargento.
<b>Análisis narrativo</b>	El cortometraje se divide en tres partes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Pete va caminando por un campamento militar comprobando que todos estén dormidos, cuando escucha unos ronquidos en una de las casas. Entra y se encuentra un tocadiscos que rompe contra el suelo. Cuando enciende su</li> </ul>



	<p>linterna ve que en las camas no hay personas, si no objetos y que las personas no están durmiendo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nudo: Aparece un coche llegan al campamento militar del que baja el Pato Donald. Se transforma en un conejo y salta la verja que separa el campamento el exterior. Mientras tanto, Pete se esconde para que Donald no le vea. Donald se mete en la cama, pero a su lado está Pete. Cuando se da cuenta, se levanta y sale corriendo. Se esconde en una caja de madera, y a su lado hay otras dos y las mueve para que Pete o le encuentre. Cuando este las levanta no le encuentra. Siguen jugando al juego de las cajas y Pete sigue sin encontrarle. Lanza una de las cajas, y Donald está dentro, y la caja parte a la mitad. Donald cree que ha perdido la mitad de debajo de su cuerpo y llora. Cuando Pete se acerca y lo ve se asusta y llora. Pete le da unas flores que colocan encima de las piernas de la otra caja.</li> <li>• Desenlace: Donald se quiere disparar, pero Pete le pide que vaya a otro lado a dispararse, Donald asiente, se va arrastrando, y cuando ambos se dan cuenta de que no ha perdido las piernas Pete se enfada y Donald tiene que volver a salir corriendo. Cuando ven el límite de velocidad de 35 pies disminuyen el ritmo pero siguen huyendo.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	No se realiza una mención directa a la guerra, pero está ambientado en un campamento militar. Además, en este cortometraje la música adquiere gran relevancia acelerando o disminuyendo la intensidad de las acciones.
<b>Referencias</b>	Luaces Sanjuán, M. (2017). ¿Betio? ¿Dónde está? ¿Qué sucedió allí? Revista general de marina. 273(1), 5-27. <a href="https://armada.defensa.gob.es/archivo/rgm/2017/07/rgm072017cap01.pdf">https://armada.defensa.gob.es/archivo/rgm/2017/07/rgm072017cap01.pdf</a>

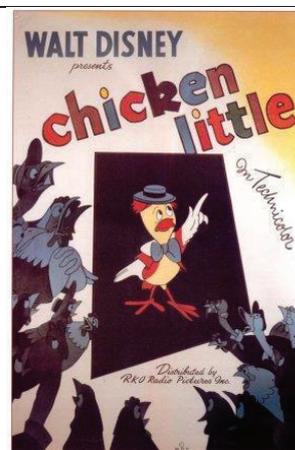
<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>		
<b>Nombre del cortometraje</b>	Home Defense	

<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/x2bgh48">https://www.dailymotion.com/video/x2bgh48</a>	
<b>Director</b>	Jack King	
<b>Guion</b>	Carl Barks, Jack Hannah	
<b>Fecha</b>	26-11-1943	
<b>Duración</b>	7:46	
<b>Referencias históricas</b>	<p>El cortometraje está ambientado en la Segunda Guerra Mundial y se realiza una referencia a la red de espionaje y análisis que pretendía interceptar comunicaciones electrónicas. Este mecanismo era conocido como la red Echelon, un entramado de conexiones entre países de habla inglesa. Además, trata la incertidumbre de la población ante los ataques que podían recibir.</p>	
<b>Contexto histórico</b>	<p>Del 22 al 26 de noviembre de 1943 tuvo lugar en Egipto la conferencia de El Cairo, en la que se definió la posición de los países Aliados frente a Japón. El 27 de noviembre de este mismo año se publicó a través de un comunicado de radio la intención de seguir desplegando las tropas contra Japón hasta la rendición de este país.</p>	
<b>Temática</b>	La incertidumbre de los ataques del Eje.	
<b>Protagonista</b>	Pato Donald	
<b>Antagonistas</b>	Los sobrinos Huey, Dewey y Louie	
<b>Análisis textual</b>	<p>A lo largo de este cortometraje tienen gran importancia los sonidos, puesto que es el centro de este. Se puede ver al Pato Donald escuchando a través de una torre de escucha, así como a sus sobrinos haciendo sonidos para asustarle.</p>	
<b>Análisis semiótico</b>	<p>El único signo que observamos en el cortometraje es la insignia de Rango Militar en ambas mangas de los trajes de Huey, Dewey y Louie.</p>	
<b>Análisis narrativo</b>	<p>El cortometraje se divide en tres partes fundamentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Aparece un puesto de escucha en una montaña en el que está Donald sentado con unos cascos. Sus sobrinos: Huey, Dewey y Louie, están durmiendo en una tienda de</li> </ul>	

	<p>campana a su lado. Donald se queda dormido mientras escucha e intenta despertarse, pero cae al lado de una trompeta y al roncar suelta el aire a través de esta y despierta a sus sobrinos. Los sobrinos se enfadan y uno de ellos ve un avión pequeño.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nudo: Meten dentro del avión galletas de jengibre en forma de paracaídas y lo lanzan. El sonido es captado por la torre de control y despierta a Donald. Este, llama con la trompeta a sus sobrinos, que traen las armas para disparar al avión. Donald coge las armas mientras que los sobrinos se ríen. Cuando Donald dispara y derriba el avión, ve que caen paracaidistas, se asusta y se esconde en la hierba. Los sobrinos comienzan a hacer ruido como si estuviesen disparando para dar más miedo a Donald. Cae encima de Donald uno de los muñecos y se da cuenta de que ha sido una broma de sus sobrinos. Estos se presentan ante Donald con un saludo militar y Donald les echa la bronca, les despide, y se van llorando. Donald está leyendo un libro cuando escucha otro sonido. Este va a ver si son sus sobrinos con otra broma, cuando se da cuenta de que no y corre a la torre de sonido. La abeja se apoya en la torre y comienza a hacer sonidos. Donald se imagina que son aviones, barcos, submarinos... y va corriendo a por su trompeta para llamar a los sobrinos. Los sobrinos al escuchar la trompeta van corriendo y Donald les devuelve sus armas. Los sobrinos comienzan a mover un cañón mientras que Donald calcula la posición.</li> <li>• Desenlace: El cañón sigue a la abeja, mientras que esta intenta esquivarle. Asustada recula, pero Donald da la orden de disparar justo cuando la abeja ha huido. Los sobrinos disparan contra la torre y Donald se enfada con ellos.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	A pesar de que sí se realiza una referencia a la Segunda Guerra Mundial, en este cortometraje no se intenta persuadir a la población con los mensajes que se emiten.

<b>Referencias</b>	<p>BBC News Mundo. (2012, 19 diciembre). Red Echelon: ¿herramienta de seguridad en internet o «Gran Hermano»? <a href="https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/12/121218_tecnologia_red_echelon_aa">https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/12/121218_tecnologia_red_echelon_aa</a></p> <p>United States. Congress. House. (1961). Foreign Relations of the United States. Diplomatic Papers. The Conferences at Cairo and Tehran, 1943 [Libro electrónico]. Beltz Verlag. <a href="https://search.library.wisc.edu/digital/ADFRXSHIYSKS2S8Z/pages/ARA3GS66SUDBQV82">https://search.library.wisc.edu/digital/ADFRXSHIYSKS2S8Z/pages/ARA3GS66SUDBQV82</a></p>
--------------------	--

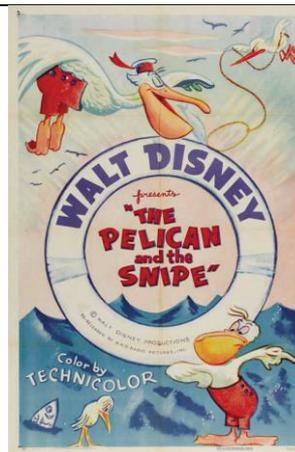
<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>	
<b>Nombre del cortometraje</b>	Chicken Little
<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/x4bfjjz">https://www.dailymotion.com/video/x4bfjjz</a>
<b>Director</b>	Clyde Geronimi
<b>Guion</b>	Henry Penny
<b>Fecha</b>	17-12-1943
<b>Duración</b>	8:56
<b>Referencias históricas</b>	Este cortometraje está inspirado en la fábula Henny Penny que muestra los males de la histeria colectiva. Se realizó durante la Segunda Guerra Mundial, ya que muchos eran los rumores que viajaban de un país a otro.
<b>Contexto histórico</b>	El 20 de diciembre de 1943, los soldados estadounidenses desembarcaron en las Islas Gilbert para usarlas como ayuda ante la invasión de las Islas Marshall. Esta campaña tomó el nombre de ambas islas.
<b>Temática</b>	La histeria colectiva.
<b>Protagonista</b>	Chicken Little
<b>Antagonistas</b>	Foxy Loxy
<b>Análisis textual</b>	Durante todo el cortometraje se usan las imágenes para conmovir al espectador, ya que a pesar de que son animales, tienen expresiones



	humanas. La música también es usada para crear o disminuir la tensión a lo largo del cortometraje.
<b>Análisis semiótico</b>	No aparecen signos relacionados con la Segunda Guerra Mundial a pesar de ser un cortometraje que sí se aplica al contexto en el que se vivía.
<b>Análisis narrativo</b>	<p>El cortometraje se divide en tres partes diferenciadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Introducción:</b> Un narrador externo habla sobre la granja de aves mientras la cámara se va introduciendo en ella. El narrador presenta a los personajes: Cocky Locky, Henny Penny, Turkey Lurkey, Ducky Lucky, Goosey Poosie y Chicken Little. A este último le presenta como un pollito tonto que juega al yo-yo. A través de la valla del patio se ven unos ojos, es Foxy Loxy, un zorro que quiere comerse a los animales.</li> <li>• <b>Nudo:</b> Foxy Loxy, que es astuto, saca su libro de psicología y dice que por qué tendría que obtener solo un animal, cuando puede conseguir todo. Este dice que es mejor empezar con los que son menos inteligentes para manipular a todo el rebaño, y se fija en Chicken Little. Foxy Loxy coge una madera del árbol y provoca una tormenta eléctrica encima de Chicken Little, que corre a contárselo al resto del pueblo alarmándolos. Cuando llega el alcalde demuestra que es falso y todos se tranquilizan. Foxy Loxy lee otro capítulo de su libro en el que dice que debe minar la fe de las masas en sus líderes. El zorro comienza a lanzar rumores sobre el liderazgo de Locky, y comienza a crear tensión.</li> <li>• <b>Desenlace:</b> Foxy Loxy usa a Chicken Little para desafiar al alcalde Locky. Ambos comienzan a discutir y el zorro le tira una estrella a la cabeza al alcalde para que crean a Chicken Little. Finalmente Chicken Little lleva al resto a la cueva fuera de la granja. Al final, Foxy Loxy cierra la entrada y se come a todos los animales. Aparecen los huesos ordenados como si fuese un cementerio. El narrador dice que no es así como debe</li> </ul>

	finalizar la historia, pero Foxy Loxy sonr�e y recuerda que no debe creer todo lo que lee.
<b>Conclusi3n</b>	A pesar de realizarse durante la Segunda Guerra Mundial, no vemos un contexto b�lico ni referencias relacionadas a ello. Adem�s, escuchamos durante todo el cortometraje un narrador externo que interviene hasta el final d�ndonos las explicaciones necesarias en cada momento para que entendamos bien la finalidad del cortometraje.
<b>Referencias</b>	Luaces Sanju�n, M. (2017). �Betio? �D3nde est�? �Qu� sucedi3 all�? Revista general de marina. <a href="https://armada.defensa.gob.es/archivo/rgm/2017/07/rgm072017cap01.pdf">https://armada.defensa.gob.es/archivo/rgm/2017/07/rgm072017cap01.pdf</a> Disney ‘s “Chicken Little” Cartoon from 1943  . (2016, 22 junio). Cartoon Research. <a href="https://cartoonresearch.com/index.php/disneys-chicken-little-cartoon-from-1943/">https://cartoonresearch.com/index.php/disneys-chicken-little-cartoon-from-1943/</a>

<b>FICHA DE AN�LISIS</b>	
<b>Nombre del cortometraje</b>	The Pelican and the Snipe
<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/x7ua3gf">https://www.dailymotion.com/video/x7ua3gf</a>
<b>Director</b>	Hamilton Luske
<b>Guion</b>	Del Connell
<b>Fecha</b>	07-01-1944
<b>Duraci3n</b>	8:41
<b>Referencias hist3ricas</b>	El cortometraje est� ambientado en la Segunda Guerra Mundial, puesto que en varios momentos de este aparecen las Fuerzas A�reas Americanas, pero no se hace alusi3n espec�fica a ning3n momento de este periodo.
<b>Contexto hist3rico</b>	El 2 de enero de 1944 tuvo lugar el desembarco del ej�rcito estadounidense en Saida durante la Campa�a de Nueva Guinea, en el contexto del Pac�fico durante la Segunda Guerra Mundial.
<b>Tem�tica</b>	La amistad entre un Pel�cano y un Petirrojo salva la vida de ambos.
<b>Protagonista</b>	El Pel�cano y el Petirrojo.



<b>Antagonistas</b>	No existe un antagonista con forma de personaje, pero se podrían interpretar como antagonistas los aviones que casi matan a los protagonistas.
<b>Análisis textual</b>	El único elemento que se cita durante el cortometraje que tiene relación con la Segunda Guerra Mundial son Fuerzas Aéreas de Maniobras Nocturnas. Estas fueron un arma independiente del Ejército de los Estados Unidos durante este periodo. Se creó en 1941 hasta septiembre de 1947.
<b>Análisis semiótico</b>	No aparecen símbolos relacionados con la Segunda Guerra Mundial.
<b>Análisis narrativo</b>	<p>El cortometraje se divide en tres partes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: El narrador empieza contando la historia de dos amigos que establecieron su casa en lo alto de un faro. Estos amigos son un Pelicano, y un Petirrojo. El Petirrojo cuida al Pelicano, ya que este es sonámbulo y puede volar en sueños.</li> <li>• Nudo: Cuando el Petirrojo se queda dormido, el Pelicano se despierta y se va andando para volar, ya que sueña que es un avión bombardero, pero el Petirrojo le salva de morir varias veces. El Petirrojo vuelve a tumbar a su amigo, y asegura con clavos la manta para que no pueda echar a volar. Cuando amanece, el Pelicano se despierta con energía de haber dormido toda la noche, mientras que el Petirrojo quiere seguir durmiendo. Durante el día, vuelan cerca del faro aviones, algo que al Pelicano le gusta, pero al Petirrojo no, ya que no le dejan dormir. Vuelve la noche y el Petirrojo vuelve a cuidar al Pelicano para que no muera en sueños. El petirrojo piensa como hacer que su amigo no se vaya, y decide atar un ancla al Pelicano, pero mientras está durmiendo se cae del faro y se hunde en el mar. Por la mañana, el Pelicano piensa que le ha gastado una broma, y le echa del faro. El Petirrojo se va triste. Por la noche, el Pelicano vuelve a despertar, y comienza a volar, pero llegan las Fuerzas Aéreas de Maniobras Nocturnas de la Segunda Guerra Mundial.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenlace: El Pelicano se da cuenta de que el Petirrojo le cuidaba por la noche, pero cuando le ve, los aviones están disparando hacia donde se encuentra el pájaro. El Pelicano vuela para rescatarle, y consigue salvar su vida justo antes de que caiga un misil. Finalmente, el Petirrojo ata al Pelicano para que por las noches vuele en círculos y no le pase nada.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	A pesar de que el cortometraje esté ubicado en el contexto de la Segunda Guerra Mundial, la única referencia que se realiza en torno a ello es cuando se nombran las Fuerzas Aéreas de Maniobras Nocturnas.
<b>Referencias</b>	<p>Maurer, M. (1983). Air Force Combat Units of World War II [Libro electrónico]. United States Government Printing. <a href="https://web.archive.org/web/20160110155902/http://newpreview.afn.ews.af.mil/shared/media/document/AFD-100921-044.pdf">https://web.archive.org/web/20160110155902/http://newpreview.afn.ews.af.mil/shared/media/document/AFD-100921-044.pdf</a></p> <p>Nalty, B. C., &amp; 008-070-00717-7, S. (1997). Winged Shield, Winged Sword: A History of the United States Air Force (2 Volume Set) 1907-1997 (First Edition, Vol. 1). For sale by the U.S. G.P.O., Supt. of Docs. <a href="https://media.defense.gov/2010/Oct/06/2001329754/-1/-1/0/AFD-101006-029.pdf">https://media.defense.gov/2010/Oct/06/2001329754/-1/-1/0/AFD-101006-029.pdf</a></p> <p>Dexter, D. (1961). The New Guinea Offensives (Vol. 6) [Libro electrónico]. <a href="https://www.awm.gov.au/histories/chapter.asp?volumen=22">https://www.awm.gov.au/histories/chapter.asp?volumen=22</a></p>

FICHA DE ANÁLISIS	
<b>Nombre del cortometraje</b>	How to Be a Sailor
<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/x6kg697">https://www.dailymotion.com/video/x6kg697</a>
<b>Director</b>	Jack Kinney
<b>Guion</b>	Carl Barks, Jack Kinney, Ralph Wright
<b>Fecha</b>	28-01-1944
<b>Duración</b>	7:09

<b>Referencias históricas</b>	En este cortometraje se tratan los buques de guerra de la Segunda Guerra Mundial. La rama que llevaba a cabo las operaciones con este tipo de embarcaciones era la Marina de Guerra de Estados Unidos. Su importancia fue mundial durante esta guerra, puesto que fue una de las más potentes del mundo.
<b>Contexto histórico</b>	En enero de 1944, el secretario del Tesoro Henry Morgenthau tuvo que persuadir al presidente Roosevelt para que estableciera una Junta para los Refugiados de Guerra. Esta Junta pretendía rescatar a los judíos del Holocausto puesto que habían llegado informes que confirmaban asesinatos en masa.
<b>Temática</b>	El avance de las embarcaciones.
<b>Protagonista</b>	Goofy
<b>Antagonistas</b>	No hay un antagonista claro, ya que únicamente se muestra un rechazo contra Japón.
<b>Análisis textual</b>	A lo largo del cortometraje se explican las mejoras que ha habido en los barcos durante los siglos, y hace una pausa en la Segunda Guerra Mundial. Aquí explica alguna de las funciones de los marineros, pero la auténtica referencia que realiza a la guerra es que al disparar un misil lo lanza contra barcos japoneses.
<b>Análisis semiótico</b>	Aparecen dos símbolos relacionados con la Segunda Guerra Mundial al final del cortometraje: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bandera náutica: Es una bandera blanca con un cuadrado rojo en el interior. Con esta bandera se realizaban señales con el significado de cada letra para transmitir un mensaje.</li> <li>• Bandera del Sol Naciente: es la bandera militar de Japón</li> </ul>
<b>Análisis narrativo</b>	El cortometraje contiene tres partes diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: El narrador externo explica que antes todo era agua, y aparece un Goofy primitivo que se cae al mar y se hunde. Para no hundirse se sube a un tronco, y coge un remo.</li> <li>• Nudo: Las embarcaciones más mejorando y aparece un Goofy egipcio remando sólo. A continuación un Goofy vikingo que sigue las estrellas. El Goofy Cristóbal Colón llega al final del mar y su embarcación cae. Goofy se convierte en un pirata para</li> </ul>

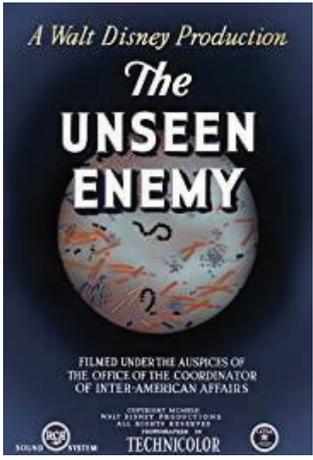
	<p>seguir explicando las embarcaciones, y a continuación se convierte en un marinero que hace señales con sus banderas náuticas. Goofy comienza a bailar sobre el barco diferentes estilos musicales hasta que el narrador le pide que pare. A través de Goofy se explican las diferentes actividades que hacen los marineros, como anudar una cuerda, limpiar el barco, cómo duermen en el camarote...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenlace: Los barcos ahora son de hierro, y sirven, tal y como demuestra Goofy cuando suena la alarma, para disparar misiles contra barcos japoneses.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	El cortometraje no trata el contexto bélico, pero sí que hace referencia al final de este a la Segunda Guerra Mundial, puesto que hace una inventiva de las embarcaciones que ha habido, para finalizar con los buques de guerra y lanzar un misil contra los buques japoneses.
<b>Referencias</b>	<p>Centro Naval. (1944, mayo). Boletín del Centro Naval 0560-0565 (N.o 062). <a href="http://190.12.101.91:80/jspui/handle/1847939/1426">http://190.12.101.91:80/jspui/handle/1847939/1426</a></p> <p>Significado de Bandera de Japón. (2017, 27 febrero). Significados. <a href="https://www.significados.com/bandera-de-japon/">https://www.significados.com/bandera-de-japon/</a></p> <p>Significado de las banderas de los barcos   MARINOS. (2015, 16 septiembre). Marinos.es. <a href="https://marinos.es/banderas-barcos/">https://marinos.es/banderas-barcos/</a></p> <p>La Junta para los Refugiados de Guerra   The Holocaust Encyclopedia. (s. f.). encyclopedia.ushmm.org. Recuperado 16 de marzo de 2021, de <a href="https://encyclopedia.ushmm.org/content/es/article/the-war-refugee-board">https://encyclopedia.ushmm.org/content/es/article/the-war-refugee-board</a></p>

<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>	
<b>Nombre del cortometraje</b>	Commando Duck
<b>URL</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=IWAf3dQxAfQ">https://www.youtube.com/watch?v=IWAf3dQxAfQ</a>
<b>Director</b>	Jack King
<b>Guion</b>	Jack Hannah

<b>Fecha</b>	02-06-1944	
<b>Duración</b>	6:55	
<b>Referencias históricas</b>	<p>El cortometraje representa un claro sentimiento antijaponés, representado sin ningún elemento del fascismo alemán. También se realiza una crítica a los japoneses, puesto que se les representa como torpes o que atacan por la espalda convirtiéndolos en cobardes ante los ojos de un estadounidense.</p>	
<b>Contexto histórico</b>	<p>En junio de 1944 comenzó una de las batallas más importantes de la Segunda Guerra Mundial, la Batalla de Normandía. Fue una ofensiva lanzada por las tropas militares de los países Aliados en Francia. Con esta, se consiguió la liberación de los territorios de Europa occidental ocupados por la Alemania nazi.</p>	
<b>Temática</b>	Ridiculización del ejército japonés.	
<b>Protagonista</b>	Pato Donald	
<b>Antagonistas</b>	Japón	
<b>Análisis textual</b>	<p>Se usan las imágenes para ridiculizar a Japón, puesto que los soldados son representados de forma oriental a través de estereotipados y caricaturización de sus rasgos y expresiones. En las últimas escenas, cuando se muestran los aviones caídos, son acompañadas de música orientalista.</p>	
<b>Análisis semiótico</b>	<p>Se realizan dos alusiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejército Imperial Japonés: fue el ejército de tierra del Imperio de Japón desde 1867 hasta 1945, cuando fue desarticulado tras la rendición japonesa que puso fin a la Segunda Guerra Mundial.</li> <li>• Bandera del Sol Naciente: es la bandera militar de Japón.</li> </ul>	

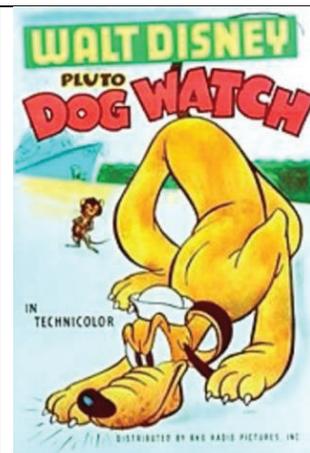
<b>Análisis narrativo</b>	<p>El cortometraje se divide en tres partes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Dentro de un avión se encuentra el Pato Donald con una mochila gigante a la espalda y armamento. El narrador es su jefe, que le indica que debe realizar cuando caiga en territorio japonés. Donald tiembla ante los peligros que le esperan. Abre la puerta del avión y salta, pero el paracaídas queda enganchado y Donald saca un libro para saber cómo caer. Al final acaba cayendo sano y salvo.</li> <li>• Nudo: Saca una pequeña pastilla que convierte en un bote hinchable. Hay japoneses disfrazados que hablan un idioma imitando al japonés. Intentan disparar a Donald pero este se piensa que los disparos son mosquitos. Cuando se da cuenta de que son balas huye con su barca hinchable hasta caer por una cascada. La barca empieza a hincharse con el agua que cae, y Donald quiere escapar antes de que estalle. Donald debe huir de las rocas que caen y le persiguen, pero acaba su camino, y hace el saludo militar para morir como un buen soldado.</li> <li>• Desenlace: Donald se salva, pero ve una base militar por donde cae el agua. La base militar japonesa queda sepultada por el agua y destruida. Donald escribe en su libreta “<i>Contacted enemy. Washed out same</i>”.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	<p>Durante todo el cortometraje se realiza una sátira sobre el ejército japonés, además de ser especialmente ofensivo con las costumbres y modos de vida de este país.</p>
<b>Referencias</b>	<p>Significado de Bandera de Japón. (2017, 27 febrero). Significados. <a href="https://www.significados.com/bandera-de-japon/">https://www.significados.com/bandera-de-japon/</a></p> <p>Santos, M. G. (1973). El Japón y su ejército. Boletín de Información, (77), 1.</p> <p>Beevor, A., de Lozoya, T., &amp; Rabasseda-Gascón, J. (2009). El día D: la batalla de Normandía. Crítica.</p>

<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>	
--------------------------	--

<b>Nombre del cortometraje</b>	The Unseen Enemy	
<b>URL</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=LN_CpA92Wz8">https://www.youtube.com/watch?v=LN_CpA92Wz8</a>	
<b>Director</b>	La Oficina del Coordinador de Asuntos Interamericanos	
<b>Guion</b>	-	
<b>Fecha</b>	13-01-1945	
<b>Duración</b>	10:37	
<b>Referencias históricas</b>	No realiza referencias a la Segunda Guerra Mundial ni a la guerra en general, ya que es un cortometraje que intenta educar a la población para que sean más salubres.	
<b>Contexto histórico</b>	En enero de 1945, varios aviones estadounidenses, británicos y portugueses atacan a las islas de Taiwán y Okinawa. Durante esta batalla, una gran cantidad de buques y vehículos asaltaron las islas superando el millón de fallecidos.	
<b>Temática</b>	Informa sobre cómo mejorar la salud	
<b>Protagonista</b>	Careless Charlie	
<b>Antagonistas</b>	Las enfermedades.	
<b>Análisis textual</b>	Usa la voz de un narrador externo para informar a la población. Además, la música acompaña en todo momento a la voz.	
<b>Análisis semiótico</b>	No aparecen signos relacionados con la Segunda Guerra Mundial.	
<b>Análisis narrativo</b>	<p>El cortometraje tiene tres partes diferenciadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Un narrador externo presenta a un granjero, y explica que a este le protegen los animales del hambre y su casa de la lluvia. Pero hay un enemigo, que son las enfermedades que están por todos lados y no las vemos.</li> <li>• Nudo: El narrador continúa explicando que son los virus que producen las enfermedades a través de un científico. Compara el microscopio con unas gafas y una lupa. El narrador explica al granjero con un árbol y unos bichos como se reproduce un virus. El narrador explica, con el cuerpo del granjero, cómo al</li> </ul>	

	<p>beber agua han entrado microorganismos en su cuerpo, y cómo estos se van reproduciendo dentro de él. Cada vez hay más y el granjero acaba por enfermar. También explica que las moscas transmiten a través de sus patas basura, y que al posarse en los alimentos los contaminan. Cuando aparece un mosquito, explica que transmite la malaria, y que sus hijos pueden enfermar y morir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenlace: El narrador dice que para evitar enfermar, los granjeros deben construir letrinas en su casa, tapar sus alimentos y construir telas que les protejan de los mosquitos. Además, si hierven el agua antes de beber, no enfermarán. También pide que se laven las manos y pongan ventanas en sus casas. Sólo de esta forma podrán protegerse y tener una vida feliz y próspera.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	Este cortometraje fue producido por la Oficina del Coordinador de Asuntos Interamericanos para alentar a la población para que sean más saludables.
<b>Referencias</b>	Ardanuy, F. M. S., & Público, D. D. Expansionismo Militarista En El Pacífico; El Ejército Imperial Japonés 1931-1945.

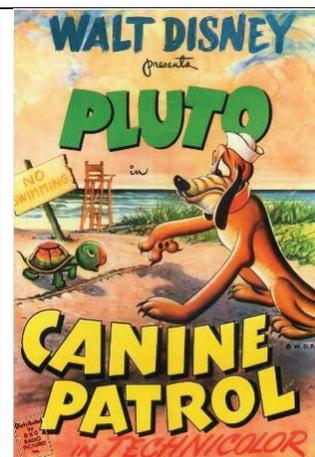
<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>	
<b>Nombre del cortometraje</b>	Dog Watch
<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/xoal2y">https://www.dailymotion.com/video/xoal2y</a>
<b>Director</b>	Charles A. Nichols
<b>Guion</b>	Eric Gurney
<b>Fecha</b>	16-03-1945
<b>Duración</b>	7:19
<b>Referencias históricas</b>	Durante este cortometraje no se realizan alusiones a la guerra, ni en específico a la Segunda Guerra Mundial.



<b>Contexto histórico</b>	El 9 de marzo de 1945 tuvo lugar un bombardeo en Tokio por 334 aviones estadounidenses Boeing-29. Estos aviones lanzaron 1.700 toneladas de bombas incendiarias sobre la capital. En este bombardeo murieron más de 100.000 personas.
<b>Temática</b>	Pluto es castigado por caer en la tentación de la comida.
<b>Protagonista</b>	Pluto
<b>Antagonistas</b>	La rata
<b>Análisis textual</b>	Se usa la música para inquietar al espectador. Además, cuando van a pillar a Pluto se usa el sonido de los pasos para mostrar la aproximación. Además, se le introduce en un ambiente bélico ya que se trata de un buque de guerra, pero no hace referencias exactas a la Segunda Guerra Mundial.
<b>Análisis semiótico</b>	No aparece ningún signo que tenga relación con la Segunda Guerra Mundial.
<b>Análisis narrativo</b>	<p>El cortometraje se divide en tres partes diferenciadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Introducción:</b> Pluto es un marinero vigilante. Este comienza a andar por el barco escuchando, hasta que ve dos sombras. Se acerca sigilosamente pero son un montón de huesos bajo una manta, así que coge uno y se tumba a morderlo. Una rata va andando por un cable y se cuelga dentro del barco. Cuando la ve Pluto se enfada.</li> <li>• <b>Nudo:</b> La rata va hacia Pluto y le cierra la boca, lo que le enfurece más. La rata planta cara a Pluto y este se queda asombrado. Comienza una pelea entre la rata y Pluto, en la que la rata vuelve a pegarle. La rata tras mucho olfatear encuentra la comida y comienza a comer todo lo que hay en la cocina: el queso, galletas, pan... mientras Pluto ladra. La rata le ofrece a Pluto una galleta, y este al final acaba comiendo un cacho. La rata se hace una hamburguesa mientras da a Pluto las sobras.</li> <li>• <b>Desenlace:</b> La rata escucha que viene un soldado y huye con la comida. Cuando llega el soldado ve que Pluto ha comido y le encierra. Pluto ve a la rata llevándose un sándwich por una cuerda. Al final Pluto golpea la cuerda y la rata se cae.</li> </ul>

<b>Conclusión</b>	A pesar de no realizar una referencia a la Segunda Guerra Mundial, el escenario es un buque de guerra.
<b>Referencias</b>	BBC News Mundo. (2020, 10 marzo). La noche que Tokio fue arrasada: cómo fue el bombardeo no nuclear más mortífero de la historia (y que quedó eclipsado por las bombas de Hiroshima y Nagasaki). BBC News Mundo. <a href="https://www.bbc.com/mundo/noticias-51802174">https://www.bbc.com/mundo/noticias-51802174</a>

FICHA DE ANÁLISIS	
<b>Nombre del cortometraje</b>	Canine Patrol
<b>URL</b>	<a href="https://www.dailymotion.com/video/xcta8c">https://www.dailymotion.com/video/xcta8c</a>
<b>Director</b>	Charles August Nichols
<b>Guion</b>	Harry Reeves, Tom Oreb
<b>Fecha</b>	07-12-1945
<b>Duración</b>	7:34
<b>Referencias históricas</b>	No se realizan referencias históricas a la Segunda Guerra Mundial.
<b>Contexto histórico</b>	Este cortometraje se realizó en el último mes de 1945, por lo que la Segunda Guerra Mundial ya había finalizado.
<b>Temática</b>	Pluto debe cumplir su deber de guardacostas.
<b>Protagonista</b>	Pluto
<b>Antagonistas</b>	La tortuga
<b>Análisis textual</b>	La música trata de marcar el ritmo del cortometraje ya que es el único sonido procedente, pues no existe ni diálogo entre los personajes ni un narrador externo.
<b>Análisis semiótico</b>	No aparecen signos que tengan relación con la Segunda Guerra Mundial.
<b>Análisis narrativo</b>	El cortometraje se divide en tres partes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Pluto trabaja como guarda de costas y se pasea por la playa cuando tropieza con un montón de arena. Ve que</li> </ul>



	<p>se mueve y cuando escarba encuentra un huevo del que sale una tortuga, que cuando ve a Pluto le acaricia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nudo: La tortuga intenta ir al mar, pero como es peligroso Pluto se lo impide. La tortuga sigue intentando cruzar pero Pluto dibuja una raya. La tortuga la pasa por debajo, y cuando Pluto ladra, se esconde. Pluto intenta que la tortuga cambie de dirección, pero esta se da cuenta y vuelve a intentar llegar al mar. Pluto vuelve a cazarla pero la tortuga tropieza, y sobre su concha no puede moverse. La tortuga, con gran esfuerzo, consigue llegar otra vez al mar, y Pluto la busca bajo todas las piedras. Vuelve a cogerla y la lleva de nuevo a la arena.</li> <li>• Desenlace: Pluto cae en arenas movedizas y la tortuga nada sobre ellas. Pluto ladra y llora mientras se hunde. Cuando la tortuga le ve, intenta rescatarle cogiéndole por su collar, pero al final tiene que morderle la cola para que pueda salir despavorido de las arenas movedizas. Finalmente, la tortuga y Pluto nadan juntos en el mar.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	Este cortometraje no realiza ninguna alusión a la Segunda Guerra Mundial. La música es el elemento principal para transmitir al espectador emociones.
<b>Referencias</b>	