



ugr | Universidad
de **Granada**

Curso 2016/2017



Análisis de la representación de la naturaleza en el cine de animación infantil. Estudio narrativo de los valores asociados al medio natural

Laura García Álvarez

**Trabajo Final de Grado
Grado de Educación Infantil
Investigación Educativa
Facultad Ciencias de la Educación**

RESUMEN

Los medios audiovisuales en general y el cine en particular, ejercen una influencia educativa muy importante en la infancia. En concreto, durante los primeros años de la niñez, los que corresponden a la etapa de Educación Infantil (de 0 a 6 años), las imágenes son la vía directa para la conceptualización del mundo por parte de niños y niñas. El desarrollo curricular de Educación Infantil hace referencia a la importancia de estimular la curiosidad, el respeto y el cuidado del medio natural, así como de conocer sus características. Este Trabajo Fin de Grado plantea analizar una selección muestral de las principales películas de animación dirigidas al público infantil, especialmente al que tiene menos de 6 años, valorando la evolución del tratamiento del medio natural a lo largo de varias décadas o, en su caso, los principales títulos de la época actual. Se aplicará, para ello, la metodología de análisis de contenido, centrada especialmente en la narración y en los valores asociados a la naturaleza en las películas seleccionadas.

PALABRAS CLAVE

Cine, Naturaleza, Educación Mediática, Animación infantil, Valores.

ÍNDICE

1. Introducción y justificación.....	4
2. Marco teórico	5
2.1. Estado de la cuestión.....	6
2.2. Cine y Educación	6
2.3. Naturaleza y Educación Infantil.....	7
3. Objetivos	8
3.1. Generales	8
3.2. Procedimentales	8
4. Hipótesis	9
5. Metodología.....	9
5.1. Marco metodológico	9
5.2. Justificación de la muestra	9
5.3. Herramientas utilizadas: cuestionarios, etc.	11
5.4. Planificación temporal.....	14
6. Resultados.....	15
7. Discusión y conclusiones.....	22
8. Referencias bibliográficas	22
Anexos.....	27
Anexo 1	27
Anexo 2	78

1. Introducción y justificación

Los niños que nacen en esta segunda década del siglo XXI pertenecen a una generación marcada por la tecnología y por la imagen. Por ello, este Trabajo Final de Grado (TFG) se centra en la importancia y relevancia del cine como medio educativo, concretamente en cómo las películas representan y tratan la naturaleza. Esta investigación se basa en el análisis de todas las películas galardonadas como mejor premio de animación por la Academia de Hollywood en los Premios Óscar desde el año 2001 hasta el 2015. Esta categoría fue creada en el año 2002, premiando a los largometrajes creados en 2001. Así mismo los premios son entregados un año después de la emisión de la película.

Es indudable, además, que hoy día esas producciones audiovisuales llevan a la infancia a través de dispositivos móviles y de un entorno de interactividad, fundamentado en las “... interacciones y habilidades psicosociales de un entorno lúdico” (Marta-Lazo y Gabelas, 2016, p. 86), de forma que la influencia de la creación visual y audiovisual se desarrollan en contextos muchos más complejos que la sala de cine, es decir, que el tradicional “dispositivo” filmico (Aumont y Marie, 1990, p.143), que establece una situación concreta, con la sala oscura y concentración total en la proyección. En la transición de ese modelo clásico al ritual de las tabletas o dispositivos móviles está el “ritual” de la recepción televisiva como instrumento masivo de ocio y entretenimiento (Lacalle, 2001, p. 27), un contexto en el que la primera infancia está completamente inmerso, siendo destinatarios/as principales de la producción audiovisual contemporánea.

Ante el amplio número de imágenes que llegan a diario niños y niñas, la influencia didáctica de este contexto perceptivo es indudable, aunque sigue siendo fundamental detectar las claves de esa influencia desde el propio origen, es decir, desde la base del análisis de contenido (Bardin, 1986; Krippendorf, 1990), que en esta investigación se ha centrado, de forma concreta, en la Narrativa Audiovisual, ya que se tiene en cuenta el entorno natural como uno de los elementos o existentes de la diégesis o “universo propuesto por el relato” (Prósper Ribes, 2004, p. 9), un mundo de ficción que contiene de personajes, acciones, espacio y tiempo. En este TFG se analiza la naturaleza, concebida como elemento espacial. Desde las selvas y la vegetación hasta la denuncia de los problemas medioambientales vinculados al entorno urbano contemporáneo, el cine de animación infantil es, en sí mismo, toda una propuesta pedagógica en lo que tiene que ver con el entorno y la representación del espacio.

Puesto que la forma de educar de las familias en los últimos años está viéndose transformada, la industria cinematográfica hoy en día ejerce un gran poder sobre niños y niñas. En ese contexto audiovisual, el audiovisual es uno de los agentes educativos más influyentes, de los cuales aprenden actitudes y comportamientos. Por ello, este TFG aborda aspectos artísticos, ya que el cine es un género artístico en sí mismo, pero también puede situarse en el ámbito de la Educación Mediática y la preocupación por la influencia de los medios audiovisuales en general (Ferrés, 1994; Masterman, 1996; Orozco, 1994).

Como estudiante del Grado en Educación Infantil, resulta de gran interés y utilidad conocer qué valores asocian a la naturaleza dichas películas, para poder después trabajar en el aula con dichas ideas o, por el contrario, desmitificar concepciones erróneas acerca del entorno natural. Se trata, en resumen, de una aproximación al análisis de un contenido de gran importancia para Educación Infantil, valorando la presencia de clichés y estereotipos en algo tan esencial en el aprendizaje como es el entorno natural y el respeto por el medio ambiente.

2. Marco teórico

El cine es un medio de expresión artística, aunque combina la dimensión estética y creativa con un fin comercial e industrial desde su inicio:

Además de ser arte, espectáculo, vehículo ideológico, fábrica de mitos, instrumento de conocimiento y documento histórico de la época y sociedad en que nace, el cine es una industria y la película es una mercancía, que proporciona ingresos a su productor, a su distribuidor y a su exhibidor. (Gubern, 1991, p. 11)

“Desde su comienzos, existe una industria muy activa que es la que pone en marcha los mecanismos necesarios para que una idea concluya en una obra que tendrá una difusión en los espacios que le son propios” (Ministerio de Educación, 2016).

Sin embargo, en este trabajo nos interesa la dimensión educativa del denominado “Séptimo Arte”, tan multidisciplinar que es capaz de influir indirectamente en muchos ámbitos de la vida y, especialmente, en la infancia. Tal y como asegura Aguilar (1996), educar la mirada debe dirigirse a aspectos emotivos y sentimientos, la imagen tiene un poder demoledor para influir en nuestros puntos de vista.

Como se ha señalado anteriormente el cine es una representación de la vida misma que influye en la vida diaria, su gran capacidad de adaptación en muchos aspectos hace que sea su gran baza educativa. (Asociación Profesionales de Orientadores/as en Castilla-La-Mancha, 2016). El carácter polifónico del cine nos permite llevarlo a la educación como medio didáctico y también como objeto mismo de estudio, en asignaturas como: lenguaje, idiomas, matemáticas, música, ciencias naturales, entre otras. Por ello Ambros y Breu (2007) señalan que, "...con el cine también podemos aprender a ser, a convivir, aprender a participar y a habitar el mundo" (p. 26).

2.1. Estado de la cuestión

Durante los últimos años, son numerosas las investigaciones que han abordado la conexión entre cine y educación, aunque en las búsquedas sistemáticas realizadas, la naturaleza no suele ser un elemento que destaque en los intereses de la comunidad investigadora. Las recientes investigaciones abordan numerosos temas como son, la psicología, cine y educación en el que expone como enseñar y conocer el cine (Gómez 1996), la historia y el análisis del humorismo cinematográfico español desde una perspectiva diacrónica (Montiel, 2007), el análisis de películas Disney desde una perspectiva de género (Loscertales y Núñez, 2008). La salud también es un tema recurrente a la hora de analizar largometrajes, pues podemos encontrar entre otros estudios, el cine y las drogas, utilizado como recurso para la educación sobre drogas (Vega, 2002) o el programa de Cine y Salud llevado a cabo en Ourense para educar en hábitos de vida saludable a partir del visionado de las películas (Ameijeiras y Morón, 1998). La identidad cultural y la etnia, igualmente se aborda en algunas tesis doctorales centradas en la influencia de los medios de comunicación (González Medina, 2014).

Por ello consideramos que la comunidad investigadora podría verse enriquecida con este documento, pues puede aportar datos reveladores acerca de cómo la industria cinematográfica refleja la naturaleza en sus creaciones.

2.2. Cine y Educación

En relación con esa vertiente educativa del cine, abordada desde la propia enseñanza como oficio o lenguaje (Bergala, 2007) o desde el punto de vista de la faceta crítica a la hora de ver obras audiovisuales (Costa, 1997; Martínez-Salanova, 2002), debemos tener en cuenta que, desde hace bastante tiempo, la escuela y la familia han dejado de ser las únicas instituciones educadoras de los niños, añadiendo a esta ecuación los medios de

comunicación, entre otros. Dichos medios han asumido el papel de educadores las veinticuatro horas del día, los 365 días del año. Los mensajes que envían al consumidor, influyen directamente sobre sus emociones para conseguir determinados comportamientos o actitudes. Por ello, como docentes, debemos de ser conscientes de esa influencia, convirtiendo a los contenidos mediáticos en aliados para una enseñanza más significativa y no en rivales que pertenecen a la denominada “aula sin muros” (McLuhan, 1974).

El cine siempre ha sido un transmisor de conceptos, valores y pautas de conducta. “La trascendencia que tiene la factoría Disney en la memoria popular es innegable, las producciones Disney juegan un papel importante, pero que a menudo se pasa por alto, en las batallas culturales centradas en el presente y el futuro” (Giroux, 1996, p.54). Los medios audiovisuales y la educación forman parte, hoy día, de lo que puede considerarse una verdadera “industria del deseo” (Ferrés, 2008). El medio cinematográfico ejerce una evidente influencia en los valores de la sociedad, dado que se ha convertido en un altavoz, tanto de valores como de contravalores.

El cine en valores permite observar una experiencia de vida y analizarla a partir de aquello que el docente puede poner sobre la mesa pero, sobre todo, sobre la base de aquello que le niño, la niña y el joven van descubriendo o ya ha descubierto. El cine merece ser un espacio formativo. Así pues, es necesario aprovechar su potencialidad formativa y desmentir la idea, muy extendida, de ser únicamente inductor de la acción, la violencia y una sobrevaloración del seco. El cine ha de ocupar en los centros docentes el lugar que le corresponde como hecho cultural de primera magnitud, destacando sus valores educativos y culturales. Es más, el cine y los demás medios necesitan de la educación porque son lenguaje y requieren capacitación para la comprensión de toda la riqueza comunicativa que arrastra. (Ambrós y Breu, 2007, p. 27)

2.3. Naturaleza y Educación Infantil

La naturaleza suscita un gran interés y motivación en el alumnado de educación infantil, principalmente porque la mayoría poseen conocimientos y aprendizaje previos. Por ello el desarrollo curricular de Educación Infantil hace referencia a la importancia de estimular la curiosidad, el respeto y el cuidado del medio natural tanto de animales y plantas como de materias y elementos inertes, así como de conocer sus características. (BOJA 169, 2008, p.34).

El contacto con la naturaleza en la infancia es realmente importante para el desarrollo físico y emocional de los niños. Las experiencias que viven hacen que en ellos se fomente un hábito de cuidado y respeto por la naturaleza, lo que ha edades mayores contribuye a un beneficio del medio ambiente. Estas experiencias pueden ser múltiples desde cuidar un animal a una planta.

Un aspecto fundamental para el aprendizaje es la curiosidad. Qué mejor manera de fomentar dicha curiosidad, hacer que los niños se sientan atraídos por la naturaleza que con recursos audiovisuales. Asimismo es de vital importancia tener en cuenta estos recursos, saber analizarlos y ser conscientes del mensaje que mandan a los espectadores, pues en ellos a veces aparecen actos, situaciones o elementos que no favorecen actitudes de respeto y cuidado por la naturaleza.

Para ello debemos tener en cuenta que la enseñanza de las Ciencias de la naturaleza debe estimular el interés por lo relativo al medio ambiente y su conservación, sin olvidar que también abarca los seres vivos, los seres inertes y las interacciones entre ellos, fenómenos (por ejemplo, meteorológicos) y procesos (por ejemplo, biológicos, como la nutrición). (Quijano, 2016, p.31)

3. Objetivos

3.1. Generales

1. Analizar el papel de la naturaleza en las películas premiadas con un Óscar de 2001 a 2015 en la categoría de animación y su influencia desde un punto de vista educativo.
2. Profundizar en la dimensión educativa de ese reflejo del entorno natural, mediante el análisis de contenidos.
3. Comparar películas para obtener un nexo de unión o discordancia.
4. Realizar una aproximación analítica a la influencia que ejercen las películas en las ideas sobre la naturaleza en los niños.

3.2. Procedimentales

1. Aprender a citar referencias bibliográficas en normas APA.
2. Desarrollar un sistema para analizar películas.
3. Crear e interpretar los datos obtenidos.
4. Planifica una investigación.

4. Hipótesis

Las películas poseen concepciones positivas acerca de la naturaleza, animándolos a los niños cuidarla y conservarla, es decir, educándolos en valores positivos de cuidado y respeto.

Como hipótesis se parte de la vinculación de la representación de la naturaleza a aspectos positivos, correspondiente a los objetivos 1 y 2. En concreto, siempre se refleja lo “salvaje” como esencia de algo bueno

5. Metodología

5.1. Marco metodológico

Este trabajo de investigación, basado en la aplicación de una metodología cualitativo-cuantitativa, se centra en un propósito fundamental, como es valorar el cine infantil en lo que se refiere a su influencia educativa. Para ello, se recurre al análisis de contenido (Bardin, 1986; Krippendorf, 1990) él se pretende analizar el papel de la naturaleza en las películas teniendo en cuenta la influencia que ejercen en las ideas de los niños de 0 a 6 años. Para ello, se considera el espacio natural como un elemento del relato, dentro de un análisis narrativo, según los autores principales de la Narrativa Audiovisual cinematográficas (García Jiménez, 1996; Canet y Prósper, 2009). En este sentido, la base de este TFG es la elaboración de una ficha de análisis centrada en este aspecto de la historia, aunque contemplando también todos los elementos relacionados, desde los exclusivamente estéticos o formales hasta el vínculo del escenario natural con personajes o acciones. Qué se hace y quién lo hace en determinados entornos naturales en el cine de animación.

El proceso de investigación desarrollado ha sido el visionado de las películas galardonadas en la categoría de mejor film de animación en los premios Oscar, utilizando una ficha de análisis para estudiarlas. Utilizando así un método basado en la recogida de los datos de forma objetiva, aunque el filtro y la interpretación de la persona que analiza sea inevitable en trabajos de estas características.

5.2. Justificación de la muestra

Para seleccionar las películas analizadas se ha establecido un criterio único, al objeto de constituir una muestra que sea resultante de un filtro objetivo. La garantía de calidad que se presupone a las obra premiadas por la Academia de Hollywood en los Premios Óscar, sirve para unificar la muestra, que contiene todas la películas galardonadas en la

categoría de animación desde 2001 hasta 2015, acotando así un franja temporal reciente. Además, se da la circunstancia de que esta categoría fue creada como tal en 2002, premiando a las películas realizadas en 2001, por lo que estos premios son entregados un año después del lanzamiento de la película. Consecuentemente, se analizan todas las obras que han sido premiadas en este género, que son las siguientes:

1. Shrek (*Shrek*, Adamson. A y Jenson. V, DreamWorks, 2001)
2. El viaje de Chihiro (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, Miyazaki. H, Studio Ghibli y Walt Disney Pictures, 2001)
3. Buscando a Nemo (*Finding Nemo*, Stanton.A y Unkrich.L, Walt Disney Pictures, 2003)
4. Los increíbles (*The incredibles*, Bird.B, Walt Disney Pictures, 2004)
5. Wallace y Gromit: la maldición de las verduras (*Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*, Park.N y Box.S, Aardman Animations y DreamWorks Animation, 2005)
6. Happy Feet: rompiendo el hielo (*Happy Feet*, Miller.G, Warner Bros.Pictures y Kingdom Feature Productions, 2006)
7. Ratatouille (*Ratatouille*, Bird.B, Pixar Animation Studios, 2007)
8. Wall·E (*Wall·E*, Stanton.A, Walt Disney Pictures, 2008)
9. Up (*Up*, Docter.P y Peterson.B, Pixar Animation Studios, 2009)
10. Toy Story 3 (*Toy Story 3*, Unkrich.L, Pixar Animation Studios, 2010)
11. Rango (*Rango*, Verbinski.G, Paramount Pictures, 2011)
12. Brave (Indomable) (*Brave*, Andrews.M; Chapman.B y Purcell.S, Pixar Animation Studios, 2012)
13. Frozen: El reino del hielo (*Frozen*, Buck.C y Lee.J, Walt Disney Animation Studios, 2013)
14. Big Hero 6 (*Big Hero 6*, Williams.C y Hall.D, Walt Disney Animation Studios, 2014)
15. Del revés (Inside Out) (*Inside Out*, Docter.P y Del Carmen.R, Pixar Animation Studios, 2015)

Aunque la cuestión de la calidad es relativa y depende de diferentes factores, lo que sí es indiscutible que los Premios Óscar garantizan y también son el resultado de un alto nivel de notoriedad, difusión e impacto, lo que conlleva cualitativa y cuantitativamente una gran influencia en la infancia a nivel mundial

5.3. Herramientas de la investigación

Para la realización de este trabajo nos hemos decantado por el diseño y la aplicación de una ficha de análisis, para detectar las concepciones acerca de la naturaleza que poseen las películas seleccionadas a analizar.

La ficha está dividida en cuatro apartados: descripción, análisis narrativo, imagen y sonido y naturaleza. Cada uno de ellos a su vez está compuesto por pequeños subgrupos. Por ejemplo: en el apartado de análisis narrativo, se encuentra la sinopsis de cada película (Anexo 1).

Para establecer una clasificación de paisajes que trascienda de la tradicional división entre exterior/interior, noche/día o urbano/rural (García Jiménez, 1993, p. 348), propias del guion cinematográfico, y siguiendo un punto de vista cualitativo, en relación de los personajes con el escenario hemos utilizado la tipología de paisajes de la revista educativa MasTiposde.com, que menciona que existen diferentes tipos de paisajes, que son los siguientes:

- Culturales, son aquellos que revelan la norma de una cultura, por lo general son paisajes que muestran un lugar famoso que representa a un país o región en específico.
- Naturales, es aquel que abarca un espacio geográfico y no hace interacción con ninguna figura humana. Este tipo de paisaje se compone únicamente de elementos naturales como flora, fauna, clima, vegetación, etc.
- Sociales, son paisajes de problemas de la sociedad, de casos de denuncias o revelaciones de algunos problemas físicos de un lugar. Por ejemplo, la insalubridad de un lugar, la acumulación de basura y desechos tóxicos, la contaminación de un río o lugar, el tránsito, etc.
- Famosos, son los que se pueden reconocer fácilmente solo al ser presentados ante la vista. Son paisajes de lugares que ya sabemos donde están ubicados o arrastran una historia.
- Rural, son paisajes en donde sus elementos son de tipo campesino o pueblerino y refleja la diversidad desde dentro del lugar que se quiere representar.
- Panorámicos, son aquellos que abarcan una gran cantidad de terreno, muy extenso y con una diversidad de elementos. Regularmente vemos este tipo de paisajes en valles y montañas.

- Urbano, se refiere al paisaje que representa un lugar relacionado a la ciudad, o las grandes metrópolis. Generalmente son paisajes de sus calles, viviendas, parques, lugares de recreación y otros.
- Revelación, son aquellos que por lo general revelan una verdad de una problemática que afecta un lugar determinado.
- Humanizado, es un paisaje conformado y formado por el hombre, realizado con elementos inorgánicos no natural, por lo general son paisajes artificiales.
- Costas, son aquellos paisajes que están conformados por zonas costeras, a las orillas de playas, océanos y sus componentes.
- Marino, aquí se visualiza el conjunto de la gran variedad que existe en las profundidades de la aguas a través de su vegetación, flora y fauna.
- Fantasía, este tipo de paisaje es aquel se percibe en las fotografías, en donde se utilizan elementos fantásticos inexistentes.

Finalmente se adjunta un ejemplo de la ficha de análisis utilizada para el estudio de los largometrajes. En el anexo 1 se encuentran las fichas de análisis cumplimentadas según los datos obtenidos del visionado de las películas

Ficha de análisis		
Título		
Duración		
Director		
Productora		
Año		
Análisis narrativo		
Sinopsis		
Imagen y sonido		
Cuando aparecen elementos naturales el	Armonioso	Estridente

sonido es			
Colores que predominan	Cálidos <ul style="list-style-type: none"> ● Rojo ● Amarillo ● Naranja 	Fríos <ul style="list-style-type: none"> ● Verde ● Azul ● Violeta 	
Tipos de paisajes	Culturales Natural Sociales Famosos Humanizado Fantasía	Rural Panorámicos Urbano Revelación Costas Marino	
La naturaleza es de países	Desarrollados	En desarrollo	
Continente que se representa	Asia África América Antártida	Europa Oceanía Indefinido	
¿Hace mención a países o ciudades reales concretas?	Si	No	
Época del paisaje natural	Antigüedad Actualidad	Futuro Atemporal	
La representación de la naturaleza es	Realista	Ficción	
Tipo de escenario	Exterior	Interior	Día Noche
Naturaleza			
Las cosas que ocurren	Divertidas	Alegres	Positivas

en la naturaleza respecto a las otras escenas son:	Aburridas		Tristes		Negativas
La naturaleza desarrolla acciones :	Positivas		Negativas	Indiferente	
En la naturaleza los personajes realizan actos de:	Amistad	Amor	Cruelles	Mentira	Violentos
Componentes educativos					
¿Fomenta actitudes de respeto por la naturaleza?	Si		No	Indiferente	
¿Aparecen situaciones de aprendizaje real?	Si		No	Indiferente	
¿Fomenta actitudes de cuidado por la naturaleza?	Si		No	Indiferente	

Tabla 1. Ficha de análisis. Fuente: Elaboración propia.

5.4. Planificación temporal

- ❖ Septiembre: búsqueda y recopilación de información acerca del tema a investigar. Esta búsqueda ha sido realizado en diferentes formatos, tales como libros, documentos electrónicos, revistas, etc.
- ❖ Octubre: redacción de los apartados de introducción, marco teórico, objetivos e hipótesis.
- ❖ Noviembre: realización de la justificación de la muestra, las herramientas utilizadas y la planificación temporal, lo que corresponde al apartado de marco metodológico.
- ❖ Diciembre: desarrollo de la discusión y conclusiones del trabajo.

6. Resultados

Tras el visionado de las películas seleccionadas, los datos obtenidos han sido muy esclarecedores. A continuación se explican algunos de los datos de cada película, en el anexo (Anexo 2) se encuentra las explicaciones más detalladamente.

Shrek

No cuenta con situaciones reales de aprendizaje ni fomenta actitudes de respeto por la naturaleza, por el contrario fomenta negativamente el cuidado de la misma.

El viaje de Chihiro

Por los elementos decorativos utilizados, la arquitectura y flora, se deduce que el continente que representa es Asia, pero sin especificar alguna ciudad real. La época del paisaje natural es actual, siendo la misma de ficción.

Buscando a Nemo

Aparecen situaciones de aprendizaje real, fomenta actitudes de respeto por la naturaleza pero respecto al cuidado no se posiciona ni positivamente ni negativamente.

Los increíbles

Las tipologías de paisajes que podemos encontrar son culturales, urbanas y fantásticas. La naturaleza es de países desarrollados. No se especifica ningún continente en particular ni ciudad concreta.

Wallace y Gromit: la maldición de las verduras

Este largometraje utiliza la naturaleza como algo negativo, siempre las escenas más rocambolescas suceden en el exterior, aunque al final de la película crean una reserva para conejos.

Happy Feet: rompiendo el hielo

La naturaleza desarrolla acciones tanto acciones negativas como positivas y los personajes realizan en su mayoría actos de amistad, amor y crueles.

Ratatouille

Las situaciones que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son tristes, tanto divertidas como aburridas y positivas y negativas. Es decir la naturaleza no ejerce como factor influyente a la hora de los acontecimientos.

Wall·E

Las situaciones que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son positivas. La naturaleza ejerce como factor influyente a la hora de los acontecimientos, pues es el factor clave de la película.

Up

Cuando aparecen elementos naturales el sonido es armónico, el color predominante es el verde. La tipología de paisaje que podemos encontrar es cultural, natural, urbana y famosa.

Toy Story 3

La representación de la naturaleza es nula, pues la mayor parte de la película se desarrolla en un centro de educación infantil.

Rango

La naturaleza no desarrolla ninguna acción, pues se mantiene al margen. Los personajes realizan en su mayoría actos de amistad y amor.

Brave

Cuando aparecen elementos naturales el sonido es armónico, el color predominante es el verde y el azul. La tipología de paisaje que podemos encontrar es natural y panorámica.

Frozen

La época del paisaje natural es la antigüedad, siendo la misma realista. El tipo de escenario que predomina es el exterior, el día o la noche.

Big Hero 6

Puesto que la película gira en torno al medio urbano no posee ningún elemento educativo natural evaluable.

Del Revés (Inside Out)

La naturaleza está representada mediante recuerdos, pues las escenas principales se desarrollan en la mente de la protagonista.

Finalmente se adjuntan las figuras y un pequeño comentario de cada apartado con los datos obtenidos de todas las películas.

Apartado de imagen y sonido

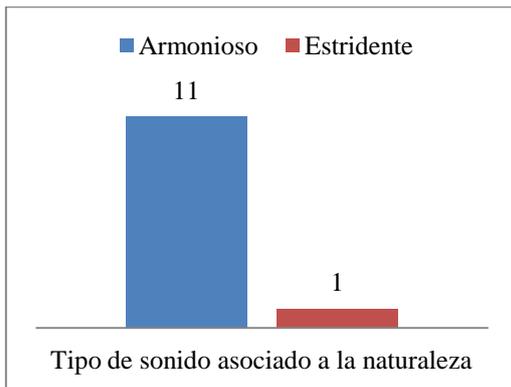


Figura 1. *Sonido elementos naturales.* Fuente: Elaboración propia.

Mayoritariamente el sonido que predomina cuando aparecen elementos naturales es el armónico.

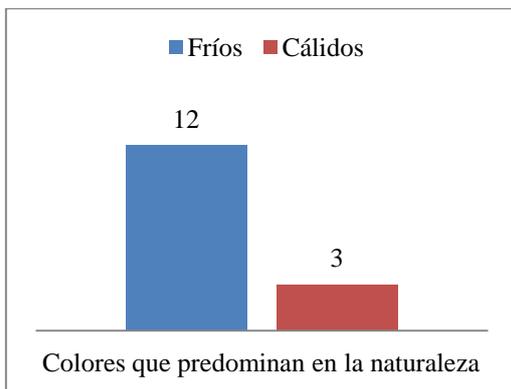


Figura 3. *Colores que predominan.* Fuente: Elaboración propia.

En su mayoría los colores más frecuentados para representar la naturaleza son los tonos fríos.

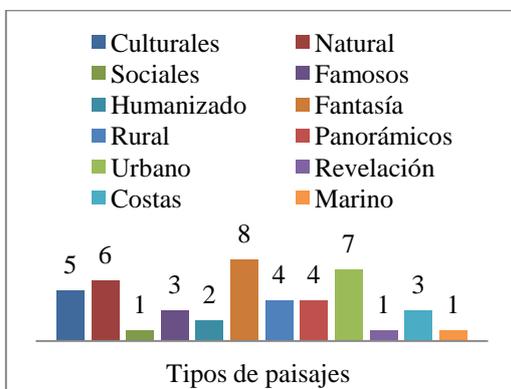


Figura 2. *Tipos de paisajes.* Fuente: Elaboración propia.

El tipo de paisaje que predomina es el fantástico, aunque el urbano lo sigue muy de cerca.

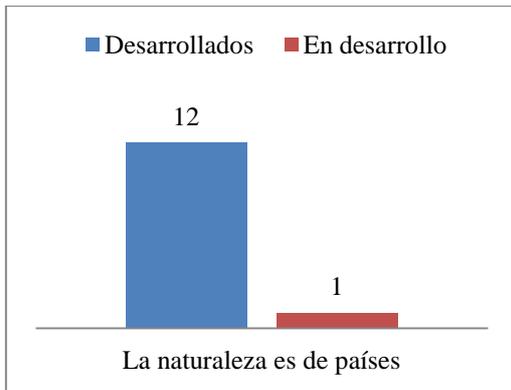


Figura 4. Países. Fuente: Elaboración propia.

En todas las películas que se representa la naturaleza excepto en una, la naturaleza corresponde a países desarrollados.

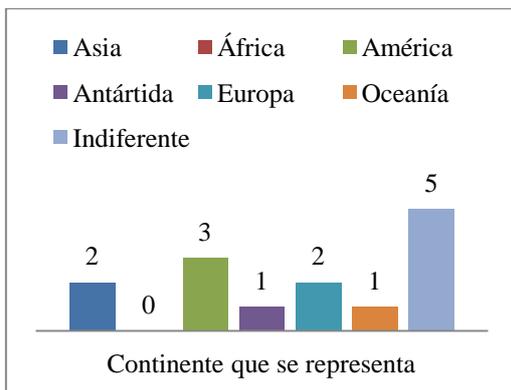


Figura 5. Continentes. Fuente: Elaboración propia.

En su totalidad no se representa ningún continente específicamente.

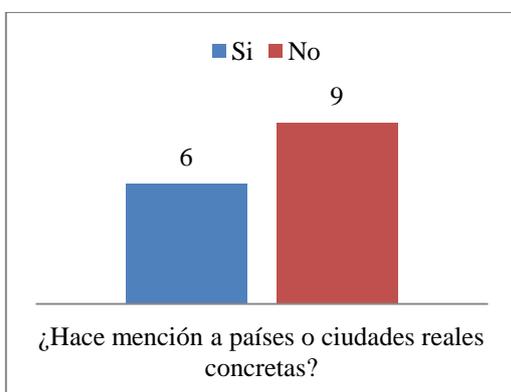


Figura 7. Ciudades concretas. Fuente: Elaboración propia.

Las ciudades donde se desarrolla la película, no son especificadas en 9 de los casos.

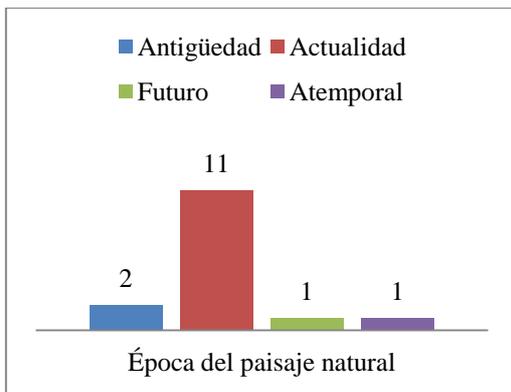


Figura 6. Época. Fuente: Elaboración propia.

La época con más asiduidad para representar es la actual.

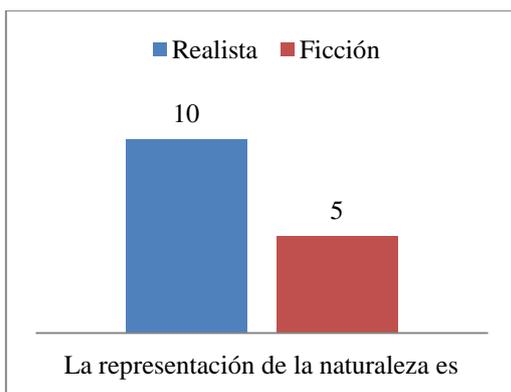


Figura 8. Representación natural. Fuente: Elaboración propia.

La interpretación de la naturaleza es representada como real, en 10 de 15 películas

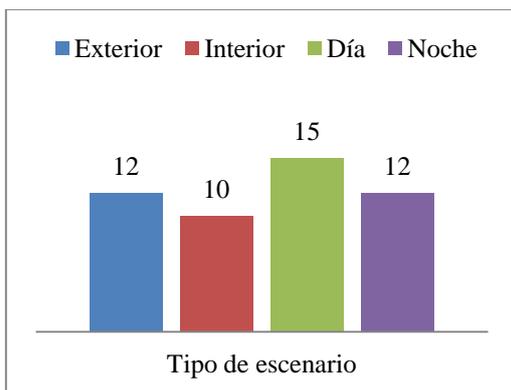


Figura 9. Tipos de escenarios. Fuente: Elaboración propia.

El escenario predominante para el desarrollo de las escenas es el día

Apartado de naturaleza

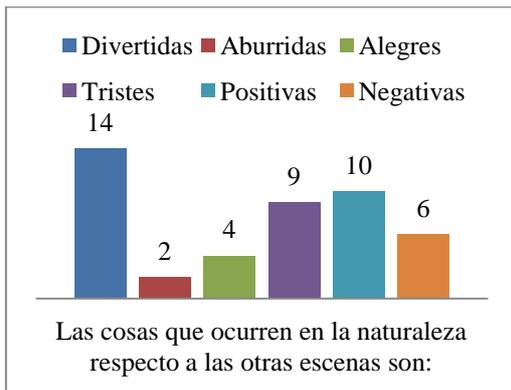


Figura 10. Situaciones naturaleza. Fuente: Elaboración propia.

Las situaciones que suceden en la naturaleza suelen ser divertidas.

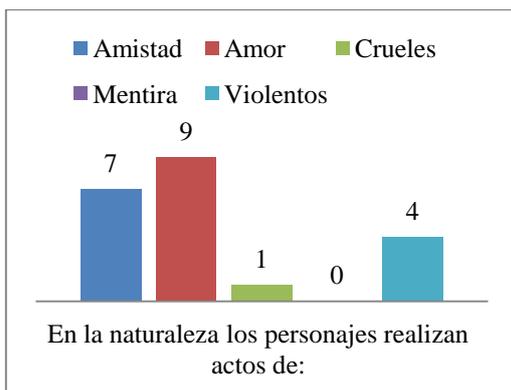


Figura 11. Actos de los personajes. Fuente: Elaboración propia.

Los actos que más son representados en la naturaleza, son los de carácter amoroso

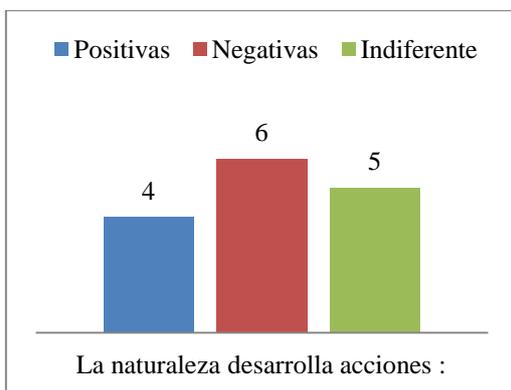


Figura 12. Acciones en la naturaleza. Fuente: Elaboración propia.

La naturaleza es utilizada para desarrollar acciones negativas

Apartado de componentes educativos

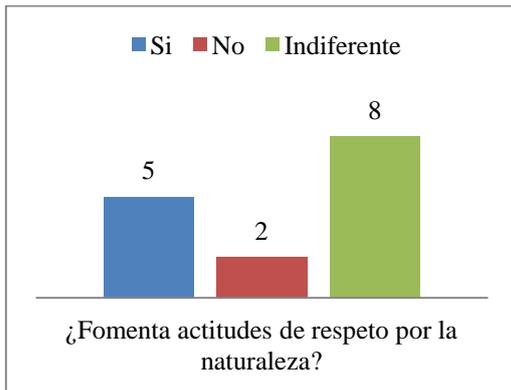


Figura 13. *Actitudes de respeto.* Fuente: Elaboración propia.

Fomentar actitudes de respeto hacia la naturaleza no es algo relevante en las películas.

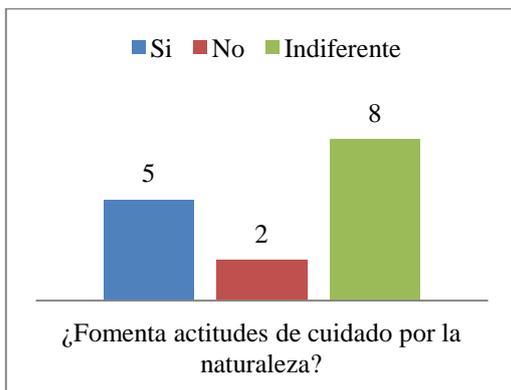


Figura 14. *Actitudes de cuidado.* Fuente: Elaboración propia.

Fomentar el cuidado de la naturaleza es irrelevante.

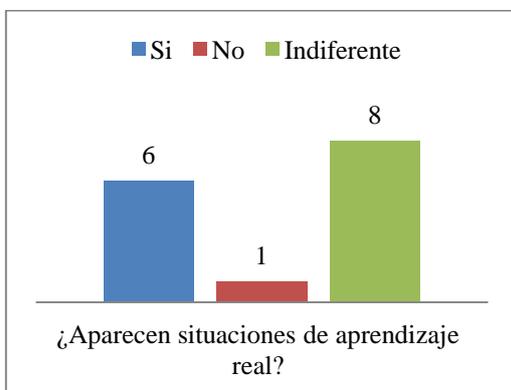


Figura 15. *Aprendizajes reales.* Fuente: Elaboración propia.

La enseñanza de valores no es trascendental en los largometrajes.

Tras analizar los datos obtenidos podemos hacernos una idea de las características que todas las películas poseen. En general, todos los largometrajes representan la naturaleza con música melódica, siempre es de día, colores fríos, con mundos fantásticos, pero a su vez la naturaleza es realista. Siempre utilizan la naturaleza para representar el romanticismo, es decir, en la naturaleza mayoritariamente los personajes realizan actos de amor, aunque eso no excluye que sucedan sucesos divertidos respecto a otras escenas de interior.

Una de las cosas más interesantes de los resultados es que las películas siempre se realizan en países desarrollados y en la época actual. Lo cual induce a pensar que es todo una estrategia de marketing para llegar al consumidor más fácilmente, pues si no definen claramente la ubicación de la película, los niños pueden soñar con que sea cerca de su casa donde pasen todas esas aventuras, alentando al consumo de todo lo relacionado con la película.

Lo más llamativo es la utilización de la naturaleza para momentos negativos, pues en algunas ocasiones se le asocia instantes trágicos, donde por culpa de ella suceden tragedias, inundaciones, avalanchas, muertes, etc. Esta concepción puede inducir al público infantil a pensamientos negativos hacia la misma, pues por culpa de ella los protagonistas siempre sufren algún percance.

Finalmente se demuestra que la creación de estos films no tiene componentes educativos referentes a la naturaleza, pues la mayoría presenta una actitud indiferente ante ella, las actitudes de cuidado y respeto las tratan de forma muy secundaria, no es el hilo argumental de la película.

7. Discusión y conclusiones

Tras la elaboración del trabajo surgen dudas de por qué la industria cinematográfica tan importante y trascendente en la sociedad, utiliza con recurrencia los mismos temas y en cambio otros ni son mencionados directamente, como por ejemplo la naturaleza.

En cuanto a la ficha de análisis se vería más enriquecida aumentando diferentes cuestiones, como pueden ser diferentes aspectos de la estrategia compositiva o las situaciones representadas (paz, guerra, etc.), el análisis de una película abarca innumerables situaciones evaluables.

Respecto a la hipótesis, está relacionada con la vinculación de la representación de la naturaleza a aspectos positivos, perteneciente al objetivo 1 y 2, igualmente ha quedado de manifiesto que la naturaleza es elegida para las escenas divertidas (figura 10), con

una diferencia de 4 puntos respecto a la segunda, por ello se da por válida la hipótesis planteada. En relación a los objetivos dos, tres y cuatro, se plantea que este TFG se vería enriquecido notoriamente con una muestra de mayor envergadura lo cual hubiese sido más dificultoso pues la primera ceremonia de entrega de premios de los Oscars fue en 1929.

De los resultados se desprende como conclusión principal que la naturaleza es utilizada en las películas como escenarios donde suceden cosas divertidas o actos de amor, lo que confirma la hipótesis, que establecía la vinculación de la representación de la naturaleza a aspectos positivos. Además, estas son algunas conclusiones específicas:

- El uso del sonido para producir sensaciones de relajación, descanso, etc., es decir, utilización de sonidos armónicos (cuestión vinculada con el objetivo 3 y 4).
- Los colores fríos son los predominantes, pues una de las características que se le asemejan es la serenidad, dicha concepción de serenidad respecto al medio natural, está muy extendida entre la población, por ello no es de extrañar la utilización de esta gama cromática en las películas.
- La naturaleza casi en su totalidad está vinculada a países desarrollados de la actualidad, sin especificar ningún continente o ciudad específica, lo que produce en el espectador una sensación de cercanía a su realidad, reafirmando la hipótesis de la vinculación de la representación de la naturaleza a aspectos positivos (relacionado con objetivo 2).
- Se ha percibido notoriamente que la muestra seleccionada para analizar es muy pequeña (cuestión vinculada al objetivo 1), con 15 largometrajes apenas se puede establecer un criterio equitativo sobre la industria cinematográfica y la naturaleza. Ciertamente, la creación de dicha categoría es reciente, pues apenas tiene 14 años. Esto no significa que con anterioridad no se hayan galardonado a diferentes películas de animación, simplemente han sido premiadas en otras categorías, como por ejemplo: mejor director.

Por ello y por todo lo mencionando con anterioridad, es sumamente importante una correcta selección de los recursos audiovisuales, no hay que olvidar la importancia que tienen el poder de la imagen, siendo capaz de transmitir tanto valores como contravalores. Por lo tanto, para la mejora del sistema educativo es esencial y de vital importancia que el profesorado reciba una adecuada educación audiovisual y artística.

8. Referencias bibliográficas

Academy of Motion Picture Arts and Sciences (2016, 6 de diciembre). The 74th Academy Awards | 2002. Recuperado de: <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2002>

Ambrós, A. y Breu, R. (2007). *Cine y educación: El cine en el aula de primaria y secundaria*. Barcelona: Graó.

Ameijeiras, S. y Morón, J.A. (1998). *Educación para la salud a través del cine*. *Comunicar*, 6 (11), 123-128.

Aguilar, P. (1996). *Manual del espectador inteligente*. Madrid. Fundamentos.

Asociación Profesionales de Orientadores/as en Castilla-La-Mancha, (2016, 6 de diciembre). *La dimensión educativa del cine*. Recuperado de: <http://www.cineyvalores.apoclam.org/la-dimension-educativa-del-cine.html>

Bardin, L. (1986). *Análisis de contenido*. Madrid: Akal.

Bergala, A. (2007). *La hipótesis del cine: Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella*. Barcelona: Laertes.

BOJA nº169 (2008). *ORDEN de 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía*. (BOJA 26/08/2008) Recuperado de: <http://www.juntadeandalucia.es/boja/2008/169/d3.pdf>

Canet, F. y Prósper, J. (2009). *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.

Costa, A. (1997). *Saber ver el cine*. Barcelona: Paidós.

Decreto 428/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Infantil en Andalucía. BOJA Nº 164 (19/08/2008), pp. 7-12 Recuperado de: <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/abaco-portlet/content/476e00de-207d-4204-8e2e-ce3583023e18>

Ferrés i Prats, J. (1994). *Televisión y Educación*. Madrid: Akal.

Ferrés, J. (2008). *La educación como industria del deseo. Un nuevo estilo comunicativo*. Barcelona: Gedisa.

- Filmaffinity - Movieaffinity (2016, 6 de diciembre). *Filmaffinity España*. Recuperado de: <http://www.filmaffinity.com/es/main.html>
- García Jiménez, J. (1993). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Giroux, H.A (1996). *Placeres inquietantes*. Barcelona: Paidós.
- Gómez, J.L. (1996). Psicología, cine y educación. *Comunicar*, (4) 7, 129-134
- González Medina, R. M. (2014). *Los medios de comunicación y su influencia en la identidad cultural de adolescentes de la etnia kichwa Saraguro de la parroquia 28 de mayo, cantón Yacuambi, provincia de Zamora Chinchipe y el accionar del trabajador social*. (Tesis doctoral) Universidad Nacional de Loja. Ecuador.
- Gubern, R. (1991). *Historia del cine*. Barcelona: Lumen.
- Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido. Teoría y práctica*. Barcelona: Paidós.
- Lacalle, Ch. (2001). *El espectador televisivo. Programas de entretenimiento*. Barcelona: Gedisa.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). BOE N° 295 (10/12/2013), sec. I, pp. 97.858-97.921. Recuperado de: <http://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>
- Loscertales, F. y Núñez, T. (2008). *El cine de animación visto en casa: dibujos animados y TV*. *Comunicar*, 16(31). doi: <https://doi.org/10.3916/c31-2008-03-078>
- Marta-Lazo, C. y Gabelas, J.A. (2016). *Comunicación digital. Un modelo basado en el Factor R-relacional*. Barcelona: UOC.
- Martínez-Salanova, E. (2002). *Aprender con el cine, aprender de película*. Huelva: Grupo Comunicar.
- Masterman, L. (1996). *La enseñanza de los medios de comunicación*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- McLuhan, M. (1974). *El aula sin muros*. Barcelona: Laia.
- Ministerio de Educación (2016, 6 de diciembre). *El cine como industria*. Recuperado de: <http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque6/pag3.html>

- Montiel, A. (2007). *Historia y análisis del humorismo cinematográfico español. Comunicar*, 15 (29), 81-85.
- Orozco, G. (1994). *Al rescate de los medios*. México: Fundación Manuel Buendía - Universidad Iberoamericana.
- Prósper Ribes, J. (2004). *Elementos constitutivos del relato cinematográfico*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Quijano López, R (Coord.)(2016). *Enseñanza de las Ciencias de la Naturaleza en Educación Infantil*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Vega, A. (2002). *Cine, drogas y salud: recursos para la acción educativa. Comunicar*, 9 (18), 153-156.
- Vega Timoneda, S. (2012). *Ciencia 3-6. Laboratorios de ciencias en la escuela infantil*. Barcelona: Graó.

Otras fuentes

- Ministerio de Educación (2016, 6 de diciembre). *Ministerio de educación cultura y deporte*. Recuperado de: <http://www.mecd.gob.es/portada-mecd/>
- Revista educativa MasTiposde.com. Recuperado de: <http://www.mastiposde.com/paisajes.html>

Filmografía

- Big Hero 6 (*Big Hero 6*, Williams.C y Hall.D, Walt Disney Animation Studios, 2014)
- Brave (Indomable) (*Brave*, Andrews.M; Chapman.B y Purcell.S, Pixar Animation Studios, 2012)
- Buscando a Nemo (*Finding Nemo*, Stanton.A y Unkrich.L, Walt Disney Pictures, 2003)
- Del revés (Inside Out) (*Inside Out*, Docter.P y Del Carmen.R, Pixar Animation Studios, 2015)
- El viaje de Chihiro (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, Miyazaki. H, Studio Ghibli y Walt Disney Pictures, 2001)

Frozen: El reino del hielo (*Frozen*, Buck.C y Lee.J, Walt Disney Animation Studios, 2013)

Happy Feet: rompiendo el hielo (*Happy Feet*, Miller.G, Warner Bros.Pictures y Kingdom Feature Productions, 2006)

Los increíbles (*The incredibles*, Bird.B, Walt Disney Pictures, 2004)

Rango (*Rango*, Verbinski.G, Paramount Pictures, 2011)

Ratatouille (*Ratatouille*, Bird.B, Pixar Animation Studios, 2007)

Shrek (*Shrek*, Adamson. A y Jenson. V, DreamWorks, 2001)

Toy Story 3 (*Toy Story 3*, Unkrich.L, Pixar Animation Studios, 2010)

Up (*Up*, Docter.P y Peterson.B, Pixar Animation Studios, 2009)

Wallace y Gromit: la maldición de las verduras (*Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*, Park.N y Box.S, Aardman Animations y DreamWorks Animation, 2005)

Wall·E (*Wall·E*, Stanton.A, Walt Disney Pictures, 2008)

Anexos

Anexo 1

Ficha de análisis	
Título	Shrek
Duración	87 min.
Director	Andrew Adamson, Vicky Jenson
Productora	DreamWorks Animation
Año	2001
Análisis narrativo	
Sinopsis	Hace mucho tiempo, en una lejanísima ciénaga, vivía un feroz ogro llamado Shrek. De repente, un día, su soledad se ve interrumpida por

	<p>una invasión de sorprendentes personajes. Hay ratoncitos ciegos en su comida, un enorme y malísimo lobo en su cama, tres cerditos sin hogar y otros seres que han sido deportados de su tierra por el malvado Lord Farquaad. Para salvar su territorio, Shrek hace un pacto con Farquaad y emprende viaje para conseguir que la bella princesa Fiona acceda a ser la novia del Lord. En tan importante misión le acompaña un divertido burro, dispuesto a hacer cualquier cosa por Shrek: todo, menos guardar silencio. (Filmaffinity, 2016)</p>	
<p>Imagen y sonido</p>		
<p>Cuando aparecen elementos naturales el sonido es</p>	<p><u>Armonioso</u></p>	<p>Estridente</p>
<p>Colores que predominan</p>	<p>Cálidos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rojo ● Amarillo ● Naranja 	<p>Fríos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>Verde</u> ● Azul ● Violeta
<p>Tipos de paisajes</p>	<p>Culturales</p> <p><u>Natural</u></p> <p>Sociales</p> <p>Famosos</p> <p>Humanizado</p> <p><u>Fantasía</u></p>	<p>Rural</p> <p>Panorámicos</p> <p>Urbano</p> <p>Revelación</p> <p>Costas</p> <p>Marino</p>

La naturaleza es de países	<u>Desarrollados</u>		En desarrollo	
Continente que se representa	Asia África América Antártida		Europa Oceanía <u>Indefinido</u>	
¿Hace mención a países o ciudades reales concretas?	Si		<u>No</u>	
Época del paisaje natural	Antigüedad Actualidad		Futuro <u>Atemporal</u>	
La representación de la naturaleza es	<u>Realista</u>		<u>Ficción</u>	
Tipo de escenario	<u>Exterior</u>	Interior	<u>Día</u>	<u>Noche</u>
Naturaleza				
Las cosas que ocurren en la	<u>Divertidas</u>		<u>Alegres</u>	<u>Positivas</u>

naturaleza respecto a las otras escenas son:	Aburridas	Tristes			Negativas
La naturaleza desarrolla acciones :	Positivas	Negativas	<u>Indiferente</u>		
En la naturaleza los personajes realizan actos de:	Amistad 5	Amor 4	Cruels 2	Mentira 1	Violentos 2
Componentes educativos					
¿Fomenta actitudes de respeto por la naturaleza?	Si	No	<u>Indiferente</u>		
¿Aparecen situaciones de aprendizaje real?	Si	No	<u>Indiferente</u>		
¿Fomenta actitudes de cuidado por la naturaleza?	Si	<u>No</u>	Indiferente		

Ficha de análisis		
Título	El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no kamikakushi)	
Duración	124 min.	
Director	Hayao Miyazaki	
Productora	Walt Disney Pictures	
Año	2001	
Análisis narrativo		
Sinopsis	<p>Chihiro es una niña de diez años que viaja en coche con sus padres. Después de atravesar un túnel, llegan a un mundo fantástico, en el que no hay lugar para los seres humanos, sólo para los dioses de primera y segunda clase. Cuando descubre que sus padres han sido convertidos en cerdos, Chihiro se siente muy sola y asustada. (Filmaffinity, 2016)</p>	
Imagen y sonido		
Quando aparecen elementos naturales el sonido es	<u>Armonioso</u>	Estridente
Colores que predominan	<p>Cálidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Rojo</u> • Amarillo 	<p>Fríos</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Verde</u> • <u>Azul</u>

	● Naranja	● Violeta
Tipos de paisajes	<p><u>Culturales</u></p> <p>Natural</p> <p>Sociales</p> <p>Famosos</p> <p>Humanizado</p> <p><u>Fantasía</u></p>	<p><u>Rural</u></p> <p><u>Panorámicos</u></p> <p>Urbano</p> <p>Revelación</p> <p>Costas</p> <p>Marino</p>
La naturaleza de países	<u>Desarrollados</u>	En desarrollo
Continente que se representa	<p><u>Asia</u></p> <p>África</p> <p>América</p> <p>Antártida</p>	<p>Europa</p> <p>Oceanía</p> <p>Indefinido</p>
¿Hace mención a países o ciudades reales concretas?	Si	<u>No</u>
Época del paisaje natural	<p>Antigüedad</p> <p><u>Actualidad</u></p>	<p>Futuro</p> <p>Atemporal</p>

La representación de la naturaleza es	Realista		<u>Ficción</u>			
Tipo de escenario	Exterior	<u>Interior</u>	<u>Día</u>	<u>Noche</u>		
Naturaleza						
Las cosas que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son:	Divertidas Aburridas		Alegres <u>Tristes</u>		Positivas <u>Negativas</u>	
La naturaleza desarrolla acciones :	Positivas		<u>Negativas</u>	Indiferente		
En la naturaleza los personajes realizan actos de:	Amistad 7	Amor 2	Cruels 1	Mentira 0	Violentos 0	
Componentes educativos						
¿Fomenta actitudes de respeto por la	Si		No	<u>Indiferente</u>		

naturaleza?			
¿Aparecen situaciones de aprendizaje real?	Si	No	<u>Indiferente</u>
¿Fomenta actitudes de cuidado por la naturaleza?	Si	No	<u>Indiferente</u>

Ficha de análisis	
Título	Buscando a Nemo
Duración	101 min.
Director	Andrew Stanton, Lee Unkrich
Productora	Walt Disney Pictures
Año	2003
Análisis narrativo	
Sinopsis	El pececillo Nemo, que es hijo único, es muy querido y protegido por su padre. Después de ser capturado en un arrecife australiano va a parar a la pecera de la oficina de un dentista de Sidney. Su tímido padre emprenderá una peligrosa aventura para rescatarlo. Pero Nemo y sus nuevos amigos tienen también un astuto plan para

	escapar de la pecera y volver al mar. (Filmaffinity, 2016)	
Imagen y sonido		
Cuando aparecen elementos naturales el sonido es	<u>Armonioso</u>	Estridente
Colores que predominan	Cálidos <ul style="list-style-type: none"> ● Rojo ● Amarillo ● Naranja 	Fríos <ul style="list-style-type: none"> ● Verde ● <u>Azul</u> ● Violeta
Tipos de paisajes	Culturales Natural Sociales Famosos Humanizado Fantasía	Rural Panorámicos <u>Urbano</u> Revelación Costas <u>Marino</u>
La naturaleza es de países	<u>Desarrollados</u>	En desarrollo
Continente que se representa	Asia África América	Europa <u>Oceanía</u> Indefinido

	Antártida			
¿Hace mención a países o ciudades reales concretas?	<u>Si</u>		No	
Época del paisaje natural	Antigüedad <u>Actualidad</u>		Futuro Atemporal	
La representación de la naturaleza es	<u>Realista</u>		Ficción	
Tipo de escenario	<u>Exterior</u>	Interior	<u>Día</u>	Noche
Naturaleza				
Las cosas que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son:	<u>Divertidas</u> Aburridas		Alegres <u>Tristes</u>	<u>Positivas</u> Negativas
La naturaleza desarrolla acciones :	<u>Positivas</u>		Negativas	Indiferente

En la naturaleza los personajes realizan actos de:	Amistad 8	Amor 7	Cruelles 3	Mentira 1	Violentos 4
Componentes educativos					
¿Fomenta actitudes de respeto por la naturaleza?	<u>Si</u>		No	Indiferente	
¿Aparecen situaciones de aprendizaje real?	<u>Si</u>		No	Indiferente	
¿Fomenta actitudes de cuidado por la naturaleza?	Si		No	<u>Indiferente</u>	

Ficha de análisis	
Título	Los increíbles (The incredibles)
Duración	115 min.
Director	Brad Bird

Productora	Walt Disney Pictures	
Año	2004	
Análisis narrativo		
Sinopsis	<p>Bob Paar era uno de los más grandes superhéroes del mundo (también se le conocía como "Mr. Increíble"), salvaba vidas y luchaba contra villanos a diario. Han pasado 15 años, y Bob y su mujer (una famosa ex-superheroína por derecho propio) han adoptado una identidad civil y se han retirado a la periferia para llevar una vida normal con sus tres hijos. Bob se dedica a comprobar los plazos de las reclamaciones de seguros y lucha contra el aburrimiento y los michelines. Está deseando volver a entrar en acción, así que cuando recibe una misteriosa comunicación que le ordena dirigirse a una remota isla para cumplir una misión de alto secreto, no se lo piensa dos veces. (Filmaffinity, 2016)</p>	
Imagen y sonido		
Cuando aparecen elementos naturales el sonido es	<u>Armonioso</u>	Estridente
Colores que predominan	<p>Cálidos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rojo ● Amarillo ● Naranja 	<p>Fríos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>Verde</u> ● Azul ● Violeta
Tipos de	<u>Culturales</u>	Rural

paisajes	Natural Sociales Famosos Humanizado <u>Fantasía</u>	Panorámicos <u>Urbano</u> Revelación <u>Costas</u> Marino
La naturaleza es de países	<u>Desarrollados</u>	En desarrollo
Continente que se representa	Asia África América Antártida	Europa Oceanía <u>Indefinido</u>
¿Hace mención a países o ciudades reales concretas?	Si	<u>No</u>
Época del paisaje natural	Antigüedad <u>Actualidad</u>	Futuro Atemporal
La representación de la naturaleza es	<u>Realista</u>	Ficción

Tipo de escenario	<u>Exterior</u>	<u>Interior</u>	<u>Día</u>	<u>Noche</u>	
Naturaleza					
Las cosas que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son:	Divertidas <u>Aburridas</u>		Alegres <u>Tristes</u>		<u>Positivas</u> Negativas
La naturaleza desarrolla acciones :	Positivas		Negativas	<u>Indiferente</u>	
En la naturaleza los personajes realizan actos de:	Amistad 0	Amor 5	Cruelos 2	Mentira 0	Violentos 3
Componentes educativos					
¿Fomenta actitudes de respeto por la naturaleza?	Si		<u>No</u>	Indiferente	
¿Aparecen situaciones de aprendizaje	Si		No	<u>Indiferente</u>	

real?			
¿Fomenta actitudes de cuidado por la naturaleza?	Si	No	<u>Indiferente</u>

Ficha de análisis	
Título	Wallace y Gromit: la maldición de las verduras (Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit)
Duración	85 min.
Director	Nick Park, Steve Box
Productora	Aardman Animations y DreamWorks Animation
Año	2005
Análisis narrativo	
Sinopsis	Se acerca el Concurso Anual de Verduras Gigantes y se desata una auténtica “vegetalmanía” en el pueblo donde residen Wallace y Gromit. Los dos amigos, tan emprendedores como siempre, se están haciendo de oro con su nuevo invento, el sistema “Anti-Pesto”, una forma humanitaria de controlar a los conejos que intentan invadir los preciados huertos. De pronto, todo se viene abajo cuando una enorme, misteriosa y voraz “bestia” empieza a aterrorizar al vecindario, atacando los huertos de noche y destrozándolo todo a su paso. ((Filmaffinity, 2016)

Imagen y sonido		
Cuando aparecen elementos naturales el sonido es	Armonioso	<u>Estridente</u>
Colores que predominan	Cálidos <ul style="list-style-type: none"> ● Rojo ● Amarillo ● <u>Naranja</u> 	Fríos <ul style="list-style-type: none"> ● <u>Verde</u> ● Azul ● Violeta
Tipos de paisajes	Culturales Natural Sociales Famosos Humanizado Fantasía	<u>Rural</u> Panorámicos Urbano Revelación Costas Marino
La naturaleza es de países	<u>Desarrollados</u>	En desarrollo
Continente que se representa	Asia África América Antártida	<u>Europa</u> Oceanía Indefinido

¿Hace mención a países o ciudades reales concretas?	<u>Si</u>	No			
Época del paisaje natural	Antigüedad <u>Actualidad</u>	Futuro Atemporal			
La representación de la naturaleza es	Realista	<u>Ficción</u>			
Tipo de escenario	<u>Exterior</u>	<u>Interior</u>	<u>Día</u>	<u>Noche</u>	
Naturaleza					
Las cosas que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son:	Divertidas Aburridas	Alegres <u>Tristes</u>		Positivas <u>Negativas</u>	
La naturaleza desarrolla acciones :	Positivas	<u>Negativas</u>	Indiferente		
En la	Amistad	Amor	Cruels	Mentira	Violentos

naturaleza los personajes realizan actos de:	0	2	1	0	4
Componentes educativos					
¿Fomenta actitudes de respeto por la naturaleza?	<u>Si</u>		No	Indiferente	
¿Aparecen situaciones de aprendizaje real?	Si		<u>No</u>	Indiferente	
¿Fomenta actitudes de cuidado por la naturaleza?	<u>Si</u>		No	Indiferente	

Ficha de análisis	
Título	Happy Feet: rompiendo el hielo (Happy Feet)
Duración	108 min.
Director	George Miller
Productora	Kingdom Feature Productions

Año	2006	
Análisis narrativo		
Sinopsis	Comedia familiar que narra la historia de unos pingüinos en la Antártida. Para atraer a su pareja los pingüinos deben entonar una canción, pero uno de ellos no sabe cantar, pero es un gran bailarín de claqué. (Filmaffinity, 2016)	
Imagen y sonido		
Quando aparecen elementos naturales el sonido es	<u>Armonioso</u>	Estridente
Colores que predominan	Cálidos <ul style="list-style-type: none"> ● Rojo ● Amarillo ● Naranja 	<u>Fríos</u> <ul style="list-style-type: none"> ● Verde ● Azul ● Violeta
Tipos de paisajes	Culturales <u>Natural</u> Sociales Famosos Humanizado <u>Fantasía</u>	Rural Panorámicos Urbano Revelación <u>Costas</u> Marino

La naturaleza es de países	<u>Desarrollados</u>	En desarrollo		
Continente que se representa	Asia África América <u>Antártida</u>	Europa Oceanía Indefinido		
¿Hace mención a países o ciudades reales concretas?	Si	<u>No</u>		
Época del paisaje natural	Antigüedad <u>Actualidad</u>	Futuro Atemporal		
La representación de la naturaleza es	<u>Realista</u>	Ficción		
Tipo de escenario	<u>Exterior</u>	Interior	<u>Día</u>	Noche
Naturaleza				
Las cosas que ocurren en la	<u>Divertidas</u>	Alegres		<u>Positivas</u>

naturaleza respecto a las otras escenas son:	Aburridas	<u>Tristes</u>			Negativas
La naturaleza desarrolla acciones :	<u>Positivas</u>	<u>Negativas</u>	Indiferente		
En la naturaleza los personajes realizan actos de:	Amistad 5	Amor 6	Cruels 4	Mentira 2	Violentos 3
Componentes educativos					
¿Fomenta actitudes de respeto por la naturaleza?	<u>Si</u>		No	Indiferente	
¿Aparecen situaciones de aprendizaje real?	<u>Si</u>		No	Indiferente	
¿Fomenta actitudes de cuidado por la naturaleza?	<u>Si</u>		No	Indiferente	

Ficha de análisis		
Título	Ratatouille (Ratatouille)	
Duración	110 min.	
Director	Brad Bird	
Productora	Pixar Animation Studios	
Año	2007	
Análisis narrativo		
Sinopsis	<p>Remy es una simpática rata que sueña con convertirse en un gran chef francés a pesar de la oposición de su familia y del problema evidente que supone ser una rata en una profesión que detesta a los roedores. El destino lleva a Remy a las alcantarillas de París, donde su situación no puede ser mejor, ya que se encuentra justo debajo de un restaurante que se ha hecho famoso gracias a Auguste Gusteau, una estrella de la nouvelle cuisine. A pesar del peligro que representa ser un visitante poco común (y desde luego nada deseado) en los fogones de un exquisito restaurante francés, la pasión de Remy por la cocina pone patas arriba el mundo culinario parisino en una trepidante y emocionante aventura. (Filmaffinity, 2016)</p>	
Imagen y sonido		
Quando aparecen elementos naturales	<u>Armonioso</u> el	Estridente

sonido es		
Colores que predominan	<p>Cálidos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rojo ● Amarillo ● Naranja 	<p>Fríos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>Verde</u> ● Azul ● Violeta
Tipos de paisajes	<p><u>Culturales</u></p> <p>Natural</p> <p>Sociales</p> <p><u>Famosos</u></p> <p>Humanizado</p> <p>Fantasía</p>	<p>Rural</p> <p>Panorámicos</p> <p><u>Urbano</u></p> <p>Revelación</p> <p>Costas</p> <p>Marino</p>
La naturaleza es de países	<u>Desarrollados</u>	En desarrollo
Continente que se representa	<p>Asia</p> <p>África</p> <p>América</p>	<p><u>Europa</u></p> <p>Oceanía</p> <p>Indefinido</p>
¿Hace mención a países o ciudades reales concretas?	<u>Si</u>	No

Época del paisaje natural	Antigüedad <u>Actualidad</u>	Futuro Atemporal			
La representación de la naturaleza es	<u>Realista</u>	<u>Ficción</u>			
Tipo de escenario	<u>Exterior</u>	<u>Interior</u>	<u>Día</u>	<u>Noche</u>	
Naturaleza					
Las cosas que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son:	<u>Divertidas</u> <u>Aburridas</u>	Alegres <u>Tristes</u>		<u>Positivas</u> <u>Negativas</u>	
La naturaleza desarrolla acciones :	Positivas	<u>Negativas</u>	Indiferente		
En la naturaleza los personajes realizan actos de:	Amistad 1	Amor 2	Cruels 0	Mentira 0	Violentos 1
Componentes educativos					

¿Fomenta actitudes de respeto por la naturaleza?	Si	<u>No</u>	Indiferente
¿Aparecen situaciones de aprendizaje real?	<u>Si</u>	No	Indiferente
¿Fomenta actitudes de cuidado por la naturaleza?	<u>Si</u>	No	Indiferente

Ficha de análisis	
Título	Wall·E (Wall·E)
Duración	103 min.
Director	Andrew Stanton
Productora	Walt Disney Pictures
Año	2008
Análisis narrativo	
Sinopsis	En el año 2800, en un planeta Tierra devastado y sin vida, tras cientos de solitarios años haciendo aquello para lo que fue

	<p>construido -limpiar el planeta de basura- el pequeño robot WALL•E (acrónimo de Waste Allocation Load Lifter Earth-Class) descubre una nueva misión en su vida (además de recolectar cosas inservibles) cuando se encuentra con una moderna y lustrosa robot exploradora llamada EVE. Ambos viajarán a lo largo de la galaxia y vivirán una emocionante e inolvidable aventura. (Filmaffinity, 2016)</p>	
<p>Imagen y sonido</p>		
<p>Cuando aparecen elementos naturales el sonido es</p>	<p><u>Armonioso</u></p>	<p>Estridente</p>
<p>Colores que predominan</p>	<p>Cálidos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rojo ● Amarillo ● Naranja 	<p>Fríos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>Verde</u> ● Azul ● Violeta
<p>Tipos de paisajes</p>	<p>Culturales</p> <p>Natural</p> <p><u>Sociales</u></p> <p>Famosos</p> <p><u>Humanizado</u></p> <p><u>Fantasía</u></p>	<p>Rural</p> <p>Panorámicos</p> <p>Urbano</p> <p><u>Revelación</u></p> <p>Costas</p> <p>Marino</p>
<p>La naturaleza es de países</p>	<p><u>Desarrollados</u></p>	<p>En desarrollo</p>

Continente que se representa	Asia África América	Europa Oceanía <u>Indefinido</u>	
¿Hace mención a países o ciudades reales concretas?	Si	<u>No</u>	
Época del paisaje natural	Antigüedad Actualidad	<u>Futuro</u> Atemporal	
La representación de la naturaleza es	<u>Realista</u>	Ficción	
Tipo de escenario	<u>Exterior</u> <u>Interior</u>	<u>Día</u> <u>Noche</u>	
Naturaleza			
Las cosas que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son:	Divertidas Aburridas	Alegres Tristes	<u>Positivas</u> Negativas

La naturaleza desarrolla acciones :	<u>Positivas</u>		Negativas	Indiferente	
En la naturaleza los personajes realizan actos de:	Amistad 0	Amor 0	Cruels 0	Mentira 0	Violentos 0
Componentes educativos					
¿Fomenta actitudes de respeto por la naturaleza?	<u>Si</u>		No	Indiferente	
¿Aparecen situaciones de aprendizaje real?	<u>Si</u>		No	Indiferente	
¿Fomenta actitudes de cuidado por la naturaleza?	<u>Si</u>		No	Indiferente	

Ficha de análisis		
Título	Up (Up)	
Duración	96 min.	
Director	Pete Docter, Bob Peterson	
Productora	Pixar Animation Studios	
Año	2009	
Análisis narrativo		
Sinopsis	Carl Fredricksen es un viudo vendedor de globos de 78 años que, finalmente, consigue llevar a cabo el sueño de su vida: enganchar miles de globos a su casa y salir volando rumbo a América del Sur. Pero ya estando en el aire y sin posibilidad de retornar Carl descubre que viaja acompañado de Russell, un explorador que tiene ocho años y un optimismo a prueba de bomba. (Filmaffinity, 2016)	
Imagen y sonido		
Quando aparecen elementos naturales el sonido es	<u>Armonioso</u>	Estridente
Colores que predominan	Cálidos <ul style="list-style-type: none"> ● Rojo ● Amarillo 	Fríos <ul style="list-style-type: none"> ● <u>Verde</u> ● <u>Azul</u>

	● Naranja	● Violeta
Tipos de paisajes	<p><u>Culturales</u></p> <p><u>Natural</u></p> <p>Sociales</p> <p><u>Famosos</u></p> <p>Humanizado</p> <p>Fantasía</p>	<p>Rural</p> <p>Panorámicos</p> <p><u>Urbano</u></p> <p>Revelación</p> <p>Costas</p> <p>Marino</p>
La naturaleza de países	<u>Desarrollados</u>	En desarrollo
Continente que se representa	<p>Asia</p> <p>África</p> <p><u>América</u></p>	<p>Europa</p> <p>Oceanía</p> <p>Indefinido</p>
¿Hace mención a países o ciudades reales concretas?	<u>Si</u>	No
Época del paisaje natural	<p>Antigüedad</p> <p><u>Actualidad</u></p>	<p>Futuro</p> <p>Atemporal</p>
La representación	<u>Realista</u>	Ficción

de la naturaleza es					
Tipo de escenario	<u>Exterior</u>	Interior	<u>Día</u>	<u>Noche</u>	
Naturaleza					
Las cosas que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son:	<u>Divertidas</u> Aburridas		Alegres <u>Tristes</u>		<u>Positivas</u> <u>Negativas</u>
La naturaleza desarrolla acciones :	<u>Positivas</u>		Negativas	Indiferente	
En la naturaleza los personajes realizan actos de:	Amistad 5	Amor 3	Cruelles 1	Mentira 0	Violentos 1
Componentes educativos					
¿Fomenta actitudes de respeto por la naturaleza?	<u>Si</u>		No	Indiferente	

¿Aparecen situaciones de aprendizaje real?	<u>Si</u>	No	Indiferente
¿Fomenta actitudes de cuidado por la naturaleza?	<u>Si</u>	No	Indiferente

Ficha de análisis	
Título	Toy Story 3 (Toy Story 3)
Duración	103 min.
Director	Lee Unkrich
Productora	Pixar Animation Studios
Año	2010
Análisis narrativo	
Sinopsis	Cuando su dueño Andy se prepara para ir a la universidad, el vaquero Woody, el astronauta Buzz y el resto de sus amigos juguetes comienzan a preocuparse por su incierto futuro. Efectivamente todos acaban en una guardería, donde por ejemplo la muñeca Barbie conocerá al guapo Ken. Esta reunión de nuestros amigos con otros nuevos juguetes no será sino el principio de una serie de trepidantes y divertidas aventuras. (Filmaffinity, 2016)

Imagen y sonido		
Cuando aparecen elementos naturales el sonido es	Armonioso	Estridente
Colores que predominan	Cálidos <ul style="list-style-type: none"> ● Rojo ● Amarillo ● Naranja 	Fríos <ul style="list-style-type: none"> ● Verde ● Azul ● Violeta
Tipos de paisajes	Culturales Natural Sociales Famosos Humanizado Fantasía	Rural Panorámicos <u>Urbano</u> Revelación Costas Marino
La naturaleza es de países	Desarrollados	En desarrollo
Continente que se representa	Asia África América	Europa Oceanía Indefinido
¿Hace	Si	<u>No</u>

mención a países ciudades reales concretas?				
Época del paisaje natural	Antigüedad Actualidad		Futuro Atemporal	
La representación de la naturaleza es	Realista		Ficción	
Tipo de escenario	Exterior	<u>Interior</u>	<u>Día</u>	<u>Noche</u>
Naturaleza				
Las cosas que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son:	Divertidas Aburridas		Alegres Tristes	Positivas Negativas
La naturaleza desarrolla acciones :	Positivas		Negativas	Indiferente
En la naturaleza los	Amistad	Amor	Cruelles	Mentira Violentos

personajes realizan actos de:					
Componentes educativos					
¿Fomenta actitudes de respeto por la naturaleza?	Si	No	<u>Indiferente</u>		
¿Aparecen situaciones de aprendizaje real?	Si	No	<u>Indiferente</u>		
¿Fomenta actitudes de cuidado por la naturaleza?	Si	No	<u>Indiferente</u>		

Ficha de análisis	
Título	Rango (Rango)
Duración	111 min.
Director	Gore Verbinski
Productora	Paramount Pictures

Año	2011	
Análisis narrativo		
Sinopsis	El actor Rango es un solitario camaleón que vive en la inmensidad del desierto Mojave. Quiere ser un representante de la ley en un sediento pueblo llamado Dirt, pero enseguida se da cuenta de que hay una gran diferencia entre actuar y vivir la vida real, así que no tiene más remedio que enfrentarse a algunos aspectos de su identidad y aprender el significado y el valor de la amistad. Su misión consistirá en descubrir la conspiración que está detrás de la desaparición del agua en el pueblo. (Filmaffinity, 2016)	
Imagen y sonido		
Cuando aparecen elementos naturales el sonido es	<u>Armonioso</u>	Estridente
Colores que predominan	Cálidos <ul style="list-style-type: none"> ● <u>Rojo</u> ● <u>Amarillo</u> ● <u>Naranja</u> 	Fríos <ul style="list-style-type: none"> ● Verde ● Azul ● Violeta
Tipos de paisajes	Culturales <u>Natural</u> Sociales Famosos	<u>Rural</u> Panorámicos Urbano Revelación

	Humanizado <u>Fantasía</u>	Costas Marino		
La naturaleza es de países	<u>Desarrollados</u>	En desarrollo		
Continente que se representa	Asia África <u>América</u>	Europa Oceanía Indefinido		
¿Hace mención a países o ciudades reales concretas?	<u>Si</u>	No		
Época del paisaje natural	Antigüedad <u>Actualidad</u>	Futuro Atemporal		
La representación de la naturaleza es	<u>Realista</u>	<u>Ficción</u>		
Tipo de escenario	<u>Exterior</u>	<u>Interior</u>	<u>Día</u>	Noche
Naturaleza				

Las cosas que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son:	<u>Divertidas</u> Aburridas		<u>Alegres</u> <u>Tristes</u>	Positivas <u>Negativas</u>	
La naturaleza desarrolla acciones :	Positivas		Negativas	<u>Indiferente</u>	
En la naturaleza los personajes realizan actos de:	Amistad 8	Amor 1	Cruelos 0	Mentira 2	Violentos 3
Componentes educativos					
¿Fomenta actitudes de respeto por la naturaleza?	Si		No	<u>Indiferente</u>	
¿Aparecen situaciones de aprendizaje real?	<u>Si</u>		No	Indiferente	
¿Fomenta actitudes de cuidado por la	Si		No	<u>Indiferente</u>	

naturaleza?			
-------------	--	--	--

Ficha de análisis	
Título	Brave (Indomable) (Brave)
Duración	90 min.
Director	Mark Andrews, Brenda Chapman, Steve Purcell
Productora	Pixar Animation Studios
Año	2012
Análisis narrativo	
Sinopsis	Merida, la indómita hija del Rey Fergus y de la Reina Elinor, es una hábil arquera que decide romper con una antigua costumbre, que es sagrada para los señores de la tierra: el gigantesco Lord MacGuffin, el malhumorado Lord Macintosh y el cascarrabias Lord Dingwall. Las acciones de Merida desencadenan el caos y la furia en el reino. Además, pide ayuda a una sabia anciana que le concede un deseo muy desafortunado. La muchacha tendrá que afrontar grandes peligros antes de aprender qué es la auténtica valentía. (Filmaffinity, 2016)
Imagen y sonido	
Quando aparecen elementos	<u>Armonioso</u> Estridente

naturales el sonido es		
Colores que predominan	<p>Cálidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rojo • Amarillo • Naranja 	<p>Fríos</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Verde</u> • <u>Azul</u> • Violeta
Tipos de paisajes	<p>Culturales</p> <p><u>Natural</u></p> <p>Sociales</p> <p>Famosos</p> <p>Humanizado</p> <p>Fantasía</p>	<p>Rural</p> <p><u>Panorámicos</u></p> <p>Urbano</p> <p>Revelación</p> <p>Costas</p> <p>Marino</p>
La naturaleza es de países	Desarrollados	<u>En desarrollo</u>
Continente que se representa	<p>Asia</p> <p>África</p> <p>América</p>	<p>Europa</p> <p>Oceanía</p> <p><u>Indefinido</u></p>
¿Hace mención a países o ciudades reales concretas?	Si	<u>No</u>

Época del paisaje natural	<u>Antigüedad</u> Actualidad		Futuro Atemporal		
La representación de la naturaleza es	<u>Realista</u>		Ficción		
Tipo de escenario	<u>Exterior</u>	<u>Interior</u>	<u>Día</u>	<u>Noche</u>	
Naturaleza					
Las cosas que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son:	<u>Divertidas</u> Aburridas		<u>Alegres</u> Tristes		<u>Positivas</u> Negativas
La naturaleza desarrolla acciones :	Positivas		<u>Negativas</u>	Indiferente	
En la naturaleza los personajes realizan actos de:	Amistad 2	Amor 6	Cruels 2	Mentira 0	Violentos 1
Componentes educativos					

¿Fomenta actitudes de respeto por la naturaleza?	Si	No	<u>Indiferente</u>
¿Aparecen situaciones de aprendizaje real?	Si	No	<u>Indiferente</u>
¿Fomenta actitudes de cuidado por la naturaleza?	Si	<u>No</u>	Indiferente

Ficha de análisis	
Título	Frozen: El reino del hielo. (Frozen)
Duración	98 min.
Director	Chris Buck, Jennifer Lee
Productora	Walt Disney Animation Studios
Año	2013
Análisis narrativo	
Sinopsis	Cuando una profecía condena a un reino a vivir un invierno eterno, la joven Anna, el temerario montañero Kristoff y el reno Sven

	emprenden un viaje épico en busca de Elsa, hermana de Anna y Reina de las Nieves, para poner fin al gélido hechizo. (Filmaffinity, 2016)	
Imagen y sonido		
Cuando aparecen elementos naturales el sonido es	<u>Armonioso</u>	Estridente
Colores que predominan	Cálidos <ul style="list-style-type: none"> ● Rojo ● Amarillo ● Naranja 	Fríos <ul style="list-style-type: none"> ● <u>Verde</u> ● <u>Azul</u> ● <u>Violeta</u>
Tipos de paisajes	Culturales <u>Natural</u> Sociales Famosos Humanizado <u>Fantasía</u>	<u>Rural</u> <u>Panorámicos</u> Urbano Revelación <u>Costas</u> Marino
La naturaleza es de países	<u>Desarrollados</u>	En desarrollo
Continente que se	Asia	Europa

representa	África América	Oceanía <u>Indefinido</u>		
¿Hace mención a países o ciudades reales concretas?	Si	<u>No</u>		
Época del paisaje natural	<u>Antigüedad</u> Actualidad	Futuro Atemporal		
La representación de la naturaleza es	<u>Realista</u>	Ficción		
Tipo de escenario	<u>Exterior</u>	Interior	<u>Día</u>	<u>Noche</u>
Naturaleza				
Las cosas que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son:	<u>Divertidas</u> Aburridas	Alegres <u>Tristes</u>		<u>Positivas</u> <u>Negativas</u>
La naturaleza desarrolla	Positivas	<u>Negativas</u>	Indiferente	

acciones :					
En la naturaleza los personajes realizan actos de:	Amistad 5	Amor 8	Cruelles 1	Mentira 0	Violentos 2

Componentes educativos

¿Fomenta actitudes de respeto por la naturaleza?	Si	No	<u>Indiferente</u>
¿Aparecen situaciones de aprendizaje real?	Si	No	<u>Indiferente</u>
¿Fomenta actitudes de cuidado por la naturaleza?	Si	No	<u>Indiferente</u>

Ficha de análisis

Título	Big Hero 6 (Big Hero 6)
Duración	108 min.

Director	Chris Williams, Don Hall	
Productora	Walt Disney Animation Studios	
Año	2014	
Análisis narrativo		
Sinopsis	<p>En la metrópolis de San Fransokyo, vive Hiro Hamada, quien aprende a sacar provecho de su capacidad gracias a su brillante hermano Tadashi y sus también brillantes amigos: la buscadora de adrenalina GoGo Tamago, el meticuloso de la limpieza Wasabi-No-Ginger, la genia de la química Honey Lemon y el fanático de los cómics Fred. Cuando tras un devastador giro de los acontecimientos, se ven envueltos en una peligrosa conspiración que tiene lugar en las calles de San Fransokyo, Hiro recurre a su amigo más íntimo: un robot llamado Baymax, y transforma al grupo en una banda de héroes de última tecnología decididos a resolver el misterio. (Filmaffinity, 2016)</p>	
Imagen y sonido		
Cuando aparecen elementos naturales el sonido es	Armonioso	Estridente
Colores que predominan	Cálidos <ul style="list-style-type: none"> ● Rojo ● Amarillo ● Naranja 	Fríos <ul style="list-style-type: none"> ● Verde ● Azul ● Violeta

Tipos de paisajes	<u>Culturales</u> Natural Sociales <u>Famosos</u> Humanizado Fantasía	Rural <u>Panorámicos</u> <u>Urbano</u> Revelación Costas Marino
La naturaleza es de países	Desarrollados	En desarrollo
Continente que se representa	<u>Asia</u> África América	Europa Oceanía Indefinido
¿Hace mención a países o ciudades reales concretas?	Si	<u>No</u>
Época del paisaje natural	Antigüedad Actualidad	Futuro Atemporal
La representación de la naturaleza es	Realista	Ficción

Tipo de escenario	<u>Exterior</u>	<u>Interior</u>	<u>Día</u>	<u>Noche</u>
Naturaleza				
Las cosas que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son:	Divertidas Aburridas		Alegres Tristes	Positivas Negativas
La naturaleza desarrolla acciones :	Positivas		Negativas	<u>Indiferente</u>
En la naturaleza los personajes realizan actos de:	Amistad	Amor	Crueles	Mentira Violentos
Componentes educativos				
¿Fomenta actitudes de respeto por la naturaleza?	Si		No	<u>Indiferente</u>
¿Aparecen situaciones de aprendizaje	Si		No	<u>Indiferente</u>

real?			
¿Fomenta actitudes de cuidado por la naturaleza?	Si	No	<u>Indiferente</u>

Ficha de análisis	
Título	Del revés (Inside Out) (Inside Out)
Duración	94 min.
Director	Pete Docter, Ronnie Del Carmen
Productora	Pixar Animation Studios
Año	2015
Análisis narrativo	
Sinopsis	Riley es una chica que disfruta o padece toda clase de sentimientos. Aunque su vida ha estado marcada por la Alegría, también se ve afectada por otro tipo de emociones. Lo que Riley no entiende muy bien es por qué motivo tiene que existir la Tristeza en su vida. Una serie de acontecimientos hacen que Alegría y Tristeza se mezclen en una peligrosa aventura que dará un vuelco al mundo de Riley. (Filmaffinity, 2016)
Imagen y sonido	

Cuando aparecen elementos naturales el sonido es	<u>Armonioso</u>	Estridente
Colores que predominan	Cálidos <ul style="list-style-type: none"> • Rojo • <u>Amarillo</u> • <u>Naranja</u> 	Fríos <ul style="list-style-type: none"> • <u>Verde</u> • Azul • Violeta
Tipos de paisajes	Culturales Natural Sociales Famosos <u>Humanizado</u> <u>Fantasía</u>	Rural Panorámicos <u>Urbano</u> Revelación Costas Marino
La naturaleza es de países	<u>Desarrollados</u>	En desarrollo
Continente que se representa	Asia África <u>América</u>	Europa Oceanía Indefinido
¿Hace mención a países o	<u>Si</u>	No

ciudades reales concretas?					
Época del paisaje natural	Antigüedad <u>Actualidad</u>		Futuro Atemporal		
La representación de la naturaleza es	<u>Realista</u>		Ficción		
Tipo de escenario	Exterior	<u>Interior</u>	<u>Día</u>	<u>Noche</u>	
Naturaleza					
Las cosas que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son:	<u>Divertidas</u> Aburridas		<u>Alegres</u> Tristes		<u>Positivas</u> Negativas
La naturaleza desarrolla acciones :	Positivas		Negativas	<u>Indiferente</u>	
En la naturaleza los personajes realizan actos	Amistad 0	Amor 3	Cruels 0	Mentira 0	Violentos 0

de:					
Componentes educativos					
¿Fomenta actitudes de respeto por la naturaleza?	Si	No	<u>Indiferente</u>		
¿Aparecen situaciones de aprendizaje real?	Si	No	<u>Indiferente</u>		
¿Fomenta actitudes de cuidado por la naturaleza?	Si	No	<u>Indiferente</u>		

Anexo 2

Explicaciones detalladas de cada película.

Shrek

- o Imagen y sonido: cuando aparecen elementos naturales el sonido es armonioso y el color predominante es el verde. Las tipologías de paisajes que podemos encontrar son del tipo natural y fantástico. La naturaleza es de países desarrollados. No representa con exactitud ningún continente ni hace menciones a ciudades reales concretas. La época del paisaje natural es atemporal, siendo la misma realista y de ficción. El tipo de escenario que predomina es el exterior, tanto de día como de noche.

- o Naturaleza: las situaciones que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son divertidas, alegres y positivas. La naturaleza no desarrolla ni acciones negativas ni positivas, simplemente se mantiene en un segundo plano, no es esencial para el argumento de la película.

Los personajes realizan en su mayoría actos de amistad y amor.

- o Componentes educativos: no cuenta con situaciones reales de aprendizaje ni fomenta actitudes de respeto por la naturaleza, por el contrario fomenta negativamente el cuidado de la misma.

El viaje de Chihiro

- o Imagen y sonido: cuando aparecen elementos naturales el sonido es armonioso, los colores predominantes son el verde, el azul y el rojo. Las tipologías de paisajes que podemos encontrar son del cultural, rural, panorámicas y de fantasía. La naturaleza es de países desarrollados. Por los elementos decorativos utilizados, la arquitectura y flora, se deduce que el continente que representa es Asia, pero sin especificar alguna ciudad real. La época del paisaje natural es actual, siendo la misma de ficción. El tipo de escenario que predomina es el interior puesto que hay poca naturaleza, las acciones se realizan tanto de día como de noche.

- o Naturaleza: las situaciones que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son tristes y negativas. La naturaleza desarrolla acciones negativas, mediante la lluvia torrencial.

Los personajes realizan en su mayoría actos de amistad.

- o Componentes educativos: no cuenta con situaciones reales de aprendizaje ni fomenta actitudes de respeto o cuidado por la naturaleza.

Buscando a Nemo

- o Imagen y sonido: cuando aparecen elementos naturales el sonido es armonioso, el color predominante es el azul. Las tipologías de paisajes que podemos encontrar son urbanas y marinas. La naturaleza es de países desarrollados. En numerosas ocasiones los personajes mencionan que se encuentran en Oceanía, concretamente en Sidney. La época del paisaje natural es actual, siendo la misma de realista. El tipo de escenario que predomina es el exterior y de día.

- o Naturaleza: las situaciones que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son divertidas, tristes y positivas. La naturaleza desarrolla acciones positivas.

Los personajes realizan en su mayoría actos de amistad, amor y violentos.

- o Componentes educativos: aparecen situaciones de aprendizaje real, fomenta actitudes de respeto por la naturaleza pero respecto al cuidado no se posiciona ni positivamente ni negativamente.

Los increíbles

- o Imagen y sonido: cuando aparecen elementos naturales el sonido es armonioso, el color predominante es el verde. Las tipologías de paisajes que podemos encontrar son culturales, urbanas y fantásticas. La naturaleza es de países desarrollados. No se especifica ningún continente en particular ni ciudad concreta. La época del paisaje natural es actual, siendo la misma de realista. El tipo de escenario que predomina es tanto el exterior como el interior, el día o la noche.

- o Naturaleza: las situaciones que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son aburridas, tristes y positivas. La naturaleza no desarrolla acciones positivas o negativas, se mantiene al margen de la trama argumental.

Los personajes realizan en su mayoría actos de amor y violentos.

- o Componentes educativos: la película no fomenta actitudes de respeto por la naturaleza, en cuanto a las situaciones reales de aprendizaje y las actitudes de cuidado por la naturaleza no se refiere a ellas.

Wallace y Gromit: la maldición de las verduras

- o Imagen y sonido: cuando aparecen elementos naturales el sonido es estridente, los colores predominantes son el verde y el naranja. La tipología de paisaje que podemos encontrar es rural. La naturaleza es de países desarrollados. Gracias a la arquitectura de las viviendas se deduce que el continente donde se desarrolla la película es en Europa, concretamente en Reino Unido. La época del paisaje natural es actual, siendo la misma ficción. El tipo de escenario que predomina es tanto el exterior como el interior, el día o la noche.

- o Naturaleza: las situaciones que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son tristes y negativas. La naturaleza desarrolla acciones negativas. Los personajes realizan en su mayoría actos violentos.

Este largometraje utiliza la naturaleza como algo negativo, siempre las escenas más rocambolescas suceden en el exterior, aunque al final de la película crean una reserva para conejos.

- o Componentes educativos: fomenta actitudes de cuidado y respeto por la naturaleza, pero no aparecen situaciones reales de aprendizaje.

Happy Feet: rompiendo el hielo

- o Imagen y sonido: cuando aparecen elementos naturales el sonido es armónico, los colores predominantes son los fríos. La tipología de paisaje que podemos encontrar es natural, fantástico y de costas. La naturaleza es de países desarrollados. El continente que representa es la Antártida. La época del paisaje natural es actual, siendo la misma realista. El tipo de escenario que predomina es el exterior y el día.
- o Naturaleza: las situaciones que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son divertidas, tristes y positivas. La naturaleza desarrolla acciones tanto acciones negativas como positivas. Los personajes realizan en su mayoría actos de amistad, amor y crueles.
- o Componentes educativos: aparecen situaciones reales de aprendizaje, fomenta actitudes de cuidado y respeto por la naturaleza.

Ratatouille

- o Imagen y sonido: cuando aparecen elementos naturales el sonido es armónico, el color predominante es el verde. La tipología de paisaje que podemos encontrar es cultural, urbana y famosa. La naturaleza es de países desarrollados. El continente que representa es Europa, concretamente la ciudad de París. La época del paisaje natural es actual, siendo la misma realista y ficción. El tipo de escenario que predomina es tanto el exterior como el interior, el día o la noche.
- o Naturaleza: las situaciones que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son tristes, tanto divertidas como aburridas y positivas y negativas. Es decir la naturaleza no ejerce como factor influyente a la hora de los acontecimientos.

La naturaleza desarrolla acciones negativas, mediante lluvias torrenciales o rayos.

Los personajes realizan en su mayoría actos de amor.

- o Componentes educativos: aparecen situaciones reales de aprendizaje, pero no fomenta actitudes de cuidado o respeto por la naturaleza.

Wall·E

- o Imagen y sonido: cuando aparecen elementos naturales el sonido es armónico, el color predominante es el verde. La tipología de paisaje que podemos encontrar es social, humanizado, fantástico y de revelación. La naturaleza es de países desarrollados. No representa ningún continente. La época del paisaje natural es futurista, siendo la misma realista. El tipo de escenario que predomina es tanto el exterior como el interior, el día o la noche.

- o Naturaleza: las situaciones que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son positivas. La naturaleza ejerce como factor influyente a la hora de los acontecimientos, pues es el factor clave de la película.

La naturaleza desarrolla acciones positivas, gracias a ella pueden volver a vivir en el planeta tierra. Los personajes no realizan ningún acto en la naturaleza, pues no existe.

- o Componentes educativos: aunque hasta el final de la película realmente no se ven números elementos naturales, esta película enseña la importancia del cuidado y el respeto hacia ella, pues gracias a que aprenden a cuidarla pueden volver a vivir en la Tierra.

Up

- o Imagen y sonido: cuando aparecen elementos naturales el sonido es armónico, el color predominante es el verde. La tipología de paisaje que podemos encontrar es cultural, natural, urbana y famosa. La naturaleza es de países desarrollados. El continente que representa es América, concretamente Estados Unidos y Sudamérica. La época del paisaje natural es actual, siendo la misma realista. El tipo de escenario que predomina es el exterior, el día o la noche.

- o Naturaleza: las situaciones que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son divertidas, tristes, positivas y negativas. La naturaleza desarrolla acciones positivas. Los personajes realizan en su mayoría actos de amistad y amor.

- o Componentes educativos: aparecen situaciones de aprendizaje real y fomenta actitudes de respeto y cuidado por la naturaleza.

Toy Story 3

- o Imagen y sonido: el tipo de paisaje es exclusivamente urbano. El tipo de escenario es interior, el día o la noche.
- o Naturaleza: La representación de la naturaleza es nula, pues la mayor parte de la película se desarrolla en un centro de educación infantil.
- o Componentes educativos: no hace ninguna referencia al mundo natural.

Rango

- o Imagen y sonido: cuando aparecen elementos naturales el sonido es armonioso, los colores predominantes son los cálidos. La tipología de paisaje que podemos encontrar es rural, natural y fantástica. La naturaleza es de países desarrollados. El continente que representa es América, concretamente el desierto de Mojave situado en California del Sur, Estados Unidos. La época del paisaje natural es actual, siendo la misma realista y de ficción. El tipo de escenario que predomina es el exterior o interior y el día.
- o Naturaleza: las situaciones cosas que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son divertidas, alegres, tristes y negativas. La naturaleza no desarrolla ninguna acción, pues se mantiene al margen. Los personajes realizan en su mayoría actos de amistad y amor.
- o Componentes educativos: aparecen situaciones de aprendizaje real, pero no fomenta actitudes de respeto y cuidado por la naturaleza.

Brave

- o Imagen y sonido: cuando aparecen elementos naturales el sonido es armónico, el color predominante es el verde y el azul. La tipología de paisaje que podemos encontrar es natural y panorámica. La naturaleza es de países en desarrollo. El continente que representa no está claramente definido. La época del paisaje natural es la antigüedad, siendo la misma realista. El tipo de escenario que predomina es el exterior y el interior, el día o la noche.
- o Naturaleza: las situaciones que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son divertidas, alegres y positivas. La naturaleza desarrolla acciones negativas. Los personajes realizan en su mayoría actos de amor.
- o Componentes educativos: no fomenta actitudes de cuidado por la naturaleza, pero en cambio se mantiene al margen de las actitudes de respeto y las situaciones de aprendizaje.

Frozen

- o Imagen y sonido: cuando aparecen elementos naturales el sonido es armónico, los colores predominantes son los fríos. La tipología de paisaje que podemos encontrar es rural, natural, fantástico, panorámico y de costas. La naturaleza es de países desarrollados. El continente que representa no está claramente definido. La época del paisaje natural es la antigüedad, siendo la misma realista. El tipo de escenario que predomina es el exterior, el día o la noche.
- o Naturaleza: las situaciones que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son divertidas, tristes, positivas y negativas. La naturaleza desarrolla acciones negativas. Los personajes realizan en su mayoría actos de amistad y amor.
- o Componentes educativos: no hace mención a ninguno de los apartados analizados.

Big Hero 6

- o Imagen y sonido: el tipo de paisajes que podemos observar son culturales, panorámicos, urbanos y famosos. En cuanto al continente por la arquitectura y costumbres locales se deduce que es una ciudad asiática, pero no se puede reconocer una zona real.
Se desarrolla en escenarios de exterior, interior, de día y de noche.
Puesto que la película gira en torno al medio urbano no posee ningún elemento educativo natural evaluable.

Del Revés (Inside Out)

- o Imagen y sonido: cuando aparecen elementos naturales el sonido es armónico, el color predominante es el verde, el amarillo y el naranja. La tipología de paisaje que podemos encontrar es urbana, humanizada y de fantasía. La naturaleza es de países en desarrollo. El continente que representa es América, concretamente Minnesota. La época del paisaje natural es la actualidad, siendo la misma realista. El tipo de escenario que predomina es el interior, el día o la noche.
- o Naturaleza: las situaciones que ocurren en la naturaleza respecto a las otras escenas son divertidas, alegres y positivas. La naturaleza no desarrolla ningún tipo de acción. Los personajes realizan en su mayoría actos de amor.
La naturaleza está representada mediante recuerdos, pues las escenas principales se desarrollan en la mente de la protagonista.

- o Componentes educativos: puesto que la película se desarrolla en la mente de una niña, la película no posee ningún elemento educativo natural relevante para evaluar.