

FACULTAD DE HUMANIDADES Y COMUNICACIÓN  
DEPARTAMENTO DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y COMUNICACIÓN



**UNIVERSIDAD DE BURGOS**

**La construcción del género en las películas de Pixar  
Animation Studios entre 1995 y 2015:  
Modelos de masculinidad, feminidad y relaciones entre personajes.**

NEREA CUENCA ORELLANA

Directores:

**Fátima Gil Gascón**  
**José Cabeza Sandeogracias**

Burgos, 2019

UNIVERSIDAD DE BURGOS

Facultad de Humanidades y Comunicación  
Departamento de historia, geografía y comunicación

TESIS DOCTORAL

**La construcción del género en las películas de Pixar Animation Studios  
entre 1995 y 2015:  
modelos de masculinidad, feminidad y relaciones entre personajes.**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

**Nerea Cuenca Orellana**

DIRECTORES

**Fátima Gil Gascón**  
**José Cabeza Sandeogracias**

Burgos, 2019

## Resumen

Esta investigación revisa los roles de género que representan los personajes masculinos y femeninos de las películas de animación de Pixar durante sus dos primeras décadas de producción (1995-2015). Los roles de género son construcciones sociales que mantienen o reestructuran el ideal de masculinidad y de feminidad que tiene una sociedad según un contexto determinado.

Las películas de Pixar hacen una representación de la masculinidad y de la feminidad inexplicable sin el tiempo y el contexto socio-económico en el que se producen y se reciben las películas. En estas dos décadas, la mujer en el mundo occidental está integrada en el mundo laboral, tiene acceso a los estudios universitarios e independencia para decidir por sí misma. Esta realidad social se filtra a las películas de Pixar a través de personajes femeninos que buscan autonomía, independencia emocional y demuestran abiertamente que están preparadas para el “empoderamiento”. En términos narrativos, los personajes femeninos ocupan mayor tiempo en las películas y asumen otros arquetipos narrativos, más allá de la malvada bruja o la cándida “princesa Disney”. La evolución de los personajes femeninos en la animación se ha dado gracias a la evolución social, pero también a la integración de las mujeres en los equipos creativos (guionistas y directoras) que han impulsado el punto de vista femenino.

Además, la evolución del personaje femenino no se da de forma aislada, sino que empuja y condiciona la evolución de los personajes masculinos (*new man* y *new man liberal*) que aprenden a escuchar, respetar, involucrarse en los problemas emocionales que les acercan a una nueva paternidad.

Sin embargo, debajo de esta premisa general de igualdad entre géneros, la animación de Pixar aún refleja un mundo construido y juzgado a través de los ojos de los personajes masculinos: desde lo nuclear hasta los matices. En las películas de Pixar aparecen el doble de personajes masculinos que de femeninos. Los protagonistas masculinos son más (14 frente 2) y dominan la acción. La amistad entre dos personajes masculinos aparece representada en un 93,75% de las películas que tienen subtramas de este tipo, mientras que la amistad entre personajes femeninos solamente en un 12%. Ellas viven pendientes de los objetivos de ellos y los apoyan (43,75%), mientras reciben una atención y un respaldo mucho menor para lo que desean (12,56%). El género masculino no puede estar sin el femenino: ellas son su objeto de deseo en un 92,30% de las ocasiones. Mientras las mujeres se muestran más independientes y solamente un 20% de los personajes femeninos se fijan en ellos a primera vista. Todo ello hace que la supremacía masculina en la narración siga existiendo e imponiendo una forma de ver el mundo. En la animación de Pixar, las mujeres tienen independencia y han conquistado un espacio propio, pero aún frágil. Ellas siguen siendo inseguras y a los roles pasados, tienen que sumar los del héroe, un héroe siempre cortado por el patrón masculino.

Palabras clave:

*Roles de género, animación, Pixar, paternidad, maternidad, trabajo, amistad, amor.*

## Abstract

This research revises the gender roles male and female characters embody in Pixar Animation Studio's films during its first two decades of production (1995-2015). Gender roles are social constructs that maintain and restructure the masculinity and femininity ideals which a society has depending on a particular context.

Pixar's films represent men and women in a way which cannot be understood if the time and socioeconomic context in which these films are made and watched are not taken into account. During these two decades, in western society, women are part of the labour world, they have access to university education and they are independent enough to choose for themselves. This social reality is inside Pixar's films too through female characters that look for autonomy, emotional independence and they show that they are ready for the female empowerment. In narrative aspects, female characters are increasing the time they appear in the film and they take on different narrative archetypes far from the wicked witch or the perfect Disney princess. The evolution of female characters in animation is happening thanks to the evolution in society but also to the increasing number of female members within creative groups of work, such as screenwriters and film directors that encourage their own point of view.

Moreover, the evolution of female characters pushes and influences the evolution of male characters stereotyped as the new man or the new liberal man. They learn to listen, to respect, and to get involved in the emotional problems that bring them closer to a new fatherhood. However, under this image of gender equality, Pixar still presents us a world completely built and judged by male characters. In Pixar's films, the number of male characters double the female ones. There are more male characters (14 against 2) and they control the action. Male friendship is presented in 93,75% of the films analysed with subplots about friendship, in contrast with female friendship, which appears in 12% of the films. Girls live their lives following the objectives that men have and they (the girls again) always give support to male characters (43,75%). Female characters receive less attention for female objectives (12,56%). What is more, the male gender cannot live without women: girls are the object of desire of men in 92,30% of the films analysed. On the other hand, female characters are more independent and they only fall in love at first sight in 20% of the films. All this makes the overrepresentation of men in the narrative still alive and imposes a particular worldview. In Pixar, women are independent and are getting their own space, but it is still very little if we compare it to male characters.

Women in Pixar are still insecure and apart from their old roles they also have to take on the role of the traditional male hero.

Key words:

*Gender roles, animation, Pixar, fatherhood, motherhood, job, friendship, love.*



## AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer, en primer lugar, a mis padres por darme la oportunidad de estudiar en la universidad. Gracias a ello disfruto hoy en día de mi vocación por la comunicación, la docencia y la investigación.

Por supuesto, cabe aquí mencionar a mis directores: José Cabeza y Fátima Gil. Estoy enormemente agradecida por su dedicación, su entrega, su paciencia y por compartir conmigo sus conocimientos. Los dos han hecho que este trabajo haya llegado hasta aquí después de cinco largos años. Gracias José, así como por las tutorías fuera de horario laboral, por tus emails y Whatsapps resolviéndome dudas cualquier día del año y por leer palabra por palabra cada uno de los capítulos. Gracias también por explicarle a Fátima el proyecto, quien, sin conocerme, confió en él, por entonces, solo un boceto y se mostró interesada en dirigirlo. Gracias, Fátima, por las palabras de apoyo, por los ánimos en cada corrección y por ponerle tanta pasión e interés por enseñarme a investigar y a redactar. Y, también, por abrirme las puertas de tu casa para hacer tutorías presenciales en pleno agosto.

En tercer lugar, gracias a las recomendaciones de mis directores y a Twitter, porque pude contactar con Coke Riobóo, Isabel Vázquez, Myriam Ballesteros, Manuel Sicilia, Txema Ocio, María Sanz, Elena del Moral, Pedro Carvallo, Juan Ramón Ruíz de Somavía y Mercedes Marro. Todos ellos son diez creativos españoles que han respondido generosamente a las preguntas establecidas para la investigación. Gracias, de nuevo, a los diez por compartir conmigo vuestro tiempo, vuestros conocimientos y experiencias.

Y a ti, Manuel. Por tu paciencia y por estar siempre ahí, da igual si lo que necesitaba era tiempo de nuestras vacaciones para trabajar, un software, una película o que te leyeras un capítulo entero y me dieras tu opinión.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	10
1. OBJETO DE ESTUDIO.	12
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN.	14
2.1. Género, roles de género y estereotipos.	14
2.2. Los arquetipos narrativos en la literatura infantil y el cine de animación comercial.	25
2.3. La Walt Disney Company y sus etapas.	27
2.3.1. La Época Clásica (1937 - 1967).	31
2.3.2. La Era Post-Walt (1968-1988).	32
2.3.3. El Renacimiento de la animación o la Era Eisner (1989-1999).	33
2.2.4. El <i>Revival</i> de las princesas Disney (2009 – 2016).	38
2.4. La llegada de Pixar al mercado cinematográfico.	44
3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.	48
4. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.	50

### **BLOQUE I. LA LITERATURA INFANTIL Y LAS PELÍCULAS DE ANIMACIÓN: DOS HERRAMIENTAS CLAVE PARA ENSEÑAR EL CAMINO CORRECTO AL PÚBLICO INFANTIL.**

#### Capítulo 1: LA RELACIÓN ENTRE EL CINE DE ANIMACIÓN Y LOS CUENTOS DE HADAS.

1.1. La presencia de las obras literarias infantiles en el cine de animación estadounidense.	59
1.2. Los cuentos de hadas.	60
1.3. Un análisis narrativo: Propp, Campbell y Vogler.	61
1.4. El estilo narrativo de la compañía Disney.	63
1.5. El <i>happy-ending</i> de Disney como resolución final.	66
1.6. Los cuentos de hadas tienen ideología.	79
1.7. El desarrollo tecnológico en Disney: una herramienta más para atraer al público.	85

## BLOQUE II. EL CINE DE ANIMACIÓN EN EL SIGLO XX: LA EVOLUCIÓN DEL MEDIO DE DISNEY A PIXAR (1937-2016).

### Capítulo 2: LOS ICONOS FEMENINOS EN EL CINE DE ANIMACIÓN ENTRE 1937 Y 2016.

2.1. La idea de feminidad de Walt Disney, la literatura infantil y la sociedad occidental (1937 – 2016).	89
2.2. Los arquetipos narrativos interpretados por personajes femeninos en Disney.	94
2.2.1. El arquetipo narrativo princesa: de los cuentos al celuloide.	96
2.2.1. a. Las princesas Disney de la Época Clásica (1937-1967).	97
2.2.1. b. Las princesas de la Época Post-Walt (1968-1988).	105
• Las Niñas modelo: princesas infantiles y su paso a la adolescencia.	107
2.2.1. c. Las princesas de la Era Eisner (1989-1999).	110
2.2.1. d. El <i>Revival</i> de las princesas Disney (2009 – 2016).	124
2.2.2. Las hadas o ayudantes femeninas: otro icono femenino en el lado de las buenas.	138
2.2.3. Bruja o villana en Disney: la antítesis del concepto feminidad.	144

### Capítulo 3: LA CONSTRUCCIÓN DE LA MASCULINIDAD EN LOS PERSONAJES DEL CINE DE ANIMACIÓN COMERCIAL DE ESTADOS UNIDOS (1937 – 2016).

3.1. La cuestión masculina: exaltación y sobrevaloración de lo masculino en ficción.	155
3.2. La imagen de la masculinidad en Occidente.	159
3.3. Los arquetipos narrativos interpretados por personajes masculinos en Disney.	162
3.3.1. Los héroes: la entrada en la edad adulta e idealización de la masculinidad.	164
3.3.1. a. Los héroes de la Época Clásica (1937-1967).	168
• Los príncipes infantiles: el niño-héroe.	172
3.3.1. b. Los héroes de la Época Post-Walt (1968-1988).	176
3.3.1. c. Los personajes masculinos durante la Era Eisner (1989-1999).	177
3.3.1. d. Los héroes del <i>Revival</i> de las princesas (2009-2016).	190
3.3.2. Reyes y patriarcas en Disney.	195
3.3.3. Los ayudantes: amigos y compañeros.	203
3.3.4. El antagonista masculino: la virilidad arcaica.	209

#### Capítulo 4. DE LA IDEA A LA PANTALLA: EL PROCESO CREATIVO DE PIXAR ANIMATION STUDIOS.

4.1. Pixar Animation Studios: la conquista del mercado de la animación a través del CGI	219
4.2. La relación entre Pixar y Disney.	223
4.3. La presencia del Circuito de la cultura en la creación de contenido audiovisual.	228
4.3.1. El guion escrito y el <i>storyboard</i> en la fase de producción.	235
4.3.2. Los personajes: buscando la humanidad.	238
4.3.3. Los personajes de Pixar y el mundo emocional.	243
4.3.4. El género del guionista y su relación con los problemas del personaje.	245
4.3.5. El trabajo de mujeres guionistas en el cine de animación.	251
4.3.6. 2012: la llegada de una co-guionista a Pixar.	254

### **BLOQUE III. LOS PERSONAJES DE PIXAR.**

#### Capítulo 5. LAS SUBTRAMAS AMOROSAS EN LAS PELÍCULAS DE PIXAR.

5.1. El amor en las películas de Pixar: pluralidad representativa y practicidad.	257
5.1.1. El enamoramiento a primera vista es clave para ellos.	259
5.1.2. Hacia la conquista del personaje femenino.	266
5.1.3. La confianza en la pareja requiere el conocimiento previo.	270
5.1.4. La pareja como compañero en un proyecto común.	271
5.1.5. El amor como base de la igualdad: Carl y Ellie, su matrimonio como reflejo de un amor verdadero.	274
5.1.6. El apoyo y el diálogo como base de las relaciones amorosas de Pixar.	277
5.2. La construcción de las subtramas amorosas: el amor como valor universal.	279
5.2.1. ¿Qué significa el amor para los personajes Pixar?	285
5.2.2. De horrorizadas a enamoradas: las Bellas de Pixar.	287
5.2.3. El ascenso social por amor: Flick, entre <i>La Cenicienta</i> y <i>Aladdín</i> de Disney.	293

#### Capítulo 6. LAS SUBTRAMAS FAMILIARES: UNA APERTURA A LA PLURALIDAD REPRESENTATIVA.

6.1. De la familia nuclear a la pluralidad familiar.	296
6.1.1. Familias fragmentadas: Lingüini y Russell.	297
6.1.2. Familias monoparentales: personajes que cuentan con uno de los dos progenitores.	299
6.1.3. La familia nuclear: el reparto del tiempo de los progenitores con los hijos.	306
6.1.4. Carl y Ellie: una familia sin descendencia también es una familia.	310

6.2. Las relaciones familiares desde un punto de vista narrativo.	311
6.2.1. El Viaje del héroe y el de la heroína de personajes infantiles y adolescentes.	314
6.2.2. El arco de transformación de los padres en la animación.	321
6.2.2. a. Bob: la aparición del <i>new father</i> liberal.	322
6.2.2. b. La figura materna en Pixar: madre, no solo hay una.	325
6.2.2. c. La relación madre-hija a través del traspaso del liderazgo.	329

## Capítulo 7. LA AMISTAD. ¿UN VALOR MASCULINO?

7.1. La amistad en Pixar.	331
7.2. La amistad de los personajes de género masculino: el equipo.	335
7.2.1. Las <i>buddy-movies</i> : territorio Pixar.	336
7.2.2. La amistad masculina como necesidad.	343
7.3. La amistad entre personajes femeninos.	349
7.4. Los grupos de amigos: de segregación masculina a grupos mixtos.	354
7.4.1. La amistad intersexos.	355
7.4.2. Dory y Jessy: ayudantes, hadas madrinas y princesas rescatadas.	357

## Capítulo 8. EL MUNDO LABORAL EN LOS LARGOMETRAJES DE PIXAR.

8.1. El reparto de las tareas del hogar en Pixar.	362
8.1.1. El cuidado de los pequeños en Pixar.	368
8.1.2. El camino emocional: Pixar y la atención a los hijos.	369
8.2. Las relaciones laborales: una novedad narrativa en las películas de Pixar.	372
8.2.1. El trabajo “crea” a los personajes Pixar.	377
8.3. Los trabajos masculinos y femeninos en Pixar.	380
8.3.1. La continuidad de la tradición en la representación de lo laboral.	382
8.3.2. La inclusión de los personajes femeninos de Pixar en el mundo laboral.	386
8.3.3. Nada nuevo bajo el sol: personajes femeninos en esferas tradicionalmente femeninas.	392
CONCLUSIONES.	396
BIBLIOGRAFÍA.	409
ANEXOS.	437

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día los medios de comunicación ocupan un lugar privilegiado como agentes de socialización.<sup>1</sup> Estos presentan valores, normas de comportamiento y modelos de actuación que se convierten en referentes para la sociedad.<sup>2</sup> Especialmente en la infancia. No en vano, su discurso es aceptado y consumido por los individuos desde una edad muy temprana<sup>3</sup>, influyendo en sus planteamientos y sus acciones a lo largo de esta etapa de su vida.<sup>4</sup>

Aunque los comportamientos, las personalidades, la forma de hablar o de moverse de los personajes de ficción que aparecen en pantalla pueden erigirse como referentes a cualquier edad, son especialmente relevantes en la etapa que va de los 3 a los 6 años.<sup>5</sup> Este poder de persuasión y de emulación han convertido al cine en un poderoso transmisor de contenidos. Tanto positivos como negativos.<sup>6</sup> Es, por ello, especialmente importante el análisis del tratamiento que otorgan a algunas cuestiones como la raza, la edad o el género<sup>7</sup>, entendiendo este último cómo la construcción cultural que divide a los individuos (lo masculino frente a femenino) en función de su biología.<sup>8</sup>

Los medios de comunicación muestran un concepto de los géneros basado en el reconocimiento y la consolidación de las diferencias entre hombre y mujeres.<sup>9</sup> No hay una construcción neutra, sino que se perpetúan representaciones y roles femeninos y masculinos que no se corresponden con la realidad social.<sup>10</sup> Es

---

<sup>1</sup> Jarava, N. y. (2017). Nuevas formas de ser mujer o la feminidad después del postfeminismo. *Océanide*: oceanide.netne.net/articulos/art9-7.pdf.

<sup>2</sup> López Albalá, E. (2016). Mujeres deportistas españolas: estereotipos de género en los medios de comunicación. *Sociologados. Revista de Investigación Social 1*, (2), p. 90.

<sup>3</sup> Mackenzie, B. (24 de noviembre de 2015). *Disney's female gender roles: the change of modern culture* (Honor Theis). Indiana State University, Estados Unidos, p. 7.

<sup>4</sup> Marín, V. y Solís, C. (2017). Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney. *Revista CS* (23), p. 41.

<sup>5</sup> Coyne, S. M., Linder, J., Rasmussen, E., Nelson, D., and Birkbeck, V. (2016). Pretty as a Princess: Longitudinal Effects of Engagement with Disney Princesses on Gender Stereotypes, Body Esteem, and Prosocial Behavior in Children. *Child Development* 87 (6). DOI: <https://doi.org/10.1111/cdev.12569>. p. 2.

<sup>6</sup> Moreno Díaz, R. y. (2016). *La familia en Disney: desde Blancanieves a nuestros días*. VI Congreso Universitario Internacional Investigación Y Género. Sevilla: SIEMUS (Seminario Interdisciplinar de Estudios de las Mujeres de la Univesidad de Sevilla), p. 481.

<sup>7</sup> Sánchez Carrero, J. y. (2014). ¿Hay algo mejor que ver pelis para niñas y niños? Sí, pensarlas y hacerlas. *Aularia 2*, p. 84.

<sup>8</sup> Coppa, L.I. (2014) La fragilidad de la identidad: sobre la vivencia interna del género en la Ley N ° 26.743. Reflexiones desde Pierre Bourdieu y Judith Butler. *Derecho y Ciencias Sociales* (11), pp. 28 y 29.

<sup>9</sup> Leal Reyes, C. A. (2017). El género como representación: una lectura desde la biopolítica. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, p. 164.

<sup>10</sup> Piñeiro-Otero, T. (2016). Reseña de los libros *Mujeres en Medio(s)*. Propuestas para analizar la comunicación masiva con perspectiva de género y Salazar Benítez, O. (2015). La igualdad en rodaje: Masculinidades, género y cine. *Atlánticas: revista internacional de estudios feministas 1* (1), pp. 260 y 261.

más, a día de hoy se considera que, a pesar de los avances logrados, la imagen femenina y la imagen masculina que aparece presentada en los medios de comunicación siguen siendo muy diferentes entre ellas. Incluso en el cine de animación donde, lejos de superar las representaciones tradicionales, los personajes presentan una discriminación “más refinada que en épocas anteriores.”<sup>11</sup> Prueba de ello es el estudio de Carmen Maeda, cuya investigación *Érase una vez una mujer perfecta: Análisis del papel de los signos en la construcción de la representación femenina en las películas de Princesas Disney*<sup>12</sup>, señala que, mientras las protagonistas femeninas de contenidos infantiles aparecen con poderes sobrenaturales y mágicos o desarrollando alguna destreza artística, a los personajes masculinos les acompañan rasgos como la inteligencia y el conocimiento sobre alguna materia en concreto.<sup>13</sup>

Durante décadas, Disney fue la única productora de animación que consiguió conquistar al público de todas las edades. Walt Disney Company se abrió paso en el mercado de la animación en el mundo occidental en 1923.<sup>14</sup> A día de hoy, esta empresa todavía realiza productos audiovisuales con los que refuerza los ideales de la sociedad.<sup>15</sup> Así, los productos Disney llevan más de nueve décadas divirtiendo a sus audiencias (masivas) con sus personajes y sus aventuras.<sup>16</sup> Estos personajes dan vida a una imagen estereotipada y simplista de la masculinidad y de la feminidad que se ajustan a la época histórica y el contexto sociocultural del momento en el que se realiza el largometraje.<sup>17</sup>

---

<sup>11</sup> López Albalá, E. (2016). Mujeres deportistas españolas: estereotipos de género en los medios de comunicación. *Sociologizados. Revista de Investigación Social 1*, (2), p. 107.

<sup>12</sup> Maeda resalta que estas fueron las conclusiones de un análisis de Eva Espinar. Maeda González, C. M. (2014). *Érase una vez una mujer perfecta: Análisis del papel de los signos en la construcción de la representación femenina en las películas de Princesas Disney*. En Ubierna Gómez F. y., *Miscelánea sobre el entorno audiovisual en 2014*. Madrid: Fragua.

<sup>13</sup> *Ibidem*, p. 460.

<sup>14</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunweg, p. 27.

<sup>15</sup> Ourri, A. (2017). *The Construction of Evil -The Evolution of Disney Villains from the Golden to the Revival era*: [https://www.academia.edu/33697731/The\\_Construction\\_Of\\_Evil\\_the\\_Evolution\\_of\\_Disney\\_Villains\\_from\\_the\\_Golden\\_to\\_the\\_Revival\\_era](https://www.academia.edu/33697731/The_Construction_Of_Evil_the_Evolution_of_Disney_Villains_from_the_Golden_to_the_Revival_era). Consultado el 14 de diciembre del 2018, p. 5.

<sup>16</sup> Porto Borges, H. y. (2018). A tradição dos contos de fada e a sobrevivência de matrizes culturais femininas nas narrativas cinematográficas infantis. *Revista Internacional Interdisciplinar INTERthesis 15* (2), p. 109.

<sup>17</sup> Itmeizeh, M. a. (2017). The Evolution of Gender Roles and Linguistic in the Language Features of Disney. *Journal of Literature, Languages and Linguistics 36*, p. 10.

## 1. OBJETO DE ESTUDIO

El mismo año que Disney estrenó *Pocahontas*, Pixar Animation Studios lanzó *Toy Story*, (John Lasseter, 1995) su primer largometraje. *Toy Story* es la primera película realizada, en su totalidad, por ordenador.<sup>18</sup> Hasta entonces, Disney había buscado y trasladado al medio cinematográfico a los príncipes azules y las princesas perfectas de los cuentos de hadas, leyendas, obras de la literatura infantil y demás relatos dedicados a niños y adolescentes.<sup>19</sup> Pixar optó por crear sus propias historias, donde también los personajes eran inventados por el equipo creativo.<sup>20</sup> Por lo que, la llegada de Pixar al mercado de la animación comercial introdujo una nueva forma de entender las historias y los personajes.

En las dos décadas de realización de los largometrajes analizados en esta investigación, Pixar, siguiendo la línea de Disney, ha creado personajes masculinos y femeninos que siguen el esquema llamado *El Viaje del héroe*. Un modelo narrativo que incluye arquetipos que se mueven a lo largo de la acción y cuyas funciones y estadios no varían.<sup>21</sup> Pero sí lo han hecho las características y roles sociales que representan. Y, así, aunque las princesas, los héroes, los villanos y los ayudantes siguen sus funciones narrativas, estos personajes de Pixar están, aparentemente, lejos de las bellas princesas enamoradizas y de los príncipes heroicos que las conquistan con su valentía.<sup>22</sup>

El presente estudio tiene como objetivo analizar, desde una perspectiva de género, los personajes de animación creados por Pixar Animation Studio desde 1995, año de comienzo de su producción, hasta 2015. Con ello, se busca describir los roles de género y cómo se han estereotipado a través de los

---

<sup>18</sup> Blog, A. d. (22 de junio de 2013). *Biblioteca del cine fantástico*. Entrevista a Ana María Pérez-Guerrero (Doctora en Comunicación Audiovisual por la URJC y profesora de guion y narrativa en la Universidad Internacional de La Rioja): <http://bibliotecadelcinefantastico.blogspot.com/2013/06/entrevista-ana-maria-perez-guerrero.htm>. Consultado el 12 de diciembre del 2018.

<sup>19</sup> Fanjul Fernández, M. L. y Bermejo, C. (2018). Introducción. En Fanjul, M. L. y Bermejo, C. *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid, España: AMEC Ediciones, p. 9.

<sup>20</sup> Ebrahim, H. (2014). Are the 'boys' at Pixar afraid of little girls? *Journal of film and video* 66 (3), p. 44.

<sup>21</sup> Ruiz Mestre, A. (2018) *El viaje de la heroína Disney* (TFG). Universidad Rey Juan Carlos, p. 16.

<sup>22</sup> "While popular literature delivers the idea that we should see men and women as notably different, the opposite message is maintained in other sectors of society. First, social policies value a non-distinguishing view of men and women". (Si bien la literatura popular presenta la idea de que deberíamos ver a los hombres y mujeres como notablemente diferentes, el mensaje opuesto se mantiene en otros sectores de la sociedad. Primero, las políticas sociales valoran una visión no distintiva de hombres y mujeres"). Malicke, J. (2013). *Gender Ideology and Evaluations of a Male versus Female Target: Effects of Emphasizing versus Downplaying Gender Differences* (Undergraduate Honors Theses). University of Colorado, Boulder, p. 3.



tradicionales arquetipos narrativos. Asimismo, este trabajo pretende determinar si ha existido una evolución en la representación de los hombres y mujeres de ficción y, en caso afirmativo, descubrir cómo han ido modificándose sus actuaciones y actitudes en función de su adscripción sexual.<sup>23</sup>

La investigación parte de la premisa de la infrarrepresentación de los personajes femeninos en las películas de animación. En este sentido, se pretende descubrir si sigue existiendo y, en caso afirmativo, concretar y definir la participación de estos personajes femeninos en las tramas. *Brave*, es la primera película de Pixar que cuenta con una protagonista femenina. Se estrenó en el 2012, diecisiete años después del lanzamiento de *Toy Story*. *Brave* es, además, el primer largometraje del cine comercial de Hollywood que nos presenta a dos heroínas que salen de su hogar para realizar su viaje interior y volver al castillo con una relación sólida, en su caso, entre madre-hija.<sup>24</sup> Aunque en el cine, como en la literatura, puede observarse una evolución en la creación de nuevos modelos de representación, todavía no se han abandonado los roles tradicionales.<sup>25</sup> Como tampoco se ha conseguido la paridad en la presencia y representación de personajes femeninos y masculinos.<sup>26</sup>

---

<sup>23</sup> Este trabajo arranca basándonos en afirmaciones como la de Contreras: “La distinción entre varones y mujeres es un hecho en todas las culturas y sociedades conocidas y se ha manifestado de diferente manera en cada una de ellas. Esta distinción ha generado una profunda desvalorización de lo femenino en relación a lo masculino, hecho que se ha naturalizado y enmarcado como a-histórico bajo argumentos biologicistas acerca de lo que significa “ser varón” y “ser mujer”. Contreras Hernández, P. y. (2014). Coeducación para la equidad: a propósito del corpus curricular de la educación chilena. Análisis desde una perspectiva de género. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, p. 31.

<sup>24</sup> Domínguez Morante, L. (2015). Pixar's New fairy tale Brave: a feminist redefinition of the hero monomyth. *Revista de Estudios Norteamericanos* (19), p. 50.

<sup>25</sup> León Ciliotta, R. (2018). Un acercamiento a las investigaciones de la representación de género en la literatura infantil. *Desde el Sur* 10, (2), pp. 359 y 360.

<sup>26</sup> “Por un lado, se están construyendo nuevos modelos de masculinidad que incluyen rasgos o características tradicionalmente asociadas a lo femenino, pero por otro no se amplían de manera equitativa los modelos de femineidad, lo que resulta en una falta de modelos positivos y constructivos para las mujeres en lugar de una perfilación difusa del género, en el que las mujeres simplemente adoptan roles y estereotipos masculinos mientras que aquello que tradicionalmente representó a la femineidad se desaparece o se relega a una percepción de lo negativo y aquello que se debe evitar para ambos géneros”. *Ibidem*, pp. 359 y 360.

## 2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

### 2.1. GÉNERO, ROLES DE GÉNERO Y ESTEREOTIPOS.

A pesar de que Margaret Mead (antropóloga estadounidense, 1901-1978) publicó en 1935 *Sex and Temperament in Three Primitive Societies*, obra en la que se señalaba ya que las distinciones entre los sexos eran de carácter cultural y no biológico<sup>27</sup>, no fue hasta mediados del siglo XX cuando se introdujo el concepto género.<sup>28</sup> Un concepto que se implantó progresivamente en ciencias sociales tales como la Psicología, la Filosofía, la Educación, la Sociología, la Antropología o la Historia.<sup>29</sup> Veinte años después, en 1955, se introdujo la concepción que separa sexo de género gracias al estudio *Hermaphroditism, gender and precocity in hyperadrenocorticism: psychologic findings* de John Money.<sup>30</sup> El autor llegó a la conclusión de que una niña se sentía tal porque sus padres y entorno la trataban como tal. Con esto señalaba que, cuando a una persona se le nombra, viste y cría siguiendo el modelo de feminidad, se sentirá mujer con independencia de su condición biológica. De igual manera ocurre con un ser humano educado como un hombre.<sup>31</sup>

Por género entendemos el conjunto de seres que tienen una o varias propiedades comunes.<sup>32</sup> La diferencia entre sexo y género radica en que el primero es un elemento biológico, mientras que el segundo es un concepto establecido por los seres humanos a lo largo de los siglos para organizar las funciones de ambos sexos en la sociedad.<sup>33</sup> Y, es que, el género es un principio organizador del sistema social.<sup>34</sup>

---

<sup>27</sup> En este libro, Margaret Mead declaró que las distinciones entre sexos eran construcciones culturales y no una división biológica. Mead, M. (1982). *Sexo y temperamento en tres sociedades primitivas*. Barcelona, España: Paidós.

<sup>28</sup> Lamas, M. (2000). El género. La construcción cultural de la diferencia sexual. En Lamas, M. *El género. La construcción cultural de la diferencia sexual*. México: Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa: [http://www.muieresdelsur.org/sitio/images/descargas/gtps\\_conway-y-otros\\_unidad\\_1.pdf](http://www.muieresdelsur.org/sitio/images/descargas/gtps_conway-y-otros_unidad_1.pdf) Consultado el 7 de octubre del 2013.

<sup>29</sup> “Cada vez se habla más a menudo en la vida cotidiana de igualdad de género, estudios de género, violencia de género, identidad de género o políticas de género. En la construcción de estas categorías compuestas, el género figura como eje de análisis que da cuenta de la relación entre los sexos”. Bogino Larrambebere, M. y.-R. (2017). Relecturas de género: concepto normativo y categoría crítica. *La ventana* (45), p. 160.

<sup>30</sup> García-Mirna Freire, A. (2003). *Desarrollo del género en la feminidad y la masculinidad*. Madrid, España: Narcea S.A.

<sup>31</sup> Cánovas Marmo, C. (2017). Las mujeres, el laberinto cultural y la asunción del pensamiento crítico. *Management Review*, 2 (2). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6054221>. Consultado el 10 de diciembre 2018, p. 5.

<sup>32</sup> Palomar Vereá, C. (2016). Veinte años de pensar el género. *Debate Feminista* 52, p. 46.

<sup>33</sup> García-Mirna Freire, A. (2003). *Desarrollo del género en la feminidad y la masculinidad*. Madrid, España: Narcea S.A., p. 14.

<sup>34</sup> Burrell, S. R. (2016). The Invisibility of Men's Practices. *Graduate Journal of Social Science*, p. 71.

La socialización de los seres humanos está intervenida por unas diferencias artificiales estipuladas por una cultura y sociedad determinadas.<sup>35</sup> Mientras que en términos biológicos nacemos con un sexo (varón o hembra), cultural y socialmente se nos asigna la masculinidad (en el caso del varón) o la feminidad (en el caso de la hembra) para determinar una serie de comportamientos y cualidades que todo ser humano debe alcanzar.<sup>36</sup> Así, el género es un método regulador que integra a los seres humanos en la sociedad en la que viven.<sup>37</sup> Esta forma de socialización se concibe como un método para adquirir y desarrollar una identidad concreta que permite establecer distinciones y similitudes inter e intrasexos.<sup>38</sup>

El género, por tanto, categoriza a los seres humanos en función de unas particularidades comunes y compartidas.<sup>39</sup> Esto presupone la existencia de características, comportamientos, modos de sentir y expresarse ya definidos y establecidos que regulan las diferencias entre hombres y mujeres, así como sus relaciones<sup>40</sup>. Y también de una jerarquización establecida que ha generado y desigualdades entre ambos sexos,<sup>41</sup> ya que los sistemas de género se han construido como sistemas binarios que oponen el hombre a la mujer, lo masculino a lo femenino (...) en un orden diferenciado y desigual.<sup>42</sup>

La teoría de género ha contribuido en la manera de percibir la realidad y la absorción o rechazo de los roles tradicionales o actuales.<sup>43</sup> En este sentido, pertenecer al género masculino o al femenino puede marcar el tipo de relaciones y el comportamiento que desarrollamos a lo largo de nuestra vida.<sup>44</sup> Así, en la

---

<sup>35</sup> Pacheco Mejía, E. E. (2007). El género en las cintas de Disney. *Temas Antropológicos: revista científica de investigaciones regionales*, 29 (1-2).

<sup>36</sup> Loncar, M. (2016). Constructing Masculinity through Images. *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering* 10, p. 3123.

<sup>37</sup> Bouza, A. L. (2016). Princesas Disney. *Movimiento Feminista Galego*: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5817451>. Consultado el 21 de diciembre de 2018, p. 28.

<sup>38</sup> Arredondo Trapero, F. G.; Villarreal Rodríguez, M.L.; Echaniz Barrondo, A. (2016). La inclusión de la mujer y la igualdad de género en las series de dibujos animados. *Atenea* (514): <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=32850070009>. Consultado el 5 de diciembre de 2018, p.127.

<sup>39</sup> Kreimer, J. C. (1991). *El varón sagrado. El surgimiento de una nueva masculinidad*. Buenos Aires, Argentina: Planeta., p. 54

<sup>40</sup> Cánovas Marmo, C. (2017). Las mujeres, el laberinto cultural y la asunción del pensamiento crítico. *Management Review*, 2 (2). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6054221>. Consultado el 10 de diciembre 2018.

<sup>41</sup> Iadevito, P. (2014). Teorías de género y cine. Un aporte a los estudios de la representación. *Universitas Humanística* 78. DOI: <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.UH78.tgcu>, p. 226.

<sup>42</sup> Lamas, M. (2000). El género. La construcción cultural de la diferencia sexual. En Lamas, M. *El género. La construcción cultural de la diferencia sexual*. México: Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa. e: [http://www.muieresdelsur.org/sitio/images/descargas/gtps\\_conway-y-otros\\_unidad\\_1.pdf](http://www.muieresdelsur.org/sitio/images/descargas/gtps_conway-y-otros_unidad_1.pdf) Consultado el 7 de octubre del 2013, p. 6.

<sup>43</sup> Puleo, A. H. (2007). Introducción al concepto de género. En Plaza, J. F. *Género y comunicación*. Madrid, España: Fundamentos.

<sup>44</sup> García-Mirna Freire, A. (2010). La categoría 'género': historia de una necesidad. *Sal Terrae* (98), p. 312.

construcción del género influyen los cambios históricos y culturales, ya que estos determinan una serie de características para la masculinidad y lo contrario para la feminidad.<sup>45</sup> La representación cultural basada en las diferencias anatómicas del sexo masculino y femenino, que depende del contexto en el que se da y en el que se estudia o analiza.<sup>46</sup> Especialmente, si tenemos en cuenta la existencia de una presión social que obliga a los individuos a adaptarse al modelo de masculinidad o de feminidad que se presenta como válido u óptimo en cada momento histórico.<sup>47</sup>

Durante muchos años se ha hablado de las diferencias entre sexos y la manera en que la naturaleza las determinaba.<sup>48</sup> Sin embargo, es el sistema social de género lo que estipula los roles o papeles que cada uno debe desempeñar.<sup>49</sup> Estos roles condicionan los deberes, derechos y expectativas e incluso establecen cuáles son las tareas y trabajos que les son propios, señalando lo que se considera socialmente aceptable e inadecuado.<sup>50</sup>

El sociólogo estadounidense Talcott Parsons (1902 - 1979) definió la división de tareas de la siguiente forma: la instrumentación como una característica masculina y la expresividad como un rasgo femenino. Los hombres gracias a su fuerza física se encargaban de cazar, arar y demás tareas físicas. Las mujeres, por su parte, tenían la capacidad de dar a luz y, por ello, eran perfectas para ocuparse de los bebés y las tareas del hogar.<sup>51</sup>

---

<sup>45</sup> Veissière, S. P. L. (2018) "Toxic Masculinity" in the age of #MeToo: ritual, morality and gender archetypes across cultures, *Society and Business Review* (10). DOI: 10.1108/sbr-07-2018-0070, p. 6.

<sup>46</sup> Baños Quintana, L. I. (2016). Estereotipos de género, entre la modernidad y la arcaicidad. *La pantalla insomne*, DOI: 10.4185/cac103. Consultado el 17 de diciembre del 2018, p. 1116.

<sup>47</sup> En este estudio se considera que los varones entrevistados se sienten presionados para ajustarse a la masculinidad. Heilman, B., Barker, G. y Harrison, A. (2017). La caja de la masculinidad: un estudio sobre lo que significa ser hombre joven en Estados Unidos, el Reino Unido y México. Washington DC y Londres: Promundo-US y Unilever, p. 26.

<sup>48</sup> "Gender archetypes usually describe worst-case and best-case ideal types of men and women. The archetypes propagate and promote moral stories about the kinds of men and women we should and should not be. Across cultures and throughout histories, these archetypes have proven to be highly similar". ("A menudo, los arquetipos de género describen el ideal de la masculinidad y la feminidad negativa y hacen lo mismo con el ideal positivo. Los arquetipos propagan y promueven historias morales sobre los tipos de hombres y de mujeres que deberíamos ser y lo que no. A través de las culturas y sus historias, estos arquetipos han sido bastante similares"). Veissière, S. P. L. (2018). Toxic Masculinity in the age of #MeToo: ritual, morality and gender archetypes across cultures", *Society and Business Review*, p. 6.

<sup>49</sup> "John Money, psicólogo y médico, en lugar de hablar de *sex roles* utiliza el término *gender roles* para solucionar las dificultades conceptuales que presentaba la descripción de los casos que hoy conocemos de intersexualidad, tradicionalmente denotados como hermafroditismo". Bogino Larrambebere, M. y.-R. (2017). Relecturas de género: concepto normativo y categoría crítica. *La ventana* (45), p. 163.

<sup>50</sup> Contreras Hernández, P. y. (2014). Coeducación para la equidad: a propósito del corpus curricular de la educación chilena. Análisis desde una perspectiva de género. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, p. 32.

<sup>51</sup> Mayo, I. (2007). El espacio educativo y las referencias al género. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado* (21), p. 115.

Dentro del concepto trabajo se engloban saberes, representaciones, actividades y relaciones sociales que exigen un procedimiento con el que organizar a la sociedad mediante funciones y normas.<sup>52</sup> El trabajo es una herramienta de reconocimiento y valoración social<sup>53</sup> ya que, no solo permite reafirmar la utilidad y función individual, sino que también otorga a todos los miembros de un gremio una identidad colectiva.<sup>54</sup>

A pesar de que las sociedades avanzaron, la división sexual del trabajo surgida en Occidente se mantuvo. Se creó una estructura social en la que las tareas del hogar y el trabajo remunerado se consideraban actividades opuestas y complementarias. Se situó a los individuos en un ámbito u otro según su sexo biológico.<sup>55</sup> El propio reparto del trabajo categorizó algunas labores como masculinas y, una vez definidas, las opuestas se atribuyeron al género femenino.<sup>56</sup>

La reproducción biológica humana definió el reparto de tareas: a la mujer, por su capacidad de reproducción, se le adjudicó el ámbito doméstico y privado, mientras al hombre se le relacionaba con el exterior.<sup>57</sup> La cultura, las actividades sociales o la búsqueda de alimento eran actividades que suponían salir a trabajar fuera del hogar, es decir, formar parte de la esfera pública.<sup>58</sup>

Con el término trabajo se concretan dos esferas diferenciadas: la pública (puesto de trabajo o mundo exterior) y la privada (reparto de tareas del hogar o mundo interior).<sup>59</sup> La capacidad reproductora femenina y el poder y control del hombre sobre los niños y las mujeres estructuró el sistema social occidental.<sup>60</sup>

---

<sup>52</sup> Del Valle, T. A. (2002). *Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género*. Madrid, España: Narcea S.A., p. 23.

<sup>53</sup> Comas D'Argemir, D. (1995). *Trabajo, género, cultura. La construcción de desigualdades entre hombres y mujeres*. Barcelona, España: Icaria. Antropología, pp. 12 y 33.

<sup>54</sup> Sampedro Blanco, V. F. (2008). La jerarquía de las identidades mediáticas. En Pérez-Amat, R. N. *Comunicación, identidad y género* 1, Madrid, España: Fragua, p. 39.

<sup>55</sup> Wharton, A. S. (2012). *The Sociology of Gender. An Introduction to Theory and Research*. Oxford, Inglaterra: Wiley-Blackwell, p. 98.

<sup>56</sup> Carrigan, T. C. (1985). *Toward a New Sociology of Masculinity. Theory and Society*, Kluwer Academic Publishers: <https://link.springer.com/article/10.1007%2FBF00160017>. Consultado el 16 de enero de 2019, p. 594.

<sup>57</sup> “Desde Grecia hasta nuestros días ha existido la separación entre espacio público y espacio privado”. Medina Bravo, P; Figueras Maz, M.; y Gómez Puertas, L. (2014): El ideal de madre en el siglo XXI. La representación de la maternidad en las revistas de familia. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico* 20, (1). Madrid, Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense p. 488.

<sup>58</sup> Ramos, A. B. (2003). Mujeres directivas, espacio de poder y relaciones de género. *Anuario de Psicología*, p. 268.

<sup>59</sup> Comas D'Argemir, D. (1995). *Trabajo, género, cultura. La construcción de desigualdades entre hombres y mujeres*. Barcelona, España: Icaria. Antropología, p. 34.

<sup>60</sup> Haywood, C. y. (2003). *Men and Masculinities: Theory, research and social practice*. Buckingham, Inglaterra: Open University Press, pp. 9 y 21.

Durante la Industrialización, el trabajo remunerado y fuera del hogar familiar se concebía como un espacio para los logros, la competición y la racionalidad. Estas características se adhirieron al concepto de masculinidad a pesar de que muchas mujeres se vieron en la obligación de trabajar en las industrias para sobrevivir.

El trabajo del hogar, por su parte, seguía considerándose una labor basada en la pulcritud y la sumisión, características que se exigían a la feminidad. Y, gracias a la capacidad reproductora de la mujer, el género femenino seguía siendo el más apropiado para ocuparse de ello.<sup>61</sup> De esta manera, se vinculó a las mujeres con el hogar y la asistencia a niños, ancianos, enfermos y, por supuesto, el esposo.<sup>62</sup> Así, los roles sociales femeninos y masculinos fueron valorados de una manera completamente diferente.<sup>63</sup> La esfera profesional se concibió como una actividad imprescindible para la supervivencia. Esto dotó a la masculinidad de un mayor estatus con respecto a las mujeres, quienes se quedaban trabajando en el hogar y cuidando de los demás.<sup>64</sup> Por tanto, la división sexual del trabajo se basó en la dicotomía hombre/mujer – producción-reproducción - cultura/naturaleza – doméstico/público hasta bien entrado el siglo XX.<sup>65</sup>

Lo que empezó siendo una división para la convivencia al inicio de la sociedad occidental, se convirtió en una serie de ideales inamovibles que distinguían, jerarquizaban y contraponían a los seres humanos por su sexo.<sup>66</sup> Las mujeres quedaron en un puesto inferior en relación con los varones. Para empezar, se les limitó el aprendizaje académico. Se consideró así, que ellas debían ser educadas para cuidar de los demás en casa, por lo que también se les asignó la limpieza del hogar.<sup>67</sup>

---

<sup>61</sup> Wharton, A. S. (2012). *The Sociology of Gender. An Introduction to Theory and Research*. Oxford, Inglaterra: Wiley-Blackwell.

<sup>62</sup> Comas D'Argemir, D. (1995). *Trabajo, género, cultura. La construcción de desigualdades entre hombres y mujeres*. Barcelona, España: Icaria. Antropología, p. 12.

<sup>63</sup> Ribas Bonet, M. A. (2004). Desigualdades de género en el mercado laboral: un problema actual: [http://www.igualando.org/estudios\\_informes/docs/Participaci%C3%B3n%20laboral%20y%20social%20de%20las%20mujeres/Desigualdades%20de%20g%C3%A9nero%20en%20el%20mercado%20laboral.pdf](http://www.igualando.org/estudios_informes/docs/Participaci%C3%B3n%20laboral%20y%20social%20de%20las%20mujeres/Desigualdades%20de%20g%C3%A9nero%20en%20el%20mercado%20laboral.pdf). Consultado el 8 de abril de 2014, p. 3.

<sup>64</sup> Wharton, A. S. (2012). *The Sociology of Gender. An Introduction to Theory and Research*. Oxford, Inglaterra: Wiley-Blackwell, p. 99.

<sup>65</sup> Comas D'Argemir, D. (1995). *Trabajo, género, cultura. La construcción de desigualdades entre hombres y mujeres*. Barcelona, España: Icaria. Antropología, p. 23.

<sup>66</sup> Sartelli, S.L. (Abril 2018). Los roles de género en cuentos infantiles: perspectivas no tradicionales. *Derecho y Ciencias Sociales* (18), pp. 200 y 201.

<sup>67</sup> García-Mirna Freire, A. (2003). *Desarrollo del género en la feminidad y la masculinidad*. Madrid, España: Narcea S.A., p. 56.

Con el inicio de la Segunda Guerra Mundial, las mujeres casadas y de clase media se vieron obligadas a trabajar fuera de casa para mantener a su familia mientras su esposo combatía en el frente.<sup>68</sup> Al finalizar la contienda, de nuevo, las mujeres de la época volvieron a ocuparse de sus tareas del hogar y el cuidado de la familia.<sup>69</sup> Poco después, en la década de los 50, las mujeres estadounidenses lograron acceder a los estudios universitarios, aunque esta oportunidad se ofrecía más como una posibilidad para estar a la altura cultural del futuro marido que como una manera de empujar a las mujeres a trabajar.<sup>70</sup> Las mujeres estadounidenses de los años 50 podían formarse, pero su hueco en el mundo laboral era mínimo o inexistente, por lo que finalmente se casaban y se dedicaban al hogar.<sup>71</sup>

A partir de los años 60 arranca en EE.UU. la segunda ola del Movimiento feminista, con la visibilización de movimientos feministas en pro de la igualdad de derechos para hombres y mujeres. Las reivindicaciones afectan a diversos ámbitos: la desigualdad no-oficial (*de facto*), la sexualidad, la familia, el lugar de trabajo e incluso a los derechos en la reproducción.<sup>72</sup>

Comienzan, entonces, las primeras manifestaciones. Es en este periodo cuando las ciencias sociales investigan y analizan la división sexual del trabajo. Todas las investigaciones de la época llegan a una conclusión similar: el reparto sexual de las tareas es el causante de la dominación patriarcal en las sociedades occidentales. Asimismo, se describe que, la mujer, en caso de trabajar fuera del hogar, solamente podía ocupar los puestos más bajos y siempre en sectores

---

<sup>68</sup> “Pero en tiempos de guerra se necesita mano de obra para reemplazar a los hombres llamados a filas. La mujer accederá a un tipo de empleo antes reservado a éstos. (...) Así pues, habrá mujeres-carteras, mujeres-ferroviarias, (...) Todas ellas saben –claro está– que su contrato es temporal: termina cuando la guerra llegue a su fin”. Coronado Ruiz, C. (2013). *Mujeres en guerra: la imagen de la mujer italiana en los noticieros Luce durante la Segunda Guerra Mundial (1940 - 1945)*. *Revista de Estudios de Género. La ventana*: <http://www.scielo.org.mx/pdf/laven/v4n37/v4n37a8.pdf>. Consultado el 23 de octubre del 2018.

<sup>69</sup> “Pero a la vuelta de estos combatientes, son expulsadas de sus puestos de trabajo para dejar al hombre de nuevo retomar sus tareas. La mujer vuelve al plano doméstico, como sirvienta de su marido y cuidadora de los hijos”. Brioso Jiménez, A. B. (2011). *Perspectivas de género como pieza fundamental en trabajo social*: <https://docplayer.es/5268781-Perspectivas-de-genero-como-pieza-fundamental-en-trabajo-social.html>. Consultado el 15 de abril de 2018, p. 341.

<sup>70</sup> Era común que en los años previos a la década de los 50 las mujeres abandonaran la labor profesional que realizaban fuera del hogar para dedicarse a las labores, a la atención de su esposo y a la formación de una familia. Esto siguió siendo algo bastante común en las mujeres de las décadas de los años 50, 60 y 70, a pesar de que en Estados Unidos sí se permitía compaginar ambas tareas. Del Valle, T. A. (2002). *Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género*. Madrid, España: Narcea S.A., p. 99.

<sup>71</sup> Jódar, C. (2013). *Arquitectura y vida americana de los 50*. Recuperado de *Amanece Metrópolis*: <http://amanecemetropolis.net/the-good-wife-arquitectura-y-vida-americana-de-los-50/>. Consultado el 23 de octubre del 2018.

<sup>72</sup> Brioso Jiménez, A. B. (2011). *Perspectivas de género como pieza fundamental en trabajo social*: <https://docplayer.es/5268781-Perspectivas-de-genero-como-pieza-fundamental-en-trabajo-social.html>. Consultado el 15 de abril de 2018, p. 343.

como la educación infantil, el cuidado y atención a los demás y la limpieza. Pero las nuevas generaciones, más preparadas académica y profesionalmente para el mundo exterior, exigieron oportunidades en otros ámbitos y sectores profesionales.<sup>73</sup>

Las peticiones sociales y la eliminación de las barreras que limitaban el acceso de la mujer a todos los ámbitos profesionales modificaron lentamente el reparto de las tareas, aunque sin abandonar la tradición.<sup>74</sup> En la década de los 70, surgieron cambios sociales como el divorcio, se incrementó el acceso de las mujeres a la universidad y a puestos de trabajo de gran responsabilidad que afectaron al tradicional reparto de tareas. La entrada de las mujeres en el mundo universitario y laboral abrió también nuevas puertas para desempeñar puestos de trabajo de mayor responsabilidad.

Esta evolución femenina ha llevado a los hombres a tener que participar en las tareas del hogar y en el cuidado de los hijos, profundizando en su papel como esposos y padres, añadiendo estas responsabilidades a su papel o rol de proveedores de la economía del hogar.<sup>75</sup> La incorporación femenina a puestos de trabajo fuera del hogar desembocó, a su vez, en la necesidad del reparto del trabajo doméstico y la educación de los hijos, así como también favoreció la aportación económica de ambos cónyuges.<sup>76</sup>

A partir de los 80, la representación de la división sexual del trabajo tornó, paulatinamente, hacia el modelo actual de las sociedades occidentales.<sup>77</sup> Esto consiste en que, en su mayoría, los individuos que forman una pareja, independientemente del sexo, trabajan fuera del hogar, realizan las tareas de la

---

<sup>73</sup> Ramos, A. B. (2003). Mujeres directivas, espacio de poder y relaciones de género. *Anuario de Psicología*, p. 268.

<sup>74</sup> Saneleuterio, E. y.-G.-T. (2018). Algunos personajes Disney en la formación infantil y juvenil: otro reparto de roles entre sexos es posible. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (13), p. 210 y Saldívar Garduño, A., Díaz Loving, R., Reyes Ruiz, N. E., Armenta Hurtarte, C., López Rosales, F., Moreno López, M., Romero Palencia, A., Hernández Sánchez, J., Domínguez Guedea, M., (2015). Roles de Género y Diversidad: Validación de una Escala en Varios Contextos Culturales. *Acta de Investigación Psicológica - Psychological Research Records*: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=358943649003>> Consultado el 17 de octubre de 2018, p. 2125.

<sup>75</sup> “(...) la perspectiva de género permite visualizar al género como construcciones culturales, lo que hacen de éste una categoría dinámica”. Cánovas Marmo, C. (2017). Las mujeres, el laberinto cultural y la asunción del pensamiento crítico. *Management Review*, 2 (2). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6054221>. Consultado el 10 de diciembre 2018, p. 6.

<sup>76</sup> Park, A., Bryson, C., Clery, E., Curtice, J. and Phillips, M. (eds.) (2013), *British Social Attitudes: the 30th Report*, London: NatCen Social Research: [www.bsa-30.natcen.ac.uk](http://www.bsa-30.natcen.ac.uk). Consultado el 27 de febrero de 2018, p. 116.

<sup>77</sup> “(...) gender roles and ideals – in fiction as well as in reality – are mutually constructed and they continue to dialogue and metamorphose over time”. (“los roles de género y sus ideales – en ficción como en el mundo real- se consturuyen mutuamente y continúan modificándose a lo largo del tiempo”). Fusco, V. (2017). Narrative representations of masculinity. *Journal of English Studies* 15: <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/jes/article/view/3190>. Consultado el 18 de diciembre de 2018, p. 72.



casa, dan apoyo emocional a la pareja y cuidan de los hijos.<sup>78</sup> Se considera que, en el momento de iniciar la convivencia, se negocia la división de tareas domésticas, tales como realizar la colada, cocinar o limpiar.<sup>79</sup> A esto se le denomina conciliación familiar, un método cuyo objetivo es equilibrar el mundo laboral remunerado y la relación familiar, aminorando las desigualdades de género.<sup>80</sup>

Con este nuevo reparto de tareas que se implantó progresivamente, surgieron nuevos patrones de masculinidad y feminidad.<sup>81</sup> Y, aún con este ideal de aperturismo hacia la igualdad, aparentemente implantado en las sociedades occidentales, en 2010, las mujeres seguían siendo quienes más horas semanales dedicaban al cuidado de los demás y a la limpieza del hogar sin dejar de atender el trabajo fuera de casa.<sup>82</sup>

En los últimos tiempos se ha buscado la igualdad de género a través de la conciliación trabajo, familia, pareja y hogar. Una igualdad que pretende eliminar las barreras sociales que limitan a los individuos en su desarrollo personal, laboral o familiar.<sup>83</sup> Y, aunque a día de hoy, esta no existe en muchos ámbitos como, por ejemplo, el laboral, sí es una preocupación social.<sup>84</sup> Al fin y al cabo, el reparto de tareas es de vital importancia puesto que nos da pistas sobre cuáles son las características positivas en la masculinidad y cuáles lo son en la feminidad en cada década.<sup>85</sup>

---

<sup>78</sup> Owusu Amponsah, M. (2011). Workstress and marital relations. *Educational Research* 2 (1): <http://www.interestjournals.org/ER>. Consultado el 25 de octubre de 2016, p. 758.

<sup>79</sup> Rodríguez Menéndez, M. d. (2010). Corresponsabilidad familiar: negociación e intercambio en la división del trabajo doméstico. *Papers*, p. 98.

<sup>80</sup> López de Ayala López, M. C. (2008). Conciliación de la vida laboral y familiar e igualdad de oportunidades. En Pérez-Amat García, R. N. *Comunicación, identidad y género* 2. Madrid, España: Fragua, p. 805.

<sup>81</sup> "Changes in women's participation in the labour market over the past 30 years give important context to our later findings on the general attitudes of the public and the personal views of couples about their own circumstances. (...) Thus, more women enter employment as female participation is viewed as more acceptable, and more acceptance follows in the wake of women's increased labour market participation." ("Los cambios en la participación de la mujer en el mercado laboral de los últimos 30 años genera un contexto importante a nuestros últimos descubrimientos sobre las actitudes generales del público y los puntos de vista de las parejas según sus propias circunstancias. (...) Así, más mujeres entran en el mercado laboral y esto supone mayor aceptación y una mayor aceptación va seguida de un mayor incremento en la participación". Park, A., Bryson, C., Clery, E., Curtice, J. and Phillips, M. (eds.) (2013), *British Social Attitudes: the 30th Report*, London: NatCen Social Research: [www.bsa-30.natcen.ac.uk](http://www.bsa-30.natcen.ac.uk). Consultado el 27 de febrero de 2018, p. 117.

<sup>82</sup> Fernández Villanueva, C. (2010). La equidad de género: presente y horizonte próximo. *Quaderns de Psicologia* 12 (2), p. 96.

<sup>83</sup> González Gil, F. y. (2014). Educación para todos: formación docente, género y atención a la diversidad. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (9), p. 12.

<sup>84</sup> "Preocupan especialmente las disparidades entre los géneros en cuanto a las oportunidades en el mercado laboral; son transversales, persisten en todas las dimensiones de dicho mercado y están arraigadas en la compleja interacción de los roles de género, las limitaciones socioeconómicas y las preferencias personales, como la desigualdad del reparto de la tarea de cuidados y la discriminación. En muchos casos, las tasas de participación femenina siguen siendo muy inferiores a las masculinas". OIT, (2018). *Perspectivas sociales y del empleo en el mundo*. Ginebra, Suiza: Servicio de Producción, Impresión y Distribución de Documentos y Publicaciones (PRODOC) de la OIT, p. 10.

<sup>85</sup> Morales Romo, B. (2015). *Roles y estereotipos de género en el cine romántico de la última década. Perspectivas educativas*. (Tesis).

La conformación de estos modelos, imágenes simplificadas de los acuerdos tácitos establecidos, generan una estereotipación, una conformación de los rasgos distintivos con los que los individuos se identifican y aceptan como modelos a imitar.<sup>86</sup> Tal y como señala la RAE, un estereotipo es una imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable.<sup>87</sup> Las culturas utilizan esta simplificación de sus tipos sociales para comprender y ordenar sus complejos sistemas de relaciones ya que, en último término, son la manera en la que el conjunto percibe a determinados individuos, especialmente a aquellos que se salen de la norma.<sup>88</sup>

Cuando estos se centran en el aspecto sexual se denomina estereotipo de género, que es “(...) un conjunto de creencias compartidas socialmente acerca de las características que poseen hombres y mujeres.”<sup>89</sup> Las cualidades asignadas a unos u otros son las que se exigen a los hombres y las mujeres de carne y hueso.<sup>90</sup> Los planteamientos irracionales y simplistas a través de los cuales se definen y legitiman comportamientos e identidades actúan “como mecanismos activadores de la ideología patriarcal.”<sup>91</sup> Imitar las conductas y los pensamientos de un estereotipo supone la inserción y aceptación en una sociedad, mientras que el rechazo al estereotipo infiere en la marginación social.<sup>92</sup>

A pesar de las connotaciones negativas, algunos investigadores sostienen que los estereotipos pueden ser constructivos porque “son (...) la base sobre la que se construyen nuestros valores.”<sup>93</sup> Por tanto, y a pesar de concebirse como

---

Universidad de Salamanca, España: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=132802>. Consultado el 29 de septiembre de 2017, p. 40.

<sup>86</sup> Suárez Villegas, J. C. (2007). Estereotipos de la mujer en la comunicación. *Nodo 50: www.nodo50.org/mujeresred/IMG/pdf/estereotipos.pdf*. Consultado el 5 de octubre de 2013.

<sup>87</sup> <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=GjMfKxpnTDXX2zAgetvg>. Consultado el 13 de febrero del 2015.

<sup>88</sup> “Los estereotipos reflejan la manera en la que percibimos al otro, especialmente a aquellos individuos que son de fuera de nuestro grupo”. González Vera, P. (2012). The translation of linguistic stereotypes in animated films: a case study of DreamWorks' Shrek and Shark Tale. *The Journal of Specialised Translation* (17), p. 105.

<sup>89</sup> Lupano Perugini, M. L. (2010). Análisis de características estereotípicas de género en líderes y seguidores. *SUMMA Psicológica UST*, 7 (2), p. 56.

<sup>90</sup> Prentice, D. A. (2006). What Women and Men Should Be, Shouldn't be, are Allowed to Be, and don't have to be: The Contents of Prescriptive Gender Stereotypes. *Psychology of Women Quarterly* (26).

<sup>91</sup> Morales Romo, B. (2015). *Roles y estereotipos de género en el cine romántico de la última década. Perspectivas educativas*. (Tesis). Universidad de Salamanca, España: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=132802>. Consultado el 29 de septiembre de 2017, p. 40.

<sup>92</sup> Pacheco Mejía, E. E. (2007). El género en las cintas de Disney. *Temas Antropológicos: revista científica de investigaciones regionales*, 29 (1-2).

<sup>93</sup> Guil Bozal, A. (1998). El papel de los arquetipos en los actuales estereotipos sobre la mujer. *Comunicar* (11).

creadores de etiquetas y juicios de valor, cualquier estereotipo, como elemento conservador y organizador del entorno que es, también ayuda a introducir o fortificar ideas y principios.<sup>94</sup> Y es que, los estereotipos, además de facilitar la comprensión del orden social de una manera coherente, enseñan modelos de conducta ante situaciones venideras.<sup>95</sup>

Actualmente, la animación es, sin duda, una herramienta poderosa para transmitir al público infantil el ideal masculino y femenino que impera en un momento histórico concreto.<sup>96</sup> Un ideal que compone unos estereotipos de género determinados cuya función es describirnos.<sup>97</sup> Estereotipos, además, fundamentales a la hora de aprender e interiorizar con naturalidad los comportamientos entendidos como adecuados según el sexo al que pertenezca.<sup>98</sup> Mediante la observación, identificación e imitación, los seres humanos siguen perpetuando esas actitudes o acciones asignadas a un género u otro.<sup>99</sup> Los elementos descriptivos se convierten en prescriptivos.<sup>100</sup>

“Os media son factores sociais chave desa construción, en tanto que recrean a realidade —deciden que se amosa ou non, deciden como se amosa, definen un relato sobre a sociedade e o mundo— e, dentro de la, a imaxe do que é ser muller ou ser varón. Como construción social, pode ser modificada socialmente, reorientada, manipulada. Os estereotipos son

---

<sup>94</sup> Ellemers, N. (2018). Gender Stereotypes. *The Annual Review of Psychology* (69), p. 275.

<sup>95</sup> González Gabaldón, B. (1999). Los estereotipos como factor de socialización en el género. *Comunicar* (12), p. 80.

<sup>96</sup> “In spite of Walt Disney’s serious consideration for the diversification of characters and plots in the recent years, I contend that Disney movies may have dramatic consequences on kids, for damaging gendered stereotypes still writhe to the surface”. (“A pesar de la seria consideración de Walt Disney por la diversificación de personajes y tramas en los últimos años, sostengo que las películas de Disney pueden tener consecuencias dramáticas en los niños, ya que los estereotipos perjudiciales de género todavía permanecen en la superficie”). Munos, D. (2017). *Gender and Disney movies: ‘When Disney harms girls and minorities’* (TFG). Liège Université, A Liège, Bélgica

<sup>97</sup> La función de estos estereotipos de género es describirnos, de manera que: “These gender stereotypes express widely shared beliefs about who women and men are, and also construct men’s and women’s values, that is, cognitive representations of basic motives, or rather as stable life goals that are important to people within a special culture, and guide their perception, judgments, and behavior (Schwartz, 1992). In general, men are perceived as more agentic (e.g., active, decisive) than women, while women are perceived as more communal (e.g., caring, emotional) than men (Abele, 2003)”. (“Estos estereotipos de género expresan creencias ampliamente compartidas acerca de quiénes son las mujeres y los hombres, y también construyen los valores de hombres y mujeres, es decir, representaciones cognitivas de motivos básicos, o más bien como objetivos de vida estables que son importantes para las personas dentro de una cultura especial, y guían sus objetivos. Percepción, juicios y comportamiento (Schwartz, 1992). En general, los hombres son percibidos como más agentes (por ejemplo, activos, decisivos) que las mujeres, mientras que las mujeres son percibidas como más comunitarias (por ejemplo, cuidadosas, emocionales) que los hombres (Abele, 2003)”). Pietraszkiewicz, A. (2017). Masculinity Ideology and Subjective Well-Being in a Sample of Polish Men and Women. *Polish Psychological Bulletin* 48 (1).

<sup>98</sup> “(...) los estereotipos de género se refieren al conjunto de creencias que tiene una persona sobre lo que significa ser hombre o ser mujer, la manifestación de estos y del sexismo en general en los medios se centra en mostrar a mujeres dulces, dependientes, bellas, sumisas... donde solo fuera posible desarrollar ese rol tradicional del ángel del hogar, (...)”. Escalas Ruiz, A. (28 de junio de 2016). *Princesas al descubierto: un análisis de la evolución de los valores educativos y los estereotipos de género en la filmografía Disney*. (TFM), Universidad de Les Illes Balears, p. 24.

<sup>99</sup> Pacheco Mejía, E. E. (2007). El género en las cintas de Disney. *Temas Antropológicos: revista científica de investigaciones regionales*, 29 (1-2).

<sup>100</sup> Marín, V. y Solís, C. (2017). Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney. *Revista CS* (23), p. 42.

representacións da realidade difundidas polas estruturas narrativas e os sistemas de construción simbólica, son atallos cognitivos que facilitan a comprensión do mundo dándonos claves para a acción. Están formados por coñecementos e crenzas que uns grupos manteñen sobre outros. Unha vez aprendidos, son difíciles de Erradicar.”<sup>101</sup>

Cuando vemos una película, los espectadores creamos nuestra percepción de la sociedad y la vida en función de aquello que los personajes hacen, lo que no hacen, sus reacciones y las sanciones o premios que reciben dentro del relato.<sup>102</sup> Así, la narración no solo entretiene, sino que aprueba y desaprueba actitudes, valores e ideas.<sup>103</sup> Las historias ayudan a perpetuar, eliminar o modificar patrones de conducta en función del sexo asignado a uno u otro personaje y a lo que hagan dentro de la narración.<sup>104</sup> Pero, antes de que existieran las películas de animación, los cuentos de hadas, la literatura infantil y las novelas establecieron la exaltación del protagonismo masculino como forma de socialización e identificación y esto lo heredó el medio cinematográfico.<sup>105</sup>

---

<sup>101</sup> “Los medios de comunicación son factores sociales clave de esta construcción, mientras recrean la realidad: deciden si se muestra o no, deciden cómo se muestran, definen una historia sobre la sociedad y el mundo y, dentro de ella, la imagen de lo que es ser una mujer o ser un hombre Como construcción social, puede ser modificada socialmente, reorientada, manipulada. Los estereotipos son representaciones de la realidad difundida por estructuras narrativas y sistemas de construcción simbólicos, son deficiencias cognitivas que facilitan la comprensión del mundo al darnos claves para la acción. Están formados por el conocimiento y las creencias que algunos grupos tienen de otros. Una vez aprendidos, son difíciles de erradicar”. Bouza, A. L. (2016). Princesas Disney. *Movemento Feminista Galego*: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5817451>. Consultado el 21 de diciembre de 2018, p. 28.

<sup>102</sup> Martín Guart señala que no solo el cine consigue esto, sino que la televisión, medio en el que Disney también se hace ver, construye diferencias de género: “Television is still highly important and differences begin to emerge depending on age and gender, with Disney beginning to gain popularity among girls”. (“La televisión sigue siendo muy importante y las diferencias comienzan a surgir según la edad y el género, y Disney comienza a ganar popularidad entre las chicas”). Martín Guart, R. a. (2016). Children in front of the television: the adultisation and digitisation of audiovisual content. A comparative analysis according to age and gender in Spain. *Prisma Social*, pp. 233-234.

<sup>103</sup> Cabeza, J. (2009). *La narrativa invencible. El cine de Hollywood en Madrid durante la Guerra Civil Española*. Madrid, España: Cátedra, p. 148.

<sup>104</sup> “(...) el cine socializa, educa, legitima comportamientos, actitudes y opiniones, manipula las experiencias personales del espectador, y hace que nos identifiquemos con los personajes (*experiencia vicaria*), hasta el punto de poder incluso cambiar nuestras más profundas convicciones”. Bustillo, M. (2013). *Conocimientos y valores en el cine. Una propuesta para 6º de primaria*. (TFG). Facultad de Educación de la UNIR. La Rioja: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1865>. Consultado el 16 de enero de 2019, p. 6.

<sup>105</sup> Lamas, M. (2000). El género. La construcción cultural de la diferencia sexual. En Lamas, M. *El género. La construcción cultural de la diferencia sexual*. México: Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa: [http://www.mujeresdelsur.org/sitio/imagenes/descargas/gtps\\_conway-y-otros\\_unidad\\_1.pdf](http://www.mujeresdelsur.org/sitio/imagenes/descargas/gtps_conway-y-otros_unidad_1.pdf) Consultado el 7 de octubre del 2013.

## 2.2. LOS ARQUETIPOS NARRATIVOS EN LA LITERATURA INFANTIL Y EL CINE DE ANIMACIÓN COMERCIAL.

“Un cuento de hadas, sea cual sea el soporte en el que se encuentre, presenta una forma de concebir el mundo, de actuar ante él y toda una serie de sujetos arquetípicos que sirven de modelos para su público.”<sup>106</sup>

Vladimir Propp (antropólogo y lingüista ruso, 1895 - 1970) y Joseph Campbell (mitólogo, escritor y profesor estadounidense, 1904 - 1987) en sus respectivos análisis sobre los cuentos de hadas, leyendas, mitos y literatura infantil definieron los estadios por los que pasa el protagonista y con qué acompañantes, así como sus funciones, a lo largo de la aventura.

Propp, en su obra *Morfología del cuento* (1928), descubrió que en todas las historias se repetían siete arquetipos, es decir, personajes que tenían unas funciones dramáticas determinadas y que aparecían constantemente en la tradición narrativa.<sup>107</sup> Los siete arquetipos de los que habla Vladimir Propp en *Morfología del cuento*, además de ejercer una función narrativa, se clasificaron según parámetros morales como buenos o malos: villano, héroe, auxiliar, donante, falso héroe, mandatario y la princesa y el rey, estos dos últimos personajes aparecen en las obras literarias y los cuentos de hadas como una única unidad. La finalidad de estos arquetipos es mostrar a niños y adolescentes el camino idóneo en su acceso a la madurez.<sup>108</sup>

Dos décadas después de la obra de Propp, Joseph Campbell publicó en su libro *El héroe de las mil caras* (1949) que todo mito se basa en un esquema universal. Campbell detalló las fases de la estructura *El viaje del héroe* en la que los arquetipos tienen una función y un lugar determinado en la narración. Este patrón narrativo se compone de doce estadios por los que todo protagonista pasa:

---

<sup>106</sup> Gómez Beltrán, I. (2013). *Los arquetipos de género en las películas infantiles: una propuesta de taller para el alumnado de educación primaria*. (TFG). Universidad de Oviedo: <https://es.scribd.com/document/389363797/Arquetipos-femeninos-en-Disney>. Consultado el 5 de diciembre de 2018, p. 3.

<sup>107</sup> Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Madrid, España: Akal.

<sup>108</sup> “Archetypal studies examine the use/creation of myths, symbols and meanings of this unconscious aspect of fairy tales”. (“El estudio de los arquetipos examina el uso/creación de mitos, símbolos, significados y aspectos del inconsciente incluidos en los cuentos de hadas”). Domínguez Morante, L. (2015). Pixar's New fairy tale Brave: a feminist redefinition of the hero monomyth. *Revista de Estudios Norteamericanos* (19), p. 53.

mundo ordinario, llamada a la aventura, rechazo de la llamada, encuentro con el mentor, cruce del umbral, pruebas, aliados y enemigos, acercamiento a la cueva interior, prueba traumática, recompensa camino a casa, resurrección y regreso con el elixir.<sup>109</sup>

Christopher Vogler (analista de guiones y guionista estadounidense que ha trabajado para la Disney, 1949 – ) estableció un análisis a partir del propuesto por Campbell. En su libro *El viaje del escritor* (2002), el autor defiende la existencia de una serie de arquetipos que aparecen en las historias de aventuras (o El viaje del héroe): un héroe, una sombra (villano), un heraldo, un mentor, un tramposo, un guardián del umbral y una figura cambiante.<sup>110</sup> Vogler matiza que cualquier personaje, independientemente de su raza, género o clase social puede representar alguno de estos arquetipos, e incluso, varios en una misma historia. El mismo autor defiende cómo, partir de estos arquetipos narrativos, se diseñan los personajes de las películas, entre ellas, las de animación.<sup>111</sup> La estructura narrativa conocida como *El viaje del héroe* puede ser encarnada por un héroe o por una heroína<sup>112</sup>.

Pero antes de Propp, Campbell y Vogler, ya en 1907, Carl Gustav Jung se reunió con el psicoanalista Sigmund Freud para hablar sobre arquetipos. Jung los definió como una serie de imágenes universales relacionadas con las emociones y la conducta que la mente humana construía inconscientemente. Para Jung, además, los arquetipos o “(...) contenidos inconscientes colectivos son tipos arcaicos o –mejor aún- primitivos.”<sup>113</sup> Estos símbolos ayudaban al ser humano a pensar y a actuar en función de estas imágenes desde hace siglos.

---

<sup>109</sup> Campbell, J. (2001). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Madrid, España: Fondo de Cultura Económica.

<sup>110</sup> Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid, España: Ma Non Troppo: <http://es.scribd.com/doc/62840098/El-Viaje-Del-Escritor-Incomp-Christopher-Vogler#scribd>. Consultado el 10 de febrero de 2015.

<sup>111</sup> La primera heroína que realiza el viaje del héroe en Pixar es Mérida la protagonista de *Brave*, estrenada en 2012. “A través del personaje de Mérida, *Brave* presenta *El Viaje del Héroe* en clave femenina y plantea una nueva idea de princesa”. Estévez, A. (2015). *El héroe en el cine de animación contemporáneo de principios del siglo XXI*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense, Madrid, p. 409.

<sup>112</sup> “Heroic characterization has evolved alongside with the changes that contemporary society has witnessed in recent decades. It is therefore possible to find now a growing literary corpus in written and film narratives in which the role of the hero is assigned to a female character”. (“La caracterización heroica ha evolucionado junto con los cambios que la sociedad contemporánea ha presenciado en las últimas décadas. Por lo tanto, es posible encontrar ahora un corpus literario creciente en las narraciones escritas y cinematográficas en las que se asigna el papel del héroe a un personaje femenino”). Domínguez Morante, L. (2015). *Pixar's New fairy tale Brave: a feminist redefinition of the hero monomyth*. *Revista de Estudios Norteamericanos* (19), p. 50.

<sup>113</sup> Jung, C. G. (1998). *Arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Barcelona, España: Paidós Ibérica, p. 11.

### 2.3. LA WALT DISNEY COMPANY Y SUS ETAPAS.

El estudio Disney, que se fundó en 1923 por Walt Disney (1901 - 1966) y Roy O. Disney (1893 - 1971), adaptó obras de la literatura infantil, leyendas y cuentos de hadas para desarrollar los guiones de sus largometrajes desde su primer estreno en 1937.<sup>114</sup> Disney se inspiró en cuentos de hadas como *Blancanieves y los siete enanitos* o *La bella durmiente* o en obras de la literatura infantil como *Alicia en el País de las maravillas* o *Peter Pan*.

El patrón narrativo por el que optó Walt Disney, desde *Blancanieves y los siete enanitos*, está compuesto por un personaje protagonista que pasa por distintas pruebas y se cruza con determinados personajes que le facilitan o dificultan su acceso a la madurez.<sup>115</sup> Estos personajes se basan en los arquetipos narrativos. Cada uno es personificado o antropomorfizado con roles sociales que reúnen características positivas o negativas.<sup>116</sup>

Los héroes, princesas, reyes, donantes o auxiliares se dibujan como estereotipos positivos en los que basarse y copiar sus comportamientos en la vida real. Y, sin embargo, los villanos y brujas dan vida a estereotipos que presentan connotaciones negativas tanto en comportamiento como en forma de pensar.<sup>117</sup>

Disney eligió durante más de cincuenta años el estereotipo de chica dócil, sumisa, abnegada y pasiva como características de las princesas, aunque ellas fueran las protagonistas de la historia.<sup>118</sup> En cambio, cualidades como la

---

<sup>114</sup> Recordamos aquí la importancia de los cuentos de hadas en el crecimiento y desarrollo individual de los niños: Kowalski, C. and Bhalla, R. (2015). Viewing the Disney Movie Frozen through a Psychodynamic Lens. *The Journal of medical humanities*: [https://www.researchgate.net/publication/282872331\\_Viewing\\_the\\_Disney\\_Movie\\_Frozen\\_through\\_a\\_Psychodynamic\\_Lens](https://www.researchgate.net/publication/282872331_Viewing_the_Disney_Movie_Frozen_through_a_Psychodynamic_Lens). Consultado el 28 de diciembre de 2018.

<sup>115</sup> Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid, España: Ma Non Troppo: <http://es.scribd.com/doc/62840098/El-Viaje-Del-Escritor-Incomp-Christopher-Vogler#scribd>. Consultado el 10 de febrero de 2015.

<sup>116</sup> “Los roles de género tienen que ver con el rol o comportamiento de una persona que es considerado apropiado a su sexo biológico y determinado por las normas sociales y culturales de un grupo o sistema social”. Abril Morales, P. (2015). *Los hombres entre la esfera productiva y reproductiva*. (Tesis) Universidad Oberta de Catalunya, p. 29.

<sup>117</sup> Masri, A. E. (30 de abril de 2013). *A “Brave” Schism From Traditional Gender Portrayals: Merida and the New Princess*: [https://www.academia.edu/3995685/A\\_Brave\\_Schism\\_From\\_Traditional\\_Gender\\_Portrayals\\_Merida\\_and\\_the\\_New\\_Princess](https://www.academia.edu/3995685/A_Brave_Schism_From_Traditional_Gender_Portrayals_Merida_and_the_New_Princess). Consultado el 25 de julio de 2018, p. 1.

<sup>118</sup> Eisenhauer, K. (2017). *Gendered compliment behavior in Disney and Pixar: A Quantitative Analysis*: [www.kareneisenhauer.org/wp.../Eisenhauer-Capstone-Excerpt.pdf](http://www.kareneisenhauer.org/wp.../Eisenhauer-Capstone-Excerpt.pdf). Consultado el 22 de diciembre de 2018, p. 11.

capacidad de decisión, la valentía, la seguridad en sí mismo y la participación activa en la acción formaban parte del carácter de los héroes salvadores.<sup>119</sup>

Por su parte, las brujas y villanas eran mujeres maduras, con gran capacidad de decisión y actuación a las que no les daba miedo mostrar su interés por conseguir sus objetivos (la eliminación de la princesa y/o acabar con los sueños de la muchacha para conseguir su propio éxito personal). En el lado masculino, los villanos eran maleducados y despiadados y, como las brujas, ellos también ansiaban acabar con el héroe.

Estas ideas prefijadas para entender el mundo son modificables.<sup>120</sup> Un ejemplo lo apreciamos en la ambición. Esta cualidad se reflejó como algo negativo en la feminidad durante la Época Clásica (1937 - 1967) y Post-Walt (1967 - 1988) de Disney: la Reina Grimhilde en *Blancanieves y los siete enanitos* (David Hand, 1937) o Cruella de Vil en *101 Dálmatas* (Clyde Geronimi, 1961) son las antagonistas o personajes negativos de las historias y se dibujaron como ambiciosas. Sin embargo, la ambición se dibujó como algo positivo en la Época del Renacimiento o Era Eisner (1989 -1999) y en la etapa denominada *Revival* de las princesas (2009 – actualidad) a través de las princesas (personaje positivo): Ariel, protagonista de *La Sirenita* (Ron Clements y John Musker, 1989), desea acceder al mundo terrestre y busca la manera de alcanzar su sueño o con Tiana, personaje principal de *Tiana y el sapo* (Ron Clements y John Musker, 2009), quien trabaja como camarera y ahorra durante años para montar su propio restaurante.

Otro ejemplo de ambición como característica positiva en la construcción de feminidad lo representa Bella en *La bella y la bestia* (Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991). Siguiendo la línea de su predecesora, Ariel, la joven tampoco se conforma: Gastón desea casarse con ella, sin embargo, Bella considera que él es un egocéntrico sin sensibilidad. El padre de la muchacha le anima a aceptar el matrimonio, pero, Bella prefiere elegir a su amado por ella misma y no

---

<sup>119</sup>Gill, I. (2016). Feminist Figures or Damsels in Distress? The Media's Gendered Misrepresentation of Disney Princesses. *Young Scholars in Writing 13*: <https://arc.lib.montana.edu/ojs/index.php/Young-Scholars-In-Writing/article/view/330>. Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 100.

<sup>120</sup>González Vera, P. (2012). The translation of linguistic stereotypes in animated films: a case study of DreamWorks' Shrek and Shark Tale. *The Journal of Specialised Translation* (17), p. 104.



quedarse con el primero que le pide matrimonio, algo tan común en *La Cenicienta* (1952) o *La bella durmiente* (1959). De esta manera, los estereotipos de género se han ido construyendo a lo largo de las décadas según el momento histórico en el que se han desarrollado.<sup>121</sup> Pero, lo que no ha cambiado es que siempre influyen en los espectadores y su manera de ver y construir el mundo.<sup>122</sup>

Si nos fijamos en la estructura narrativa y en el tipo y desarrollo de los personajes de las películas de Disney, se distinguen cuatro períodos: la Época Clásica, la Post-Walt, la Era Eisner o Renacimiento de la animación y el *Revival* de las princesas que comenzó en 2009 con el estreno de *Tiana y el sapo* (John Musker y Ron Clements).<sup>123</sup> Los autores Ellie Abbadessa y Dereck Jenkins proponen la división de las etapas Disney de la siguiente manera: 1937 – 1959 (pasivas, sumisas), 1989 – 1994 (rebeldes, curiosas y aventureras) y 1995 – 2009 (cabezotas y heroínas de su propia historia)<sup>124</sup>.

Carmen Maeda, por su parte, divide a las princesas en Bellas durmientes (Blancanieves, Cenicienta y Aurora, quienes se caracterizan por ser recatadas, pasivas, inocentes y desvalidas). Despeinadas (Ariel, Bella y Jasmine: bellas y se comportan de manera poco decorosa en comparación con las anteriores, tienen sus propios intereses, pero los pierden al enamorarse). Guerreras (Pocahontas, Mulán, Tiana y Rapunzel: las cuatro son activas en la narración y en la relación de pareja). Desafiantes (Mérída: perseverante, lucha por lo que quiere y no necesita que nadie le solucione los problemas, no busca pareja, pero tampoco se cierra a enamorarse en un futuro).<sup>125</sup>

---

<sup>121</sup> A día de hoy, esto también ha sufrido ciertas modificaciones: “Algunos de los patrones de representación que podemos asociar al posfeminismo son: la autenticidad, la autoregulación del cuerpo y la agencia o el empoderamiento femenino”. Figueras Maz, M. T. (2017). Patrones de representación posfeministas en Girls. *Oceanide* 9: <http://oceanide.netne.net/articulos/art9-9.pdf>, p. 2.

<sup>122</sup> “Children’s animated films, such as those produced by Disney and Pixar, provide ideologies about gender that are presented to children and their parents as innocent and ‘safe’”. (“Las películas de animación, como las que producen Disney y Pixar, producen ideologías sobre el género que se presentan a los niños y sus padres de una manera inocente”). Eisenhauer, K. (2017). *Gendered compliment behavior in Disney and Pixar: A Quantitative Analysis*: [www.kareneisenhauer.org/wp.../Eisenhauer-Capstone-Excerpt.pdf](http://www.kareneisenhauer.org/wp.../Eisenhauer-Capstone-Excerpt.pdf). Consultado el 22 de diciembre de 2018.

<sup>123</sup> Saneleuterio señala *Tiana y el sapo* como “(...) un punto de inflexión en las propuestas de reparto de roles sexuales entre sexos por parte de la compañía Disney”. Saneleuterio, E. y.-G.-T. (2018). Algunos personajes Disney en la formación infantil y juvenil: otro reparto de roles entre sexos es posible. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (13), p. 211.

<sup>124</sup> Jenkins, E. A. (21 de julio de 2018). *Disney Analysis*: <https://disneyanalysis.weebly.com/male-stereotypes.html>. Consultado el 1 de diciembre de 2018.

<sup>125</sup> Maeda González, C. M. (2014). Érase una vez una mujer perfecta: Análisis del papel de los signos en la construcción de la representación femenina en las películas de Princesas Disney. En Ubierna Gómez F. y., *Miscelánea sobre el entorno audiovisual en 2014*. Madrid: Fragua, pp. 473-474.

Otros autores solamente distinguen tres etapas Disney según los roles de género: “Pre-Transition, Transition, and Progression.”<sup>126</sup> El primer periodo (*Pre-Transition* o pretransición) lo componen Aurora, Blancanieves y Cenicienta. Ariel, Bella, Jasmine, Pocahontas, Mulán, Tiana y Rapunzel forman parte de la etapa *Transition* (transición) y Mérida y Elsa y Anna son del periodo *Progression* (progreso).

Independientemente de la existencia de tres o de cuatro etapas, Disney lleva más de ocho décadas realizando producciones que presentan iconos masculinos y femeninos que llegan al público infantil. Cualquier avance en la representación femenina en Disney es vital para que las niñas se sientan identificadas con modelos femeninos que les ayuden a ser “libres y autónomas.”<sup>127</sup>

Otras autoras no aprecian en Disney el cambio que se necesita para alcanzar la igualdad de género.<sup>128</sup> Existe una corriente de pensamiento que considera que los personajes femeninos de Disney no han cambiado “(...) aun cuando enfrentemos una ruptura en ciernes sobre el lugar social de la mujer en los discursos sociales.”<sup>129</sup> Independientemente de si han existido cambios superficiales o no, sí ha habido evolución en los setenta y tres años que van desde *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) hasta *Tiana y el Sapo* (2009). A día de hoy, las princesas Disney son perseverantes, se preocupan por el éxito profesional y por su independencia, convirtiéndose estos en temas que guían la trama principal.<sup>130</sup>

---

<sup>126</sup> (“Pre-transición, Transición y Progresión”). Garabedian, J. (2014) Animating Gender Roles: How Disney is Redefining the Modern Princess. *James Madison Undergraduate Research Journal* 2 (1): <http://commons.lib.jmu.edu/jmurj/vol2/iss1/4/> Consultado el 22 de julio del 2018, p. 23.

<sup>127</sup> Aguado, D. Y Matínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15 (2):[https://www.academia.edu/13694941/ Se ha vuelto Disney feminista Un nuevo modelo de princesas empoderadas?auto=download](https://www.academia.edu/13694941/Se_ha_vuelto_Disney_feminista_Un_nuevo_modelo_de_princesas_empoderadas?auto=download). Consultado el 11 de enero de 2019, p. 52.

<sup>128</sup> La definición de igualdad de género en la que se está trabajando desde la ONU es: “Gender equality means that all human beings are free to develop their personal abilities and make choices without limitations set by stereotypes, rigid gender roles or prejudice”. (“Lga igualdad de género significa que todos los seres humanos son libres de desarrollar sus habilidades personales y tomar sus decisiones sin limitaciones impuestas por estereotipos, roles de género rígidos o prejuicios”). Unión Europea, (2018). *Strategy for Gender Equality and the empowerment of women*. Viena: English, Publishing and Library Section, United Nations Office, p. 9.

<sup>129</sup> Martínez, A. y Papalini, V. (2012). Valiente, o la rebeldía amordazada. *Question 1* (36), p. 58.

<sup>130</sup> Correyero, B. y Melgarejo, I. (2010). Cine, Música y Valores: de Blancanieves a Tiana. *Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales*. Tornero J. M. (Coord): <http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/es/publicaciones/comunicaciones-alfabetizacion-mediatica-y-culturas-digitales>. Consultado el 15 de mayo de 2016, p. 17.

### 2.3.1. LA ÉPOCA CLÁSICA (1937 - 1967).

La primera etapa de Disney duró treinta años (1937 - 1967). Este periodo comenzó con el estreno de *Blancanieves y los siete enanitos* en 1937 y terminó con la muerte de Walt Disney durante la producción de *El libro de la selva* (Wolfgang Reitherman, 1967). El amor verdadero, la protección hacia el otro, la amistad y la valentía aparecían como temas y valores que marcaban la entrada en la edad adulta del protagonista: cuestión imprescindible en las narraciones literarias y que Disney incluyó en sus guiones ya desde la Época Clásica. Las historias Disney de este momento, además, terminaban con un final feliz en el que triunfaba el amor entre los protagonistas y la derrota, e incluso, muerte, de la bruja o villana. En esta Época Clásica hubo historias con protagonistas femeninas como ocurre en *Blancanieves y los siete enanitos*, *La bella durmiente* (Clyde Geronimi, 1959) o *La Cenicienta* (Clyde Geronimi, 1950). Las tres dan vida a princesas estereotipadas como sumisas, obedientes y pasivas que esperan que su príncipe azul les salve de la malvada bruja y entran en el mundo adulto gracias al matrimonio con príncipes estereotipados como *nice-guy prince* o príncipe encantador: Príncipe Felipe (*La bella durmiente*), Príncipe Encantador (*La Cenicienta*) o Príncipe Florian (*Blancanieves y los siete enanitos*).<sup>131</sup>

Las películas protagonizadas por princesas rescatadas por héroes convivieron con narraciones protagonizadas por personajes masculinos que accedían al mundo adulto gracias a su desarrollo individual. Tal es el caso de *Pinocho* (Norman Ferguson, 1940), *Dumbo* (Ben Sharpsteen, 1941) o *Bambi* (David Hand, 1942). Estos protagonistas eran niños o jóvenes que se convertían en héroes a lo largo de la película gracias a ser capaces de superar pruebas y vencer al villano por sí mismos. Su estereotipo es el de *good boy* o buen chico. Así, Pinocho, Bambi o Dumbo comparten cualidades: ser valientes, resolutivos y encargarse de salvar a la princesa, a su propio padre, al bosque o a sus amigos.<sup>132</sup>

---

<sup>131</sup> Jenkins, E. A. (21 de julio de 2018). *Disney Analysis*: <https://disneyanalysis.weebly.com/male-stereotypes.html>. Consultado el 1 de diciembre de 2018.

<sup>132</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 305.

### 2.3.2. LA ERA POST-WALT (1968-1988).

Tras la muerte de Walt Disney se inició la Era Post-Walt, que abarcó veinte años y terminó con el estreno de *Oliver y su pandilla* (George Scribner, 1988). Los valores seguían siendo los mismos que en la Época Clásica (el amor verdadero, la protección hacia el otro, la amistad y la valentía). Esta etapa, además, se caracterizó por historias cuyos protagonistas eran héroes masculinos que, adultos o no, eran estereotipados como *good boy*. Pero, en lugar de rescatar a la princesa para alcanzar su heroicidad, los *good boys* de la Era Post-Walt conseguían sus objetivos narrativos y personales (vencer al villano y regresar a casa sano y salvo) gracias a la amistad siguiendo el estilo de *Pinocho*, *Bambi* o *Dumbo*. De esta época son estrenos como *Robin Hood* (Wolfgang Reitherman, 1973), *Los rescatadores* (Wolfgang Reitherman, 1977), *Tod y Toby* (Richard Rich, 1981), *Taron y el Caldero Mágico* (Richard Rich, 1985) y *Oliver y su pandilla* (George Scribner, 1988). Ni un solo personaje femenino fue protagonista y los pocos que aparecieron seguían el modelo de la Época Clásica: princesas sumisas, pasivas y obedientes, además de secundarias en la narración.<sup>133</sup>

Por tanto, durante más de cincuenta años (1937-1988), los personajes femeninos, a pesar de que pueden ejercer cualquier arquetipo, se presentaban en función de: si los personajes femeninos desarrollaban un rol activo en la narración, encarnaban el arquetipo de la sombra o villana o hada madrina que, gracias a su instinto maternal, cuida y protege al protagonista; si, por el contrario, eran personajes pasivos en la acción y se dejaban rescatar por el héroe, eran princesas. Las brujas o villanas se enfrentaban a los personajes masculinos, quienes, además de ser activos en la historia, aprendían a ser héroes: se mostraban resolutivos y dispuestos a salvar a la princesa.

---

<sup>133</sup> Cordwell divide en tres las etapas de Disney al fijarse en el desarrollo de los personajes femeninos porque considera que de 1937 a 1988 no hubo cambios. Cordwell, C. L. (2016). *The Shattered Slipper Project: The Impact of the Disney Princess Franchise on Girls Ages* (Selected Honors Theses). Southeastern University, Lakeland: <http://firescholars.seu.edu/honors/57>. Consultado el 19 de diciembre de 2018, p. 4.

### 2.3.3. EL RENACIMIENTO DE LA ANIMACIÓN O LA ERA EISNER (1989-1999).

Todo cambia a partir de 1989 con el estreno de *La Sirenita* (Ron Clements y John Musker, 1989): comienza la Era Eisner o Renacimiento de la animación.<sup>134</sup> Este periodo finalizó en 1999 con el estreno de *Tarzán* (Kevin Lima y Chris Buck, 1999). Es entonces cuando se establecen nuevas bases en la construcción de personajes femeninos en Disney y el estudio empieza a crear princesas contemporáneas y cercanas a la realidad del momento.<sup>135</sup>

Por primera vez, Disney presenta princesas que evolucionan tras realizar *El viaje de la heroína*, aunque este trayecto se completa, como en el caso de sus antecesoras, al alcanzar una historia de amor duradera<sup>136</sup>. A pesar de que los cuentos de hadas hacen una clara división basada en la desigualdad al comparar la masculinidad y la feminidad, en la Era Eisner los directivos y guionistas no dudaron en producir un cine de animación que siguiera inspirándose en los cuentos de hadas.<sup>137</sup> Así lo presentaban a través de sus arquetipos narrativos (princesas o hijas de líderes) y roles de género (acabar enamoradas y, por ello, felices para siempre), pero modificaron cualidades del estereotipo femenino más acorde con la realidad del momento.<sup>138</sup> En este periodo se buscó también un cambio del rol social de la mujer con *Mulán* (Tony Bancroft y Barry Cook, 1998), pero, finalmente, la joven, que se transviste de hombre para poder luchar suplantando a su padre, recupera su papel de princesa al final de la película enamorándose.<sup>139</sup> Mulán es correspondida por el capitán Li Shang, quien,

---

<sup>134</sup> Del Moral Pérez, M. E. y Bermúdez Rey, M. T. (2004). La migración de las mujeres desde la narración literaria a las películas de animación de Disney. Universidad de Oviedo: *Abacus*: [//abacus.universidadeuropea.es/xmlui/bitstream/handle/11268/2886/Esther%20del%20Moral.pdf? Sequence=1&isAllowed=y](http://abacus.universidadeuropea.es/xmlui/bitstream/handle/11268/2886/Esther%20del%20Moral.pdf?Sequence=1&isAllowed=y).

<sup>135</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1).

<sup>136</sup> Entrevista a Covadonga González-Pola, autora de *Las niñas ya no quieren ser princesas*: García, E. (10 de marzo de 2018). Entrevista a Covadonga González-Pola: La Opinión, A Coruña: <https://www.laopinioncoruna.es/contraportada/2018/03/10/heroinas-disney-esperan-principe-les/1270748.html> Consultado el 29 de noviembre de 2018.

<sup>137</sup> “(...) los cuentos de hadas establecen comportamientos para los chicos y las chicas que distan de la igualdad, fomentando actitudes pasivas para el sexo femenino y recibiendo fuertes presiones sobre –lo que se podría considerar– su correcto comportamiento”. Fernández Alonso, M. M. (2013). *Los cuentos cuentan. Taller literario: perpetuación de estereotipos a través de los cuentos de Grimm*. (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Almería, Almería: <http://repositorio.ual.es/handle/10835/2249>. Consultado el 30 de junio de 2014, p. 5.

<sup>138</sup> Almansa-Martínez, A., Gómez de Travesedo-Rojas, R (2017). El estereotipo de mujer en las revistas femeninas españolas de alta gama durante la crisis. *Revista Latina de Comunicación Social*, (72): <http://www.revistalatinacs.org/072paper/1182/32es.html>. Consultado el 14 de diciembre de 2018, p. 613.

<sup>139</sup> Paulson, P. (2018). *Rape Culture in Disney Animated Princess Movies*. (All Theses, Dissertations, and Other Capstone Projects). Minnesota State University, Mankato: <https://cornerstone.lib.mnsu.edu/etds/805>. Consultado el 28 de diciembre del 2018, p. 9.

además, le perdona la vida por saltarse las normas, por tanto, en *Mulán*, también es un personaje masculino quien rescata y libera a la protagonista.<sup>140</sup>

Las princesas de este periodo son decididas, activas, inteligentes, resolutivas y valientes; ellos son valientes, se interesan por las relaciones sociales y tienen crisis internas de las que no se avergüenzan y que aprenden a resolver a lo largo de la narración. Estas modificaciones se deben más a características físicas y comportamientos que recogen el espíritu de cada época, que a una abolición real de los roles de género. Esto se aprecia al final de la película, cuando ellos terminan enfrentándose al villano que limita al personaje femenino, siendo, de nuevo, ellos los salvadores y ellas, las salvadas. Así, también el amor verdadero continuó siendo un tema imprescindible en las historias Disney durante el Renacimiento. Aunque en este aspecto se introdujo una importante modificación: las bodas ya no se celebraban como premio al héroe por liberar a la princesa de la bruja o la villana, sino que el personaje femenino era quien elegía a su futuro esposo.

El estereotipo femenino de estos años sigue apostando por el éxito a través de la unión amorosa al final de la historia. Sin embargo, existe un cambio en el comportamiento y un mayor desarrollo psicológico del personaje masculino con respecto a épocas anteriores. Aun así, el dominio, la autoridad y el poder siguen vinculados al género masculino, así como el desempeño de roles sociales prestigiosos.<sup>141</sup> Los personajes masculinos Disney de este periodo también cambian: los guionistas ensalzan la masculinidad aún más que en la Época Clásica o la Era Post-Walt.<sup>142</sup> Las películas del Renacimiento de la animación otorgan un mayor valor al hombre si lo comparamos con los príncipes salvadores de la Época Clásica y la Post-Walt, gracias al protagonismo y la heroicidad de personajes como Bestia (*La bella y la bestia*), Aladdín, Simba (*El rey león*) o John Smith (*Pocahontas*).<sup>143</sup> En ningún momento se suprime el rescate de la princesa

---

<sup>140</sup> Esto viene de las culturas clásicas de la antigüedad donde Marte era el dios de la guerra y Venus, la de la belleza. Dundes, L., and Streiff, M. (2016). Reel Royal Diversity? The Glass Ceiling in Disney's *Mulan* and *Princess and the Frog*. *Societies* 6 (35), pp. 3 y 4.

<sup>141</sup> Del Moral Pérez, M. E. y. Bermúdez Rey, M. T. (2004). La migración de las mujeres desde la narración literaria a las películas de animación de Disney. Universidad de Oviedo, *Abacus: //abacus.universidadeuropea.es/xmlui/bitstream/handle/11268/2886/Esther%20del%20Moral.pdf? Sequence=1&isAllowed=y*.

<sup>142</sup> Jeffords, S. (1995). The Curse of Masculinity. *Disney's Beauty and the Beast*. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. Indiana, Estados Unidos: Indiana University Press.

<sup>143</sup> Downey S. D. (1996). Feminine Empowerment in Disney's *Beauty and the Beast*. *Women's Studies in Communication*, 19 (2).

por parte del personaje masculino que es quien lucha contra el villano y lo vence. El final de la historia sigue siendo el mismo. Por tanto, el viaje que realiza el héroe concluye de la misma forma que décadas atrás: iniciando una relación amorosa duradera. Eso sí, el comienzo de la relación no se debe, únicamente, al rescate de la princesa, sino que se da prioridad al deseo de ambos de mantenerse unidos. Además, las nuevas relaciones no exigen terminar en el altar.

La princesa, que en la Época Clásica y la Post-Walt se limitaba a seguir su destino (esperar a ser rescatada de sus desgracias y casarse con quien fuera capaz de liberarla), comienza a pensar por sí misma y está convencida de que solamente ella puede elegir a su futuro marido. Un esposo que puede ser príncipe o no, pero que actúa como un héroe valiente y decidido. Aunque, el amor ya no es a primera vista, sino que la atracción física se transforma en amor progresivamente y a lo largo de la historia. De hecho, el transcurso de este enamoramiento y su lucha por tomar decisiones, aun enfrentándose a su propio padre, es lo que genera la evolución interior de la princesa y la convierte en heroína de su propia historia.

A pesar de las novedades, en la historia no aparecen reflejados los intereses sociales de la princesa más allá del conflicto con su padre, (rey o líder). Este conflicto se da porque el progenitor no está de acuerdo con la actitud ni con la elección de su hija y su evolución interior se basa en aceptar que su hija tiene capacidad de decidir por sí misma y que ha elegido a un buen muchacho. En cualquier caso, y aunque las historias de la Era Eisner terminan en la unión amorosa entre princesa y héroe, los personajes se hacen algo más complejos, lo que permite conocer en profundidad los objetivos y metas individuales de los protagonistas masculinos y femeninos.

La posibilidad de elegir esposo incrementó la actividad o participación femenina en la historia y, por tanto, también su presencia en la narración.<sup>144</sup> Esto supuso cambios en las funciones de la princesa y su forma de presentarlo durante la Era

---

<sup>144</sup> Davis, A. M. (2006). *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press.

Eisner. Surgen, en estos años, iconos femeninos impensables décadas atrás porque las princesas viven su propio arco de transformación hasta convertirse en mujeres. De esta manera, en los años 90 ya no es el matrimonio lo que les proporciona a las protagonistas Disney la entrada en la edad adulta.<sup>145</sup>

Esta evolución interior desemboca en que Ariel (*La Sirenita*, Ron Clements y John Musker, 1989), Bella (*La bella y la bestia*, Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991), Jasmine (*Aladdín*, Ron Clements y John Musker, 1992), Pocahontas (*Pocahontas*, Mike Gabriel y Eric Goldberg, 1995) o Nala (*El rey león*, Rob Minkoff y Roger Allers, 1994) dan vida a nuevas princesas que sacan a la luz su actitud heroica. Una heroicidad que las estereotipa como decididas, valientes y seguras de sí mismas. Pretenden desarrollar el rol de mujer independiente, pero, al seguir ocupando en la narración el papel de princesa, siguen siendo dependientes y necesitan al hombre para acceder al mundo adulto a pesar de ser capaces de enfrentarse a su propio padre.<sup>146</sup> Así, la princesa se separa del rey o líder ganando, ambos (rey y princesa) una mayor autonomía en la narración de lo que tenía el binomio rey + princesa en los cuentos de hadas.

Las nuevas princesas no tienen nada en común con el príncipe de la Época Clásica y la Post-Walt, ya no lo necesitan. Así, el nuevo estereotipo femenino de estos años de Renacimiento exige cambios también en el masculino: el *nice-guy* tiene que evolucionar. Se cierra también durante la Era Eisner una etapa en la que los personajes masculinos respetan el antiguo cliché de hombre individualista, que solamente se preocupa de convertirse en héroe, para dar paso a un nuevo modelo masculino, que se adapta a los nuevos tiempos. Ahora, este nuevo ideal de masculinidad que aparece en los dibujos animados se centra en aprender a ser humano, cercano, social y capaz de desarrollar con éxito las relaciones familiares, de amistad y de pareja; sin abandonar el rol de salvador y protector. Con estas cualidades, Disney crea personajes masculinos que siguen el nuevo estereotipo masculino: el *new man*.<sup>147</sup>

---

<sup>145</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1).

<sup>146</sup> Friedmeyer, W. (2003). The Disneyfication of Folklore: Adolescence and Archetypes. *University of Chicago*: [http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication\\_friedmeyer.pdf](http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication_friedmeyer.pdf). Consultado el 14 enero de 2014.

<sup>147</sup> Guarinos, V. G. (2009). Belleza, fealdad y deformidad en producciones Disney. De Blancanieves a High School Musical (I, II y III). I Congreso Internacional de Estética Cinematográfica. Aulas de la Experiencia de la UPV/EHU. Bilbao: UPV/EHU, p. 282.



El *new man* también intenta tener más control sobre sus acciones, ya no se trata únicamente de actuar, sino de saber cuándo: colaboración y tolerancia son nuevos rasgos que sobresalen a partir de 1991.<sup>148</sup> Estos hombres nuevos sufren una evolución personal que solamente puede surgir en su relación con los demás, por lo que su rol de género se centra en conciliar las relaciones con su éxito personal. Sin embargo, a partir 1989, la conquista de la princesa se basa en descubrir su personalidad y dejarla ser ella misma. Se describe, así, un amor basado en la tolerancia, aceptación del otro y comprensión. Y, aun así, la finalidad es la misma que cincuenta años atrás: encontrar un amor verdadero y duradero. Es decir, sin apenas cambios narrativos, aunque con ciertas modificaciones en las relaciones entre personajes, las historias, finalmente, concluyen de la misma manera que lo hacían en Disney en la Época Clásica o Post-Walt.

Entre 1937 y 1995 las princesas Disney son rescatadas por el héroe, pero, en la década de los 90, este héroe está encarnado por un personaje sensible, soñador, valiente, que no duda en enamorarse y que se muestra comprensivo. Esta nueva masculinidad confronta con la masculinidad absolutista del temible villano (o sombra). Dicho villano da vida a la antítesis del héroe: Scar (*El rey león*), Gastón (*La bella y la bestia*), Jafar (*Aladdín*) o el Gobernador Ratcliffe (*Pocahontas*). Estos malvados, como las brujas y villanas de las etapas Disney anteriores, se muestran intolerantes, despiadados, egoístas y vanidosos. Todos son castigados por no cumplir el canon de masculinidad establecido y deseado por la sociedad occidental de los 80 y los 90: el *new man*.

---

<sup>148</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg.

### 2.3.4. EL REVIVAL DE LAS PRINCESAS DISNEY (2009 – ACTUALIDAD).

En 2009, Disney recupera a las princesas de cuentos de hadas como protagonistas de sus largometrajes y comienza así una nueva etapa que da gran valor al empoderamiento femenino.<sup>149</sup> Entre 2009 y 2016, Disney estrena siete películas,<sup>150</sup> de ellas cuatro están inspiradas en cuentos de hadas y protagonizadas por personajes femeninos que viven su propio *Viaje de la heroína*. En la narración, estas nuevas princesas de cuentos de hadas muestran sus defectos y virtudes abiertamente.<sup>151</sup>

Entre 2009 y 2016, las princesas de los cuentos de hadas en los que se basa Disney sufren, en su carácter y comportamiento, una evolución respecto a las princesas anteriores.<sup>152</sup> Esta nueva etapa Disney:

“(…) está marcada por la exigencia social de modelos animados que se alejen de las princesas clásicas sumisas y, por lo tanto, que muestren un mayor grado de empoderamiento. Es un periodo especialmente convulso, tanto por la progresiva relevancia mediática del feminismo y los movimientos de hombres pro-igualdad, como por las exigencias de diferentes colectivos por que Disney represente la diversidad racial y sexual.”<sup>153</sup>

Tiana, Rapunzel, Elsa y Ana “atesoran valores añadidos a los atributos tópicos de la feminidad, como el tesón, el coraje o valentía, el trabajo, la constancia, etc.”<sup>154</sup> Así, durante el *Revival*, llegan al cine princesas que plantean el empoderamiento femenino como evolución del estereotipo femenino.<sup>155</sup> Elsa en *Frozen*, (Chris Buck y Jennifer Lee, 2013) es un claro ejemplo de este cambio

---

<sup>149</sup> Crosby, S.C., (2016). *Letting gendered spaces go: striving toward gender and nature balance through bonding in Disney's Frozen and Male cent.* (Graduate eses and Dissertations). Iowa State University, Capstones: <https://lib.dr.iastate.edu/etd/15162>, p. 71.

<sup>150</sup> *Tiana y el sapo* (John Musker y Ron Clements, 2009), *Enredados* (Nathan Greno y Byron Howard, 2011), *Rompe Ralph* (Rich Moore, 2012), *Frozen* (Jennifer Lee y Chris Buck, 2013), *Big hero 6* (Don Hall y Chris Williams, 2014), *Zootrópolis* (Byron Howard y Rich Moore, 2016) y *Vaiana* (Ron Clements y John Musker, 2016).

<sup>151</sup> Feder, S. (16 de octubre 2014). Slamming the Door: An Analysis of Elsa (Frozen). The Feminist Wire. Recuperado de: <http://thefeministwire.com/2014/10/slamming-door-analysis-elsa-frozen/>. Consultado el 17 de julio de 2018.

<sup>152</sup> Morales, R. y. (2018). La historia del cuento La bella y la bestia. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid: AMEC Ediciones, p. 30.

<sup>153</sup> Gómez Beltrán, I. (2017) Princesas y príncipes en las películas de Disney (1937 – 2013). Análisis de la modulación de la feminidad y la masculinidad. *Filanderas, Revista Interdisciplinar de Estudios Feministas* (2): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234417>. Consultado el 21 de junio de 2018, p. 58.

<sup>154</sup> Saneleuterio, E. y.-G.-T. (2018). Algunos personajes Disney en la formación infantil y juvenil: otro reparto de roles entre sexos es posible. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (13), p. 221.

<sup>155</sup> Cabanez Breder, F. (2013). Feminismo e príncipes enantados: a representação feminina nos filmes de Princesa da Disney. (Tesis doctoral). Universidad Federal de Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, p. 64.

en la representación de la feminidad.<sup>156</sup> Las hermanas de *Frozen* salen del castillo en el que han vivido toda su vida para poder reencontrarse y recuperar su relación.<sup>157</sup> Todas las princesas de este periodo comparten algo: protagonizan las películas, dejan claro que quieren dirigir su vida y así lo hacen a través de las decisiones que ellas mismas toman en la trama principal.<sup>158</sup> Es así como se ve que “estas nuevas princesas han recorrido importantes pasos que las encaminan hacia la adquisición de poder, autonomía y autoestima como sujetos.”<sup>159</sup>

Tiana quiere montar su propio restaurante y trabaja horas extra para conseguirlo. Rapunzel desea salir de la torre y consigue hacerlo por sí misma<sup>160</sup>. Sin embargo, el proyecto de Tiana no ve la luz hasta que conoce al príncipe Naveen y juntos regresan del mundo animal al mundo humano. Y, es que, Tiana termina su historia como sus predecesoras: “(...) casada con su príncipe azul.”<sup>161</sup> A Rapunzel le ocurre lo mismo: encuentra a Fritz, de quien se enamora a lo largo de la aventura que viven juntos durante la huída de la joven.<sup>162</sup>

En 2013, Disney introduce una novedad narrativa que rompe con lo anterior. Elsa no necesita conocer ni a un príncipe ni a un compañero para desarrollar su arco de transformación, ni tampoco lo necesita para emprender su viaje. Podemos decir que, a partir de 2013, a las nuevas características de los personajes femeninos, se le añade que la trama principal no desemboca en un enamoramiento o en la unión de pareja como sinónimos de final feliz. Las protagonistas ya no consiguen el éxito al ser rescatadas por su príncipe azul como en la Época Clásica o al elegir por sí mismas a su compañero, como en la

---

<sup>156</sup> Dundes, L., Streiff, M. (2018). Storm Power, an Icy Tower and Elsa's Bower: The Winds of Change in Disney's Frozen, *Social Sciences* (7): [https://www.researchgate.net/publication/325488691\\_Storm\\_Power\\_an\\_Icy\\_Tower\\_and\\_Elsa's\\_Bower\\_The\\_Winds\\_of\\_Change\\_in\\_Disney's\\_Frozen](https://www.researchgate.net/publication/325488691_Storm_Power_an_Icy_Tower_and_Elsa's_Bower_The_Winds_of_Change_in_Disney's_Frozen). Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 3.

<sup>157</sup> Law, M. (2014). Sisters Doin' it for themselves: Frozen and the Evolution of the Disney Heroine. *Screen Education* (74): [https://issuu.com/atompublications/docs/law\\_frozen](https://issuu.com/atompublications/docs/law_frozen). Consultado el 28 de diciembre de 2018.

<sup>158</sup> Estévez, A. (2015). *El héroe en el cine de animación contemporáneo de principios del siglo XXI*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense, Madrid, p. 411.

<sup>159</sup> “(...) Mérida, Rapunzel y las hermanas Elsa y Anna (...) han vivido un proceso de empoderamiento, entendiendo como tal la creación de condiciones subjetivas personales y colectivas que posibilitan el acceso de las mujeres a los ámbitos de toma de decisiones e influencia, así como a la concienciación sobre sus capacidades”. Aguado, D. Y Matínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15 (2): [https://www.academia.edu/13694941/Se\\_ha\\_vuelto\\_Disney\\_feminista\\_Un\\_nuevo\\_modelo\\_de\\_princesas\\_empoderadas?auto=download](https://www.academia.edu/13694941/Se_ha_vuelto_Disney_feminista_Un_nuevo_modelo_de_princesas_empoderadas?auto=download). Consultado el 11 de enero de 2019, pp. 52 y 53.

<sup>160</sup> “(...) sutilmente se incita a la mujer a asumir unos roles, los cuales a nuestro juicio están más cercanos a los patriarcados en los que ellas son menos que visibles”. Marín, V. y Solís, C. (2017). Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney. *Revista CS* (23), p. 52.

<sup>161</sup> Míguez, M. (2015). De Blancanieves, Cenicienta y Aurora a Tiana, Rapunzel y Elsa: ¿qué imagen de la mujer transmite Disney? *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo* (2), p. 51.

<sup>162</sup> *Ibidem*, pp. 51 y 52.

Era Eisner. Al final de la historia, Elsa no se convierte en el interés amoroso de ningún héroe masculino y tampoco ha necesitado a ningún hombre para ser coronada reina de Arandelle. Le basta con alcanzar su mayoría de edad.<sup>163</sup>

Algo similar le ocurre a la protagonista de *Vaiana* (John Musker y Ron Clements, 2016), que rescata a su pueblo del hambre tras desafiar a su padre y a la naturaleza, pero sin enamorarse.<sup>164</sup> El final feliz de *Vaiana* es el éxito al conseguir que su isla vuelva a tener alimentos. Esta es la manera en la que “Disney se desmarca de las damiselas desvalidas, de roles de género que muchos señalaban (...) como modelos de conducta perniciosos (...)”<sup>165</sup> En la etapa actual, Disney se ha esforzado por presentar iconos femeninos que se definen por sus propias acciones en la narración.<sup>166</sup> Puede decirse que las princesas de esta etapa crecen viviendo su propia aventura.<sup>167</sup>

Los cambios también llegan a la imagen de masculinidad del héroe Disney durante el *Revival*. *Frozen* da un giro con Hans, quien aparenta ser un príncipe atento y cariñoso, pero es, en realidad, un villano que quiere aprovecharse de Ana para poder reinar.<sup>168</sup> Quien realmente cambia el estereotipo de héroe de este periodo es Kristoff: ni el estereotipo *nice-guy prince* de la Época Clásica ni el *new man* con el que se diseñó a los personajes del Renacimiento de Disney (1989 – 1999) caben en las nuevas narraciones. Se define a Kristoff como el primer *softman*, concepto con el que se define al actual chico corriente. Ese joven que, aunque no sea rico, acompaña a su amada durante el viaje y le da su apoyo, cariño y demuestra ser sensible y considerado.<sup>169</sup> Un personaje que, en la última escena de la película, pide permiso a Ana para besarla. Sin olvidar que la historia

---

<sup>163</sup> Dundes, L., Streiff, M. (2018). Storm Power, an Icy Tower and Elsa's Bower: The Winds of Change in Disney's Frozen, *Social Sciences* (7):

[https://www.researchgate.net/publication/325488691\\_Storm\\_Power\\_an\\_Icy\\_Tower\\_and\\_Elsa's\\_Bower\\_The\\_Winds\\_of\\_Change\\_in\\_Disney's\\_Frozen](https://www.researchgate.net/publication/325488691_Storm_Power_an_Icy_Tower_and_Elsa's_Bower_The_Winds_of_Change_in_Disney's_Frozen). Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 1.

<sup>164</sup> Brockmann, M. (24 de junio de 2014). Do you want to be a Feminist? Frozen (2013). *Medien Observationen*: <https://www.medienobservationen.de/2014/brockmann-frozen/>. Consultado el 5 de diciembre del 2018, p. 5.

<sup>165</sup> Martín, Alejandro (2016). *Vaiana, la princesa Disney feminista*. El País: [https://elpais.com/cultura/2016/11/30/actualidad/1480525950\\_824658.html](https://elpais.com/cultura/2016/11/30/actualidad/1480525950_824658.html) Consultado el 18 de julio del 2018.

<sup>166</sup> Garabedian, J. (2014) Animating Gender Roles: How Disney is Redefining the Modern Princess. *James Madison Undergraduate Research Journal* 2 (1). Recuperado de: <http://commons.lib.jmu.edu/jmurj/vol2/iss1/4/> Consultado el 22 de julio del 2018, p. 25.

<sup>167</sup> Menéndez, María Isabel. (2017). Mujeres y poder: Amazonas en el cine contemporáneo para adolescentes. *Investig. Fem (Rev.)* 8(2), p. 422.

<sup>168</sup> Saneleuterio, E. y.-G.-T. (2018). Algunos personajes Disney en la formación infantil y juvenil: otro reparto de roles entre sexos es posible. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (13), p. 219.

<sup>169</sup> Gómez Beltrán, I. (2017) Princesas y príncipes en las películas de Disney (1937 – 2013). Análisis de la modulación de la feminidad y la masculinidad. *Filanderas, Revista Interdisciplinar de Estudios Feministas* (2): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234417>. Consultado el 21 de junio de 2018, p. 70.

la dirige Ana (ella inicia el viaje para reencontrarse con su hermana) y Kristoff aparece como un compañero fiel que cuida de ella y que aprende a socializarse gracias a su relación con la joven.<sup>170</sup>

Esto cambia aún más tres años después de *Frozen*: la amistad entre Vaiana y Maui no desemboca en amor. Maui no es ni corriente ni delicado, pero, precisamente, demostrar su egocentrismo es lo que le hace, a este semidios, estar más cerca de ser humano. Maui, como todos los personajes masculinos Disney es salvador y protector. Aunque, en su caso, no es héroe, sino compañero, co-protagonista y un ayudante o mentor que acompaña a la joven e inexperta Vaiana, que no sabe nada del mar. Esto recuerda a la sumisión y la pasividad de las primeras princesas, en cuanto a que Vaiana aparece como alguien inexperto que necesita el apoyo y la colaboración de un personaje masculino para lograr su objetivo.<sup>171</sup> La novedad aquí está en que dejan de aparecer príncipes que buscan su heroicidad rescatando a las princesas porque, para los creativos de la multinacional, "(...) los príncipes necesitan repensarse."<sup>172</sup> Maui da un giro, además, a lo que Disney ha presentado, hasta entonces, como ayudantes de las princesas. Para empezar, tiene forma humana y no animal, que es a lo que nos acostumbró el estudio. Tras revisar las cuatro etapas de Disney, se incluyen dos tablas en las que se resumen los roles de género, estereotipos, arquetipos narrativos y las funciones en la narración de los personajes femeninos y masculinos:

---

<sup>170</sup> Dundes, L., Streiff, M. (2018). Storm Power, an Icy Tower and Elsa's Bower: The Winds of Change in Disney's Frozen, *Social Sciences* (7): [https://www.researchgate.net/publication/325488691\\_Storm\\_Power\\_an\\_Icy\\_Tower\\_and\\_Elsa's\\_Bower\\_The\\_Winds\\_of\\_Change\\_in\\_Disney's\\_Frozen](https://www.researchgate.net/publication/325488691_Storm_Power_an_Icy_Tower_and_Elsa's_Bower_The_Winds_of_Change_in_Disney's_Frozen). Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 12.

<sup>171</sup> "In the end, the film relies on conventional tropes: Moana struggles to follow her dreams in defiance of her father and successfully calms the Mother Island; Maui faces insecurities as a man, a quest that may be relatable to young men who likewise are plumbing the depths of manhood in a society that rewards hypermasculinity". ("Al final, la película se basa en tropos convencionales: Moana lucha por seguir sus sueños desafiando a su padre y calma con éxito la Isla Madre; Maui se enfrenta a las inseguridades como un hombre, una búsqueda que puede relacionarse con los hombres jóvenes que sondan las profundidades de la hombría en una sociedad que recompensa la hipermasculinidad"). Streiff, M. y Dundes, L. (2017). From Shapeshifter to Lava Monster: Gender Stereotypes in Disney's Moana. *Social Science* 6 (91): [www.mdpi.com/journal/socsci](http://www.mdpi.com/journal/socsci). Consultado el 18 de diciembre de 2018, p. 2.

<sup>172</sup> Martín, Alejandro (2016). *Vaiana, la princesa Disney feminista*. El País: [https://elpais.com/cultura/2016/11/30/actualidad/1480525950\\_824658.html](https://elpais.com/cultura/2016/11/30/actualidad/1480525950_824658.html) Consultado el 18 de julio del 2018.

Etapa	Rol de género	Estereotipo	Arquetipo narrativo	Función en la narración
Época Clásica	Esposa – Ángel del hogar (limpia, cose, cocina, cuida de los demás).	Mujer ideal: Bella, delgada, delicada, dócil, sumisa, infantil, desamparada, llena de bondad, maternal, vulnerable, compasiva, victimista, dependiente, complaciente.	Princesa	Esperar a ser rescatada
Época Post-Walt	Esposa – Ángel del hogar (limpia, cose, cocina, cuida de los demás).	Mujer ideal: Bella, delgada, delicada, dócil, sumisa, infantil, desamparada, llena de bondad, maternal, vulnerable, compasiva, victimista, dependiente, complaciente.	Princesa	Esperar a ser rescatada
Era Eisner	Novia independiente	Chica contemporánea: Guapa, exuberante, decidida, valiente, curiosa, segura de sí misma y capaz de tomar decisiones y enfrentarse a su propio padre para elegir a su amado.	Princesa	Se enfrenta a su padre, pero al final de la historia es rescatada por el personaje masculino.
Revival	Joven independiente	Chica contemporánea: Guapa, sencilla, decidida, valiente, curiosa, segura de sí misma y capaz de tomar decisiones. No necesita a un hombre a su lado para evolucionar.	Heroína	Persigue sus sueños. Puede emparejarse o no.

Tabla 1. Personajes femeninos y protagonistas de Disney (1937-2016). Fuente: elaboración propia.

Etapa	Role de género	Estereotipo	Arquetipo narrativo	Función en la narración
Época Clásica	<i>Economic breadwinner</i> (buen proveedor)	<i>Nice-guy prince</i> Atractivo, valiente, decidido, seguro de sí mismo.	Héroe	Rescatar a la princesa, acabar con la bruja o princesa y dar a la joven una vida mejor gracias a la boda final del <i>happy-ending</i> .
Época Post-Walt	<i>Economic Breadwinner</i> (buen proveedor)	<i>Nice-guy prince</i> Atractivo, valiente, decidido, seguro de sí mismo.	Héroe	Enfrentarse al mal.
Era Eisner	Hombre igualitario	New man Atractivo, valiente, decidido, seguro de sí mismo, tolerante, comprensivo, tierno.	Héroe	Enfrentarse al villano para rescatar a la princesa.
<i>Revival</i>	Compañero	Soft-man Atractivo, valiente, decidido, seguro de sí mismo, tolerante, comprensivo, tierno, trata por igual a las mujeres y no como un objeto que ganar.	Ayudante con cualidades heroicas.	Acompañar a la protagonista en la acción, pero también servir y proteger si la acción así lo requiere.

Tabla 2. *Personajes masculinos Disney. (1937-2016)*. Fuente: elaboración propia.

## 2.4. LA LLEGADA DE PIXAR AL MERCADO CINEMATOGRAFICO.

Se considera a Pixar una de las piezas clave en el relanzamiento del cine de animación. No solamente por su aportación tecnológica a la industria audiovisual, sino también por la escritura de tramas más elaboradas y complejas que las creadas hasta el momento por la empresa Disney.

Alejarse de los tradicionales cuentos de hadas supuso la generación de nuevas historias, nuevos personajes y nuevas complejidades en la construcción y la representación de los diferentes géneros.<sup>173</sup>

Algunas investigaciones apuntan que Pixar ha seguido la misma línea narrativa que Disney. Comparte con Disney el uso de la estructura narrativa *El viaje del héroe*, así como la tradicional estructura en tres actos (inicio, nudo y desenlace).<sup>174</sup> Para algunos autores y, a pesar introducir algunas novedades, los personajes masculinos y los femeninos de Pixar siguen cumpliendo la división de género tradicional: ellos son héroes protagonistas de la acción y ellas necesitan ser rescatadas.<sup>175</sup> Estos estudios confirman la existencia de una infrarrepresentación femenina y una falta de igualdad de género tanto en el terreno narrativo como en el de los roles sociales.<sup>176</sup>

Hasta 2011, todas las películas de Pixar han sido protagonizadas por personajes masculinos que lideran y manejan la acción, su propia historia y su evolución interior.<sup>177</sup> Esto enfatiza la masculinidad y la sitúa por encima de la feminidad.<sup>178</sup> El sello Disney, por su parte, había apostado en los 90 por princesas que se enfrentaban a sus padres para poder elegir por ellas mismas a su compañero. Todas estas protagonistas (a pesar de que Pocahontas y John Smith no inician

---

<sup>173</sup> Blog, A. d. (22 de junio de 2013). *Biblioteca del cine fantástico*. Entrevista a Ana María Pérez-Guerrero: <http://bibliotecadelcinefantastico.blogspot.com/2013/06/entrevista-ana-maria-perez-guerrero.htm>. Consultado el 12 de diciembre del 2018.

<sup>174</sup> Domínguez Reyes, J. F. (2017). Inside out y Pixar: Cómo construir una historia de éxito. *Revista Latente* (15), p. 125.

<sup>175</sup> Marín, V. y Solís, C. (2017). Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney. *Revista CS* (23), p. 52.

<sup>176</sup> Bichos, *Monstruos S.A.*, *Cars* y *Ratatouille*. Porto Pedrosa, L. (2009). Socialización de la infancia en películas de Disney/Pixar y Dreamworks/PDI. *Prima Social* (4), p. 13 y Decker, J., (2010). *The Portrayal of Gender in the Feature-Length Films of Pixar Animation Studios: A Content Analysis*. (Thesis). Auburn University, Alabama: <https://etd.auburn.edu/handle/10415/2100>. Consultado el 12 de febrero de 2014.

<sup>177</sup> Gillam, K. a. (2008). Post-Princess Models of Gender: The New Man in Disney Pixar. *JPF&T - Journal of Popular Film and Television* 36 (1).

<sup>178</sup> “(...) men are at the top of the gender hierarchy in the United States, benefitting from the subordination of women and people of other genders, studying men and masculinity is “studying up”. (“Los hombres están en lo más alto de la jerarquía en Estados Unidos, se benefician de la subordinación de las mujeres y del resto del mundo, por eso, estudiar la masculinidad es estudiar lo más alto”). Peretz, T. (2016). Why Study Men and Masculinities? *Graduate Journal of Social Science* 12, Issue 3, pp. 30 y 31.



una relación amorosa) se enamoraban de personajes masculinos que evolucionaban en la narración hasta convertirse en el estereotipo del momento (*new man*).

Pixar también ha seguido esta línea de los años 90: el paso del héroe *macho alpha* al héroe *new man*. Esta nueva masculinidad dibuja personajes sensibles y que aprenden a vivir en sociedad, a compartir y a repartir tareas, se centran en sus relaciones sociales, tales como amistad, familia y amor, pero sin dejar atrás su desarrollo profesional. Atrás quedan los personajes solitarios y con problemas al expresar sus sentimientos, ahora, como ya ocurrió en 1991 con Bestia en Disney, se proyecta la imagen de un hombre que madura dejando fluir lo que siente.<sup>179</sup>

La desigualdad en Pixar se aprecia en la falta de independencia de los personajes femeninos.<sup>180</sup> La actitud de Helen a la hora de salvar a su marido en *Los Increíbles* (Brad Bird, 2005) surge de los celos que siente y del temor a perder su estabilidad familiar. Es así como en la película está presente la idea de que el personaje femenino se hunde ante una posible infidelidad y que solamente actúa si existe una razón así o por la pérdida de la pareja.

Se subraya, por tanto, en Pixar la necesidad y el interés femenino por mantener unido el matrimonio. La poca independencia femenina también se presenta con Mirage. Ella es una *femme fatal* que actúa bajo el mando de Síndrome, su pareja, su jefe y antagonista de la narración. Las mujeres inteligentes e independientes son siempre personajes secundarios.<sup>181</sup> El único personaje femenino independiente y trabajador es Edna, la diseñadora de moda, que se aleja del canon de belleza. Los personajes femeninos de Pixar hasta el año 2008 representan bondad, debilidad, pasividad, imprudencia y valores estéticos.<sup>182</sup>

---

<sup>179</sup> Gillam, K. a. (2008). Post-Princess Models of Gender: The New Man in Disney Pixar. *JPF&T - Journal of Popular Film and Television* 36 (1).

<sup>180</sup> El autor solamente analiza *Los Increíbles*. Mínguez López, X. (2012). Como las superheroínas se convirtieron en amas de casa: Pixar y los Increíbles. *Tejuelo* (13): <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3804436.pdf>. Consultado el 25 de mayo de 2015.

<sup>181</sup> Decker, J., (2010). *The Portrayal of Gender in the Feature-Length Films of Pixar Animation Studios: A Content Analysis*. (Thesis). Auburn University, Alabama: <https://etd.auburn.edu/handle/10415/2100>. Consultado el 12 de febrero de 2014.

<sup>182</sup> Porto Pedrosa, L. (2009). Socialización de la infancia en películas de Disney/Pixar y Dreamworks/PDI. *Prima Social* (4), p.13.

Desde 1995 hasta 2010 hay tres personajes masculinos por cada personaje femenino. Los protagonistas son personajes masculinos que dan vida a valores positivos. Ellos consiguen que el bien y la verdad sean la forma de combatir el mal, sin rechazar el uso de violencia.<sup>183</sup> Esto queda especialmente marcado en el caso de los antagonistas, todos ellos masculinos, que usan la violencia como el mejor método para conseguir su objetivo.

La identidad como ciudadano (y no como superhéroe) de Bob Parr enfatiza el reparto tradicional de tareas: Bob se ocupa de la vida fuera del hogar dejando a su esposa que se ocupe ella sola de la estabilidad familiar.<sup>184</sup> Pixar plantea una mayor diversidad representativa y de relaciones, así como cambios de actitudes respecto a Disney. Pixar cuenta con personajes más variados que Disney e incluso se salta cánones establecidos por Hollywood.<sup>185</sup> Pixar es un ejemplo a seguir porque se desvía de las normas establecidas. De hecho, el autor subraya que todos los personajes acceden a la igualdad de condiciones y oportunidades en ambos géneros ante el mercado laboral.<sup>186</sup>

En 2012, Pixar estrena *Brave* (Mark Andrews). El estudio de animación da vida a una princesa: Mérida, hija de los reyes Fergus y Elinor. La joven entra en lo que su madre considera edad casadera. Aunque Elinor lleva años preparándola para convertirla en la perfecta reina y esposa, Mérida dedica su tiempo libre a cabalgar con su caballo o practicar tiro al arco. La joven princesa no está por la labor de casarse y así lo hace saber a sus progenitores.

Los hijos de los tres reyes que llegan al reino compiten por la mano de la joven, como si la princesa fuera un trofeo.<sup>187</sup> El conflicto madre-hija se agrava aún más cuando, durante el torneo, Mérida decide competir por su propia mano y vence a los tres pretendientes. La actitud de la joven es inapropiada para su madre,

---

<sup>183</sup> *Ibidem*.

<sup>184</sup> Macaluso, M. (2018). Postfeminist Masculinity: The New Disney Norm? *Social Sciences*, (7), p. 4.

<sup>185</sup> Mínguez López, X. (2012). Como las superheroínas se convirtieron en amas de casa: Pixar y los Increíbles. *Tejuelo* (13): <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3804436.pdf>. Consultado el 25 de mayo de 2015.

<sup>186</sup> Decker, J., (2010). *The Portrayal of Gender in the Feature-Length Films of Pixar Animation Studios: A Content Analysis*. (Thesis). Auburn University, Alabama: <https://etd.auburn.edu/handle/10415/2100>. Consultado el 12 de febrero de 2014.

<sup>187</sup> Masri, A. E. (30 de abril de 2013). *A "Brave" Schism From Traditional Gender Portrayals: Merida and the New Princess*. [https://www.academia.edu/3995685/A\\_Brave\\_Schism\\_From\\_Traditional\\_Gender\\_Portrayals\\_Merida\\_and\\_the\\_New\\_Princess](https://www.academia.edu/3995685/A_Brave_Schism_From_Traditional_Gender_Portrayals_Merida_and_the_New_Princess). Consultado el 25 de julio de 2018, p. 4.

quien se enfada al ver cómo su hija la desobedece, además de dejarla en evidencia delante de todos los allí presentes.<sup>188</sup>

“(…) Brave presenta un nuevo modelo de princesa, dueña de su destino, capaz de luchar por sí misma, independiente; acabando de una vez por todas con el tópico de la necesariamente bella mujer que debe ser salvada/rescatada por un hombre, cuyo amor dará sentido pleno a su vida entera.”<sup>189</sup>

Más allá del carácter inconformista de la adolescente<sup>190</sup> y de que Mérida pide ayuda a una bruja, quien lanza un hechizo a Elinor, que se convierte en oso. La película presenta, por primera vez, una relación madre-hija que se rompe y debe reestructurarse. La trama se acaba centrando en la relación madre-hija y cómo pasar tiempo juntas les ayuda a restaurar el vínculo que ambas han roto.<sup>191</sup>

Para María Isabel Menéndez sin duda, la gran novedad de *Brave* es que la princesa no necesita que un príncipe la salve ni que la ayude a resolver su conflicto al final del relato.<sup>192</sup> Tres años después de *Brave*, Pixar estrenó otra película con una protagonista femenina: *Inside Out (Del Revés)*.

---

<sup>188</sup> *Ibidem*, p. 1.

<sup>189</sup> Estévez, A. (2015). *El héroe en el cine de animación contemporáneo de principios del siglo XXI*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense, Madrid, p. 411.

<sup>190</sup> La investigación *Algunos personajes Disney en la formación infantil y juvenil: otro reparto de roles entre sexos es posible* indica que Mérida y Riley son “(...) impulsivas y pasionales (...)”. Los autores justifican esta actitud como parte de la adolescencia. Saneleuterio, E. y.-G.-T. (2018). *Algunos personajes Disney en la formación infantil y juvenil: otro reparto de roles entre sexos es posible. Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (13), p. 221.

<sup>191</sup> Bouza Santiago, A. L. (s.f.). Ensayo. Princesas Disney: Análisis de una propuesta de renovación de los estereotipos de género en películas Disney de dibujos animados: [https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS\\_DISNEY](https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS_DISNEY). Consultado el 13 de diciembre del 2018, pp. 14 y 15.

<sup>192</sup> Menéndez Menéndez, M. I. (2017) Mujeres y poder: Amazonas en el cine contemporáneo para adolescentes. *Investigaciones Feministas* 2 (8), p. 422.

### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

“Las características asociadas con lo masculino y lo femenino son un tema de interés debido al impacto que los roles de género tienen sobre la vida cotidiana de los seres humanos.”<sup>193</sup>

Si a esto le unimos los diferentes resultados de las investigaciones anteriormente mencionadas y a cómo la sociedad occidental busca alcanzar un mundo equitativo, se considera necesario un estudio que describa cómo han evolucionado los personajes Pixar desde el punto de vista de la división de género durante veinte años. En el análisis incluimos personajes masculinos y femeninos para evitar lo que Rafael Morales expone en su trabajo:

“En los últimos años la mayoría de los estudios realizados sobre la literatura infantil se han centrado en la mujer, en el estudio de género, y poco a poco se ha ido dejando de lado los análisis sobre la imagen del hombre.”<sup>194</sup>

Se parte de la premisa de que, a día de hoy, en los productos audiovisuales destinados al público infantil sigue existiendo una mayoría de personajes masculinos frente a los femeninos.<sup>195</sup> Además, el tiempo de aparición o participación en la historia de los personajes femeninos es menor al compararlo con los masculinos.<sup>196</sup>

Las películas de Pixar tienen el mismo impacto que las de Disney en el público infantil, no solo psicológicamente, sino también a nivel social.<sup>197</sup> Por ello, y dado que esta compañía no se inspira en los cuentos de hadas, este trabajo pretende descubrir y describir los nuevos estereotipos utilizados por el estudio de

---

<sup>193</sup> Saldívar Garduño, A., Díaz Loving, R., Reyes Ruiz, N. E., Armenta Hurtarte, C., López Rosales, F., Moreno López, M., Romero Palencia, A., Hernández Sánchez, J., Domínguez Guedea, M., (2015). Roles de Género y Diversidad: Validación de una Escala en Varios Contextos Culturales. *Acta de Investigación Psicológica - Psychological Research Records*: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=358943649003>> Consultado el 17 de octubre de 2081, p. 2124.

<sup>194</sup> Morales, R. y. (2018). Iconografía de la Bella y la Bestia. De Walter Crane a Walt Disney. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid: AMEC Ediciones, pp. 44 y 45.

<sup>195</sup> Morales Romo, B. (2015). *Roles y estereotipos de género en el cine romántico de la última década. Perspectivas educativas*. (Tesis). Universidad de Salamanca, España: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=132802>. Consultado el 29 de septiembre de 2017, pp. 36 y 37

<sup>196</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 306.

<sup>197</sup> Masri, A. E. (30 de abril de 2013). *A “Brave” Schism From Traditional Gender Portrayals: Merida and the New Princess*: [https://www.academia.edu/3995685/A\\_Brave\\_Schism\\_From\\_Traditional\\_Gender\\_Portrayals\\_Merida\\_and\\_the\\_New\\_Princess](https://www.academia.edu/3995685/A_Brave_Schism_From_Traditional_Gender_Portrayals_Merida_and_the_New_Princess). Consultado el 25 de julio de 2018, pp. 2.

animación. Asimismo, se considera de especial relevancia puntualizar los arquetipos y la función narrativa que los personajes de un determinado género u otro realizan para confirmar la existencia de infravaloración femenina también en la asignación de cualidades y roles representados.<sup>198</sup>

A partir de estos datos cuantitativos y cualitativos, será también posible especificar si existe una sobrevaloración de lo masculino en Pixar. Se investiga, por tanto, describir en qué medida los estereotipos, roles sociales y arquetipos narrativos representados por los personajes de Pixar se ajustan a una búsqueda de igualdad de género, o, si más bien, Pixar continúa representando los mismos estereotipos, roles y arquetipos narrativos con funciones y características tradicionales.<sup>199</sup> Para ello, se ahondará en las esferas sociales y privadas de los personajes (amor, familia, trabajo y amistad) con el fin de observar como se forja su identidad de género.<sup>200</sup> Para, al final de la investigación, concluir con una comparación de la masculinidad y la femineidad en Disney entre 1937 y 2016.

En resumen, esta investigación se fundamenta en las palabras de Cánovas, quien expresa que, a día de hoy:

“Cabe preguntar, ¿por qué es importante la perspectiva de género para observar la realidad? A lo que podemos responder: Primero, porque la mujer se hace notoria; segundo, porque destaca que el sistema patriarcal plantea una sociedad asimétrica, jerárquicamente organizada en función del sexo, lo que pone de manifiesto la dominación masculina al destacar las ventajas que tiene pertenecer al género masculino, esté o no el varón desempeñándose como género dominante.”<sup>201</sup>

---

<sup>198</sup> “Educar en la igualdad es el único camino para la consecución de una sociedad más justa. Huir de representaciones sociales en función de roles obsoletos condiciona el futuro de las generaciones venideras. Las ideas relacionadas con estereotipos fundamentados en el género tienen como resultado la formación de creencias limitantes que cierran posibilidades de desarrollos equilibrados tanto a nivel individual como a nivel social. Fanjul, M. L. (2018). Los cuentos tradicionales en la sociedad actual. La función socializadora y la creación de estereotipos. En Fanjul M. L. y Bermejo, C., *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid, España: AMEC Ediciones, p. 26.

<sup>199</sup> “En Europa, esas historias ocupan ahora, a través de las películas de dibujos animados un espacio cada vez más importante en la vida diaria de niños y niñas, mientras que se reduce el tiempo que permanecen con sus padres y madres y se reduce también el tamaño de las familias y con ello la diversidad de modelos de mujer y varón que perciben en su entorno. Tiene por tanto gran importancia conocer qué modelos se están ofreciendo a nuestras criaturas, si están alineados con los objetivos educativos generalmente aceptados de igualdad entre mujeres y varones o reproducen estructuras de sometimiento y dominación”. Bouza Santiago, A. L. (s.f.). Ensayo. Princesas Disney: Análisis de una propuesta de renovación de los estereotipos de género en películas Disney de dibujos animados: [https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS\\_DISNEY](https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS_DISNEY). Consultado el 13 de diciembre del 2018, p. 3.

<sup>200</sup> Belmonte Arocha, J. (2014). Del arte cinematográfico a la imagen posttelevisiva: co-educación. *Dossiers Feministes*, (19), p. 150.

<sup>201</sup> Cánovas Marmo, C. (2017). Las mujeres, el laberinto cultural y la asunción del pensamiento crítico. *Management Review*, 2 (2). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6054221>. Consultado el 10 de diciembre 2018, p. 6.

#### 4. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.

Esta investigación tiene como objetivo describir y analizar los personajes masculinos y femeninos del cine de animación comercial de Hollywood a través del visionado de las dieciséis películas realizadas por Pixar Animation Studio desde 1995, año en el que comenzaron su producción, hasta 2015. Para ello, se analizarán las características, las acciones dramáticas, las relaciones sociales y el destino de los personajes y los arquetipos narrativos que aparecen representados en los relatos. De igual manera y, una vez definidos estos patrones, se observará qué diferencias se pueden establecer con la representación de género que reflejan las películas de animación de Disney de épocas anteriores.<sup>202</sup>

El objeto de estudio son los protagonistas de los filmes realizados. Se parte de la premisa de que el personaje principal es el sujeto de la acción, es quien la realiza o la padece siendo, además, la esencia del mismo. No en vano, la lucha del protagonista por lograr su objetivo interno integra todos y cada uno de los actos que realiza.

En los veinte años de creación de Pixar, podemos observar grandes diferencias en los personajes masculinos y femeninos. Estas diferencias muestran un cambio en percepción y función de los arquetipos y la aparición de nuevos estereotipos de género. Para profundizar en estas cuestiones se ha atendido a diversos elementos. Por un lado, de carácter cuantitativo, observando si se mantiene la infrarrepresentación femenina propia de las etapas anteriores y, por otro, a elementos cualitativos con los que se intentará definir estos nuevos personajes.

En esta línea, establecemos a su vez los siguientes objetivos específicos:

---

<sup>202</sup> Si nos fijamos en Disney, “De 30 películas de la factoría Disney hasta el 2001, ocho llevan el nombre de una mujer, lo que equivale a un 26,6%, donde cumplen un rol protagónico o co-protagónico dentro de la historia”. López Macaya, A. y. (2016). *Valoración sobre la evolución de la figura femenina en las películas animadas de Disney, basado en siete largometrajes: Blancanieves, Cenicienta, La Bella Durmiente, La Sirenita, Pocahontas, Mulán y Frozen* (TFG). Universidad del Desarrollo, Concepción, Chile, p. 23.

1. Observar las diferencias o similitudes entre géneros en los comportamientos y roles sociales.
2. Analizar las características y valor dramático de los diferentes personajes de género dentro de la construcción del relato.
3. Comprobar en qué características o valores difieren y en qué coinciden los personajes masculinos y femeninos.
4. Definir los estereotipos de los personajes masculinos y femeninos en las películas Disney.
5. Descubrir cómo son las relaciones amorosas, familiares, laborales y amistosas en las que participan los protagonistas Pixar y observar cuáles son aquellas que afectan en mayor o menor medida en la evolución interior o arco de transformación de los protagonistas.
6. Analizar los arquetipos tradiciones de las películas de aventura y comprobar los objetivos internos y metas externas de los roles atribuidos a hombre y mujeres.

Por ello, metodológicamente, el estudio se divide en dos partes: la primera consta de un análisis cuantitativo de la presencia y/o ausencia de los dos personajes principales de ambos sexos en las diferentes partes de la trama de una historia. Cuando entre los protagonistas no hay ninguna mujer se ha incluido al personaje femenino que más se relaciona con el(los) personaje(s) principal(es) y se actúa de la misma forma si no hay un personaje de género masculino protagonista. Para medir esta cuestión se ha establecido una base de datos con la que se cuantifica el tiempo que aparecen los dos personajes en pantalla. La tabla utilizada para este análisis es la siguiente:

PERSONAJE (PELÍCULA Y AÑO)	TIEMPO QUE APARECE EN PANTALLA (MINUTOS)	TIEMPO QUE APARECE EN PANTALLA (PORCENTAJE)	CUANTIFICACIÓN (TIEMPO) DE LA INTERACCIÓN ENTRE EL PERSONAJE MASCULINO Y FEMENINO

Ficha 1. Cuantificación de los personajes y su tiempo de aparición. Fuente: elaboración propia.

El principal objetivo de la base de datos es hacer posible la cuantificación de la presencia del/la protagonista y del personaje de un género diferente a él/ella, definiendo así exactamente la infrarrepresentación o sobrerrepresentación temporal de un género sobre otro en cada una de las dieciséis películas estrenadas entre 1995 y 2015 y, en esa medida, poder valorar su importancia dentro del relato. Los personajes seleccionados para el análisis son:

**Toy Story:** Woody, Buzz y Bo Peep.

**Bichos:** Flick y Atta.

**Toy Story 2:** Woody y Jessy.

**Monstruos S.A.:** Mike, Sulley y Celia.

**Buscando a Nemo:** Marlin y Dory.

**Los Increíbles:** Bob y Helen.

**Cars:** Rayo, Mate y Sally.

**Ratatouille:** Lingüini, Colette y Remy.

**Wall-E:** Wall-E y Eva.

**Up:** Ellie, Carl y Russell.

**Toy Story 3:** Woody, Buzz, Jessy.

**Cars 2:** Mate y Shiftwell

**Brave:** Mérida, Fergus y Elinor.

**Monstruos University:** Mike, Sully y la decana Hardscrabble.

**Del revés:** Riley, su madre y su padre.

**El viaje de Arlo:** Arlo, su madre y el humano.

La segunda parte de la metodología establece un análisis cualitativo que se centra en la construcción narrativa del personaje, en los elementos dramáticos que aparecen en los largometrajes de Pixar y que son susceptibles de ser



utilizados como indicadores de la igualdad o diferencia de género. Asimismo, con el análisis cualitativo, se expone cuál es la lectura histórica que un espectador pueda hacer de dichos elementos dramáticos. Se ha generado una ficha de análisis por cada personaje en el que se tendrían en cuenta las siguientes variables:

Película y año de estreno:	
Nombre del personaje:	
Género del personaje:	
Masculino	Femenino
Representación externa (ropa y características físicas):	
Ropa	Físico
Objetivo dramático:	
Persigue el objetivo dramático de otro personaje	Persigue su objetivo dramático
Acciones que realiza para alcanzar su objetivo dramático:	
Relacionadas con los sentimientos y emociones	Relacionadas con el trabajo, el deporte o la amistad
Obstáculos que encuentra para alcanzar el objetivo:	
Alcanza el objetivo de la narración:	
Lo alcanza por sí mismo (sin ayuda)	Necesita ayuda para lograrlo
Arquetipo narrativo y su función:	
Proyección de sentido en el espectador (lectura histórica):	

Ficha 2. Ficha de análisis de los personajes. Fuente: elaboración propia.

Se presta, por tanto, especial atención al objetivo dramático de los personajes, a las acciones que realiza para conseguirlo y a los obstáculos que supera para alcanzar dicho objetivo dramático, sea cual fuere. El objetivo dramático es, precisamente, la acción que mueve al héroe a actuar, a salir de su mundo interior para ponerse en marcha y lograr eso que tanto desea.

El personaje se fija dicha meta, que aparentemente es difícil e, incluso parece imposible, porque choca frontalmente con su personalidad o con algún rasgo de su carácter. El personaje lucha hasta alcanzar su objetivo y cuando lo logra, la

película termina porque lo realmente interesante es ver al personaje intentando alcanzar algo que le parece complicado o imposible.<sup>203</sup>

El personaje actúa y entra en conflicto con el antagonista, con sus compañeros de viaje e incluso, consigo mismo. Es, a través de esas acciones y elecciones, donde descubrimos su verdadera personalidad. El personaje puede desear una cosa, pero decir todo lo contrario o que las acciones del personaje sean contrarias a sus propias palabras.<sup>204</sup> O bien, puede mostrar abiertamente su intención, pero equivocarse en su elección y acabar alejándose del objetivo, por lo tanto, también así descubrimos su naturaleza, puesto que se revela su personalidad al tener que decidir bajo presión. Incluso, puede ocurrir que el personaje principal se encuentre con otros individuos que les frenen en su persecución del objetivo.

Al conjunto de acciones del personaje hay que añadir que, a través de sus aspectos externos (la actitud y su comportamiento), podemos deducir su forma de pensar, sus sentimientos o los motivos que guían sus actos, es decir, su mundo interior. El objetivo dramático desestructura el mundo interior del personaje. Cuando el mundo interior del protagonista se ha desequilibrado por completo, el personaje busca reestablecerlo, así comienza su meta interna. Surge, entonces, el conflicto interno de los personajes protagonistas: se ven obligados a elegir entre dos opciones y no saben por cuál decantarse. Finalmente, cuando termina la historia el espectador puede comprobar cómo, a través de la toma de estas decisiones, el personaje ha evolucionado con respecto al inicio.

En muchos casos, el físico nos delata su género porque, sea de una especie diferente a la humana (pez, hormiga, monstruo...) o sea un objeto (coche, robot...) sus colores, sus pestañas, los labios pintados, el color de sus mejillas o su vestimenta lo determinan nada más aparecer. La imagen de los personajes ya nos genera una idea previa de su carácter, de sus intenciones y de si está del lado del mal o del bien. Al fin y al cabo, la impresión que nos da el personaje al

---

<sup>203</sup> Sanz Magallón, A. (2007). *Cuéntalo bien. El sentido común aplicado a las historias*. Madrid, España: PLOT Ediciones.

<sup>204</sup> Brenes, C.S. (1992). *Fundamentos del guion audiovisual*. Pamplona, España: Eunsa, p. 117.

verlo por primera vez, y más en las películas de animación donde se sigue representando a los buenos como guapos y a los malos como feos para que los niños los identifiquen y diferencien, puede llegar a determinar qué papel ocupa en la historia. Los actos del personaje son un modo de construirlo dentro del relato y de lanzar un mensaje a los espectadores, generando así una posible proyección de sentido que podría tener en el público. Porque, a través de un personaje y sus acciones, el público aprende a reconocer lo que está bien y lo que está mal durante una determinada época y contexto social.<sup>205</sup>

El análisis cuantitativo y cualitativo de los personajes permitirá detectar y definir los patrones de los tipos masculinos y femeninos creados por Pixar y su evolución a través del tiempo de estudio. De igual manera se podrá establecer una comparación entre éstos y los que aparecieron en las películas del estudio Disney. A través del estudio de las diferencias y similitudes en cuestiones como la representación social, el aspecto físico, los valores que detentan o las relaciones de género se pretende determinar en qué medida ha cambiado la sociedad y cuál es la imagen que actualmente se proyecta desde las películas de animación.

Para completar el análisis, se ha entrevistado a diez (cinco hombres y cinco mujeres) creadores audiovisuales para el público infantil o juvenil y contenidos de animación, puesto que el acceso a guionistas de Pixar se tornó imposible. El contexto social y cultural es idéntico en cuanto a arquetipos, estereotipos y roles de género en todo Occidente. Estas entrevistas se han realizado con el fin de determinar cómo ellos asignan características, objetivos y arcos de transformación a los personajes de películas para todos los públicos en función del género, del arquetipo o ambos.<sup>206</sup>

---

<sup>205</sup> Téllez Infantes, A. S. (2014). Género y diversidad en la educación. La interacción de mujeres con capacidades diferenciadas (mujeres no estándar) en un Centro Público de Educación Infantil y Primaria. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (9), p. 64.

<sup>206</sup> “Resulta, pues, fundamental, conocer los métodos de trabajo que desempeñan, cómo desarrollan las tramas y personajes, qué criterios utilizan para crearlos, cómo resuelven los conflictos, etc. Ellos son los responsables del guion y como creadores deben asumir un compromiso con él, con su trabajo y con el público”. Marcos Ramos, M. (2014). Los guionistas hablan: cómo se crean personajes en la ficción nacional. Resultados de un estudio cualitativo. *Fonseca, Journal of Communication* (9), p. 144.

## Preguntas realizadas:

Las preguntas realizadas a todos los entrevistados fueron las siguientes:

- Preguntas sobre características físicas:

¿En qué te basas para decidir las características físicas de un personaje masculino? (si están gorditos, son bajitos, si las heroínas tienen las pestañas largas y visten con colores claros...) ¿Por intuición? ¿Por qué es lo que funciona? ¿Buscando ser diferente? ¿por necesidades de la historia? ¿Y en qué te basas para decidir las características físicas de los femeninos?

¿Qué icono (deportistas, actores, modelos, cantantes, presentadores...) tomas como referencia para definir las características físicas de un personaje masculino? ¿y femenino?

- Preguntas sobre objetivos del personaje:

¿Es necesario el enamoramiento del protagonista en el desarrollo de la acción?

Cuándo eliges un objetivo dramático de un personaje, ¿de qué depende? ¿Intentas ser original? ¿Plegarte más a la industria?

¿Crees que cambia el planteamiento del objetivo dramático si hablamos de un personaje masculino a uno femenino?

Cuando tienes que elegir un protagonista eliges uno masculino o femenino. O te da igual. ¿Por qué te inclinas por uno u otro?

- Preguntas sobre arco de transformación del personaje:

¿Qué temas o subtramas son más habituales en el personaje masculino actual en la animación?

¿Qué temas o subtramas son los más habituales en el personaje femenino actual en la animación?

- Preguntas sobre la elección del género de los personajes según los arquetipos:

Cuando creas un personaje, ¿piensas en si es de género masculino o femenino antes de decidir qué va a hacer en la historia? ¿Buscas que haya equilibrio o hay personajes que por su género se adaptan más a algo?

¿Has notado cambios en los últimos diez años sobre la utilización de personaje femeninos en las películas de animación? ¿Tienen más peso? ¿Se usan de forma diferente?

**BLOQUE I.**

**LA LITERATURA INFANTIL Y LAS PELÍCULAS DE ANIMACIÓN: DOS HERRAMIENTAS  
CLAVE PARA ENSEÑAR EL CAMINO CORRECTO AL PÚBLICO INFANTIL.**

### 1.1. LA PRESENCIA DE LAS OBRAS LITERARIAS INFANTILES EN EL CINE DE ANIMACIÓN ESTADOUNIDENSE.

“Los cuentos constituyen la historia del mundo de los sueños, si somos capaces de revisarlos críticamente, podremos seguir soñando en un mundo de príncipes y princesas donde hombres y mujeres sean iguales.”<sup>207</sup>

El cine comercial de animación de Hollywood se inspira en obras literarias de los siglos XIX y XX dedicadas al público infantil.<sup>208</sup> La capacidad de estas historias para maravillar y asombrar al lector puede ser uno de los motivos para elegirlos, como base del guion en las películas de dibujos animados.<sup>209</sup> Estos relatos se componen de “valores, costumbres, mensajes, ausencias, presencias, bromas, discursos, símbolos, sanciones que nos venden como naturales.”<sup>210</sup> Las películas se han convertido en los antiguos narradores de historias para contar mitos, leyendas o cuentos de hadas.<sup>211</sup>

Antes del cine, la imprenta supuso toda una revolución: los cuentos ya no solo se contaban, sino que también se leían y las versiones dejaron de modificarse según quién fuera el narrador.<sup>212</sup> Estas historias empezaron a ser relevantes en cuanto a que se convirtieron en método de entretenimiento de las clases altas, así como en una herramienta con la que transmitir conocimientos.<sup>213</sup> Las adaptaciones cinematográficas absorben los valores de los cuentos de hadas perpetuando esquemas conservadores y principios patriarcales.<sup>214</sup>

---

<sup>207</sup> Fernández Alonso, M. M. (2013). *Los cuentos cuentan. Taller literario: perpetuación de estereotipos a través de los cuentos de Grimm*. (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Almería, Almería: <http://repositorio.ual.es/handle/10835/2249>. Consultado el 30 de junio de 2014, p. 44.

<sup>208</sup> Mancino, K. (2013). *Dads, Daughters, and Disney: e Historical Trajectory of Fairy Tale Fathers and Daughters*. (Honors Theses). Bucknell University Recuperado de: [https://digitalcommons.bucknell.edu/honors\\_theses/168](https://digitalcommons.bucknell.edu/honors_theses/168). Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 2.

<sup>209</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 21.

<sup>210</sup> Pacheco Mejía, E. E. (2007). El género en las cintas de Disney. *Temas Antropológicos: revista científica de investigaciones regionales*, 29 (1-2), p. 89.

<sup>211</sup> Porto Borges, H. y. (2018). A tradição dos contos de fada e a sobrevivência de matrizes culturais femininas nas narrativas cinematográficas infantis. *Revista Internacional Interdisciplinar INTERthesis* 15 (2), p. 110.

<sup>212</sup> Domínguez Morante, L. (2015). Pixar's New fairy tale Brave: a feminist redefinition of the hero monomyth. *Revista de Estudios Norteamericanos* (19), p. 51.

<sup>213</sup> Morales, R. y. (2018). Iconografía de la Bella y la Bestia. De Walter Crane a Walt Disney. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid: AMEC Ediciones, p. 59, y Kowalski, C. and Bhalla, R. (2015). Viewing the Disney Movie Frozen through a Psychodynamic Lens. *The Journal of medical humanities*: [https://www.researchgate.net/publication/282872331\\_Viewing\\_the\\_Disney\\_Movie\\_Frozen\\_through\\_a\\_Psychodynamic\\_Lens](https://www.researchgate.net/publication/282872331_Viewing_the_Disney_Movie_Frozen_through_a_Psychodynamic_Lens). Consultado el 28 de diciembre de 2018.

<sup>214</sup> “Children tend to believe the story depicted in the fairy tales are the real story rather than seeing what is around them as reality”. (“Los niños tienden a creer que la historia presentada en los cuentos de hadas es una historia más real que ver qué ocurre alrededor de

## 1.2. LOS CUENTOS DE HADAS.

La literatura infantil aúna fantasía, aventuras y personajes estereotipados en dos categorías: buenos y malos. Estos elementos son fácilmente comprensibles y representativos. El objetivo es que el espectador los entienda y obtenga “pistas para saber combatir situaciones similares en la vida real.”<sup>215</sup> A través de ellos, el lector/espectador buscará un sentido al entorno en el que vive.<sup>216</sup>

Mediante estas narraciones se introduce la interpretación de los temores y las bellezas del mundo real, dejando hueco a la sátira, la aventura, la moral y la ilusión.<sup>217</sup> La fantasía forma parte de estas historias que contienen un reino maravilloso o un país peligroso.<sup>218</sup>

Aun así, el mundo fantástico no siempre es el mundo más atractivo, en el caso de los cuentos de Christian Andersen, los protagonistas pertenecen a reinos maravillosos que nada tienen que ver con el mundo real en el que quieren ingresar. Sino que, el viaje y la evolución del personaje de Andersen se centra en lograr pertenecer al mundo de los lectores.<sup>219</sup>

---

ellos”). Balraj, B. M. (2013). The Construction of Family in Selected Disney Animated Films. *International Journal of Humanities and Social Science* (3), p. 120.

<sup>215</sup> Ferrero, C. (2014, 29 de octubre) Cómo utilizar el terror para que los niños venzan sus miedos: *El País*: <https://smoda.elpais.com/belleza/como-utilizar-el-terror-para-que-los-ninos-venzan-sus-miedos/>. Consultado el 4 de diciembre del 2018.

<sup>216</sup> Cabeza, J. (2009). *La narrativa invencible. El cine de Hollywood en Madrid durante la Guerra Civil Española*. Madrid, España: Cátedra, p. 22.

<sup>217</sup> Tolkien, J. R. (1947). *Ritmos XXI. Sobre los cuentos de hadas*: <http://www.ritmosxxi.com/sobre-cuentos-hadas-tolkien-3708.html> Consultado el 11 de febrero de 2015, pp. 3 y 5.

<sup>218</sup> El cine y literatura infantil comparten esto, así, “el cine conduce al espectador a un mundo cargado de fantasía, donde no todo es lo que parece, en el cual la magia es un elemento real de la vida con el que se convive de manera natural”. Marín, V. y Solís, C. (2017). Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney. *Revista CS* (23), p. 41.

<sup>219</sup> Martín Garzo, G. (2004). Prólogo. En Andersen H. C., *La Sirenita y otros cuentos. Cuentos completos I*. Madrid, España: Anaya, p. 13.



### 1.3. UN ANÁLISIS NARRATIVO: PROPP, CAMPBELL Y VOGLER.

La literatura infantil es una herramienta para mostrar a los niños y adolescentes el camino correcto en su paso a la juventud.<sup>220</sup> En esta entrada a la madurez debe superarse el miedo a la edad adulta, encontrándose a sí mismo durante el proceso y alcanzando el suficiente raciocinio como para dejar de ver al otro sexo como algo terrible.<sup>221</sup>

Las fases de este paso a la madurez se muestran a través de las historias infantiles mediante conflictos habituales que siguen un esquema narrativo determinado.<sup>222</sup> Concretamente el propuesto por Vladimir Propp tras su análisis de los cuentos maravillosos de tradición soviética:

“Though there are many different schemata and patterns of fairy tales that involve normative ways of producing and viewing films, the conventional fairy-tale plot as outlined by Vladimir Propp in his famous book, *Morphology of the Folktale*, serves as a model for the comercial Hollywood films, Early European melodramas, and the Disneyfied fairy-tale films.”<sup>223</sup>

Propp estableció en su obra *Morfología del cuento* que existían treinta y una funciones narrativas y siete arquetipos o modelos de personajes representativos en todos los cuentos de hadas soviéticos.<sup>224</sup> Para Christopher Vogler, analista de guiones y guionista, además de autor de *El viaje del escritor* (2002), el concepto arquetipo narrativo hace referencia a personajes comunes, sus símbolos y las relaciones que establecen siguiendo la denominación de arquetipo que Carl Jung (médico, psicólogo y psiquiatra suizo, 1875 - 1961) propuso para los distintos modelos de personalidad de la especie humana.<sup>225</sup>

---

<sup>220</sup> Friedmeyer, W. (2003). *The Disneyfication of Folklore: Adolescence and Archetypes*. *University of Chicago*: [http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication\\_friedmeyer.pdf](http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication_friedmeyer.pdf). Consultado el 14 enero de 2014.

<sup>221</sup> Bettelheim, B. (2001). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, España: Crítica, p. 18.

<sup>222</sup> En Domínguez Morante, L. (2015). Pixar's New fairy tale Brave: a feminist redefinition of the hero monomyth. *Revista de Estudios Norteamericanos* (19), el autor sigue este esquema para analizar la película *Brave*, de Pixar.

<sup>223</sup> (“Aunque hay muchos esquemas y modelos diferentes de cuentos que incluye normativas de producción y ver películas, el argumento de cuento de hadas convencional descrito por Vladimir Propp en su famoso libro, *Morphology of the Folktale*, sirve de modelo para las películas comerciales de Hollywood, los melodramas europeos y los cuentos de hadas ‘disneificados’ en las películas”). Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 21.

<sup>224</sup> Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Madrid, España: Akal.

<sup>225</sup> Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid, España: Ma Non Troppo: <http://es.scribd.com/doc/62840098/El-Viaje-Del-Escritor-Incomp-Christopher-Vogler#scribd>. Consultado el 10 de febrero de 2015, p. 60.

Las funciones de estos arquetipos describen las fases por las que el personaje principal desarrolla la acción hasta alcanzar su madurez. Para comenzar con la acción y adentrarse en la aventura, el personaje principal abandona el hogar, por lo que se instaura una prohibición u orden, que alguien transgrede. El villano aprovecha ese momento para informarse sobre su víctima. Una vez que el malo de la historia cuenta con los datos suficientes, procede a engañar a su víctima, lo consigue y daña a algún miembro de la familia.<sup>226</sup>

El héroe descubre la fechoría realizada por el villano y decide actuar. Abandona su hogar y se encuentra con un personaje que le proporciona un objeto mágico o información para llegar hasta el villano, pero antes de otorgarle alguno de estos dos, el héroe debe someterse a una prueba. Tras superarla, el héroe recibe la ayuda de un personaje que le guía hasta el lugar donde debe resolver el problema. Una vez allí, héroe y villano se enfrentan. En el enfrentamiento, el villano debe ser derrotado. El daño inicial es reparado, por lo tanto, el héroe regresa a su hogar gracias al ayudante o al donante.<sup>227</sup>

El héroe llega a su hogar disfrazado, donde se encuentra con un falso héroe, que le propone una nueva tarea y la cumple satisfactoriamente, así es reconocido por el resto de habitantes y el falso héroe queda desenmascarado. El héroe recibe una nueva apariencia y el falso héroe es castigado. El cuento concluye con la boda del héroe y la princesa, tras el consentimiento del padre de la joven. Este modelo narrativo es conocido como *El Viaje del héroe*, una estructura con fases similares a las de los cuentos de hadas analizados por Propp y que guían las etapas del personaje heroico. Las fases, además, se asemejan a las vivencias de la vida real.<sup>228</sup> Este paralelismo atrapa al espectador y le da pistas para avanzar en su vida.

Christopher Vogler propone un esquema narrativo que se basa en *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell para realizar su análisis cinematográfico de

---

<sup>226</sup> *Ibidem*.

<sup>227</sup> Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Madrid, España: Akal.

<sup>228</sup> Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid, España: Ma Non Troppo: <http://es.scribd.com/doc/62840098/El-Viaje-Del-Escritor-Incomp-Christopher-Vogler#scribd>. Consultado el 10 de febrero de 2015, p. 34.

largometrajes hollywoodienses. Vogler resume en doce las etapas por las que pasa el héroe desde que parte de su hogar hasta que regresa transformado y triunfador. Las doce fases son el mundo ordinario, la llamada a la aventura, el rechazo de la llamada, el encuentro con el mentor, la travesía del primer umbral, las pruebas, los aliados, los enemigos, la aproximación a la caverna más profunda, la odisea o calvario, la recompensa, el camino de regreso, la resurrección y el retorno con el elixir.<sup>229</sup> Disney adaptó el esquema narrativo conocido como *El Viaje del héroe* con sus arquetipos y funciones a lo que añadieron, buscaron responder a las siguientes preguntas:

“(…) ¿acaso plantea un conflicto? ¿Tiene un tema? ¿Trata de algo que puede ser expresado mediante un aforismo ampliamente conocido y existente en la cultura popular como, por ejemplo, Nunca juzgue un libro por su cubierta? o ¿El amor lo vence todo? (…).”<sup>230</sup>

### 1.3. EL ESTILO NARRATIVO DE LA COMPAÑÍA DISNEY.

Pasar de la narración escrita a la audiovisual, tal y como la compañía Disney lo entendió, supuso cambiar de un público infantil de clase media-alta del siglo XIX a un público familiar entre los que se encontraban niños y adultos de distintas clases sociales.<sup>231</sup>

Walt Disney leyó las historias escritas para el público infantil burgués del siglo XIX y “supo dar en la tecla del éxito de la narrativa de los cuentos infantiles en el siglo XX.”<sup>232</sup> Y es que, Disney no trasladó las historias al lenguaje cinematográfico tal cual aparecían en los cuentos de hadas, sino que las modificó adaptándolas al estilo de vida, valores y normas del siglo XX.<sup>233</sup> La línea de la empresa era presentar lo bonito y maravilloso del cuento y dejar a un lado la violencia más exacerbada incluida en las versiones de Perrault o de los hermanos Grimm: “(…) Disney mantiene un mensaje moralizador en la obra no

---

<sup>229</sup> *Ibidem*.

<sup>230</sup> *Ibidem*, pp. 16 y 17.

<sup>231</sup> Downey S. D. (1996). Feminine Empowerment in Disney's Beauty and the Beast. *Women's Studies in Communication*, 19 (2), p. 187.

<sup>232</sup> Morales, R. y. (2018). Iconografía de la Bella y la Bestia. De Walter Crane a Walt Disney. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid: AMEC Ediciones, p. 58.

<sup>233</sup> Giménez Calpe, A. (2011). El mito de la princesa: Blancanieves y la Bella Durmiente según Eldriede Jelinek. *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada* (6), p. 85.

muy alejado del original, pero dulcificado.”<sup>234</sup> Muchos de los cuentos adaptados por Disney están redactados en los siglos XVIII o XIX en una sociedad rural y violenta. En este contexto, el niño debía aprender lo que era bueno y malo, pero donde también está acostumbrado a lidiar con la muerte y el sufrimiento. Un público que, poco, o nada, tiene que ver con el niño o la niña que va al cine en el siglo XX y en adelante. Independientemente de los cambios sociales, Disney no ha dejado de adaptar cuentos. Son historias que la *major* ha tomado como referencia en la gran mayoría de sus películas:

“Dos cincuenta e catro filmes considerados “clásicos Disney”, corenta e seis (o 85%) parten dunha base escrita que a compañía versionou. E dentro destas adaptacións, especial importancia teñen os contos de fadas. Ao longo do tempo, a empresa viviu catro etapas particularmente brillantes: a finais dos anos trinta, a década dos cincuenta, o último decenio do século XX e o momento presente. Todas elas se iniciaron, sen excepción, levando á pantalla grande un conto protagonizado polas que pasaron a convertirse en princesas disneysianas. O éxito destas películas foi tal que devoraron as versións anteriores -moitas de las mundialmente coñecidas- e as que prevalecen na actualidade son as que o estudio contou.”<sup>235</sup>

La investigación *Hacerlas distintas para siempre: Princesas de la tradición literaria en Walt Disney Animation Studios (1937-2016)* realiza una revisión a la filmografía Disney y su relación con los cuentos de hadas:

“De este conjunto, bastante canónico, es de donde proviene el material para ocho de trece películas que hoy son conocidas como las princesas de Disney. Se trata de Charles Perrault (1628-1703), Jeanne-Marie Leprince de Beaumont (1711-1780), Jacob (1785-1863) y Wilhelm Grimm (1786-1859) y Hans Christian Andersen (1805-1875).”<sup>236</sup>

---

<sup>234</sup> Morales, R. y. (2018). Iconografía de la Bella y la Bestia. De Walter Crane a Walt Disney. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid: AMEC Ediciones, p. 61.

<sup>235</sup> “De los cincuenta y cuatro filmes considerados “clásicos Disney”, cuarenta y seis (el 85%) parten de una base escrita que la compañía versionó. Y dentro de estas adaptaciones, especial importancia tienen los cuentos de hadas. A lo largo del tiempo, la empresa ha vivido cuatro etapas particularmente brillantes: a finales de los años treinta, la década de los cincuenta, el último decenio del siglo XX y el momento presente. Todas ellas se iniciaron, sin excepción, llevando a la pantalla grande un cuento protagonizado por las que han pasado a convertirse en princesas disneysianas. El éxito de estas películas fue tal que devoraron a las versiones anteriores -muchas de ellas mundialmente conocidas- y las que prevalecen en la actualidad son las que el estudio ha contado”. Mínguez López, M. (2015). Disney e os contos de fadas: historia dun secuestro. *ELOS. Revista de literatura infantil e xuvenil* 2, p. 5.

<sup>236</sup> Mestre Acuña, J. F. (2017). *Hacerlas distintas para siempre: Princesas de la tradición literaria en Walt Disney Animation Studios (1937-2016)*. (TFG). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://docplayer.es/83694572-Hacerlas-distintas-para-siempre-princesas-de-la-tradicion-literaria-en-walt-disney-animation-studios.html>. Consultado el 29 de noviembre de

Tabla 1: Películas de princesas de Disney basadas en un cuento de hadas y su relato original.

Película	Cuento y autor en que está basado
Blancanieves (1937)	«Blancanieves» en <i>Los Cuentos de niños y del Hogar</i> de los Hermanos Grimm (1812-1857)
La Cenicienta (1950)	«La Cenicienta» en <i>Histoires et contes du temps passé avec des moralités</i> [Historias y cuentos del pasado, con moralejas] de Charles Perrault (1697)
La Bella Durmiente (1959)	«La Bella Durmiente» en <i>Los Cuentos de niños y del Hogar</i> de los Hermanos Grimm (1812-1857)
La Sirenita (1989)	<i>La Sirenita</i> de Hans Christian Andersen (1837)
La Bella y la Bestia (1991)	«La Bella y la Bestia» en el <i>Magasin des enfants</i> de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont (1756)
La Princesa y el Sapo (2009)	«El rey Sapo o Enrique el férreo» en <i>Los Cuentos de niños y del Hogar</i> de los Hermanos Grimm (1812-1857)
Enredados (2010)	«Rapunzel» en <i>Los Cuentos de niños y del Hogar</i> de los Hermanos Grimm (1812-1857)
<i>Frozen</i> (2013)	<i>La Reina de las Nieves</i> de Hans Christian Andersen (1844)
Nota: no se encuentran en esta tabla aquellas películas de princesas que no parten de un cuento de hadas. <sup>35</sup>	

Fuente: Mestre Acuña, J. F.<sup>237</sup>

El estilo narrativo de la adaptación de los cuentos de hadas, es decir, tanto el guion como el resto de elementos audiovisuales que utilizó la Walt Disney Company, creó tendencia en Estados Unidos en la década de los 40 y en adelante.<sup>238</sup> Disney “(...) invented and put into motion a commercial scheme that he and his successors could reuse in their cartoons for years to come.”<sup>239</sup>

Un esquema narrativo que sigue presente a día de hoy, puesto que en los medios de comunicación:

2018, p. 13 y 14.

<sup>237</sup> *Ibidem*, p. 13 y 14.

<sup>238</sup> Anjirbag, M. (2018). Mulan and Moana: Embedded Coloniality and the Search for Authenticity in Disney Animated Film. *Social Sciences*, 7 (230): [https://www.researchgate.net/publication/328944628\\_Mulan\\_and\\_Moana\\_Embedded\\_Coloniality\\_and\\_the\\_Search\\_for\\_Authenticity\\_in\\_Disney\\_Animated\\_Film](https://www.researchgate.net/publication/328944628_Mulan_and_Moana_Embedded_Coloniality_and_the_Search_for_Authenticity_in_Disney_Animated_Film). Consultado el 28 de diciembre de 2018.

<sup>239</sup> (“(...) inventó y puso en movimiento un esquema comercial que tanto él como sus sucesores pudieran reutilizar en las películas que se estrenarían los siguientes años”). Bálint, E. (2013). The Representation of Women in Walt Disney’s Productions in the Studio Era. *Americana E-Journal of American Studies in Hungary*, 9 (2), Recuperado de: <http://america-naejournal.hu/vol9no2/balint>. Consultado el 17 de julio de 2018.

“(…) ya no sólo se habla del tema abordado por los mismos, también se marca una diferencia significativa en el impacto generado en relación a la estructura y la manera en la cual se aborda el tema; en otras palabras, la narrativa usada.”<sup>240</sup>

Las películas de animación se convirtieron en historias que seguían el modelo del analista de cuentos Vladimir Propp, pero, en el cine se incluyó el amor como centro de unas narraciones cargadas de elitismo, meritocracia, violencia, con un conflicto bueno-malo y el propio espectáculo visual en sí mismo.<sup>241</sup> Sin embargo, Disney comenzó a escribir guiones y producir varias décadas antes de la publicación y traducción de las obras de Propp, Campbell o Vogler.

### 1.5. EL HAPPY-ENDING DE DISNEY COMO RESOLUCIÓN FINAL.

Los productos Disney, tras asumir los elementos narrativos de la literatura infantil a lo largo de los siglos, los adaptaron al lenguaje cinematográfico, buscando, además, mejorarlos incluyendo *happy-endings*.<sup>242</sup>

“Lo que caracteriza a un buen cuento de hadas, a los mejores y más completos, es que por muy insensato que sea el argumento, por muy fantásticas y terribles que sean sus aventuras, en el momento del clímax puede hacerle contener la respiración al lector, niño o adulto, puede acelerar y encogerle el corazón y colocarlo casi, o sin casi, al borde de las lágrimas, como lo haría cualquier otra forma de arte literario (…).”<sup>243</sup>

El estudio Disney añadió la tendencia norteamericana a los finales felices de los héroes virtuosos capaces de erradicar el mal por sí mismos, todo ello insertado con toda naturalidad en las historias en las que se basó.<sup>244</sup> Estos finales felices

---

<sup>240</sup> Lomelí Hernández, A. R. (2017). ¿Hacia dónde se dirigen las producciones audiovisuales? y ¿Cómo están reflejando la realidad? Análisis de material elaborado por estudiantes que cursan la carrera de comunicación. *Del verbo al bit. Universidad de La Laguna*, pp. 1954-1977: <http://www.revistalatinacs.org/16SLCS/libro-colectivo-edicion-2.html>, p. 1958.

<sup>241</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 102.

<sup>242</sup> Morales, R. y. (2018). Iconografía de la Bella y la Bestia. De Walter Crane a Walt Disney. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid: AMEC Ediciones, p. 61.

<sup>243</sup> Tolkien, J. (1938). *De artes y pasiones. Sobre los cuentos de hadas*: [http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&cad=rja&uact=8&ved=0CFgOFjAJ&url=http%3A%2F%2Fwww.deartesypasiones.com.ar%2F03%2Fdoctrans%2FEI%2520Senor%2520de%2520los%2520Anillos.doc&ei=oh\\_bVK7fM8yuU8G\\_gKAE&usq=AFQjCNF8SGZpx9v1WUrpU6KbbePY](http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&cad=rja&uact=8&ved=0CFgOFjAJ&url=http%3A%2F%2Fwww.deartesypasiones.com.ar%2F03%2Fdoctrans%2FEI%2520Senor%2520de%2520los%2520Anillos.doc&ei=oh_bVK7fM8yuU8G_gKAE&usq=AFQjCNF8SGZpx9v1WUrpU6KbbePY) Consultado el 11 de febrero de 2015, p. 5.

<sup>244</sup> Zipes, J. (1995). Breaking the Disney Spell. En Bell, E. H. *From Mouse to Mermaid*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 41 y Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid, España: Ma Non Troppo: <http://es.scribd.com/doc/62840098/El-Viaje-Del-Escritor-Incomp-Christopher>

refuerzan aún más, la idea de quién es el bueno y quién el malo en la historia y, por tanto, también en la estructura social del momento.

El triunfo del bien sobre el mal ya se apreciaba en los cuentos de hadas, los cuales, para concluir la narración, Disney los resolvió con un final feliz donde la bondad derrota a la maldad.<sup>245</sup> El consuelo del *Final Feliz* muestra con naturalidad una resolución del conflicto en la que los buenos vencen a los malos, que mueren al final de la historia sin dejar espacio al fracaso o a la “completa derrota final.”<sup>246</sup> El trasfondo final que puede leerse es que “la vida merece la pena.”<sup>247</sup>

Este interés por la resolución positiva al final se ha incluido en todas las adaptaciones del estudio Disney, aunque eso signifique a veces desvirtuar el sentido de la narración literaria. *La Sirenita* de Christian Andersen, por ejemplo, no cuenta con un final feliz: la protagonista no encuentra el amor y fallece al final. En 1989, en la adaptación del cuento a la versión cinematográfica, el estudio Disney optó por modificar el final de la obra original cerrando el largometraje con la boda de la princesa protagonista y el príncipe Eric.<sup>248</sup>

En cualquier caso, la película sí siguió la línea de los cuentos de hadas de Andersen en cuanto al sufrimiento de la jovencita en la lucha por conseguir su sueño, que es conquistar a un príncipe que no se fija en ella. A esto cabe añadir que *La Sirenita* de Andersen y la del estudio Disney muestran “que la vida solo merece la pena si hay amor.”<sup>249</sup> Disney optó por un final feliz para el príncipe Eric y la princesa Ariel. La *major* reflejó la plenitud de Ariel cuando entra en el mundo de los humanos gracias a su matrimonio con Eric al final de la película.<sup>250</sup>

---

Vogler#scribd. Consultado el 10 de febrero de 2015, p. 19.

<sup>245</sup> Correyero, B. y Melgarejo, I. (2010). Cine, Música y Valores: de Blancanieves a Tiana. *Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales*. Tornero J. M. (Coord): <http://www.gabineteeducacionycomunicacion.com/es/publicaciones/comunicaciones-alfabetizacion-mediatica-y-culturas-digitales>. Consultado el 15 de mayo de 2016, p. 3.

<sup>246</sup> Tolkien, J. (1938). *De artes y pasiones. Sobre los cuentos de hadas*: [http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&cad=rja&uact=8&ved=0CFgQFjAJ&url=http%3A%2F%2Fwww.deartesypasiones.com.ar%2F03%2Fdoctrans%2FEI%2520Senor%2520de%2520los%2520Anillos.doc&ei=oh\\_bVK7fM8yuU8G\\_gKAE&usq=AFQjCNF8SGZpx9v1WUrpU6KbbePY](http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&cad=rja&uact=8&ved=0CFgQFjAJ&url=http%3A%2F%2Fwww.deartesypasiones.com.ar%2F03%2Fdoctrans%2FEI%2520Senor%2520de%2520los%2520Anillos.doc&ei=oh_bVK7fM8yuU8G_gKAE&usq=AFQjCNF8SGZpx9v1WUrpU6KbbePY) Consultado el 11 de febrero de 2015, pp. 4 y 5.

<sup>247</sup> Martín Garzo, G. (2004). Prólogo. En Andersen H. C., *La Sirenita y otros cuentos. Cuentos completos I*. Madrid, España: Anaya, p. 7.

<sup>248</sup> Sánchez Noriega, J. L. (2004). *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona, España: Paidós, p. 24.

<sup>249</sup> Martín Garzo, G. (2004). Prólogo. En Andersen H. C., *La Sirenita y otros cuentos. Cuentos completos I*. Madrid, España: Anaya, p. 10.

<sup>250</sup> Aunque Ariel es protagonista en la película estrenada en 1989, Disney no abandonó en este largometraje la idea de matrimonio como final feliz como ya había presentado en las princesas Blancanieves, Aurora o Cenicienta en la Etapa Clásica (1937-1967).

El triunfo en el amor ha sido el final feliz de Disney en la gran mayoría de sus estrenos. Durante más de veinte siglos, el proyecto de vida de muchas personas se centraba en trabajar, contraer matrimonio (mayoritariamente de conveniencia) y crear una familia. Todo por ese orden.<sup>251</sup> El matrimonio les convertía a ellos en el proveedor, y a ellas, en las amas de su casa. Los hombres se dedicaban a trabajar fuera de casa mientras las mujeres realizaban las tareas del hogar (limpieza, compra, cocinar, coser...) y cuidaban de toda la familia. Ellas se encargaban del hogar, donde estaban seguras y protegidas cuando sus esposos salían de casa a trabajar o a la taberna. Con esta organización social, hasta bien entrado el siglo XX, se vinculaba a la mujer con la pasividad y la sumisión, como un ser humano al que guardar y proteger del mundo exterior que podía hacerles tan vulnerables.

Esta dependencia económica les obligaba a encontrar un futuro esposo que la mantuviera y la protegiera del exterior. En este acuerdo matrimonial, ellas juraban fidelidad a sus esposos, atendiéndolos todos los días de su vida, aunque fuera el destino o la familia aquello que los hubiera elegido para ellas. Ellos, por su parte, se dedicaban a trabajar fuera de casa para que, a sus mujeres y al resto de la familia, no les faltara la comida. El amor, por tanto, se basaba en este acuerdo.

“El amor romántico es un amor monógamo y heterocentrista centrado desde la creencia (y la vivencia) de un yo incompleto que busca en el otro o la otra la plenitud del ser, y que además vincula indisolublemente el romanticismo con la pasión y el erotismo. El amor romántico verdadero es perpetuo y para siempre, amor incondicional y no vinculado a la voluntad.”<sup>252</sup>

---

Johnson, R. M. (2015). The Evolution of Disney Princesses and their Effect on Body Image, Gender Roles, and the Portrayal of Love. *Educational Specialist* (6): <https://commons.lib.jmu.edu/edspec201019/6>. Consultado el 16 de diciembre de 2018, p. 15.

<sup>251</sup> Langford, W. (1999). *Revolutions of the heart. Gender, power and the delusions of love*. Londres, Inglaterra: Routledge, p. 1.

<sup>252</sup> Calvo, S. (2017). Amor romántico, amor confluyente y amor líquido. Apuntes teóricos en torno a los sistemas sociales de comunicación afectiva. *Eikasia. Revista de Filosofía*, p. 147.



Esta ha sido la idea real de amor romántico que ha prevalecido durante siglos en Occidente y así se ha trasladado a los guiones cinematográficos hasta finales del siglo XX.<sup>253</sup>

Esta es la manera en la que el concepto de amor romántico de la cultura estructura un patrón. Este modelo reclama e impone unas pautas. Normas que son definidas previamente en la estructura social del mundo real. A partir de esta estructura, el sistema cultural transmite y refuerza su modelo ideal de relación amorosa y, con él, pretende facilitar a la sociedad la comprensión, control y transmisión de las relaciones.<sup>254</sup> Tras las primeras investigaciones sociales a mediados del siglo XX, se definió al amor como un sentimiento diverso y lleno de contrastes, antítesis, paradojas y peculiaridades.<sup>255</sup> Este sentimiento produce emociones, experiencias y actitudes muy diferentes. Todo ello también ocurría bajo el concepto cultural tradicional y occidental del amor romántico. Un ideal que consideraba que el amor se basa en la irracionalidad e idealización del otro. Esta idealización producía falsas expectativas, y, aun así, las relaciones se mantenían hasta la muerte de uno de los dos, es decir, toda la vida.<sup>256</sup>

El vínculo amoroso tradicional forjaba el carácter de los amantes, les otorgaba roles y reparto de tareas. En Occidente, esta construcción social del amor se transmitió durante siglos a través de la literatura, la escultura y la pintura.<sup>257</sup> Así, en la literatura infantil, el personaje masculino primero era héroe, y después, cambiaba su estatus social y económico, convirtiéndose en príncipe y futuro rey gracias al matrimonio con la princesa. Por su parte, el personaje femenino de los cuentos de hadas pertenece, desde su nacimiento, a la nobleza. Este estatus había sido erradicado por la bruja o villana del cuento, que además solía ser madrastra de la muchacha. El héroe salvaba a la princesa de los ataques de la

---

<sup>253</sup> “(...) la expresión de la desigualdad en lo relacional-afectivo proviene de la reproducción no consciente del sexismo en los *guiones amorosos de género*. Charo Altable encuentra que estos guiones divergen en chicas y chicos, notando que los de ellas están más afectados por el romanticismo, el deseo de ser salvadas y el amor como proyecto principal en su identidad, mientras que los de ellos lo estarían en mayor medida por imágenes pornográficas (1991: 38)”. Verdú, A.D. (2014): Igualdad y desigualdad de género en los imaginarios sociales del amor de pareja heterosexual. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (9), DOI: <http://dx.doi.org/10.18002/cg.v0i9.1014>. Consultado el 25 de febrero de 2018, p. 403.

<sup>254</sup> Martín Camacho, J. R. (2011). Actitudes hacia el amor y estilos de humor en mujeres y varones: ¿nos diferencia el sexo o el género? *Psicencia. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*.

<sup>255</sup> Chalita, G. (2003). *Pedagogía del amor. Las historias universales y los valores de las nuevas generaciones*. Madrid, España: PPC Editores, p. 13.

<sup>256</sup> Plaza, J. F. (2010). Introducción: representaciones audiovisuales, identidad de género y transgresión. En Sangro, P. y. *La representación de las mujeres en el cine y la televisión contemporáneos*. Barcelona, España: Kaplan, p. 35.

<sup>257</sup> Marina, J. A. (1996). *El laberinto sentimental*. Barcelona, España: Editorial Anagrama S.A., p. 175.

madrastra, la princesa se enamoraba de la valentía del muchacho, el héroe de la belleza física de la joven y el rey le entregaba la mano de su hija, y, por tanto, también su reino.

En este ideal amoroso, los intereses del personaje masculino y de la joven se veían satisfechos: el príncipe héroe necesita a la princesa para reinar, la princesa necesita casarse para ser alguien socialmente, puesto que ella sola no podía acceder al trono.<sup>258</sup> De esta manera, se leía en el trasfondo cómo el matrimonio era la solución perfecta para que hombres y mujeres entraran en el reparto de tareas, lo cual se transmitía como todo un beneficio: ellas se ocupaban de la esfera interior, es decir, la casa y el cuidado de la familia, y ellos trabajaban en la esfera exterior trayendo el sustento a casa.

El cine, como la literatura, se convirtió, desde sus inicios, en un medio perfecto para mostrar la tradicional idealización del amor romántico a los espectadores de cualquier edad. Esto se introdujo en las películas de animación como el camino correcto para acceder al mundo de los adultos. El amor de pareja Disney se configuraba, en las primeras cinco décadas de producción (1937 - 1989), como un núcleo desde el que surge todo: la personalidad de cada miembro y sus roles.<sup>259</sup> A pesar de partir del mismo ideal social y tradicional de los cuentos de hadas y demás literatura infantil, Disney matizó el concepto literario de amor romántico.

El estudio partió de narraciones en las que las princesas se encontraban indefensas y con pocos recursos para cuidar de sí mismas para incluir el matrimonio en el *happy-ending*, y eligió la atracción física como ideal perfecto y duradero para que surgiera el amor. Aunque ellos tenían que estar a la altura de las circunstancias y demostraban que eran capaces de poder salvarlas, convirtiéndose así en héroes. Los personajes masculinos Disney, en estas

---

<sup>258</sup> Verdú, A.D. (2014): Igualdad y desigualdad de género en los imaginarios sociales del amor de pareja heterosexual. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (9). DOI: <http://dx.doi.org/10.18002/cg.v0i9.1014>. Consultado el 25 de febrero de 2018, p.

<sup>259</sup> Esteban Galarza, M. L. (2009). Identidades de género, feminismo, sexualidad y amor: los cuerpos como agentes. *Política y sociedad* 46 (1 y 2): <http://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO0909130027A>. Consultado el 15 de abril de 2014, p. 36.

historias, solamente se muestran interesados en la belleza física del otro. Con esto, se puede entender que ellas no tenían que demostrarles nada a ellos, aunque tanto Cenicienta como Blancanieves enseñan a los espectadores que saben ocuparse del hogar a la perfección. Los personajes masculinos no las conocen antes de casarse, aunque, en *La bella durmiente* o *La Sirenita*, los príncipes descubren las dotes de la protagonista para el canto. Blancanieves, Ariel y Cenicienta dan por hecho que el príncipe-héroe, en quien se han fijado nada más verle, reúne las facultades heroicas necesarias para liberarlas y protegerlas. Por ello, ni personajes ni espectadores descubren en profundidad la personalidad ni la psicología de los enamorados. En las adaptaciones de los cuentos de hadas anteriores a 1991, los personajes femeninos se interesan en príncipes que no conocen y con quienes estarán por siempre jamás.<sup>260</sup>

Este ideal romántico tradicional no era ya tan aceptado ni se seguía tan fielmente en el mundo real en los años 80. Desde mediados del siglo XX, cambios sociales como el divorcio, el acceso de hombres y mujeres a puestos laborales de gran responsabilidad, los estudios universitarios o poder crear una familia antes de contraer matrimonio, establecen una nueva concepción del amor. Entre los años 60 y los 80, una mujer, independientemente de su estatus social, ya no necesitaba casarse para acceder al mundo social. Las mujeres podían estudiar una carrera, trabajar, comprarse una casa u ocupar un alto cargo en una empresa y, aun así, casarse y cuidar de su familia, divorciarse y entablar una nueva relación o, bien, quedarse solteras. Los hombres, por su parte, con sus esposas trabajando, debían colaborar en las tareas de casa, aprendiendo a planchar, limpiar, cocinar y asistir a los niños. La soltería o una nueva relación, si la primera no funcionó, eran otras opciones tan válidas como el matrimonio. Estos cambios generacionales supusieron variaciones en la representación cinematográfica de las relaciones amorosas y del matrimonio.<sup>261</sup>

En concreto, en 1989, Disney inició una nueva era (el Renacimiento de la animación o Era Eisner) al presentarnos una princesa valiente, decidida, curiosa,

---

<sup>260</sup> Gómez Beltrán, I. (2017) Princesas y príncipes en las películas de Disney (1937 – 2013). Análisis de la modulación de la feminidad y la masculinidad. *Filanderas, Revista Interdisciplinar de Estudios Feministas* (2): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234417>. Consultado el 21 de junio de 2018, p. 60.

<sup>261</sup> García, C. (2010). El amor en el cine. *Crítica Año 60* (966), p. 83.

ambiciosa y dispuesta a hacer lo imposible (cambiar su voz por unas piernas) para que el príncipe Eric se fije en ella. Ariel se muestra dispuesta a todo por conquistar a un príncipe al cual la muchacha no conoce y que pertenece al mundo terrestre mientras ella forma parte del mundo acuático. Y, a pesar de introducir nuevas características en el arquetipo princesa de cuento de hadas, los guionistas de Disney prefirieron no introducir grandes cambios en la subtrama amorosa si la comparamos con el amor romántico de princesas de la Época Clásica como *La Cenicienta* o Aurora en *La bella durmiente*: un amor a primera vista que termina en compromiso.<sup>262</sup> Se criticó que Ariel a pesar de ser decidida, valiente y tener interés por aprender, utilizase todas estas cualidades positivas para alcanzar un objetivo narrativo final igual que el del resto de princesas Disney: alcanzar el matrimonio con Eric como acceso al mundo terrestre que tanto le fascina. Por tanto, a pesar de que estas cualidades fueron novedosas en Disney, su final feliz es idéntico al de todas las princesas anteriores: se casa con un príncipe del que se enamora a primera vista.<sup>263</sup> Dos años después de *La Sirenita*, en 1991, los creadores de Disney se dieron cuenta de que, igual que los personajes se estaban adaptando a los nuevos tiempos, la fórmula de amor romántico debía reconstruirse y acercarse al periodo de realización de las películas.

Fue entonces cuando la Disney filtró las modificaciones sociales a las relaciones humanas construidas en sus relatos. Decidieron alterar su antigua idea de romanticismo. Los cambios sociales de los años 60, 70 y 80 dibujaron un nuevo ideal amoroso que se incluyó en el cine de animación ya entrada la década de los 90. Los creativos Disney desarrollaron una nueva concepción del amor pasional y romántico, más cercano al mundo contemporáneo pero cuya conclusión era idéntica a las historias anteriores: la unión de ambos enamorados, aunque no a través del matrimonio. Desaparece también en estos años, por tanto, la idea de amor por siempre jamás, de hecho, *La bella y la bestia* termina con un baile final en el castillo, pero los protagonistas no van vestidos de novios. Aunque se entiende que, como Felipe y Aurora en *La bella durmiente*, Bestia y

---

<sup>262</sup> Johnson, R. M. (2015). The Evolution of Disney Princesses and their Effect on Body Image, Gender Roles, and the Portrayal of Love. *Educational Specialist* (6): <https://commons.lib.jmu.edu/edspec201019/6>. Consultado el 16 de diciembre de 2018, p. 15.

<sup>263</sup> Hine, B. E. (2018). The Rise of the Androgynous Princess: Examining Representations of Gender in Prince and Princess Characters of Disney Movies Released 2009. *Social Sciences* 7, p. 5.

Bella se han comprometido. Aparecieron historias de amor más igualitarias, pero que seguían basándose en la idea tradicional de que el amor pasional completa la personalidad de los amantes.<sup>264</sup>

Lo que, en películas de la Época Clásica, Post-Walt o *La Sirenita* en el Renacimiento, era un amor a primera vista basado en el físico y la idealización del otro, derivó en un viaje interior de los dos enamorados a partir de 1991. La primera película que contó con este cambio fue *La bella y la bestia*. Mediante el arco de transformación de ambos personajes, se profundizó en los dos puntos de vista, y, por tanto, en la psicología y en la manera de aceptar los pensamientos, opiniones y acciones de su pareja. Los cambios en la manera de iniciar su relación determinan una nueva psicología de los personajes, que tiene un mayor sentido en la época de creación. Esto, precisamente, facilitó una mayor identificación con los personajes por parte del espectador.<sup>265</sup>

*La bella y la bestia* se convirtió en la primera película Disney que siguió el nuevo modelo de amor romántico. Un ideal amoroso que guía la historia de principio a fin y, por tanto, que se basa en el proceso de conocimiento y enamoramiento de los dos protagonistas para hacer avanzar la trama principal. El enamoramiento es progresivo: el conocimiento y la aceptación del otro, independientemente de cuál sea su procedencia, es la clave para desarrollar el guion y la psicología de los personajes, que evolucionan hasta entender que la belleza está en el interior.<sup>266</sup> Y, aun así, de nuevo nos encontramos con el amor como necesidad vital que empuja a los personajes a una vida mejor y más completa.<sup>267</sup>

Bestia necesita que Bella se enamore para acabar con su maleficio y Bella demanda que Bestia la libere, pero el amor no surge nada más verse. Esto contrasta con la concepción tradicional del amor de Gastón, el villano, un *macho-*

---

<sup>264</sup> Itmeizeh, M. a. (2017). The Evolution of Gender Roles and Linguistic in the Language Features of Disney. *Journal of Literature, Languages and Linguistics* 36.

<sup>265</sup> Rodríguez, J. y. (2018). La bella y la bestia. Todos somos contadores de cuentos. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid, España: AMEC, p. 98.

<sup>266</sup> Mestre Acuña, J. F. (2017). *Hacerlas distintas para siempre: Princesas de la tradición literaria en Walt Disney Animation Studios (1937-2016)*. (TFG). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia: <https://docplayer.es/83694572-Hacerlas-distintas-para-siempre-princesas-de-la-tradicion-literaria-en-walt-disney-animation-studios.html>. Consultado el 29 de noviembre de 2018, pp. 86 y 87.

<sup>267</sup> Rodríguez, J. y. (2018). La bella y la bestia. Todos somos contadores de cuentos. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid, España: AMEC, p. 98.

*alpha* cuyo único interés en casarse con la joven es tener a su lado a la más guapa del pueblo. A Bella, Gastón no le interesa lo más mínimo y, su inteligencia le permite darse cuenta de las malas intenciones del antagonista: el villano solo quiere tener a la mujer más atractiva del lugar y ni siquiera valora los intereses de la joven, como, por ejemplo, leer. Es más, Gastón le tira el libro al suelo porque cree que son tonterías y quiere que ella le haga caso. Gastón expresa sus deseos de convertirla en una esposa sumisa que adore su egocentrismo y le idolatre.<sup>268</sup>

Bestia, aunque comienza la historia pensando como Gastón en conseguir a Bella, evoluciona hasta aprender que Bella es libre e independiente y solamente se quedará a su lado si la valora como persona. Esto es lo que la enamora a Bella. Con ello, Disney abolió aspectos esenciales del antiguo amor romántico como el amor a primera vista, el matrimonio y la sumisión de casarse con quien le impongan al personaje femenino.<sup>269</sup>

En los 90, el amor sigue siendo una relación que mejora la vida de los personajes, pero este vínculo surge porque los personajes disfrutan pasando tiempo juntos. Se comprenden, se respetan, se valoran y, sobre todo, descubren lo bueno y lo malo de su compañero/a. Bestia y Bella evolucionan hacia una personalidad más tolerante, permisiva y comprensiva. La convivencia y los ratos de ocio en común les llevan a descubrir al otro y enamorarse poco a poco. En este proceso, su personalidad adquiere nuevos valores con los que crecer y evolucionar. Esta historia de amor no refleja la necesidad del otro para acceder a la sociedad y no hay interés económico o social.<sup>270</sup>

Y, a pesar de plantear una nueva idea del amor en el paso a la madurez, el objetivo final es el mismo: la nueva fórmula mágica enseña el camino para evitar futuros divorcios, frustraciones personales y nuevas concepciones familiares.<sup>271</sup>

---

<sup>268</sup> *Ibidem*, p. 100.

<sup>269</sup> Cordwell, C. L. (2016). *The Shattered Slipper Project: The Impact of the Disney Princess Franchise on Girls Ages 6-12*. (Selected Honors Theses). Southeastern University, Lakeland: <http://firescholars.seu.edu/honors/57>. Consultado el 19 de diciembre de 2018, p. 10.

<sup>270</sup> Bouza, A. L. (2016). Princesas Disney. *Movimiento Feminista Galego*, p. 29.

<sup>271</sup> Bouza Santiago, A. L. (s.f.). Ensayo. Princesas Disney: Análisis de una propuesta de renovación de los estereotipos de género en películas Disney de dibujos animados. Recuperado de: [https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS\\_DISNEY](https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS_DISNEY) Consultado el 13 de diciembre del 2018, pp. 7 y 8.

El nuevo modelo de amor heterosexual propuesto por Disney en 1991 sigue la concepción de romanticismo y se presenta como el prototipo a seguir para mantener una relación duradera en una época en la que los divorcios se convirtieron en la vía rápida para acabar con la relación y los problemas cotidianos: cumplir en el trabajo, atender a los hijos o realizar las tareas del hogar, apenas dejaba tiempo para dedicarlo a la intimidad de la pareja. A pesar de estos cambios sociales, en esta nueva idealización se mantiene un elemento esencial: la demostración de la valentía masculina atrae a los personajes femeninos.<sup>272</sup>

La valentía, como en la Época Clásica y Post-Walt de Disney, es todavía una herramienta esencial en el nuevo patrón amoroso para ampliar el hueco en el corazón de su amada y ser aceptado por la sociedad. Pero ellos no son los únicos. El cambio en *La bella y la bestia* deja claro que ellas también tienen que ser valientes para enfrentarse a los prejuicios y limitaciones impuestas: Bella no quiere casarse con Gastón a pesar de que es lo que todo el pueblo, incluido su padre, espera de ella. Esto mismo se repite en el estreno del año siguiente.<sup>273</sup>

En 1992, Disney crea el primer personaje masculino protagonista tras El Renacimiento de la animación. Se trata de *Aladdín*, película protagonizada por un ladrón que conquista a Jasmine, la hija del sultán de Ágraba. El matrimonio es el ascenso social para el joven que, hasta enamorar a la princesa, roba comida en el zoco. Y, a su vez, el matrimonio supone la liberación de la muchacha de ser casada con quien su padre desee. A pesar de que ella no quiere casarse por obligación, aunque así lo dictaminan las normas de su ciudad, el compromiso con Aladdín en la última escena de la película es la resolución final. Pero, hasta entonces, el padre de Jasmine, el sultán, insiste durante toda la película en que elija a algún príncipe (aquí se lee la imposición masculina de decidir por ella), incluso, en un momento de la historia, influido por el antagonista, le plantea que se case con el malvado Jaffar.<sup>274</sup> En *Aladdín*, como en *La bella y*

---

<sup>272</sup> Cordwell, C. L. (2016). *The Shattered Slipper Project: The Impact of the Disney Princess Franchise on Girls Ages 6-12*. (Selected Honors Theses). Southeastern University, Lakeland: <http://firescholars.seu.edu/honors/57>. Consultado el 19 de diciembre de 2018, p. 10.

<sup>273</sup> Bouza, A. L. (2016). *Princesas Disney. Movimento Feminista Galego*, p. 29.

<sup>274</sup> Porto Borges, H. y. (2018). A tradição dos contos de fada e a sobrevivência de matrizes culturais femininas nas narrativas cinematográficas infantis. *Revista Internacional Interdisciplinar INTERthesis* 15 (2), pp. 118 y 119.

*la bestia*, los protagonistas se benefician de su enamoramiento: ellas para elegir al mejor compañero y, ellos, para acabar con el maleficio o lograr una ascensión económica y social.

Gracias a esta reestructuración de las relaciones amorosas en Disney, los personajes femeninos dejaron de centrar su historia en buscar ese amor que diera sentido a sus vidas, una actitud más acorde al momento de realización.<sup>275</sup> Aparecen, entonces, relaciones interpersonales más equitativas que las de décadas anteriores.

El ideal que Disney refleja a partir de 1991 es un amor donde cada miembro es responsable de sí mismo, de la elección de su pareja y de sus actos.<sup>276</sup> Bien es cierto que, gracias a la unión con Bestia, Bella se convierte en princesa y Bestia, gracias a Bella, en humano por dentro y por fuera. Esto también les ocurre a Aladdín y Jasmine o a Nala y Simba en *El rey león*. Y, aún así, puede decirse que, aunque la complementariedad siguió presente en esta nueva concepción de amor romántico de los años 90, ya no se presenta la obligación del juntos para siempre que se leía a través del matrimonio en películas Disney anteriores a 1991.<sup>277</sup>

Los protagonistas se atraen o no al inicio de la película, se conocen y deciden si iniciar una relación o no. Desapareció en los 90, por tanto, la obligación de buscar un esposo.<sup>278</sup> Aunque, algunos elementos mantuvieron la concepción del amor tradicional y, por tanto, siguieron presentes pensamientos como que había que encontrar pareja para ser feliz, realmente, se fundieron con nuevas ideas más cercanas al mundo real, donde la pareja no la elegía nadie de fuera ni venía determinada por la gracia divina o la elección del padre.

Pocahontas decide al final de la película no marcharse con John Smith aun mostrando claros indicios de estar enamorada de él. *Pocahontas* es la

---

<sup>275</sup> Poco a poco se ha ido abandonando esa obligatoriedad de vivir en pareja: Coria, C. (2001). *El amor no es como nos contaron...ni como lo inventamos*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós SAICF, p. 51.

<sup>276</sup> Langford, W. (1999). *Revolutions of the heart. Gender, power and the delusions of love*. Londres, Inglaterra: Routledge, p. 8.

<sup>277</sup> Es así cómo se plantea un ideal amoroso más cercano a lo que propone Langford: *Ibidem*, p. 8.

<sup>278</sup> Cordwell, C. L. (2016). *The Shattered Slipper Project: The Impact of the Disney Princess Franchise on Girls Ages 6-12*. (Selected Honors Theses). Southeastern University, Lakeland: <http://firescholars.seu.edu/honors/57>. Consultado el 19 de diciembre de 2018, p. 10.



adaptación de una leyenda basada en una historia real, cuya versión es poco fiable porque solamente está recogida en unos documentos firmados por un colono llamado John Smith. La leyenda cuenta que una joven princesa nativa americana protegió al colono John Smith en el siglo XVII. Nada se habla en los escritos de Smith sobre enamoramiento o similar pero sí se cuenta que Pocahontas se casó con otro colono llamado John Rolfe, con quien se trasladó a vivir a Londres.<sup>279</sup>

*Pocahontas* fue una excepción del estudio Disney en cuanto a su concepto de *happy ending*. Después de más de cincuenta y ocho años incluyendo finales felices basados en los matrimonios entre princesas y héroes, el estudio dio un giro y no incluyó la relación al final de la historia.<sup>280</sup> La protagonista no se queda con su amado y, por lo tanto, no se espera el rescate de la princesa gracias a Smith, como es típico en los cuentos de hadas, ni tampoco Smith participa en la liberación de Pocahontas al final de la película.<sup>281</sup>

En la versión cinematográfica puede leerse que surge el amor entre Pocahontas y Smith, pero ella decide quedarse en su poblado y despedirse del joven. Las charlas entre la indígena y el occidental modifican la percepción del otro y su forma de vida, pero esta aceptación del otro no es suficiente para que los personajes se cambien de país y cultura. Pocahontas se muestra como un alma libre que quiere ocuparse de su poblado ahora que su padre, el líder Powhatan, comienza a envejecer. Smith, por su parte, debe regresar a su Londres natal para recuperarse de su enfermedad.<sup>282</sup>

*Pocahontas* no siguió la línea de final feliz en el que la princesa logra casarse, o, al menos, comenzar una relación amorosa con el héroe, clímax del estudio hasta entonces.<sup>283</sup> En *Pocahontas*, se dio prioridad a la evolución de los

---

<sup>279</sup> Stebbin, S. J. (agosto de 2010). *Historic Jamestowne: Pocahontas: Her Life and Legend*: <http://www.nps.gov/jame/historyculture/pocahontas-her-life-and-legend.htm> Consultado el 12 de febrero de 2015.

<sup>280</sup> Cordwell, C. L. (2016). *The Shattered Slipper Project: The Impact of the Disney Princess Franchise on Girls Ages 6-12*. (Selected Honors Theses). Southeastern University, Lakeland: <http://firescholars.seu.edu/honors/57>. Consultado el 19 de diciembre de 2018, p. 12.

<sup>281</sup> Balraj, B. M. (2013). The Construction of Family in Selected Disney Animated Films. *International Journal of Humanities and Social Science* (3), p. 120.

<sup>282</sup> Holcomb, J., Latham, K., & Fernandez-Baca, D. (2015). Who Cares for the Kids? Caregiving and Parenting in Disney Films. *Journal of Family Issues* 36 (14). DOI: <http://doi.org/10.1177/0192513X13511250>, pp. 1969 y 1970.

<sup>283</sup> Disney toma la idea del amor de la construcción platónica: "El camino del amor se presenta como ascenso hacia la contemplación pura de la belleza en sí misma, un camino arduo que supone un ejercicio ascético y cognoscitivo". Ortiz de Landázuri, M. C. (2016).

protagonistas para comprender y aceptar el sistema social estructurado en la cultura del otro antes que al amor. Así es como Disney presenta el primer largometraje que no cree en la unión amorosa como vínculo eterno. Pero la tradicional marca Disney sigue presente en el, aparentemente, nuevo final feliz de *Pocahontas* (1995). La bondad derrota a la maldad y la relación entre ambos consigue aunar el conflicto principal de la historia: la diferencia entre la cultura nativa y la occidental. Entendido de esta manera, en la *Pocahontas* de Disney, ni la princesa ni Smith transmiten sensación de fracaso ni de derrota final, por lo que también tenemos aquí el sello de final feliz Disney.<sup>284</sup>

El siguiente paso en proponer un nuevo ideal de amor romántico en el cine de animación se da en 2013 con *Frozen*. Hans, el príncipe del que se enamora Anna a primera vista, no es lo que parece. Si bien, Bestia se transforma a lo largo de la película en el hombre de los sueños de Bella, Hans aparece al final de la película como la pesadilla de Anna.<sup>285</sup> Cuando se conocen, Hans y Anna se enamoran a primera vista, pero la imagen del príncipe perfecto cambia cuando llegamos al final de la película y descubrimos que él solo quiere a Anna para acceder al trono de Arendelle.<sup>286</sup>

“(…) encontramos en *Frozen* un gran avance en este aspecto puesto que la trama revelará que Hans no es quién prometía ser y que, antes de juzgar – para bien o para mal- hay que profundizar y conocer a las personas.”<sup>287</sup>

---

¿Es el concepto platónico del amor intelectualista? Eros como impulso contemplativo y desiderativo en Platón. *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía Ediciones Complutense*, p. 327.

<sup>284</sup> Tolkien, J. (1938). *De artes y pasiones. Sobre los cuentos de hadas*: [http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&cad=rja&uact=8&ved=0CFgQFjAJ&url=http%3A%2F%2Fwww.deartesypasiones.com.ar%2F03%2Fdoctrans%2FEI%2520Senor%2520de%2520los%2520Anillos.doc&ei=oh\\_bVK7fM8yuU8G\\_gKAE&usq=AFQjCNF8SGZpx9v1WUrpU6KbbePY](http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&cad=rja&uact=8&ved=0CFgQFjAJ&url=http%3A%2F%2Fwww.deartesypasiones.com.ar%2F03%2Fdoctrans%2FEI%2520Senor%2520de%2520los%2520Anillos.doc&ei=oh_bVK7fM8yuU8G_gKAE&usq=AFQjCNF8SGZpx9v1WUrpU6KbbePY) Consultado el 11 de febrero de 2015, pp. 4 y 5.

<sup>285</sup> Saneleuterio, E. y.-G.-T. (2018). Algunos personajes Disney en la formación infantil y juvenil: otro reparto de roles entre sexos es posible. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (13), p. 219.

<sup>286</sup> García-Manso, A. (2017). *Frozen: la lectura de “La Reina de las Nieves” en el siglo XXI. Álabe* (15): [https://www.researchgate.net/publication/317192136\\_FROZEN\\_LA\\_LECTURA\\_DE\\_LA\\_REINA\\_DE\\_LAS\\_NIEVES\\_EN\\_EL\\_SI\\_GLO\\_XXI](https://www.researchgate.net/publication/317192136_FROZEN_LA_LECTURA_DE_LA_REINA_DE_LAS_NIEVES_EN_EL_SI_GLO_XXI). Consultado el 10 de diciembre de 2018, p. 7.

<sup>287</sup> Vicens Poveda, A. (2018). *Heroínas o Princesas: análisis de la evolución de los personajes de la marca Princesas Disney desde su posible superación de los estereotipos sexistas, dentro y fuera de la ficción animada* (Tesis). Universidad Complutense de Madrid, p. 363.

## 1.6. LOS CUENTOS DE HADAS TIENEN IDEOLOGÍA.

La compañía Disney revolucionó el mercado cinematográfico.<sup>288</sup> Para conseguirlo, Disney utilizó la inocencia como herramienta del capitalismo.<sup>289</sup> Para Chrisman, Walt Disney mostraba su ideología capitalista a través de la moda de las princesas, algo que destacó aún más si cabe en *La Cenicienta*.<sup>290</sup> Fuera a través de la inocencia, de la moda o de la elección de los cuentos que se han trasladado al cine, Disney reforzó las diferencias sociales y políticas del momento, buscando “inculcar una moral conservadora en EE.UU. y en el resto de Europa”.<sup>291</sup> Esto ocurrió desde sus inicios en la década de los 30, cuando los largometrajes pretendían entretener y convertirse en una vía de escape para el espectador.<sup>292</sup> El público acudía a las salas buscando cómo volver a vivir el esplendor de la época de los maravillosos años 20.<sup>293</sup> Por tanto, todas las películas de esta época debían enseñar al espectador que el único camino para volver a gozar de los años prósperos vividos antes del *Crack* del 29 consistía en que la sociedad se mantuviera unida y siguiera luchando.<sup>294</sup> Y es que, las películas, como cualquier otro contenido cultural, transmiten ideología.<sup>295</sup>

Desde antes de que los hermanos Grimm o Charles Perrault transcribieran los cuentos de hadas de tradición oral, estas historias ya transmitían los valores propios de la época histórica en la que se contaban.<sup>296</sup> Y de igual manera, los valores de la época histórica de Perrault y de los Hermanos Grimm se

---

<sup>288</sup> Holcomb, J., Latham, K., & Fernandez-Baca, D. (2015). Who Cares for the Kids? Caregiving and Parenting in Disney Films. *Journal of Family Issues* 36 (14). DOI: <http://doi.org/10.1177/0192513X13511250>, pp. 1959 y 1961.

<sup>289</sup> “Children get lost in the dreamlike world of safety, consistency and childhood innocence created by mass media, especially Hollywood films and in particular Disney films”. (“Los niños se pierden en ese mundo de ensueño y seguridad, consistencia e inocencia infantil creada por los *mass media*, especialmente representado en las películas de Hollywood, y más concretamente, en las de Disney”). Krouwels, S. (2016). Let it go. A new way of looking at gender discourse by breaking the Disney formula. *English Literature & Culture Leiden University*, p. 6.

<sup>290</sup> Chrisman-Campbell, K. (2015, March 9). *Cinderella: The Ultimate (Postwar) Makeover Story*: The Atlantic: <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/03/cinderella-the-ultimate-postwar-makeover-story/387229/>. Consultado el 11 de enero de 2019.

<sup>291</sup> Morales, R. y. (2018). Iconografía de la Bella y la Bestia. De Walter Crane a Walt Disney. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid: AMEC Ediciones, p. 59.

<sup>292</sup> Mackenzie, B. (24 de noviembre de 2015). *Disney's female gender roles: the change of modern culture* (Honor Theis). Indiana State University, Estados Unidos, p. 10.

<sup>293</sup> Cabeza, J. (2009). *La narrativa invencible. El cine de Hollywood en Madrid durante la Guerra Civil Española*. Madrid, España: Cátedra, p. 20.

<sup>294</sup> *Ibidem*, pp. 26 y 27.

<sup>295</sup> Mastrostefano, S. (2013). *Gender and Ideology in Disney's Beast Fables*. (Honors Projects Overview). Rhode Island College. Recuperado de: [https://digitalcommons.ric.edu/honors\\_projects/85](https://digitalcommons.ric.edu/honors_projects/85). Consultado el 17 de julio de 2018, p. 3.

<sup>296</sup> Itmeizeh, M. a. (2017). The Evolution of Gender Roles and Linguistic in the Language Features of Disney. *Journal of Literature, Languages and Linguistics* 36. Pág. 3. Y Fernández Alonso, M. M. (2013). *Los cuentos cuentan. Taller literario: perpetuación de estereotipos a través de los cuentos de Grimm*. (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Almería, Almería. Recuperado de <http://repositorio.ual.es/handle/10835/2249>. Consultado el 30 de junio de 2014, p. 6.

manifestaron en sus versiones, que fueron variando.<sup>297</sup> La ideología conservadora, que sobrevive en los cuentos tradicionales, busca mantener el orden social, político y económico establecido.<sup>298</sup> Estos, con el traslado del mundo real a uno de fantasía, tienen como objetivo generar seguridad, comprensión y esperanzar al oyente/lector.<sup>299</sup> Este mismo objetivo fue el de los hermanos Grimm cuando trasladaron las narraciones orales a versiones escritas.<sup>300</sup> Por lo que, a través de estas ficciones y fijándose en cómo lo hacen los protagonistas con los obstáculos y demás conflictos de las historias, el oyente o lector aprende a solucionar los problemas del día a día en aspectos universales como la familia, los amigos, el amor o el trabajo.<sup>301</sup>

Puede así afirmarse que todas las sociedades crean medidas de control a través de narraciones.<sup>302</sup> En nuestros días, a los cuentos de hadas y la literatura se han añadido los medios de comunicación como narradores de historias que son.

“Los medios de comunicación –en su diversidad de formas– constituyen un poderoso instrumento de plasmación y control de los imaginarios sociales. Imágenes y narrativas visuales se han convertido en dispositivos claves en la construcción de la sociedad, los sujetos, las identidades y las subjetividades generizadas.”<sup>303</sup>

El cine, como herramienta cultural y medio de comunicación que es, se considera instrumento político.<sup>304</sup> El cine crea historias para entretener al público, y a pesar de que el mundo plasmado en la gran pantalla no es el real ni se traslada de

---

<sup>297</sup> Zipes, J. (2014). Introduction: rediscovering the original tales of the brothers Grimm. En Grimm, J. A., *The Original Folk and Fairy Tales of the Brothers Grimm: the Complete First Edition*. Oxfordshire, England: Princeton University Press, p. 21.

<sup>298</sup> Caamaño, B., (2007). Cosas de niñas, la construcción de la feminidad en la serie infantil de Celia, de Elena Fortún, *Analecta Malacitana* (23): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2951721>. Consultado el 20 de diciembre de 2015, p. 36.

<sup>299</sup> Pero no debemos olvidar que el sello del escritor queda presente en su versión. “Folkloristics, like all disciplines, has its story to tell”. (“El folklore, como todas las disciplinas, tiene su historia que contar”). Ó Giolláin, D. (2014) Narratives of Nation or of Progress? Genealogies of European Folklore Studies, *Narrative Culture 1*: <https://digitalcommons.wayne.edu/narrative/vol1/iss1/5>. Consultado el 11 de diciembre de 2018.)

<sup>300</sup> Zipes, J. (2014). Introduction: rediscovering the original tales of the brothers Grimm. En Grimm, J. A., *The Original Folk and Fairy Tales of the Brothers Grimm: the Complete First Edition*. Oxfordshire, England: Princeton University Press, p. 31.

<sup>301</sup> Bettelheim, B. (2001). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, España: Crítica, p. 32.

<sup>302</sup> “(...) los cuentos de hadas tradicionales se corresponden con los intereses de la época en la que fueron escritos, impregnando pautas de comportamiento para mantener el orden establecido”. Fernández Alonso, M. M. (2013). *Los cuentos cuentan. Taller literario: perpetuación de estereotipos a través de los cuentos de Grimm*. (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Almería, Almería: <http://repositorio.ual.es/handle/10835/2249>. Consultado el 30 de junio de 2014, p. 6.

<sup>303</sup> Iadevito, P. (2014). Teorías de género y cine. Un aporte a los estudios de la representación. *Universitas Humanística* 78. DOI: <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.UH78.tgcu>, p. 215.

<sup>304</sup> Gómez Beltrán, I. (2015). La pantalla feminista: feminidad sufragista y masculinidad hegemónica. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (11): <http://revpubli.unileon.es/index.php/cuestionesdegenero/article/view/3631>. Consultado el 19 de mayo de 2018.

manera literal, sí se acerca a la parte más íntima del ser humano, es decir, a los sentimientos y las identidades.<sup>305</sup> La cultura occidental ha absorbido la cultura americana en cuanto al cine se refiere, por lo que los espectadores occidentales aceptan lo que el cine hollywoodiense cuenta.<sup>306</sup> A pesar de que se pueda creer que "(...) el cine es creado con el único fin de entretener al público y transmitir un mensaje sin estar atado a una realidad inmutable"<sup>307</sup>, no es así. En realidad, las películas presentan un mundo en el que la estética y las relaciones siguen el modelo dominante de organización social y ayuda a su perpetuación.<sup>308</sup>

El medio cinematográfico influye en el espectador generando en él una visión del mundo real a partir de una invención de este.<sup>309</sup> Así, el cine de animación presenta distintas lecturas de la realidad, pero con una base sólida: la de los valores (respeto, colaboración, ayuda...) y relaciones universales (amor, amistad, familia, trabajo...) de los cuentos de hadas.<sup>310</sup> Esta forma de narrar del cine cuenta con un gran potencial, pudiendo así influir en los comportamientos, emociones y valores del espectador.<sup>311</sup> "Las industrias de la comunicación se convierten en instrumentos poderosos de dominio y sumisión (...)."<sup>312</sup> Todos los elementos narrativos con los que cuenta el cine facilitan el hecho de entretener al espectador sin que éste aprecie a primera vista el mensaje ideológico.<sup>313</sup> Esto también sucede en la animación:

"En general, el cine de animación está sustentado en contenidos de corte social, económico, de género, raciales, etc., lo cual lo convierte en clave en la generación de opiniones y actitudes, y en la construcción de estereotipos, valores y contravalores."<sup>314</sup>

---

<sup>305</sup> Sánchez-Escalonilla, A. (2013). Verosimilitud and Film Story: The Links between Screenwriter, Character and Spectator. *Comunicación y Sociedad* 26 (2), p. 84.

<sup>306</sup> Martín, S. (2002). *Monstruos al final del milenio*. Madrid, España: Imágica Ediciones, S.L. Alberto Santo, editor, p. 12.

<sup>307</sup> Lomelí Hernández, A. R. (2017). ¿Hacia dónde se dirigen las producciones audiovisuales? y ¿Cómo están reflejando la realidad? Análisis de material elaborado por estudiantes que cursan la carrera de comunicación. *Del verbo al bit. Universidad de La Laguna*: <http://www.revistalatinacs.org/16SLCS/libro-colectivo-edicion-2.html>, p. 1957.

<sup>308</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 23.

<sup>309</sup> Igartua Perosanz, J. J. (2007). *Persuasión Narrativa*. San Vicente, Alicante, España: ECU. Editorial Club Universitario, p. 10.

<sup>310</sup> "Arguably, each fairy tale is the literary heritage of human essential principles". ("Indiscutiblemente, cada cuento de hadas es la herencia literaria de los principios humanos esenciales"). Domínguez Morante, L. (2015). Pixar's New fairy tale Brave: a feminist redefinition of the hero monomyth. *Revista de Estudios Norteamericanos* (19), p. 52.

<sup>311</sup> Plaza, J. F. (2010). Introducción: representaciones audiovisuales, identidad de género y transgresión. En P. y. Sangro, *La representación de las mujeres en el cine y la televisión contemporáneos*. Barcelona, España: Kaplan. p. 25.

<sup>312</sup> Osuna-Acedo, S., Gil-Quintana, J. y Cantillo Valero C. (2018). La construcción de la identidad infantil en el Mundo Disney. *Revista Latina de Comunicación Social* (73): <http://www.revistalatinacs.org/073paper/1307/66es.html>. Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 1284.

<sup>313</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge.

<sup>314</sup> Marín, V. y Solís, C. (2017). Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney. *Revista CS* (23), p. 42.

Las pautas creadas para la convivencia social son adaptadas a los medios de comunicación.<sup>315</sup> Así, “(...) the media becomes a visual representation of those social norms that are expected in the surrounding culture and society.”<sup>316</sup> El cine de animación es el preferido por los niños en la primera etapa de su vida, años en los que absorben y asimilan conocimientos con especial intensidad.<sup>317</sup> Las imágenes que transmiten los personajes, tal y como se ha señalado, se convierten en modelos a imitar.<sup>318</sup> Entre las características a copiar o rechazar están aquellas que determinan lo deseable o lo que no lo es en lo femenino y masculino. Al ver estas películas, los pequeños pueden llegar a asumir el orden sociocultural representado por los personajes de sus películas favoritas.<sup>319</sup> Así, la estructura sociocultural y el sistema político condicionan la producción de cualquier contenido audiovisual.<sup>320</sup>

De forma invariable, cada sociedad deja su *marca* en los productos culturales que surgen de ella. Los medios de comunicación se encargan de naturalizar esa estructura sociocultural a través de la codificación de mitos, leyendas y sus representaciones.<sup>321</sup> La codificación de los valores y normas sociales a través de la cultura facilita al espectador herramientas para su adaptación a la realidad del momento: los productos culturales dirigen, condicionan y también ayudan a socializar.<sup>322</sup> La influencia de los *mass media*, como por ejemplo el cine, se realiza mediante la transmisión de personajes, conflictos e imágenes hegemónicas que tienden a repetirse continuamente y, por tanto, a tener capacidad para quedar instaladas como verdad en la sociedad.<sup>323</sup>

---

<sup>315</sup> González Vera, P. (2012). The translation of linguistic stereotypes in animated films: a case study of DreamWorks' Shrek and Shark Tale. *The Journal of Specialised Translation* (17), p. 117.

<sup>316</sup> “(...) los medios se convierten en una representación visual de las normas sociales que se esperan en la cultura y la sociedad”). Mackenzie, B. (24 de noviembre de 2015). *Disney's female gender roles: the change of modern culture* (Honor Theis). Indiana State University, Estados Unidos, p. 9.

<sup>317</sup> Cabrera García-Ochoa, Y., y Martínez-Bello, V. (2014): Libros para niñas y libros para niños: Presencia de estereotipos de género en una colección de libros para dibujar. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (9), DOI: <http://dx.doi.org/10.18002/eg.v0i9.1011>. Consultado el 2 de febrero de 2018, p. 183.

<sup>318</sup> Ellemers, N. (2018). Gender Stereotypes. *The Annual Review of Psychology* (69), p. 276.

<sup>319</sup> Marrero, A. (2009). Cambios y continuidades en los estereotipos de género en el cine dirigido al público infantil: Shrek. *Projecte EspaiCinema*, p. 150.

<sup>320</sup> Hall, S. (1973). Coding and Decoding in the Television Discourse. *Council of Europe Colloquy on 'Training In The Criticel Reading of Televisual Language*, Leincester, p. 3.

<sup>321</sup> “Los medios se convierten en un altavoz para la estereotipación (...)”. Calvo, S. (2017). Amor romántico, amor confluyente y amor líquido. Apuntes teóricos en torno a los sistemas sociales de comunicación afectiva. *Eikasía. Revista de Filosofía*, p. 144.

<sup>322</sup> *Ibidem*, p. 3.

<sup>323</sup> Carrigan, T. C. (1985). *Toward a New Sociology of Masculinity. Theory and Society*, Kluwer Academic Publishers. Recuperado de: <https://link.springer.com/article/10.1007%2FBF00160017>. Consultado el 16 de enero de 2019, p. 594.

Las de Disney, son películas que entretienen a todos los públicos y nos presentan sus propias ideas sobre las razas, las culturas, el capitalismo o la división de género.<sup>324</sup> Tenemos en cuenta aquí cómo la compañía Disney plasma sus valores a través de las representaciones de género.<sup>325</sup> En buena medida, la adaptación de los cuentos proviene de la propia evolución de la sociedad, aunque se ha considerado que en Disney, los roles de género siguen siendo igual de tradicionales, pero con características más propias del momento histórico-social que se esté viviendo.<sup>326</sup> En esta misma línea de investigación, se considera que las adaptaciones de los cuentos de hadas de Disney siempre han sido desigualitarias, dejando a los personajes femeninos en inferioridad y creándolos bajo estereotipos. Algo que contrasta con los personajes masculinos, quienes, incluso siendo, más bien, secundarios en el argumento, se han desarrollado y descrito exhaustivamente.<sup>327</sup>

Temas como la superación personal y la importancia del matrimonio han sido representados y resueltos por los personajes Disney. Estas cuestiones del día a día aparecen en estas películas y son preocupaciones con las que los espectadores se identifican con los personajes de la historia y sus comportamientos.<sup>328</sup> Esto se convierte en un motivo para estudiar en profundidad las imágenes y los modelos de comportamiento que Disney nos presenta a través de sus personajes, que son parte del *Disney Universe*.<sup>329</sup>

---

<sup>324</sup> Van Wormer, K. a. (2015). Cultural representations in Walt Disney films: Implications for social work education. *Journal of Social Work*, p. 15.

<sup>325</sup> (“una de las maneras en las que la Walt Disney Corporation naturaliza un sistema de valores particular es en la representación de género incluida en los largometrajes de animación”). Mastrostefano, S. (2013). *Gender and Ideology in Disney's Beast Fables*. (Honors Projects Overview). Rhode Island College: [https://digitalcommons.ric.edu/honors\\_projects/85](https://digitalcommons.ric.edu/honors_projects/85). Consultado el 17 de julio de 2018, p. 7.

<sup>326</sup> “Por otro lado, el cine animado infantil, que se crea con las características que determinan su naturaleza transmedia, debe tener la posibilidad de transformarse, de ir cambiando y moldeando su discurso según el medio en el que se desarrolle. (...) Así, nos encontraríamos ante un mensaje que, del mismo modo que sucede con el principio de la conservación de la energía, ni se crea, ni se destruye, sólo se transforma”. Cantillo Valero, C. (2015). Del cuento al cine de animación: semiología de una narrativa digital. *Revista de comunicación de la SEECI*, p. 137. “Se observa en el trabajo cómo la forma de crear el hilo de las historias en el cine de Disney persiste. Es decir, sigue una misma estructura de: introducción-nudo-desenlace (happy-ending). Pero el contenido ha ido sufriendo cambios en base a la evolución histórico-social. Las historias van adaptándose al momento histórico en el que se crean y van reflejando a su vez los avances de éste”. Palop Soriano, C. (julio de 2016). *Evolución de la figura femenina en las producciones Disney. De Blancanieves a Mulán y Elsa*. (TFG). Universidad de Castellón, p. 76.

<sup>327</sup> Gill, I. (2016). Feminist Figures or Damsels in Distress? The Media's Gendered Misrepresentation of Disney Princesses. *Young Scholars in Writing 13*: <https://arc.lib.montana.edu/ojs/index.php/Young-Scholars-In-Writing/article/view/330>. Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 102.

<sup>328</sup> Ramadan, N. (2015). Aging with Disney and the Gendering of Evil. *Journal of Literature and Art Studies* 5 (2), p. 125 y Mackenzie, B. (24 de noviembre de 2015). *Disney's female gender roles: the change of modern culture* (Honor Thesis). Indiana State University, Estados Unidos, p. 9.

<sup>329</sup> Ourri, A. (2017). *The Construction Of Evil -The Evolution of Disney Villains from the Golden to the Revival era*: [https://www.academia.edu/33697731/The\\_Construction\\_Of\\_Evil\\_the\\_Evolution\\_of\\_Disney\\_Villains\\_from\\_the\\_Golden\\_to\\_the\\_Revival\\_era](https://www.academia.edu/33697731/The_Construction_Of_Evil_the_Evolution_of_Disney_Villains_from_the_Golden_to_the_Revival_era). Consultado el 14 de diciembre del 2018, p. 11.

“A través del filme –en tanto narración– se habilita el acceso a los diferentes ámbitos de lo social: vidas cotidianas, vidas heroicas, conflictos familiares, conflictos políticos, deseos, sentimientos, mitos, leyendas, etcétera. (...) Por su parte, los estudios de género han ido incorporando paulatinamente el análisis cultural de las imágenes y las visualidades para abordar las representaciones y los estereotipos de lo femenino y lo masculino.”<sup>330</sup>

Lo realmente importante de una representación no es la idea general. Lo valioso es el contenido material y semántico que se da a una determinada imagen o arquetipo narrativo.<sup>331</sup> Esto, unido a los cambios sociales, hace que los atributos de los personajes varíen según la década de creación, sin embargo, son estas características las que aportan el encanto y la belleza a la historia.<sup>332</sup> Por tanto, al igual que la literatura:

“El cine aparece como espacio mítico capaz de identificaciones y proyecciones del sujeto que encuentra en tipos cinematográficos modelos de héroes o de deidades que satisfagan deseos más o menos subconscientes (...)”<sup>333</sup>.

El objetivo de los guiones de Disney es idéntico al de los cuentos de hadas de los hermanos Grimm y Perrault: generar interés en el espectador.<sup>334</sup> El interés que despiertan los elementos narrativos de la literatura destinada al público infantil se une al conocimiento previo de dichas historias.<sup>335</sup> Con ello, el cine se asegura que el público acuda a las salas para comparar la adaptación cinematográfica y la versión literaria.<sup>336</sup> Y todo esto, teniendo en cuenta que la *major* está formada por distintas empresas cuya producción audiovisual se centra y atrae al público infantil.<sup>337</sup>

---

<sup>330</sup> Iadevito, P. (2014). Teorías de género y cine. Un aporte a los estudios de la representación. *Universitas Humanística* 78. DOI: <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.UH78.tgcu.>, p.213.

<sup>331</sup> Durand, G. (2004). *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Madrid, España: Fondo de cultura económica de España, S.L., p. 390.

<sup>332</sup> Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Madrid, España: Akal, p. 115.

<sup>333</sup> Sánchez Noriega, J. L. (2004). *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona, España: Paidós, p. 35.

<sup>334</sup> Zipes, J. (2014). Introduction: rediscovering the original tales of the brothers Grimm. En Grimm, J. A., *The Original Folk and Fairy Tales of the Brothers Grimm: the Complete First Edition*. (pp. 20-44). Oxfordshire, England: Princeton University Press, p. 26.

<sup>335</sup> Wurfel, M. (abril de 2000). El verdadero \$amor\$ de Walt Disney. *A Parte Rei. Revista de filosofía*, p. 1.

<sup>336</sup> Sánchez Noriega, J. L. (2004). *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona, España: Paidós, p. 18.

<sup>337</sup> “The Walt Disney Company, como oligopolio mediático, se convierte en la mayor factoría de contenidos audiovisuales que monopoliza toda la audiencia infantil. Desde cadenas de televisión, editoriales de cómics, etc. se nombran empresas como: Disney-ABC Television Group, Walt Disney Studio Entertainment, Marvel Entertainment, teatro New Ámsterdam de Broadway, Disney Stores, Pixar, Time Warner Cable, Tochtstone Television, ESPN.com, Miramax Films, DreamWorks, etc. Desplegando una estrategia mediática que no le supone ningún tipo de riesgo "comercial". Al no existir competencia en el ramo, ni alfabetización audiovisual, se



## 1.7. EL DESARROLLO TECNOLÓGICO EN DISNEY: UNA HERRAMIENTA MÁS PARA ATRAER AL PÚBLICO.

El primer cuento de hadas trasladado a un largometraje del cine de animación (*Blancanieves y los siete enanitos*) se estrenó en 1937, una década en la que el progreso económico de Estados Unidos “creó un efecto de *carro vencedor*: todos querían ser americanos.”<sup>338</sup>

El estreno de *Blancanieves y los siete enanitos* llegó en un momento en el que control ideológico de los largometrajes era más fácil gracias al trabajo de la *Motion Picture Producers and Distributors of America*. Ellos se encargaban de revisar y evitar el estreno de películas que mostraran una realidad diferente a la primordial: alentar al público a seguir trabajando para salir de la crisis.

*Blancanieves y los siete enanitos* fue realizada y estrenada en un momento en el que los valores, las emociones y los ideales que definían a toda la sociedad americana como un único conjunto, quedaban reflejados en sus películas.<sup>339</sup>

Walt Disney contó que vio la versión cinematográfica de *Blancanieves y los siete enanitos* en 1915, cuando aún era un niño y posteriormente entendió que dicha ficción era una opción perfecta para empezar a producir largos de animación. La historia cuenta con un héroe y una heroína simpáticos, con los enanitos que transmiten comicidad y compasión y con una villana “de proporciones clásicas.”<sup>340</sup> Y así lo trasladó a la película de 1937. Como producto hollywoodiense, la película de animación contaba con sus propios personajes, conflictos y relaciones que definían el mundo que los espectadores debían recibir, pudiendo leerse que el sistema capitalista y patriarcal era la única opción válida.<sup>341</sup>

---

convierte en la única opción posible de entretenimiento infantil”. Cantillo Valero, C. (2015). Del cuento al cine de animación: semiología de una narrativa digital. *Revista de comunicación de la SEECI*, p. 142.

<sup>338</sup> Cabeza, J. (2009). *La narrativa invencible. El cine de Hollywood en Madrid durante la Guerra Civil Española*. Madrid, España: Cátedra, p. 19.

<sup>339</sup> *Ibidem*, p. 19.

<sup>340</sup> Thomas, B. (1995). *Walt Disney. Personaje inimitable*. Madrid: Iberonet, p. 142.

<sup>341</sup> Cabeza, J. (2009). *La narrativa invencible. El cine de Hollywood en Madrid durante la Guerra Civil Española*. Madrid, España: Cátedra, p. 149.

Para conseguir abrirse hueco en el panorama cinematográfico y transmitir sus valores e ideología, la empresa Disney hizo uso de las destrezas técnicas y los avances tecnológicos.<sup>342</sup>

La Disney Brothers Cartoon Studio, fundada en 1923, comenzó produciendo cortometrajes hasta que alcanzó la tecnología necesaria para realizar su primer largometraje.<sup>343</sup> Tras introducir una banda sonora perfectamente sincronizada en el cortometraje *El botero Willie* (1928) y el uso del color en *El arca de Noé* (cortometraje incluido dentro de la serie *Silly Simphonies*<sup>344</sup>) Walt Disney decidió llevar a los cines *Blancanieves y los siete enanitos*, dirigida por David Hand.<sup>345</sup>

Progresivamente, el estudio Disney, como el resto de productos cinematográficos realizados en Hollywood, buscó ser cada vez más espectaculares, introduciendo mejoras técnicas, ensalzando belleza y emotividad.<sup>346</sup> *Blancanieves y los siete enanitos* no solamente fue el primer largometraje de animación de la historia del cine y del estudio Disney, si no que estaba sonorizada, se realizó a color, con el uso del tecnicolor y utilizaron una Cámara Multiplano para dar profundidad de campo.<sup>347</sup>

El detallismo en los trazos de *Bambi*, la introducción de la xerografía para *101 Dálmatas*, la ambientación de *La dama y el vagabundo*, la fidelidad casi fotográfica del París de *Los Aristogatos* o el uso del ordenador en una secuencia de *Basil, el ratón superdetective* son algunas muestras de cómo el estudio continuó la línea de mejoras técnicas y tecnológicas en sus proyectos.<sup>348</sup>

---

<sup>342</sup> “The fairy-tale film genre expectedly emerged from the cultural and technological evolution in the following centuries”. (“El género cinematográfico de los cuentos de hadas surge de la evolución cultural y tecnológica a lo largo de los siglos”). Domínguez Morante, L. (2015). Pixar's New fairy tale Brave: a feminist redefinition of the hero monomyth. *Revista de Estudios Norteamericanos* (19), p. 51.

<sup>343</sup> “During the release of Snow White critics remained mostly positive through the 1930s - 1940s. The animation resembled a time of “happiness and utopia” for people who were devastated by the Great Depression”. (“Durante el lanzamiento de Blancanieves, los críticos siguieron siendo en su mayoría positivos durante los años 30 y 40. La animación se asemejó a un momento de “felicidad y utopía” para las personas que fueron devastadas por la Gran Depresión”). Wilde, S. (2014). Advertising in Repackaging the Disney Princess: A Post-feminist Reading of Modern Day Fairy Tales, *Journal of Promotional Communications* 2 (1), p. 135.

<sup>344</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunweg, p. 71.

<sup>345</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 33.

<sup>346</sup> Cabeza, J. (2009). *La narrativa invencible. El cine de Hollywood en Madrid durante la Guerra Civil Española*. Madrid, España: Cátedra, p. 155.

<sup>347</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 40.

<sup>348</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores.

La Walt Disney Company se convirtió en un fenómeno económico y cultural para el público familiar en Estados Unidos y el resto del mundo occidental.<sup>349</sup>

El espíritu innovador en cuanto a evolución y desarrollo que Disney asentó en sus años, continuó las siguientes décadas, incluyendo la Era Eisner en 1989. En los 80, los profesionales que formaban parte del equipo de animadores investigaron nuevas técnicas y métodos de realización.<sup>350</sup> Las indagaciones en la tecnología fueron cada vez más avanzadas para conseguir unos resultados de mayor calidad en cuanto a riqueza cromática, una sonorización adecuada y, en resumen, la perfección técnica deseada con la incorporación de Michael Eisner.<sup>351</sup> La sensibilidad, la animación, la musicalidad y el trazo del dibujo forman parte de las mejoras técnicas.<sup>352</sup>

---

<sup>349</sup> Ward, A. R. (2002). *Mouse Morality. The Rhetoric of Disney Animated Film*. Austin, Estados Unidos: University of Texas Press, p. 1.

<sup>350</sup> Arias, A. (2007). Disney, tenemos un problema. *Revista Latente* (5).

<sup>351</sup> *Ibidem*.

<sup>352</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores.

## **BLOQUE II.**

**EL CINE DE ANIMACIÓN EN EL SIGLO XX:**

**LA EVOLUCIÓN DEL MEDIO.**

**DISNEY Y PIXAR (1937-2016).**

## 2.1. LA IDEA DE FEMINIDAD DE WALT DISNEY, LA LITERATURA INFANTIL Y LA SOCIEDAD OCCIDENTAL (1937 – 2016).

“La literatura infantil está plagada de ejemplos sobre el modelo del ideal femenino. Se nos presenta constantemente la imagen de la mujer como reina del hogar, siempre guardada, custodiada, encerrada (...) que friegan, lustran, cepillan siempre alegres y sin retribución solamente por amor.”<sup>353</sup>

Los cuentos infantiles presentan personajes femeninos muy semejantes entre sí.<sup>354</sup> En concreto, en los cuentos de hadas, los arquetipos narrativos femeninos son tres: la princesa (que representa la idealización de la belleza interior y exterior), la malvada (que puede ser bruja, madrastra o hermanastra y presenta la maldad más absoluta) y el hada madrina (representa el instinto maternal).<sup>355</sup> Estos personajes estereotipados y simples tienen como objetivo mostrar al público infantil a comportarse y enfrentarse a la adolescencia y a la entrada en la edad adulta.<sup>356</sup> Esta construcción de la feminidad se ha centrado en ese correcto paso a la madurez.<sup>357</sup> El objetivo es adoctrinar a los más pequeños en el reparto de las tareas o en cómo funcionan las relaciones sociales.<sup>358</sup>

El paso a la edad adulta a través del matrimonio de conveniencia y la maternidad fueron temas muy recurrentes en los personajes femeninos de las películas de Hollywood. Desde su primer estreno en 1937, la compañía Disney ha tratado de forma extensa el tema de la feminidad:<sup>359</sup> “(...) la factoría se ha convertido en

---

<sup>353</sup> Pastor, A. A. (2009-2010). Roles y diferenciación de género en la literatura infantil. *Revista Borradores*, XXI, p. 4.

<sup>354</sup> Sartelli, S.L. (abril 2018). Los roles de género en cuentos infantiles: perspectivas no tradicionales. *Derecho y Ciencias Sociales* (18), p. 213.

<sup>355</sup> Fernández Alonso, M. M. (2013). *Los cuentos cuentan. Taller literario: perpetuación de estereotipos a través de los cuentos de Grimm*. (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Almería, Almería: <http://repositorio.ual.es/handle/10835/2249>. Consultado el 30 de junio de 2014, p. 17.

<sup>356</sup> Cantillo Valero, C. (2015). Del cuento al cine de animación: semiología de una narrativa digital. *Revista de comunicación de la SEECI*, p. 137.

<sup>357</sup> Aguado Peláez, D. y. (2015). Naturaleza, razón y poder en las princesas Disney. *Academia*. Recuperado de: [https://www.academia.edu/12178089/\\_Naturaleza\\_raz%C3%B3n\\_y\\_poder\\_en\\_las\\_princesas\\_Disney\\_](https://www.academia.edu/12178089/_Naturaleza_raz%C3%B3n_y_poder_en_las_princesas_Disney_). Consultado el 14 de diciembre de 2018, p. 307.

<sup>358</sup> Cantillo Valero, C. (2018). Las princesas Disney y la construcción de Humanidades Digitales ‘silenciadas’ en el cine de animación. *Index Comunicación* 8 (2), p. 87.

<sup>359</sup> Mackenzie, B. (24 de noviembre de 2015). *Disney's female gender roles: the change of modern culture* (Honor Theis). Indiana State University, Estados Unidos, p. 9.

una gran fábrica de mujeres (...).<sup>360</sup> El objetivo de estos contenidos ha sido y sigue siendo delimitar a niñas y niños hacia el camino correcto. Un camino que les enseña a actuar, pensar y sentir en función de las expectativas sociales del momento.<sup>361</sup>

Una gran parte de los cuentos de hadas y las películas Disney de las dos primeras etapas del estudio (Clásica, 1937 - 1967 y Post-Walt, 1968 - 1988) tratan en profundidad el desamparo y la vulnerabilidad femenina. Para ello, dibujaron personajes femeninos débiles que contrastan con personajes femeninos demoniacos.<sup>362</sup> Profundizando un poco más, personajes como Aurora (*La bella durmiente*, 1959), Cenicienta (*La Cenicienta*, 1951) o Blancanieves (*Blancanieves y los siete enanitos*, 1937) han presentado la importancia del acceso a la madurez femenina a través del matrimonio, el papel de la mujer dentro del hogar y el instinto maternal. Pero estos temas quedaron obsoletos con el tiempo y los cambios sociales.<sup>363</sup>

Aurora, Blancanieves y Cenicienta, como en los respectivos cuentos de hadas en los que se inspiró el estudio Disney, crecen sin la ayuda de una familia, lo que fuerza a las tres princesas a alcanzar la madurez en solitario.<sup>364</sup> Por lo tanto, el estudio de animación optó por mantener la visión de la feminidad de siglos atrás.<sup>365</sup> Disney trasladó el rol femenino tradicional, tal cual, a sus largometrajes perpetuando una percepción masculina de la feminidad en sus adaptaciones cinematográficas. El estudio mantuvo el papel de la mujer dentro del matrimonio y en el hogar, a pesar de que a partir de la Segunda Guerra Mundial este modelo de feminidad tradicional comenzó a considerarse insuficiente.<sup>366</sup> Y así se hizo durante más de cinco décadas, a pesar de que las versiones literarias son

---

<sup>360</sup> Gill, I. (2016). Feminist Figures or Damsels in Distress? The Media's Gendered Misrepresentation of Disney Princesses. *Young Scholars in Writing 13*: <https://arc.lib.montana.edu/ojs/index.php/Young-Scholars-In-Writing/article/view/330>. Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 96.

<sup>361</sup> *Ibidem*, p. 96.

<sup>362</sup> Henke, J. B. (by Ted Lardner and Todd Lundberg. Constructions of the Female Self: Feminist Readings of the Disney Heroine. En T. a. Lardner, *Cultural Exchanges*. 2000: Longman, p. 376.

<sup>363</sup> Palop Soriano, C. (julio de 2016). *Evolución de la figura femenina en las producciones Disney. De Blancanieves a Mulán y Elsa*. (TFG). Universidad de Castellón, pp. 76 y 77.

<sup>364</sup> Davis, A. M. (2006). *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 102.

<sup>365</sup> Fernández Alonso, M. M. (2013). *Los cuentos cuentan. Taller literario: perpetuación de estereotipos a través de los cuentos de Grimm*. (TFM). Universidad de Almería, Almería: <http://repositorio.ual.es/handle/10835/2249>. Consultado el 30 de junio de 2014, p. 43.

<sup>366</sup> Guzmán Velasco, N. (2016). La ideología a través de la publicidad y las representaciones de género. *Revista Realidad* 147, p. 103.

construcciones culturales que se crearon en un tiempo y una sociedad muy diferente al público al que se dirigiría Disney en el siglo XX.<sup>367</sup>

“La Cenicienta y Blancanieves (...) fueron personajes creados por los hermanos Grimm en la época de la Revolución Francesa -en el siglo XVIII- (...). Estas historias presentaron una narrativa en la que las mujeres podían aspirar a una vida de ensueño, debido a su belleza física, sus cualidades como la nobleza y la bondad, y un golpe de suerte que las llevó a conseguir su sueño de vivir en un castillo con un príncipe que las rescató de la desgracia y donde lograron ser felices para siempre. (...) Un argumento para entender el origen, podría ser el momento histórico en el que se crearon Blancanieves y la Cenicienta.”<sup>368</sup>

Aun basándose en cuentos clásicos, las adaptaciones antiguas y Post-Walt de Disney difieren sustancialmente en cómo son y se comportan los personajes de las versiones escritas de *Blancanieves y los siete enanitos* o *La bella durmiente* en determinadas cuestiones, y más, teniendo en cuenta que existen varias versiones escritas de estos cuentos.<sup>369</sup> Para comenzar, la Blancanieves de Disney tiene unos catorce años y la de los Grimm contaba con siete recién cumplidos. *La bella durmiente* de Disney se inspira tanto en la versión de Perrault como en la de los hermanos Grimm, pero en la película se optó por el final de los Grimm: la princesa despierta gracias al beso del príncipe Felipe.<sup>370</sup> Disney adaptó estas obras literarias al medio cinematográfico, pero las versiones escritas por los Grimm son más crueles y violentas con los personajes femeninos que las adaptaciones realizadas por el estudio Disney.<sup>371</sup> Así, la reina Grimhilde, en la versión literaria, pide al cazador que asesine a Blancanieves y le lleve los pulmones y el hígado y los preparen esa noche para cenar. La reina intenta asesinar a su hijastra hasta tres veces, estrangulándola, con un peine

---

<sup>367</sup> Aguado, D. Y Matéiz, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15 (2): [https://www.academia.edu/13694941/ Se ha vuelto Disney feminista Un nuevo modelo de princesas empoderadas?auto=download](https://www.academia.edu/13694941/Se_ha_vuelto_Disney_feminista_Un_nuevo_modelo_de_princesas_empoderadas?auto=download). Consultado el 11 de enero de 2019, p. 53.

<sup>368</sup> Mucharraz y Cano, Y. (2018). Romper el techo de cristal no es cuestión de cuentos de hadas. *Forbes México*.

<sup>369</sup> Duprat de Montero, A. (2018). Julia Roberts et Charlize Theron dans *Mirror, mirror* et *Snow white and the huntsman*: deux méchantes reines en concurrence, sous l'influence de l'héroïne de Walt Disney. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, (16): <http://www.revistas.uma.es/index.php/fotocinema/>. Consultado el 10 de diciembre de 2018, p. 294.

<sup>370</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid: T&B Editores, p. 250.

<sup>371</sup> Sánchez Hernández, T. (2014). De los Grimm a Disney. Un estudio narratológico de la adaptación de Blancanieves. *Polipapers* (4): <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/2166>. DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2014.2166>, p. 113.

envenenado y con la manzana, pero en Disney optaron por mostrar únicamente esta última.<sup>372</sup>

En el caso de *La Cenicienta*, el texto escogido por Disney fue el de Perrault, pero también existe la versión de los Grimm, en la que unos pájaros (en esta versión no hay hada madrina, sino que son los pájaros los que ayudan a la protagonista) pican en los ojos a las hermanastras durante la boda de Cenicienta con el príncipe.<sup>373</sup>

A partir de los años 60, las modificaciones acaecidas en la sociedad estadounidense comenzaron a plasmarse en el cine. Los cambios sociales, tales como la lucha por los derechos civiles, la igualdad de derechos entre hombres y mujeres, como también entre seres humanos de distintas razas que conviven en Estados Unidos, así como el liberalismo, pacifismo o ecologismo influyeron en las mentes de creadores y de espectadores. Con ello, ampliaron los temas que se trataban en las historias, generando interés en un nuevo público.<sup>374</sup> Por ejemplo, en los 70 se apreció que la animación también podía realizarse para el público adulto, así se adaptó el cómic de Robert Crumb, *Fritz The Cat* (Ralph Bakshi, 1972). La cinta trató temas como las drogas, el maltrato, el racismo o las revueltas sociales, algo impensable hasta entonces en películas de animación. Hasta esta década se sobreentendía que el cine de animación estaba destinado a todos los públicos, especialmente, a los niños. Creadores y adultos aceptaron la animación como forma de expresión, por lo que ya no era el continente lo que definía al público, eran el contenido narrativo y los temas empleados lo que lo categorizaba.<sup>375</sup>

La animación se hizo seria y dura para todos los públicos: la inserción de imágenes de guerra o las manifestaciones en los informativos de cualquier cadena de televisión prepararon a las nuevas generaciones a aceptar la muerte y la violencia como algo cotidiano. Por tanto, la inocencia y las moralejas que acompañaban a Disney en la Época Clásica se fueron modificando en las

---

<sup>372</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid: T&B Editores, p. 250.

<sup>373</sup> *Ibidem*, p. 191.

<sup>374</sup> Guillamón Carrasco, S. (2018). El monstruo femenino. Lo siniestro y la construcción de lo materno en 'Furtivos'. *Fonseca, Journal of Communication* (17), p. 189.

<sup>375</sup> Sánchez Moreno, A. B. (2009). El cine/cuento animado o la ruptura del modelo clásico. *Área Abierta* (24).



producciones del estudio a finales de los 80. Una década en la que el desarrollo tecnológico en el cine tuvo un gran peso puesto que permitió, a su vez, desarrollar nuevos entornos, y, por lo tanto, también introducir nuevos temas y héroes.<sup>376</sup>

En estos años, Disney introdujo variaciones en la presentación de la feminidad y masculinidad.<sup>377</sup> Pero la transformación no fue inmediata. Hasta casi treinta años después de la segunda ola del feminismo del siglo XX en Estados Unidos y las críticas hacia la representación cultural de la feminidad, el estudio Disney no se atrevió a proyectar contenidos con un tratamiento menos infantilizado.<sup>378</sup> En 1989 empezó el Renacimiento de la animación, década en la que el nuevo equipo del estudio siguió trasladando al cine narraciones de la literatura infantil. Sin embargo, la novedad aquí se dio en que las protagonistas femeninas desarrollaron su propia personalidad y la demostraron a lo largo de la narración, algo imposible unas décadas atrás.<sup>379</sup>

La continua representación de princesas en Disney ha recibido duras críticas por la concepción del ideal femenino que proyecta el estudio.<sup>380</sup> Independientemente de la década de su creación, la concepción de la mujer perfecta de Disney ha sido descrita como “a princess caught in an aggressively patriarchal society.”<sup>381</sup> Esta generalización es inexacta, porque el ideal femenino recogido bajo el arquetipo narrativo princesa sufrió modificaciones en cuanto a la belleza física, la psicología y el papel narrativo que desempeñan en las películas Disney en los años que van desde 1937 y hasta 2016.<sup>382</sup>

---

<sup>376</sup> *Ibidem*, p. 9 y Massuer, J. B. (2014). L'impact de la performance capture sur les théories du cinéma d'animation. *Écranosphere 1*, p. 2.

<sup>377</sup> Stover, C. (2013). Damsels and Heroines: The Conundrum of the Post-Feminist Disney Princess. *LUX: A Journal of Transdisciplinary Writing and Research on Claremont Graduate University* 2 (1), Article 29: <http://scholarship.claremont.edu/lux/vol2/iss1/2>. Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 3.

<sup>378</sup> Morales, R. y. (2018). La historia del cuento La bella y la bestia. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid: AMEC Ediciones, p. 34.

<sup>379</sup> Palop Soriano, C. (julio de 2016). *Evolución de la figura femenina en las producciones Disney. De Blancanieves a Mulán y Elsa*. (TFG). Universidad de Castellón, pp. 76 y 77.

<sup>380</sup> A pesar de que, como Hine indica, personajes como Aurora (La bella durmiente, 1959) y Vaiana (Moana, 2016) poco tienen que ver. Hine, B. I. (2018). From the Sleeping Princess to the World-Saving Daughter of the Chief. *Social Science* 7, p. 2.

<sup>381</sup> (“una princesa atrapada en una sociedad agresivamente patriarcal”). Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1), p. 35.

<sup>382</sup> Marrero, A. (2016). Intencionalidad y destino: la falsa liberación de las mujeres en filmes infantiles recientes. *Jornadas del Centro Interdisciplinario de Investigaciones de género*. La Plata: <http://jornadascinig.fahce.unlp.edu.ar/iv-2016>. Consultado el 5 de diciembre de 2018, p. 3.

## 2.2. LOS ARQUETIPOS NARRATIVOS INTERPRETADOS POR PERSONAJES FEMENINOS EN DISNEY.

La mentalidad tradicional de la sociedad de los años 30, 40, 50, 60, 70 y parte de los 80 influyó en la representación de personajes femeninos sumisos que sufrían la maldad de brujas y villanas. Entre 1937 y 1988, el estudio Disney, como los cuentos de hadas, presentó dos grandes grupos enfrentados:<sup>383</sup> mujeres buenas frente a mujeres malvadas.<sup>384</sup> Por un lado, está el grupo “buena + guapa + pasiva + virginal + comatosa + blanca y/o abnegada + doliente” y por otro, el de la mujer “activa, agresiva, egoísta, astuta, independiente, horriblemente fea, amargada y destructiva.”<sup>385</sup> A día de hoy, se busca una mayor pluralidad representativa en el papel de la mujer en cualquier producto cultural occidental.<sup>386</sup>

Hasta 1988, Disney dividió la feminidad en tres etapas que viven las mujeres según su edad y fertilidad: niñez y adolescencia (princesas), madurez (villanas o brujas) o tercera edad (hadas madrinas).<sup>387</sup> Mientras que la juventud y la tercera edad se utilizaron para reflejar los aspectos que la sociedad occidental consideraba positivos en una mujer, la etapa de la madurez exponía características negativas que ninguna mujer de bien debía poseer. Las princesas se encuentran en la pubertad y dan vida a la idealización de inocencia y candidez de este periodo, las brujas y villanas personifican la edad madura femenina, presentada como un momento álgido en cuanto a autoridad y sexualidad. Las hadas, por su parte, encarnan la última etapa femenina, una vez pasada la menopausia vinculada en Disney al apoyo, la educación y el sacrificio.<sup>388</sup>

---

<sup>383</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2): <https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-l-clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html>. Consultado el 2 de febrero de 2015, p. 18.

<sup>384</sup> Guichot Reina, V. y. (2001). De Blancanieves (1937) a Mulán (1998): análisis de los valores, normas y roles sociales transmitidos a través de las películas de Walt Disney. En c. p. García, *La educación de las mujeres: nuevas perspectivas*. Sevilla: Universidad de Sevilla, p. 47.

<sup>385</sup> Wurfel, M. (abril de 2000). El verdadero *Samor\$* de Walt Disney. *A Parte Rei. Revista de filosofía*, p. 1.

<sup>386</sup> Colon, A., Plaza, A., & Vargas, L. (2013). Construcción socio-cultural de la feminidad. *Informes Psicológicos* 13 (1), p. 67.

<sup>387</sup> Fernández Alonso, M. M. (2013). *Los cuentos cuentan. Taller literario: perpetuación de estereotipos a través de los cuentos de Grimm*. (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Almería, Almería: <http://repositorio.ual.es/handle/10835/2249>. Consultado el 30 de junio de 2014, p. 17.

<sup>388</sup> Bell, E. (1995). Somatexts at the Disney Shop. Constructing the Pentimento's of Women's Animated Bodies. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. New York: Indiana University Press, p. 108.

Las princesas y las hadas son imágenes positivas que se caracterizan por la bondad, la generosidad y la entrega a los demás.<sup>389</sup> Aun compartiendo estas tres cualidades, el estudio buscó diferencias en las funciones narrativas dentro de la historia. Las hadas Disney cuentan con una participación más activa que las princesas, aunque estas últimas son las protagonistas de la trama principal porque la acción gira entorno a ellas, pero no porque sean quienes la realicen. Pero, poco a poco, las protagonistas Disney de las últimas décadas han ido ganando heroicidad y han ampliado su participación en la acción, ya no solamente sirve que nazcan princesas y sean bellas, sino que las protagonistas tienen que ganarse esa condición de manera heroica.<sup>390</sup>

En los años en los que se vivió la Época Post-Walt (1968 - 1988), el estudio dio vida a princesas infantiles, hadas madrinas y villanas o brujas que se mantuvieron con una representación idéntica a la de la etapa anterior.<sup>391</sup> Pero, en 1989, durante el Renacimiento de la animación, tras el estreno de *La Sirenita*, se abandonó la dualidad en la representación femenina de mujer buena frente a mujer mala. Y, aun así, existen investigaciones que consideran que estos ideales simplificados no han dejado de presentarse una y otra vez en los medios de comunicación.<sup>392</sup> Lo que no puede negarse es que, partir de *La bella y la bestia* (1991) Disney decidió que las princesas se enfrentaran a villanos de género masculino, que cumplen el mismo papel que las brujas y villanas de la Época Clásica o Post-Walt: intimidan y agreden.<sup>393</sup>

---

<sup>389</sup> Del Moral Pérez, M. E. y. Bermúdez Rey, M. T. (2004). La migración de las mujeres desde la narración literaria a las películas de animación de Disney. Universidad de Oviedo: *Abacus en* <http://abacus.universidadeuropea.es/xmlui/bitstream/handle/11268/2886/Esther%20del%20Moral.pdf?Sequence=1&isAllowed=y>, p. 2.

<sup>390</sup> García-Manso, A. (2017). Frozen: la lectura de “La Reina de las Nieves” en el siglo XXI. *Álabe* (15): [https://www.researchgate.net/publication/317192136\\_FROZEN\\_LA\\_LECTURA\\_DE\\_LA\\_REINA\\_DE\\_LAS\\_NIEVES\\_EN\\_EL\\_SIGLO\\_XXI](https://www.researchgate.net/publication/317192136_FROZEN_LA_LECTURA_DE_LA_REINA_DE_LAS_NIEVES_EN_EL_SIGLO_XXI). Consultado el 10 de diciembre de 2018, p. 3.

<sup>391</sup> Davis, A. M. (2006). *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 166.

<sup>392</sup> Morales Romo, B. (2015). *Roles y estereotipos de género en el cine romántico de la última década. Perspectivas educativas*. (Tesis). Universidad de Salamanca, España: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=132802>. Consultado el 29 de septiembre de 2017, p. 38.

<sup>393</sup> Martínez-Collado, A. (2005). *Tendenci@s. Perspectivas feministas en el arte actual*. Murcia, España: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo: <http://www.cendeac.net/es/editorial/catalogo/48>. Consultado el 21 de febrero de 2017.

### 2.2.1. EL ARQUETIPO NARRATIVO PRINCESA: DE LOS CUENTOS AL CELULOIDE.

El arquetipo narrativo princesa fue trasladado de los cuentos de hadas a los largometrajes Disney, pero el ideal de mujer que representa y su participación en la acción se ha visto modificado según la década de producción del largometraje en cuestión.<sup>394</sup>

Jack Zipes prefiere llamar heroínas a las protagonistas de cuentos de hadas de Disney, porque desde 1937 esta imagen refleja el mito americano masculino del desterrado o perdedor que acaba triunfando gracias a su dedicación, su capacidad de trabajo, su sentimiento de justicia, la perseverancia y la legalidad.<sup>395</sup> Pero, lo que realmente se define con el término princesa es a aquellas protagonistas y co-protagonistas Disney que necesitan ser salvadas o liberadas por un personaje masculino heroico. Así ocurría en los cuentos de hadas, donde ellas no participaban en la trama, sino que “(...) su papel es secundario/pasivo: los príncipes se enamoran de las princesas solo por su belleza, sin conocerlas.”<sup>396</sup> Y es que, el concepto princesa, para Disney, es una idea que nada tiene que ver con el estatus social, sino que hace referencia a unas características físicas, un comportamiento y una función narrativa determinadas según el periodo social y cultural en el que se realiza la película.<sup>397</sup>

“Las tres generaciones de princesas de Disney se han producido durante los periodos respectivos (...) de Walter Elias Disney, de Michael Eisner y de Robert Iger en la dirección de la compañía. (...) Las primeras princesas son mujeres pasivas frente a su propia vida. Las segundas son protagonistas de un relato que expresa una tensión ajena a ellas mismas y dependen en muchos aspectos de los hombres que las rodean. Las terceras son protagonistas de un relato que tiene por nudo su propia vida.”<sup>398</sup>

---

<sup>394</sup> Mestre Acuña, J. F. (2017). *Hacerlas distintas para siempre: Princesas de la tradición literaria en Walt Disney Animation Studios (1937-2016)*. (TFG). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia: <https://docplayer.es/83694572-Hacerlas-distintas-para-siempre-princesas-de-la-tradicion-literaria-en-walt-disney-animation-studios.html>. Consultado el 29 de noviembre de 2018, p. 45.

<sup>395</sup> Zipes, J. (1995). *Breaking the Disney Spell*. En Bell, E. H. *From Mouse to Mermaid*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 37.

<sup>396</sup> Fernández Alonso, M. M. (2013). *Los cuentos cuentan. Taller literario: perpetuación de estereotipos a través de los cuentos de Grimm*. (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Almería, Almería: <http://repositorio.ual.es/handle/10835/2249>. Consultado el 30 de junio de 2014, p. 21.

<sup>397</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). *The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess*. *Women's Studies in Communication* 27 (1), p. 46.

<sup>398</sup> Mestre Acuña, J. F. (2017). *Hacerlas distintas para siempre: Princesas de la tradición literaria en Walt Disney Animation Studios (1937-2016)*. (TFG). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia: <https://docplayer.es/83694572-Hacerlas-distintas-para-siempre-princesas-de-la-tradicion-literaria-en-walt-disney-animation-studios.html>. Consultado el 29 de noviembre de 2018, p. 45.

En resumen, puede decirse que las princesas de la Era Clásica o Post-Walt fueron princesas muy estereotipadas y simples si las comparamos con las de décadas posteriores.<sup>399</sup> Y, sin embargo, estas primeras princesas fueron indispensables para poder desarrollar posteriormente mejoras en la personalidad, el carácter, el físico y el papel narrativo de las princesas del Renacimiento de la animación.<sup>400</sup>

### 2.2.1. LAS PRINCESAS DISNEY DE LA ÉPOCA CLÁSICA (1937-1967).

El arquetipo narrativo princesa de los cuentos de hadas del siglo XIX construyó una representación femenina idealizada que presentaba los valores que una mujer joven debía reunir.<sup>401</sup> Estas características positivas fueron también trasladadas por la *major*.<sup>402</sup>

Las princesas de la Época Clásica (Blancanieves, Aurora en *La bella durmiente* o Cenicienta) son el personaje central sobre el que recae la acción, pero no son el personaje activo del guion: Aurora aparece por primera vez en pantalla en el minuto diecisiete y su permanencia en el largometraje es menor en comparación con Cenicienta y Blancanieves, lo que genera que al espectador le cueste identificarse o encariñarse con el personaje.<sup>403</sup> En concreto, Blancanieves, Cenicienta y Aurora sueñan con el amor y acaban casándose con el príncipe de la historia, que se convierte en héroe por ser quien la salva del peligro que la rodea.<sup>404</sup> Salvar a la princesa indefensa es la verdadera hazaña de la historia, la resolución final y aquello que enfatiza y da valor a la masculinidad en historias protagonizadas por personajes femeninos. Cuando ellos aparecen, las tres pasan a ser secundarias en su propia historia.

---

<sup>399</sup> Johnson, R. M. (2015). The Evolution of Disney Princesses and their Effect on Body Image, Gender Roles, and the Portrayal of Love. *Educational Specialist* (6): <https://commons.lib.jmu.edu/edspec201019/6>. Consultado el 16 de diciembre de 2018, p. 13.

<sup>400</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2): <https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-1-clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html>. Consultado el 2 de febrero de 2015, p. 33.

<sup>401</sup> Giménez Calpe, A. (2011). El mito de la princesa: Blancanieves y la Bella Durmiente según Eldriede Jelinek. *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada* (6), p. 85.

<sup>402</sup> Cantillo Valero, C. (2015). Del cuento al cine de animación: semiología de una narrativa digital. *Revista de comunicación de la SEECI*, p. 137.

<sup>403</sup> Fonte, J. y. (2000). Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967. Madrid: T&B Editores, p. 252.

<sup>404</sup> Cantillo Valero, C. (2018). Las princesas Disney y la construcción de Humanidades Digitales ‘silenciadas’ en el cine de animación. *Index Comunicación* 8 (2), p. 89.

Blancanieves y Aurora son dos personajes que, aun siendo hijas de reyes, acceden a su estatus de princesas al final de la historia cuando se casan. Además, la resolución del conflicto que afecta a Blancanieves y de Aurora corre a cargo del personaje masculino que se enamora a primera vista.<sup>405</sup> Quienes se enfrentan y superan el mal en la Época Clásica son los enanitos en Blancanieves (desafían a la reina), el príncipe Felipe (se enfrenta a Maléfica) al final de la cinta, el príncipe Encantador de *La Cenicienta* (el joven guarda el zapato de la joven y la busca, liberándola así de su madrastra y hermanastras) y el príncipe Florián (que es quien devuelve a la vida a Blancanieves).<sup>406</sup> En términos narrativos, las princesas Blancanieves y Aurora no son más que “(...) the comatose virginal princesses are laid out identically on a decorative bier and sofa.”<sup>407</sup> Aun sin liderar la acción, la princesa Disney de la Época Clásica alcanza el éxito al final del relato. Todas triunfan cuando contraen matrimonio con su salvador.<sup>408</sup>

En el acceso a la edad adulta de esta época, Disney incluye comportamientos, roles sociales y valores que las mujeres deben reunir uniendo elementos descriptivos (aparentemente objetivos) con otros prescriptivos.<sup>409</sup> A partir de las princesas de los cuentos de hadas de los hermanos Grimm, Perrault y demás autores, Disney creó una imagen femenina que determinaba la actitud, el comportamiento, el papel en la sociedad y la personalidad que toda mujer debía poseer.<sup>410</sup> Disney ha ejercido “(...) un gran poder simbólico ya que desde los personajes femeninos de esta industria se construye, acepta y normaliza el significado de ser mujer.”<sup>411</sup>

---

<sup>405</sup> Bell, E. (1995). Somatets at the Disney Shop. Constructing the Pentimentos of Women's Animated Bodies. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press.

<sup>406</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 89.

<sup>407</sup> “(...) princesas en coma expuestas de manera decorativa sobre un ataúd o un sofá”. *Ibidem*, p. 89.

<sup>408</sup> Wurfel, M. (abril de 2000). El verdadero Samor\$ de Walt Disney. *A Parte Rei. Revista de filosofía*, p. 4 y 5.

<sup>409</sup> Muñoz Corcuera, A. (2010). Las curiosas aventuras de Peter Pan en el mundo del celuloide. *AILLJ (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil)* (8), p. 96.

<sup>410</sup> Cantillo Valero, C. (2015). *Imágenes infantiles que construyen identidades adultas. Los estereotipos sexistas de las princesas Disney desde una perspectiva de género. Efectos a través de las generaciones y en diferentes entornos: digital y analógico*. (Tesis doctoral). UNED, Madrid, pp. 162 y 163.

<sup>411</sup> Aguado, D. Y Matínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15 (2):[https://www.academia.edu/13694941/ Se ha vuelto Disney feminista Un nuevo modelo de princesas empoderadas?auto=download](https://www.academia.edu/13694941/Se_ha_vuelto_Disney_feminista_Un_nuevo_modelo_de_princesas_empoderadas?auto=download). Consultado el 11 de enero de 2019., pp. 51 y 52.

“The era during and following the Great Depression created a portrayal of women that was a mother who was self-sacrificing, devoted all of her time and efforts for the care of her family, and was not in the realm of paid work. This idea that women were to be home-makers was not only shown by the people of society, but reinforced through ideal depictions in media.”<sup>412</sup>

El cine refleja la sociedad del momento y así se justificaría que Blancanieves y Cenicienta limpian, tienden, cosen y/o cocinan. El comienzo de *Blancanieves y los siete enanitos*, como el de *La Cenicienta* de Disney, plantea que el acceso a la edad adulta de ambas protagonistas se centra en conseguir un esposo que llene la soledad que les ha dejado el amor y el cariño de sus madres. Antes de conocer al príncipe, las dos realizan las tareas del hogar y solamente se relacionan con los animales del bosque o los ratones del palacio, no tienen amigos ni tampoco un modelo femenino que le muestre cercanía. Al fin y al cabo, el comportamiento de sus madrastras es la antítesis al apoyo, los consejos, la escucha del otro y la empatía. Blancanieves, en el cuento de hadas, promete a los enanitos lavar los platos, su ropa y limpiar la casa para que la dejen vivir allí. La Blancanieves de Disney, sin embargo, no pregunta, sino que descubre una casa sucia y directamente se pone a limpiar antes de que los siete enanitos vuelvan del trabajo y la descubran dormida en la cama.<sup>413</sup> Las tres hadas de *La bella durmiente*, Flora, Fauna y Primavera, son las responsables de realizar las tareas del hogar. También es Shanti, en *El libro de la selva*, quien acude a coger agua del río y a lavar la ropa. Todas ellas representan el ángel del hogar de esta época.<sup>414</sup>

El paso a la madurez femenina también apareció de las primeras etapas del estudio Disney en largometrajes cuya versión original profundiza en las aventuras masculinas, como es el caso de *Peter Pan*. El peso narrativo del Peter

---

<sup>412</sup> (“La era durante y después de la Gran Depresión creó una representación de mujeres basada en una madre que se sacrificaba a sí misma, dedicaba todo su tiempo y esfuerzos al cuidado de su familia, y no estaba en el ámbito del trabajo remunerado. Esta idea de que las mujeres debían ser amas de casa no solo fue mostrada por la gente de la sociedad, sino que se reforzó a través de representaciones ideales en los medios de comunicación”). Mackenzie, B. (24 de noviembre de 2015). *Disney's female gender roles: the change of modern culture* (Honor Theis). Indiana State University, Estados Unidos, p. 10.

<sup>413</sup> Zipes, J. (1995). *Breaking the Disney Spell*. En Bell, E. H. *From Mouse to Mermaid*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 26.

<sup>414</sup> “El origen de la expresión ángel del hogar se atribuye al escritor victoriano Coventry Patmore, cuyo poema ‘The angel of the house’ exaltaba las cualidades de la mujer en tanto criatura doméstica asexual, sumisa, abnegada, llena de dulzura pasiva contraparte del hombre y solo definida en relación a él”. Definición de César Suárez, N y Sánchez-Money, J. Ideas para el siglo XIX, el ángel del hogar. Publicado el 9 de febrero del 2016 en margen.com. Consultada el 12 de enero del 2019.

Pan de Disney reside en el correcto paso a la madurez de Wendy. La versión de *Peter Pan* de Disney se narra a través de un sueño de Wendy mediante el cual se resuelve la iniciación de la joven en la etapa adolescente con referencias a la llegada del periodo menstrual y a su futuro papel como madre. El argumento del estudio Disney comienza, precisamente, cuando el señor Darling, padre de Wendy, le comunica a su hija que es el momento de dejar de compartir cuarto con los niños porque ya es una mujer.<sup>415</sup> Sin embargo, en el libro esto no aparece, sino que durante dos capítulos se describe el interés de la señora Darling por ordenar la imaginación de cada uno de sus tres hijos, entre ellos está Wendy, que sueña con Peter Pan. La adaptación de Disney dio un toque nostálgico a *Peter Pan*, desplazando el papel que el personaje principal tiene en la narración original.<sup>416</sup>

En la versión de Disney, se muestra la importancia de la madurez de Wendy, a pesar de que tanto la madurez como la sexualidad en la película son tratadas de manera muy sutil en comparación con la obra literaria. En el mundo Disney, las protagonistas, entre 1937 y 1988, debían ser castas y puras, por lo que no podían tener una tentación sexual.<sup>417</sup> En este proceso de madurez, Wendy, al igual que Blancanieves, Cenicienta o Aurora, no cuenta con el apoyo de las figuras paterna y materna.<sup>418</sup>

El libro termina con el regreso de Wendy y sus hermanos al hogar donde la madre les espera con los brazos abiertos y un capítulo final en el que se cuenta que Peter no volvió porque Wendy ya había crecido. Disney optó por un final más visual y comprensible para todos los públicos. El momento decisivo para la evolución emocional de Wendy se da cuando Peter besa a la princesa Tigridia en una fiesta, celebración preparada por la familia de ella para agradecer a Peter Pan que la haya liberado: es así como Wendy descubre el desamor. Ella se da cuenta de que su obligación como futura madre está por encima del amor y elige

---

<sup>415</sup> Muñoz Corcuera, A. (2010). Las curiosas aventuras de Peter Pan en el mundo del celuloide. *AILLJ (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil)* (8), p. 98.

<sup>416</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1), p. 37.

<sup>417</sup> Herreros de Tejada Larrinaga, S. (2010). *Las edades de Peter Pan. Adaptaciones literarias y cinematográficas del niño eterno (1902-2010)*. (Tesis). Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, p. 225.

<sup>418</sup> Davis, A. M. (2006). *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 102.



sacrificarse. Wendy, por tanto, antepone el bienestar de su hermano Miguel y decide regresar al mundo real, dejando atrás su infancia en el País de Nunca Jamás:

“(…) el descubrimiento de su propio rol maternal pesa tanto en el regreso como la constatación de que Peter no siente nada por ella. Cuando argumenta el retorno a sus hermanos, lo que prima es la contraposición entre la esfera de los cuidados maternos y el vivir como salvajes. Wendy ha probado amargamente en la fiesta del poblado indio lo que significa vivir como salvajes y ha descubierto que su camino no pasa por la promiscuidad sexual ni el juego irresponsable, sino por convertirse en madre.”<sup>419</sup>

Todo ello forma parte de una escena introducida por el estudio de animación, una invención que no se encuentra narrada en el libro escrito por James Matthew Barrie.<sup>420</sup> Tigridia existe en la versión literaria, pero el desengaño amoroso de Wendy no llega al ver a la joven india besándole, si no que Wendy le pregunta directamente a Peter qué sentimientos tiene hacia ella y él responde “los de un hijo fiel, Wendy.”<sup>421</sup> Esa respuesta no agrada a Wendy y a partir de ese momento viven juntos la última hora, tiempo que en el que la chica lee el cuento favorito de los Niños Perdidos para, poco después, ser capturada por Garfio.

Lo que sí se respeta en la adaptación de Disney es el sentimiento maternal de Wendy hacia los niños perdidos y cómo estos la tratan y obedecen como a una madre. Un claro ejemplo es cuando Wendy le pregunta a Presuntuoso si ya se ha bebido la calabaza y el niño responde: “no del todo, mamá”. En paralelo, hay que tener en cuenta que en el libro también aparece cómo los niños de *Nunca Jamás* llaman papá a Peter.<sup>422</sup> Aun así, Peter no se comporta como tal porque considera que esto es una gran responsabilidad. Wendy, sin embargo, está encantada de poder decir que todos son sus hijos y tratarlos como tal aun siendo consciente de que es mentira.

---

<sup>419</sup>Cuenca, J. (2014). El desengaño de Wendy: análisis comparado de tres versiones filmicas de Peter Pan. *Sesión no numerada: Revista de letras y ficción audiovisual* (4), p. 182.

<sup>420</sup> *Ibidem*, p. 182.

<sup>421</sup> Barrie, J. (2007). *Peter Pan*. Madrid, España: Alianza, p. 158.

<sup>422</sup> *Ibidem*, p. 152.

La obra de Barrie dibujó a Wendy como la perfecta esposa victoriana que se ocupa de la casa y los niños mientras los hombres (Peter, Juan, Miguel y los demás niños) se divierten.<sup>423</sup>

Puede afirmarse que, en el siglo XIX, época en la que se reescribieron los cuentos elegidos por Walt Disney para trasladarlos al cine, las características femeninas se resumen en cuatro aspectos:<sup>424</sup> la belleza, la sumisión, su voluntad por desempeñar las tareas del hogar y su capacidad de mostrarse siempre complaciente.<sup>425</sup> O, lo que es lo mismo, las princesas de la Época Clásica (1937 - 1967) y Post-Walt de Disney (1968 - 1988) describen un icono femenino basado en “la belleza, la dulzura, la bondad (esencialista) y una alegría conformista (sumisa).”<sup>426</sup>

La belleza física de las princesas es una pieza clave en las películas de animación de Disney desde sus inicios y hasta la actualidad.<sup>427</sup> El ideal de belleza fue modificándose según los cánones del año de la realización de la película.<sup>428</sup> Las princesas de la Era Clásica (1937 - 1967) son personajes cuya belleza física es exaltada por la historia.<sup>429</sup> Tan bellas son, que el personaje masculino que salva y libera a la joven desea casarse con ella nada más verla.<sup>430</sup> La hermosura de estas primeras princesas se describe como angelical y

---

<sup>423</sup> Herreros de Tejada Larrinaga, S. (2010). *Las edades de Peter Pan. Adaptaciones literarias y cinematográficas del niño eterno (1902-2010)*. (Tesis). Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, p. 78.

<sup>424</sup> Rodríguez, J. y. (2018). La bella y la bestia. Todos somos contadores de cuentos. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid, España: AMEC, p. 98.

<sup>425</sup> Guichot Reina, V. y. (2001). De Blancanieves (1937) a Mulán (1998): análisis de los valores, normas y roles sociales transmitidos a través de las películas de Walt Disney. En c. p. García, *La educación de las mujeres: nuevas perspectivas*. Sevilla: Universidad de Sevilla, p. 48.

<sup>426</sup> Aguado, D. Y Matínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15 (2):[https://www.academia.edu/13694941/ Se ha vuelto Disney feminista Un nuevo modelo de princesas empoderadas?auto=download](https://www.academia.edu/13694941/Se_ha_vuelto_Disney_feminista_Un_nuevo_modelo_de_princesas_empoderadas?auto=download). Consultado el 11 de enero de 2019, p. 53.

<sup>427</sup> “(...) beauty drives everything for Snow White; it is beauty that causes initial conflict with the Evil Queen and it is beauty that saves her in the end”. (“(...) la belleza es lo que conduce todo en Blancanieves, es la belleza lo que causa el conflicto inicial con la Reina y es la belleza lo que salva a la princesa al final”). Cordwell, C. L. (2016). *The Shattered Slipper Project: The Impact of the Disney Princess Franchise on Girls Ages 6-12*. (Selected Honors Theses). Southeastern University, Lakeland: <http://firescholars.seu.edu/honors/57>. Consultado el 19 de diciembre de 2018, p. 6.

<sup>428</sup> Guichot Reina, V. y. (2001). De Blancanieves (1937) a Mulán (1998): análisis de los valores, normas y roles sociales transmitidos a través de las películas de Walt Disney. En c. p. García, *La educación de las mujeres: nuevas perspectivas*. Sevilla: Universidad de Sevilla, p. 49.

<sup>429</sup> Stover, C. (2013). Damsels and Heroines: The Conundrum of the Post-Feminist Disney Princess. *LUX: A Journal of Transdisciplinary Writing and Research on Claremont Graduate University* 2 (1), Article 29: <http://scholarship.claremont.edu/lux/vol2/iss1/2>. Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 2.

<sup>430</sup> “Los diálogos sobre el aspecto físico son importantes en las primeras películas y varía en las últimas. Los personajes femeninos recibían más halagos por su aspecto físico que por sus habilidades (35 % - 29 %). En el caso de los hombres los porcentajes eran a la inversa (17 % - 45 %). De todas maneras, este patrón cambia ligeramente con el tiempo y en las últimas películas ellas acumulan más halagos por sus habilidades que por su apariencia”. Bigas Formantjé, N. (2017). Las nuevas heroínas de la animación arrastran la herencia machista. *Universitat Oberta de Catalunya News*: <https://www.uoc.edu/portal/es/news/actualitat/2017/069-heroinas-animacion.html>. Consultado el 16 de enero de 2019.

vinculada a su buena fe, sin valorar en absoluto su intelecto.<sup>431</sup> Blancanieves, Cenicienta o Aurora dan vida a una imagen femenina atractiva y delgada aunque redondeada.<sup>432</sup> La delgadez de Aurora, protagonista de *La bella durmiente* (1959), es más extrema que la de su predecesora.<sup>433</sup> Su atractivo puede resumirse en la belleza de la típica chica americana: ojos claros y pelo rubio (excepto Blancanieves, cuya descripción física del cuento de hadas fue respetado por el estudio Disney).<sup>434</sup> Sus movimientos delicados son semejantes a la forma de moverse de una bailarina de ballet.



Blancanieves (1937)



Cenicienta (1950)



Aurora (*La bella durmiente*, 1959)

Sin duda, además de la importancia de la belleza como sinónimo de bondad, distintos análisis e investigaciones consideran que el rasgo principal de las

<sup>431</sup> Maeda, C. (2011). Entre princesas y brujas: Análisis de la representación de las protagonistas y antagonistas presentes en las películas de Walt Disney. *III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social. Universidad de La Laguna*, p. 1.

<sup>432</sup> Hay una evolución en la representación del físico de Cenicienta si se compara con Blancanieves porque se basan en el new look surgido en 1947. Chrisman-Campbell, K. (2015, March 9). *Cinderella: The Ultimate (Postwar) Makeover Story*: The Atlantic: <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/03/cinderella-the-ultimate-postwar-makeover-story/387229/>. Consultado el 11 de enero de 2019.

<sup>433</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid: T&B Editores, p. 252.

<sup>434</sup> Davis, A. M. (2006). *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 92.

princesas de la Época Clásica es la sumisión.<sup>435</sup> Las princesas de esta etapa son Bellas Durmientes por su carácter pasivo, su belleza y una única meta conocida y común para todas: contraer matrimonio.<sup>436</sup> Así se aprecia que en las historias Disney de la primera etapa aparecen protagonistas femeninas comprensivas, tolerantes y dulces, cuyo único objetivo en la vida es enamorarse. Y este objetivo lo manifiestan a lo largo de la película, no saliendo a buscar a su futuro esposo, sino cantando y soñando con su príncipe azul.<sup>437</sup>

Las primeras princesas (1937 - 1967) son personajes sensibles, compasivos, victimistas, dependientes y pasivos.<sup>438</sup> La bondad de estos personajes es sinónimo de obediencia y complacencia.<sup>439</sup> La pasividad de las princesas de este periodo es constante: su destino lo deciden los padres o príncipes, por lo que no tienen autonomía.<sup>440</sup> Cenicienta es el personaje que mejor refleja la subordinación femenina y la falta de independencia porque no es capaz de decidir su destino. La joven no toma la decisión de huir, a pesar de saber que sus dos hermanastras y su madrastra se aprovechan de su buena fe.<sup>441</sup> Y, pese a esta actitud con la que acepta el maltrato de las tres mujeres con las que vive y a las que sirve, se cose un vestido para acudir a la fiesta en la que el príncipe del reino elegirá a la afortunada con la que casarse. Pero, cuando Cenicienta va a salir de casa, arreglada con su vestido sencillo y maquillaje natural, sus hermanastras, que visten atuendos recargados y llevan exceso de maquillaje, le rompen el traje. Aurora tampoco tiene un papel activo.<sup>442</sup> La adolescente ni tiene

---

<sup>435</sup> Guichot Reina, V. y. (2001). De Blancanieves (1937) a Mulán (1998): análisis de los valores, normas y roles sociales transmitidos a través de las películas de Walt Disney. En c. p. García, *La educación de las mujeres: nuevas perspectivas*, Sevilla: Universidad de Sevilla, p. 47.

<sup>436</sup> Maeda, C. (2011). Entre princesas y brujas: Análisis de la representación de las protagonistas y antagonistas presentes en las películas de Walt Disney. *III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social. Universidad de La Laguna*, p. 1.

<sup>437</sup> Un amor idealizado que ya se daba en la época de Platón: “quienes discuten con Sócrates tienen en común con los enamorados el que unos y otros caen en la cuenta de que les falta algo y de que eso que les falta es probablemente lo que más falta les hace”. Ledesma, F. (2016). Amor, lenguaje y olvido. Sobre memoria y desmemoria en los diálogos de Platón. *LOGOS. Anales del Seminario de Metafísica* (49), p. 99.

<sup>438</sup> Kraidy, M.M. (1998). Intertextual Maneuvers around the subaltern: Aladdin as a postmodern text. En C. Degli-Esposi, *Postmodernism and the cinema*. Oxford, UK and New York: Berghahn.

<sup>439</sup> En estos primeros cincuenta años de producción Disney, “The princesses are also extremely kind and helpful as they try to overcome difficulties preventing them from achieving a family, which defines their happy ending”. (“Las princesas son también extremadamente amables y quieren ayudar, superan dificultades que les llevan a formar una familia, que es lo que define su final feliz”). Johnson, R. M. (2015). The Evolution of Disney Princesses and their Effect on Body Image, Gender Roles, and the Portrayal of Love. *Educational Specialist* (6): <https://commons.lib.jmu.edu/edspec201019/6>. Consultado el 16 de diciembre de 2018, p. 13.

<sup>440</sup> Bell, E. (1995). Somatets at the Disney Shop. Constructing the Pentimentos of Women's Animated Bodies. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*, Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 112.

<sup>441</sup> Henke, J. B. (by Ted Lardner and Todd Lundberg). Constructions of the Female Self: Feminist Readings of the Disney Heroine. En T. a. Lardner, *Cultural Exchanges 2000*: Longman, p. 377.

<sup>442</sup> Stover, C. (2013). Damsels and Heroines: The Conundrum of the Post-Feminist Disney Princess. *LUX: A Journal of Transdisciplinary Writing and Research on Claremont Graduate University* 2 (1), Article 29: <http://scholarship.claremont.edu/lux/vol2/iss1/2>. Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 3.

voz en las decisiones sobre su futuro, ni realiza ninguna actividad más que pasear y cantar por el bosque.<sup>443</sup>

### 2.2.1.B. LAS PRINCESAS DE LA ÉPOCA POST-WALT (1968 - 1988).

Entre 1967 y 1988 se evitó presentar mujeres jóvenes porque su papel en la sociedad de estos años era más activo en comparación con la Época Clásica.<sup>444</sup> Fueron unos años en los que el cine comercial de Estados Unidos realizó una intensa búsqueda de alternativas masculinas y femeninas a los iconos cinematográficos héroe salvador de la princesa frágil y sumisa o “protagonista viril con *partenaire* femenina”.<sup>445</sup>

*Los Aristogatos, Robin Hood, Los Rescatadores, Las aventuras de Winne The Pooh, Taron y el Caldero mágico, Tod y Toby, Oliver y su pandilla y Basil, el ratón superdetective* fueron los ocho estrenos de estos veinte años de producción, seis de ellos con el título del nombre propio del protagonista masculino.

Durante estas dos décadas, las princesas ocuparon un papel secundario en la narración, ni siquiera son el centro en torno al cual giraba el argumento o la trama principal como ocurrió en *Blancanieves y los siete enanitos, La bella durmiente* o *La Cenicienta*.

Personajes femeninos como Lady Marian en *Robin Hood* o Duquesa en *Los Aristogatos* fueron incluidas en la historia como la excusa perfecta para que los personajes masculinos demostraran su heroicidad.<sup>446</sup>

---

<sup>443</sup> Davis, A. M. (2006). *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 101.

<sup>444</sup> Stover, C. (2013). Damsels and Heroines: The Conundrum of the Post-Feminist Disney Princess. *LUX: A Journal of Transdisciplinary Writing and Research on Claremont Graduate University* 2 (1), Article 29: <http://scholarship.claremont.edu/lux/vol2/iss1/2>. Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 3.

<sup>445</sup> Así son las protagonistas de estrenos como *Alien, el octavo pasajero*, 1978 o *Armas de mujer*, 1988. Plaza, J. F. (2010). Introducción: representaciones audiovisuales, identidad de género y transgresión. En P. y. Sangro, *La representación de las mujeres en el cine y la televisión contemporáneos*, Barcelona, España: Kaplan., p. 21.

<sup>446</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores, p. 59.



Lady Marian (*Robin Hood*, 1973)



Duquesa y Marie (*Los Aristogatos*, 1970)

Las pocas princesas que aparecieron durante el periodo Post-Walt mostraron que no hubo cambios en la psicología, físico o intereses. Bellas, débiles, sumisas, serviles, bondadosas, sacrificadas, hacendosas, miedosas, curiosas, ingenuas y redimidas son algunas de las características con las que se definen a los personajes femeninos de este periodo.<sup>447</sup>

El estudio Disney, ya sin Walt a la cabeza, no dejó de basarse en el icono femenino de la literatura infantil y los cuentos de hadas, donde “las mujeres se presentan como seres superficiales preocupadas por su aspecto y que deben ser sumisas y estar calladas.”<sup>448</sup> Y el estudio presentó a la mujer en esta misma línea hasta 1989. Por tanto, las princesas de la Época Post-Walt siguieron siendo “(...) weak, sensitive, emotional, controlled by others, tentative, romantic, domestic, affectionate and sometimes troublesome.”<sup>449</sup>

La única excepción en este periodo fue el carácter más aperturista de Miss Bianca en *Los Rescatadores* (1977), pero físicamente era una ratoncita antropomorfizada, hecho que crea una separación entre el mundo de los dibujos animados y el real.<sup>450</sup>

<sup>447</sup> Del Moral Pérez, M. E. (2000). Mujer y minorías en Disney. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*.

<sup>448</sup> Fernández Alonso, M. M. (2013). *Los cuentos cuentan. Taller literario: perpetuación de estereotipos a través de los cuentos de Grimm*. (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Almería, Almería: <http://repositorio.ual.es/handle/10835/2249>. Consultado el 30 de junio de 2014, p. 21.

<sup>449</sup> Itmeizeh, M. a. (2017). The Evolution of Gender Roles and Linguistic in the Language Features of Disney. *Journal of Literature, Languages and Linguistics* 36, p. 6.

<sup>450</sup> Davis, A. M. (2006). *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 166.

- **LAS NIÑAS MODELO: PRINCESAS INFANTILES Y SU PASO A LA ADOLESCENCIA.**

En la filmografía Disney de la Época Clásica y la Post-Walt no todo son adolescentes que entran en la edad adulta a través del matrimonio, también existen personajes femeninos en edad infantil que a lo largo de la narración se preparan para abandonar la etapa infantil. Igual que las adolescentes de Disney que entran en el mundo adulto, el arquetipo narrativo de estas niñas es el de princesa. Aquí encontramos a Alicia en *Alicia en el país de las maravillas* (Clyde Jeronimi, 1951) y a Wendy en *Peter Pan* (Clyde Jeronimi, 1953). Wendy y Alicia tienen cosas en común a pesar de no tener la misma edad, pero las dos se encuentran en el momento de dar el paso a la adolescencia. La evolución interior que sufren en la historia es tan radical que las dos pasan directamente a la edad adulta.<sup>451</sup>

A pesar de ser similares en su transformación, mientras que Wendy fue creada por Disney como una niña atenta y responsable, la Alicia del estudio de animación fue la imagen de una niña resabida y superficial.<sup>452</sup> Wendy destaca por su prudencia, sensatez y realismo.<sup>453</sup> El paso a la madurez de Wendy, en la versión de Disney, consiste en regresar al mundo real tras vivir la aventura en el País de Nunca Jamás. En este viaje, Wendy se prepara para aceptar su papel como mujer según el orden social establecido, donde su único futuro se centra en desarrollarse como esposa y madre.<sup>454</sup> Las dos comparten que transmiten que el fin de la infancia femenina está unido al cese de aventuras fuera del hogar.<sup>455</sup> Puesto que tanto Wendy como Alicia, fueron creadas en la misma época y en el mismo contexto social que Aurora y Cenicienta (la década de los 50 en EE.UU.). Esto se refleja en que las cuatro comparten la misma idea sobre el matrimonio y la familia.<sup>456</sup>

---

<sup>451</sup> *Ibidem*, p. 104.

<sup>452</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid: T&B Editores, pp. 210 y 221.

<sup>453</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2): <https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-l-clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html>. Consultado el 2 de febrero de 2015, p. 30.

<sup>454</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 317.

<sup>455</sup> Davis, A. M. (2006). *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 106.

<sup>456</sup> *Ibidem*, p. 106.

La Alicia de Disney fue una adaptación infantilizada al compararla con la de Carroll, a pesar de ser la adaptación más fiel que Disney había hecho de una obra literaria hasta aquel momento.<sup>457</sup> Los lectores más puristas critican que el guion fuera demasiado emotivo obviando el contenido intelectual de la obra de Carroll. Esto acabó repercutiendo en la poca aceptación por parte del público del personaje protagonista acusado de ser demasiado plano.<sup>458</sup> Mientras que la de Carroll es una jovencita curiosa, intuitiva e inteligente, la de Disney es remilgada, caprichosa y tan aburrida que no consiguió que los espectadores se identificaran con ella. Aun así, Alicia es más inteligente e interesante que otros personajes femeninos que la precedieron. La niña creada por Disney se pregunta a dónde vamos y de dónde venimos, algo no visto hasta entonces en el estudio y que las adolescentes no se plantearon hasta la década de los 90 con Ariel (*La Sirenita*) o Bella (*La bella y la bestia*). Alicia, en plena Época Clásica muestra a una niña de diez años que se inventa una alternativa al mundo adulto al que accederá en breve y que no termina de comprender.<sup>459</sup>

Las personalidades de Wendy y Alicia evolucionan en la narración. Su participación en el desarrollo de la acción, si lo comparamos con las princesas ya adolescentes, es más activo. El protagonismo y la heroicidad recaen sobre ellas, que aprenden a aceptar la nueva etapa que les espera y no cuentan con un príncipe que las salve. Alicia, por ejemplo, encuentra un sinfín de trabas en su camino, al que ha llegado por casualidad y del que desea salir para volver al mundo real.<sup>460</sup> Una actitud completamente antagónica a la de Blancanieves o Aurora. Aun con esta novedad, la adaptación que hace el estudio Disney de ambas relata una historia ya contada en numerosos guiones protagonizados por varones: una jovencita tiene que desenvolverse en un mundo ajeno y finalmente acaba regresando a su hogar.<sup>461</sup> Un *Viaje de la heroína* al que las dos se enfrentan en soledad y del que salen airoosas y con un crecimiento interior que el estudio Disney había presentado, hasta entonces, en Dumbo, Bambi y

---

<sup>457</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 317.

<sup>458</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid: T&B Editores, p. 209.

<sup>459</sup> *Ibidem*, p. 210.

<sup>460</sup> De *Alicia en el país de las maravillas*, Herrera indica que: “El problema de la identidad atraviesa y conduce el relato tanto en la obra literaria como en las diferentes adaptaciones cinematográficas”. Herrera Sánchez, S. (2015). Alicia y la libertad de la madriguera: identidad y transgresión de Carrol a Burton: [http://www.academia.edu/19780770/Alicia\\_y\\_la\\_libertad\\_de\\_la\\_madriguera\\_identidad\\_y\\_transgresi%C3%B3n\\_de\\_Carroll\\_a\\_Burton](http://www.academia.edu/19780770/Alicia_y_la_libertad_de_la_madriguera_identidad_y_transgresi%C3%B3n_de_Carroll_a_Burton), Consultado el 22 de diciembre de 2018, p. 2.

<sup>461</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 297.



Pinocho.<sup>462</sup> Alicia y Wendy son personajes principales que viven su propia evolución interior en primera persona. Sin mediación de nadie, las dos niñas alcanzan por sí mismas su objetivo narrativo: encontrar su lugar en el mundo real y adaptarse a ese estereotipo que se espera de ellas.<sup>463</sup> En ambos casos, como ocurre con la pasividad de Blancanieves o la de Aurora, la participación activa en la historia de Wendy y de Alicia se hereda de las versiones literarias:

“Peter asoma entre las páginas de su autor con un punto de cobardía que, en ocasiones, hace parecer más heroína a Wendy. Las acciones de Peter se basan en su propio interés por divertirse y no pensar en nada más allá, las de la chica se basan en impulsos sexuales y en una generosidad implícita en su papel de protectora hacia Peter, sus hermanos, los Niños Perdidos y, sobre todo, ella misma. Wendy sabe lo que quiere y lo plantea, atreviéndose a salir del recato victoriano para expresar sus deseos: es valiente.”<sup>464</sup>

Aunque hay autores que no comparten esta idea, y consideran que Wendy es pasiva en la narración porque en El País de Nunca Jamás es Peter quien la guía y sumerge en las distintas aventuras quedándose siempre en segundo plano.<sup>465</sup> En este grupo de princesas infantiles también está incluida Elena, la niña de *Taron y el caldero mágico*, película estrenada dentro de la etapa Post-Walt. Elena también vive la aventura en primera persona. Su papel en la narración es relevante en cuanto a que, a pesar de que se enamora de Tarón, Elena no espera que el muchacho acuda a rescatarla<sup>466</sup>. Ella creó escuela, su icono se convirtió en una imagen útil para desarrollar a las princesas adolescentes de la Era Eisner. Es más, no hubo princesas infantiles protagonistas entre los años 1989 y 1995 porque las adolescentes ocuparon este papel viviendo las aventuras por sí mismas sin necesidad de que el héroe las libere.<sup>467</sup>

---

<sup>462</sup> Maeda, C. (2011). Entre princesas y brujas: Análisis de la representación de las protagonistas y antagonistas presentes en las películas de Walt Disney. *III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social. Universidad de La Laguna*, p. 6.

<sup>463</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente (2)*: <https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-l-clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html>. Consultado el 2 de febrero de 2015, p. 26.

<sup>464</sup> Herreros de Tejada Larrinaga, S. (2010). *Las edades de Peter Pan. Adaptaciones literarias y cinematográficas del niño eterno (1902-2010)*. (Tesis). Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, p. 77.

<sup>465</sup> “Durante su estancia en el *país de nunca jamás* es guiada por Peter, con quien se sumerge en diversas aventuras, pero sin un papel activo en las mismas, permaneciendo en segundo plano como observadora y vigilante ante los posibles peligros que se le presentan a su alrededor”. López, M. y De Miguel, M. (2013). La fémica Disney: análisis y evolución del personaje femenino en cuatro películas de la factoría Disney. *Sociedad y Economía (24)*, p. 132.

<sup>466</sup> Davis, A. M. (2006). *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 160.

<sup>467</sup> *Ibidem*, p. 177.

### 2.2.1. C. LAS PRINCESAS DE LA ERA EISNER (1989 - 1999).

Este periodo también se denominó Renacimiento de la animación o Equipo Disney, puesto que en los 80 se reestructuraron los departamentos de la *major*. Liderado por Michael Eisner y compuesto por un grupo de creativos formados, en su mayoría en CalArts, el nuevo equipo buscó adaptarse a los nuevos tiempos.<sup>468</sup> Es entonces cuando la compañía decide insertar cambios narrativos, variando algunos elementos en su manera de contar historias:

“El drama no es, como en los filmes basados en cuentos clásicos, como *La Cenicienta*, *La Bella Durmiente*, o *Blancanieves*, lo central en la historia. Lo central es el humor, las canciones pegadizas y de ritmos pop, y la intención clara de arrancar risas a todo lo largo de la historia. Los guiones, además, suelen desarrollarse siempre en múltiples niveles simultáneos, e incluyen números guiños, dobles sentidos y referencias cruzadas a otros filmes o situaciones de la vida adulta, -dirigidos al público de acompañantes adultos- que la audiencia infantil no llega a decodificar.”<sup>469</sup>

Se siguió criticando el papel de la mujer que Disney presentaba a través de las nuevas princesas del siglo XXI. En estos primeros años del nuevo milenio se apreció que la inferioridad femenina seguía presente en los contenidos consumidos por el público infantil que la *major* intentaba disfrazar para que el público los considerara progresistas y aperturistas.<sup>470</sup> A día de hoy, se valora el esfuerzo de la compañía por sus avances en la búsqueda de alternativas al modelo femenino tradicional, pero sigue reprochándose al estudio que le queda mucho camino por recorrer en términos de la representación de la igualdad de género.<sup>471</sup>

---

<sup>468</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1).

<sup>469</sup> Marrero, A. (2016). Intencionalidad y destino: la falsa liberación de las mujeres en filmes infantiles recientes. *Jornadas del Centro Interdisciplinario de Investigaciones de género*. La Plata: <http://jornadascinig.fahce.unlp.edu.ar/iv-2016>. Consultado el 5 de diciembre de 2018, pp. 2 y 3.

<sup>470</sup> Vélez, N. (2004). Análisis de contenido de dos producciones de Walt Disney, *Mulán* y *Pocahontas* como reflejo de cultura, representaciones e ideologías: [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lco/velez\\_c\\_n/portada.html](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/velez_c_n/portada.html). Consultado el 17 de julio de 2018.

<sup>471</sup> Míguez, M. (2015). De *Blancanieves*, *Cenicienta* y *Aurora* a *Tiana*, *Rapunzel* y *Elsa*: ¿qué imagen de la mujer transmite Disney? *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo* (2), p. 56.

En los 90, los creativos de Disney construyeron imágenes femeninas impensables en los años en los que Walt dirigía el estudio.<sup>472</sup> Hubo ciertos cambios, por lo que se considera que Blancanieves y Bella se parecen, simplemente, en que son de género femenino.<sup>473</sup> Algo normal si pensamos que entre una y otra hay más de cincuenta años de diferencia:

“(…) es fácil discernir que un personaje como Bella no hubiera funcionado bien en la década de los cuarenta, ni incluso en los cincuenta. Walt le hubiera dado un desarrollo distinto y, aunque seguramente, hubiera hecho una película llena de magia, no tendría muchas de las virtudes que podemos encontrar hoy en *La bella y la bestia*. (...) Ariel, Bella, Pocahontas, Esmeralda, Mulán e, incluso, Nala de *El rey león*, son un tipo de mujer muy diferente –por no decir completamente opuestas- a las propuestas por Walt.”<sup>474</sup>

En décadas anteriores, Disney ya había alterado la versión original de los cuentos en los que se basó, pero, es en la Era Eisner cuando modifica “sutilmente los roles y los papeles de cada personaje.”<sup>475</sup> En los 90, los personajes femeninos son más complejos y viven un paso a la madurez más elaborado que en décadas anteriores, pero con matices tradicionales. La protagonista de *La bella y la bestia* se enfrenta a la dificultad de buscarse a sí misma: defiende su personalidad, su carácter y tiene que gestionar los conflictos en las relaciones con los personajes masculinos.<sup>476</sup>

Si comparamos a Ariel (protagonista de *La Sirenita*), Bella, Jasmine (co-protagonista del largometraje *Aladdín*), Pocahontas, Mégara (personaje femenino de la película *Hércules*) o Mulán con Aurora, Cenicienta o Blancanieves se puede afirmar que, mientras en la Época Clásica los héroes se enamoraban de ellas por su belleza, poca iniciativa, sumisión, conformismo y

---

<sup>472</sup> Bouza Santiago, A. L. (s.f.). Ensayo. Princesas Disney: Análisis de una propuesta de renovación de los estereotipos de género en películas Disney de dibujos animados. Recuperado de: [https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS\\_DISNEY](https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS_DISNEY). Consultado el 13 de diciembre del 2018, pp. 7 y 8.

<sup>473</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2): <https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-1-clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html>. Consultado el 2 de febrero de 2015, p. 32.

<sup>474</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores, p. 131.

<sup>475</sup> Del Moral Pérez, M. E. (2000). Mujer y minorías en Disney. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*. p. 73.

<sup>476</sup> Henke, J. B. (by Ted Lardner and Todd Lundberg.). *Constructions of the Female Self: Feminist Readings of the Disney Heroine*. En T. a. Lardner, *Cultural Exchanges*, 2000: Longman, p. 379.

fragilidad, los nuevos personajes femeninos destacan por cómo los masculinos valoran su personalidad e inteligencia. Las nuevas princesas son capaces de mostrar abiertamente su independencia y capacidad resolutive a lo largo de toda la historia: “princesses in newer films (...) demonstrated more responsibility over their own lives.”<sup>477</sup> A partir de Ariel, las princesas manejan su propio destino, aunque esa actitud les genera un conflicto con sus respectivos padres.

La seguridad en sí mismas, la autonomía, la capacidad de decisión y sacar el carácter cuando consideran que tienen que pelear por sus derechos son, además, características que provocaron una mayor participación en la acción que sus predecesoras, que “suelen estar al margen de la acción.”<sup>478</sup> Las princesas de los años 90 son hijas de líderes y sus conflictos ya no surgen con la bruja de turno, sino por el control que los progenitores ejercen sobre las vidas de las jóvenes. Las nuevas princesas ocupan un papel activo en la trama.<sup>479</sup> Ellas, en lugar de esperar a que las rescaten, no dudan en tomar sus propias decisiones y resolver sus problemas directamente.<sup>480</sup>

Las transformaciones en las personalidades de las princesas de la Era Eisner incluyeron también un punto de vista más democrático y menos puritano que en la Época Clásica y Post-Walt, a la vez que “ganan en iniciativa.”<sup>481</sup> Así, las nuevas princesas muestran su integridad a través de sus acciones en el relato, y no siendo rescatadas por un personaje masculino, tal y como pasaba con sus homónimas clásicas.<sup>482</sup> En la Era Eisner, por tanto, las princesas, en momentos de peligro o a la hora de perseguir sus sueños, afrontan por sí mismas la situación y buscan la manera de resolver el conflicto.<sup>483</sup> Son princesas capaces

---

<sup>477</sup> (“Las princesas de las últimas películas (...) demostraron una mayor responsabilidad sobre su propia vida”). Hecht, J. (2011). *Happily Ever After: Construction of Family in Disney Princess Collection Films*. (Master's Theses). San Jose State University: [http://scholarworks.sjsu.edu/etd\\_theses/4094](http://scholarworks.sjsu.edu/etd_theses/4094). Consultado el 11 de noviembre de 2017, p. 60.

<sup>478</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2):<https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-1-clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html>. Consultado el 2 de febrero de 2015, p. 26.

<sup>479</sup> Aguado, D. Y Matínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15 (2):[https://www.academia.edu/13694941/Se\\_ha\\_vuelto\\_Disney\\_feminista\\_Un\\_nuevo\\_modelo\\_de\\_princesas\\_empoderadas?auto=download](https://www.academia.edu/13694941/Se_ha_vuelto_Disney_feminista_Un_nuevo_modelo_de_princesas_empoderadas?auto=download). Consultado el 11 de enero de 2019, p. 54.

<sup>480</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1), p. 36.

<sup>481</sup> Aguado, D. Y Matínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15 (2):[https://www.academia.edu/13694941/Se\\_ha\\_vuelto\\_Disney\\_feminista\\_Un\\_nuevo\\_modelo\\_de\\_princesas\\_empoderadas?auto=download](https://www.academia.edu/13694941/Se_ha_vuelto_Disney_feminista_Un_nuevo_modelo_de_princesas_empoderadas?auto=download). Consultado el 11 de enero de 2019, p. 55.

<sup>482</sup> Davis, A. M. (2006). *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 171.

<sup>483</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2):<https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-1->

de rescatar al príncipe, como es el caso de Ariel, que salva a su amado de morir ahogado y evita su matrimonio con Úrsula. Bella huye del castillo por una discusión con Bestia, quien sale tras ella y la salva del ataque de unos lobos. Él acaba herido y Bella lleva a Bestia hasta el castillo y cuida de sus heridas. Estas dos princesas "(...) are active, intelligent young women in pursuit of their dreams against the wishes of the parent figures in the films."<sup>484</sup> Jasmine y Pocahontas también siguen esta línea narrativa: las dos buscan un destino alternativo a casarse con quien su padre ha decidido.<sup>485</sup>

Aun con las novedades anteriores, se considera que Mulán es el personaje femenino que marca una ruptura con el patrón narrativo de los cuentos de hadas. La joven, que estando en edad casadera no está preparada, decide travestirse para suplir a su padre en la guerra, entrena al mismo nivel que sus compañeros y no necesita que nadie la libere de las malas intenciones del villano, sino que es ella quien rescata a su pueblo de la invasión de los Hunnos<sup>486</sup>. Sin embargo, al final de la cinta, el capitán Li salva a Mulán de la muerte. Cuando el capitán descubre que el soldado Ping es, en realidad, una mujer, y sabiendo que ha sido su mejor soldado, decide saltarse las leyes y no decapitarla. Además de perdonarle la vida, el capitán comienza el cortejo, por lo que, de nuevo, el *happy-ending* se resuelve cuando la joven encuentra el amor en su rescatador.

El rescate y la negación a hacer lo que su padre le exija son los comportamientos con los que Disney introduce el cambio en las funciones propias del arquetipo princesa, quien está subordinada al rey en los cuentos analizados por Propp.<sup>487</sup> Para Propp, las funciones de la princesa (personaje al que se busca) y el rey se reducen exclusivamente a las del segundo, porque el padre es quien decide por su hija quién es el mejor pretendiente para ella. Por este es motivo, Propp indicó que era imposible separar las funciones narrativas del rey y de la princesa en la

---

[clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html](http://clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html). Consultado el 2 de febrero de 2015, p. 28.

<sup>484</sup> ("son jóvenes activas e inteligentes que persiguen su sueño en ontra de los deseos paternos"). Bell, E. (1995). Somatets at the Disney Shop. Constructing the Pentimentos of Women's Animated Bodies. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 114.

<sup>485</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2): <https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-1-clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html>. Consultado el 2 de febrero de 2015, p. 32.

<sup>486</sup> Palop Soriano, C. (julio de 2016). Evolución de la figura femenina en las producciones Disney. De Blancanieves a Mulán y Elsa. (TFG). Universidad de Castellón.

<sup>487</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1), p. 57.

literatura infantil. En los cuentos de hadas, el rey es quien castiga al héroe, quien propone las fases por las que pasará el joven hasta rescatar a la princesa, consiguiendo así el trono tras casarse con ella.<sup>488</sup>

Las princesas de la Era Eisner avanzan en la historia hasta desligarse de las decisiones del patriarca. De esta manera, cabe la posibilidad de elegir esposo y, con ello, el incremento de la actividad en la trama. Puede considerarse entonces que se convierten en heroínas.<sup>489</sup> Aunque, el *Viaje de la heroína* puede no tener retorno a su mundo ordinario, quedándose así en el hábitat de su príncipe. Esto es lo que les ocurre a Ariel y Bella, que salen de su zona de confort y allí encuentran a su amado, no regresan a su hogar tras terminar la aventura. En el caso de Jasmine, ella vuelve a su mundo ordinario tras escaparse de palacio y conocer a Aladdín, pero Pocahontas no sale de su poblado para encontrarse con Smith, ni mucho menos para marcharse con él a Londres cuando el joven enferma. A pesar de las diferencias con la estructura *El Viaje del héroe* (donde los personajes masculinos sí salen de su hábitat natural para volver convertidos en héroes), “heroism, egalitarianism and autonomy are slipped into the conventions of Disney princesshood.”<sup>490</sup>

Bella posee y transmite una pasión nunca vista hasta entonces en una princesa Disney: la lectura. Esta cualidad de aprender e involucrarse, así como su interés por salir de su pueblo y conocer otras formas de vida, le hace evolucionar y participar en la trama de la historia.<sup>491</sup> Cualidades y necesidades que comparte con Ariel de *La Sirenita*. El arco de transformación de la joven, como también el de Bestia, supone una madurez no contemplada en Disney anteriormente.<sup>492</sup> Pero ni Bella ni Ariel son las únicas que quieren avanzar: Nala es la compañera de juegos de Simba cuando ambos son dos cachorros en *El rey león*, los amigos de Simba la critican porque piensan que Simba los va a dejar por ella. Sin embargo, es ella quien, cuando sale a buscar comida para su pueblo, encuentra

---

<sup>488</sup> Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Madrid, España: Akal, p. 106.

<sup>489</sup> Davis, A. M. (2006). *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 171.

<sup>490</sup> (“Heroicidad, igualdad y autonomía se combinan en el marco del concepto princesas.”) Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1), p. 47.

<sup>491</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 190-2001*. Madrid: T & B Editores.

<sup>492</sup> Friedmeyer, W. (2003). The Disneyfication of Folklore: Adolescence and Archetypes. *University of Chicago*: [http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication\\_friedmeyer.pdf](http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication_friedmeyer.pdf). Consultado el 14 enero de 2014.

al príncipe de la sabana. El reencuentro con Nala, quien le cuenta la situación desde que Scar es el nuevo líder, hace a Simba plantearse su vuelta. Es entonces cuando el joven se convierte en rey, que es su verdadero destino. Sin embargo, a pesar de la gran importancia de su participación en la resolución de la historia, el encuentro de Nala y Simba se plasma como pura casualidad.<sup>493</sup> De hecho, aunque Nala le hace replantearse a Simba su regreso, ella acaba ocupando un papel completamente secundario tanto en minutos de aparición como en el argumento o en la resolución final con respecto al protagonista.<sup>494</sup>

El papel de las princesas en la narración varió en Disney cuando los creativos introdujeron en estos personajes nuevos objetivos, más cercanos a los de las mujeres de la época. Ellas se centraron en descubrirse a sí mismas y en establecer sus propias normas.<sup>495</sup> Conceptos como el matrimonio, la realización de tareas del hogar y el instinto maternal no cesaron de aparecer en los largometrajes de la Era Eisner de una manera más subliminal que en décadas anteriores, pero dejaron de ser el objetivo central de las protagonistas y coprotagonistas de este periodo. A pesar de que a finales de la década de los 80, el papel de la mujer en la sociedad había cambiado.<sup>496</sup> Bien es cierto que, en el Renacimiento de la animación, los únicos personajes femeninos que aparecen realizando las tareas del hogar son las trabajadoras del castillo donde vive Bestia, en *La bella y la bestia* (1991). A partir de entonces, ni padres, ni madres ni hijos aparecen desempeñando estas actividades, ni tampoco cualquier otra labor, aunque bien es cierto que Saraby es quien baña a Simba en *El rey león*. Así, ni un género ni otro se ve en la tesitura de tener que conciliar vida familiar, laboral y tareas del hogar.

A pesar de los cambios, el paso a la madurez, la belleza y el amor siguieron siendo temas relevantes en las historias de la compañía Disney en la década de los 90. Estas princesas aventureras, independientes, curiosas y decididas se sacrifican: “(...) la historia acaba poniéndolas en su lugar, el amor pide su

---

<sup>493</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores.

<sup>494</sup> Ward, A. R. (2002). *Mouse Morality. The Rhetoric of Disney Animated Film*. Austin, Estados Unidos: University of Texas Press, p. 19.

<sup>495</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1), p. 51.

<sup>496</sup> Barcellos Alves, M. A. (2016). When a woman is mother: feminine jouissance in motherhood. *Ágora Rio de Janeiro* XIX (2), p. 1204.

sacrificio y ellas entregan su independencia a cambio.”<sup>497</sup> Por lo que la transformación solamente se dio en cuanto a que las princesas pasaron de cazar a un esposo gracias a su belleza y conformismo a buscar por sí mismas al pretendiente que les gustara.<sup>498</sup>

En la década de los 90, el cine convencional ya llevaba más de una década demostrando a través de los roles de género una mayor apertura representativa. Estos roles fueron más acordes con el momento del estreno y no con el ideal de feminidad exigido hasta entonces.<sup>499</sup> Como ocurrió con los cuentos de hadas, el cine de animación no tuvo más remedio que adaptarse al periodo de creación.<sup>500</sup> El modelo femenino de las películas convencionales estrenadas estos años fue el de la *superwoman* que era capaz de alcanzar el éxito compaginando su vida laboral con la vida en pareja y en familia. Las princesas, a partir de Ariel, son contemporáneas y reales y sus cualidades ayudan a los espectadores a identificarse con ellas.<sup>501</sup> Especialmente si lo comparamos con el estereotipo femenino y hegemónico de la Era Clásica o Post-Walt.<sup>502</sup> Estas nuevas princesas no siguieron una imagen tan simplista de la realidad como sus predecesoras.<sup>503</sup> Sin duda, uno de los cambios principales introducidos en la psicología de las nuevas princesas es que, en la Era Eisner, los personajes tienen claros virtudes y defectos, y dejan atrás la representación granítica y absoluta de la bondad o la maldad.<sup>504</sup> Puede afirmarse así, que las princesas de la Era Eisner muestran una mayor profundidad psicológica.<sup>505</sup> Y, aún así, estas princesas, más

---

<sup>497</sup> Bouza Santiago, A. L. (s.f.). Ensayo. Princesas Disney: Análisis de una propuesta de renovación de los estereotipos de género en películas Disney de dibujos animados: [https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS\\_DISNEY](https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS_DISNEY). Consultado el 13 de diciembre del 2018, pp. 7 y 8.

<sup>498</sup> Davis, A. M. (2006). *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 170.

<sup>499</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2): <https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-l-clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html>. Consultado el 2 de febrero de 2015.

<sup>500</sup> Ó Giolláin, D. (2014) Narratives of Nation or of Progress? Genealogies of European Folklore Studies, *Narrative Culture 1*, Recuperado de: <https://digitalcommons.wayne.edu/narrative/vol11/iss1/5>. Consultado el 11 de diciembre de 2018.

<sup>501</sup> Sells, L. (1995). Where Do the Mermaids Stand? En Bell, E. H. *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture* Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press.

<sup>502</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2): <https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-l-clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html>. Consultado el 2 de febrero de 2015, p. 32.

<sup>503</sup> Johnson, R. M. (2015). The Evolution of Disney Princesses and their Effect on Body Image, Gender Roles, and the Portrayal of Love. *Educational Specialist* (6): <https://commons.lib.jmu.edu/edspec201019/6>. Consultado el 16 de diciembre de 2018, p. 14.

<sup>504</sup> Guichot Reina, V. y. (2001). De Blancanieves (1937) a Mulán (1998): análisis de los valores, normas y roles sociales transmitidos a través de las películas de Walt Disney. En c. p. García, *La educación de las mujeres: nuevas perspectivas*. Sevilla: Universidad de Sevilla, p. 47.

<sup>505</sup> Marrero, A. (2016). Intencionalidad y destino: la falsa liberación de las mujeres en filmes infantiles recientes. *Jornadas del Centro Interdisciplinario de Investigaciones de género*. La Plata: <http://jornadascini.g.fahce.unlp.edu.ar/iv-2016>. Consultado el 5 de diciembre de 2018, p. 242.



actuales y menos estereotipadas, siguen reflejando el ideal femenino como modelo a seguir por las niñas.<sup>506</sup>

Con el estreno de *La Sirenita*, el Equipo Disney consiguió plasmar la obra de Hans Christian Andersen, pero con una protagonista cuya personalidad y psicología eran cercanas al momento de creación: la espera de la princesa se transformó en una Ariel que se enfrenta a los peligros, placeres y complicaciones de las mujeres en el acceso al mundo exterior en la década de los 80.<sup>507</sup> Por eso, se puede leer una comparativa entre el mundo cotidiano de Ariel y la esfera interior y el mundo humano de Éric como si fuera el mundo exterior en los años 80. Década en la que las mujeres tenían que abrirse paso para alcanzar un puesto laboral con responsabilidad.<sup>508</sup>

Las protagonistas femeninas del Equipo Disney consiguieron resistirse a la coerción social y patriarcal, encontrarse a sí mismas y a ver más allá de su papel en el hogar.<sup>509</sup> El principal símbolo que refuerza esta idea se aprecia en *La Sirenita*: Ariel vende su voz, porque, tal y como Úrsula le cuenta en la canción *Pobres almas en desgracia (Poor Unfortunate Souls)*, en el mundo de los hombres la voz femenina no es necesaria ya que una mujer debe estar callada:

“No olvides que tan solo tu belleza  
Es más que suficiente.  
Los hombres no te buscan si les hablas,  
no creo que los quieras aburrir.  
Allá arriba es preferido que las damas no conversen,  
A no ser que te quieras divertir.  
Verás que no logras nada conversando,  
A menos que los pienses ahuyentar.  
Admirada tú serás si callada siempre estás.  
Sujeta bien tu lengua y triunfarás, ¡Ariel!”<sup>510</sup>

---

<sup>506</sup> Sumera, L. (2009). The Mask of Beauty: Masquerade Theory and Disney's Beauty and the Beast. *Quarterly Review of Film and Video* (26).

<sup>507</sup> Sells, L. (1995). Where Do the Mermaids Stand? En Bell, E. H. *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 176.

<sup>508</sup> Sells, L. (1995). Where Do the Mermaids Stand? En Bell, E. H. *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 177.

<sup>509</sup> Henke, J. B. (by Ted Lardner and Todd Lundberg). *Constructions of the Female Self: Feminist Readings of the Disney Heroine*. En T. a. Lardner, *Cultural Exchanges*. 2000: Longman, p. 380.

<sup>510</sup> <https://www.musica.com/letras.asp?letra=1028415>. Consultado el 20 de febrero de 2019. Es la traducción al castellano de la versión

La bruja marina es quien convence con esta canción a Ariel de que le dé su voz a cambio de unas piernas. Con el número musical, Úrsula explica que el método para conquistar a un hombre es estar callada porque la voz es una herramienta para manifestarse y liberar al género femenino, algo que, según Úrsula, los hombres no quieren en sus parejas. Por tanto, según explica la bruja, que una mujer manifieste sus pensamientos no es bien recibido por el público masculino.<sup>511</sup> Un pensamiento que Disney pone en boca de la bruja, como forma de resaltar que es un ideal obsoleto y que ya no tiene validez. Y, sin embargo, al ser el mensaje que promulga la mala de la película, claramente no representa a la sociedad, sino a aquello que la sociedad rechaza. De hecho, gracias a la canción, ella consigue la voz de Ariel, la cual utiliza para conquistar a Eric, alejarlo de la joven y quedarse así con el alma de la sirena. Pero, la voz ha sido, minutos antes, la herramienta con la que la joven ha conquistado y salvado del naufragio al príncipe, quien se encuentra inconsciente. Hazaña, por cierto, que se convierte en algo secundario porque él solamente recuerda la melodiosa voz de la sirena. Al recuperarla, Ariel usa la voz para despertar a Eric del hechizo de Úrsula y es entonces cuando el príncipe la reconoce. Y, aunque se mantienen elementos de los roles de género y comportamientos tradicionales, puede apreciarse en Ariel que consigue su objetivo gracias a la constancia y a estar dispuesta a hacer lo imposible por conquistar a Eric.

La joven sirena se muestra rebelde y valiente siendo capaz de saltarse las normas de su padre, el rey Tritón. Ariel sale a la superficie, rescata a Éric y lucha por su sueño: vivir su propia historia de amor junto al príncipe de sus sueños. Para ello tiene que sacrificarse: abandonar el mundo acuático y separarse de su familia es el precio que debe pagar para acompañar a su amor en el mundo terrestre.<sup>512</sup> La rebeldía y la curiosidad de Ariel dejan lejos la sumisión y la abnegación de Cenicienta o Alicia. La personalidad de la princesa sirena es

---

original: "The men up there don't like a lot of blabber. They think a girl who gossips is a bore! Yes on land it's much preferred for ladies not to say a word. And, after all dear, what is idle prattle for? Come on, they're not all that impressed with conversation. True gentlemen avoid it when they can, but they dote and swoon and fawn on a lady who's withdrawn. It's she who holds her tongue who get's a man": <https://www.stlyrics.com/lyrics/classicdisney/poorunfortunatesouls.htm>. Consultado el 1 de junio de 2019.

<sup>511</sup> Sells, L. (1995). Where Do the Mermaids Stand? En Bell, E. H. *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 186.

<sup>512</sup> Maeda, C. (2011). Entre princesas y brujas: Análisis de la representación de las protagonistas y antagonistas presentes en las películas de Walt Disney. *III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social. Universidad de La Laguna*, p. 7.

definida como más “decidida, independiente, liberada y activa” que sus predecesoras.<sup>513</sup> *La Sirenita*, a pesar de ser el punto de partida de las innovaciones en la personalidad y carácter de las princesas Disney del periodo que se inició en 1989, supuso una vuelta a la literatura infantil con una princesa como personaje central. Algo que no ocurría en la *major* desde el estreno de *La bella durmiente* (Clyde Geronimi, Les Clark, Eric Larson y Wolfgang Reigtherman, 1959).<sup>514</sup>

Ariel en *La Sirenita* no es la única que se salta las normas paternas y sociales.<sup>515</sup> Bella en *La bella y la bestia* es capaz de cambiarse por su padre Maurice y liberarlo, sacrificando su juventud junto a Bestia si es necesario. En términos de personalidad, Bella es el primer personaje femenino que no se repliega ante las exigencias de ningún personaje masculino. La protagonista muestra su carácter ante Bestia cuando no está de acuerdo con sus normas, atreviéndose a no obedecerle cuando él es brusco y maleducado.<sup>516</sup> La joven también es capaz de decirle en varias ocasiones a Gastón que no piensa casarse con él y verbaliza esta decisión ante Maurice. El padre de Bella se preocupa por el futuro de su hija y preferiría que se casara con el único pretendiente que tiene la joven.<sup>517</sup> La joven es racional y la lectura es su vía de escape porque en el pequeño pueblo donde vive su día a día se hace tedioso y repetitivo.<sup>518</sup> Su intelectualidad le hace identificar el interés de Gastón en casarse con ella por su belleza física. Bella no está dispuesta a aceptarlo y prefiere que los habitantes de su pueblo piensen que es rara o está loca antes que pasar su vida al lado del egocéntrico Gastón. Una actitud impensable en décadas anteriores, cuando las princesas se casaban con el primer pretendiente que aparecía en escena.<sup>519</sup>

---

<sup>513</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores, p. 102.

<sup>514</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1).

<sup>515</sup> Cantillo, C. (2010) Trabajo final de máster: Análisis de estereotipos sexistas - Perpetuación de roles de género en la filmografía de Disney: de la ingenua Blancanieves a la postmoderna Tiana (1937-2009).

<sup>516</sup> Morales, R. y. (2018). La historia del cuento La bella y la bestia. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid: AMEC Ediciones, p. 34.

<sup>517</sup> Friedmeyer, W. (2003). The Disneyfication of Folklore: Adolescence and Archetypes. *University of Chicago*: [http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication\\_friedmeyer.pdf](http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication_friedmeyer.pdf). Consultado el 14 enero de 2014.

<sup>518</sup> Downey S. D. (1996). Feminine Empowerment in Disney's Beauty and the Beast. *Women's Studies in Communication*, 19 (2).

<sup>519</sup> Henke, J. B. (by Ted Lardner and Todd Lundberg). Constructions of the Female Self: Feminist Readings of the Disney Heroine. En T. a. Lardner, *Cultural Exchanges*. 2000: Longman, p. 378.

Un año después, en 1992, otro personaje femenino asume estos patrones: Jasmine, en *Aladdín*, también fue creada como una mujer que lucha por sus derechos. Un buen ejemplo de su autonomía se aprecia cuando irrumpe gritando que no es un premio mientras su padre, Jaffar y Príncipe Alí (Aladdín) discuten sobre el matrimonio de la joven.<sup>520</sup> Jasmine es la hija del sultán de Ágrava y no piensa casarse con quien le impongan, aunque el tiempo para decidir se le acaba, según las leyes. Cuando Aladdín reconoce que sus orígenes son humildes, pero que se ha hecho pasar por príncipe para conseguir la mano de la princesa, ella decide que él es el elegido.<sup>521</sup> Jasmine también muestra su poder y capacidad de decisión al ordenar a la guardia real que dejen ir a Aladdín, a pesar de que el visir ha decidido que sea capturado. La muchacha, además, también lucha en la batalla final contra Jaffar.<sup>522</sup> Jasmine, Pocahontas o Mulán no dudan en saltarse las normas y conocer un nuevo mundo, el de la pobreza de Aladdín, el de colonos como John Smith o la guerra, respectivamente.<sup>523</sup>

Aunque Ariel y sus sucesoras suponen una evolución en la compañía Disney, hay autores que apoyan que la verdadera imagen femenina que rompió con los esquemas tradicionales de feminidad fue Pocahontas. Pacifista y comunitarista, Pocahontas es bella, dulce y sensual.<sup>524</sup> Los sueños de la princesa nativa americana no se cumplen por arte de magia como ocurre en *La Sirenita*, *La bella y la bestia*, *La Cenicienta* o *La bella durmiente*, sino que la utopía construida por sí misma dirige sus elecciones en la historia.<sup>525</sup>

En 1998, tras dos estrenos con protagonistas masculinos (*El jorobado de Notre Dame* en 1996 y *Hércules* en 1997), Disney da vida a una princesa guerrera: Mulán (Barry Cook y Tony Bancroft). Mulán, en la trama principal, se traviste como un hombre para poder ir a la guerra y que no llamen a su padre, ya mayor y con cojera, a las filas. Ella se pone al nivel del resto de soldados y la heroína

---

<sup>520</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg, p. 274.

<sup>521</sup> *Ibidem*, p. 271.

<sup>522</sup> Kraidy, M.M. (1998). Intertextual Maneuvers around the subaltern: Aladdin as a postmodern text. En C. Degli-Esposi, *Postmodernism and the cinema*. Oxford, UK and New York: Berghahn.

<sup>523</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney: El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores.

<sup>524</sup> Aguado, D. Y Matínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15 (2): [https://www.academia.edu/13694941/Se\\_ha\\_vuelto\\_Disney\\_feminista\\_Un\\_nuevo\\_modelo\\_de\\_princesas\\_empoderadas?auto=download](https://www.academia.edu/13694941/Se_ha_vuelto_Disney_feminista_Un_nuevo_modelo_de_princesas_empoderadas?auto=download). Consultado el 11 de enero de 2019, p. 55.

<sup>525</sup> Henke, J. B. (1996). Construction of the Female Self: Feminist Readings of the Disney Heroine. *Women's Studies in Communication* 19 (2), p. 380.

solo puede conseguir lo que desea siendo un hombre.<sup>526</sup> La joven protagonista está, como todas las protagonistas de esta época, en edad casadera, sin embargo, sus pocas dotes como esposa ejemplar hace que la rechacen.<sup>527</sup> Ante esta situación y con la convocatoria de marchar a la guerra que llega a su padre lisiado, Mulán decide travestirse e ir ella a luchar, protegiendo así a su padre. La joven demuestra valor, estrategia, inteligencia y coraje en el campo de batalla.

Mulán parece que trae consigo el cambio de roles que tanto ansiaban los críticos de Disney, sin embargo, su heroicidad se debe a que "(...) she serves as a male soldier, and only with indispensable help from two male characters."<sup>528</sup> Mulán no busca enamorarse ni que la rescaten, siendo así un modelo de feminidad positivo para las nuevas generaciones porque "Mulan does not rely on a prince charming to come to her rescue."<sup>529</sup> Cuando la aventura termina, a Mulán le espera el mismo destino que a todas las princesas anteriores, una "(...) life of unremarkable domesticity and expected subservience."<sup>530</sup> Y es que, como Bella, Mulán no encaja en su entorno, su viaje surge en un ambiente hostil, pero su acto de valor la lleva a vivir una aventura mágica, que termina, como también ocurre con su independencia, cuando encuentra el amor.<sup>531</sup>



Mulán (1998).

---

<sup>526</sup> Morrinson, D. (2013). *Brave: A Feminist Perspective on the Disney Princess Movie*. (TFG). The Faculty of the Communication Studies Department California Polytechnic State University, San Luis Obispo, Estados Unidos: <https://digitalcommons.calpoly.edu/comssp/168>. Consultado el 12 de diciembre de 2018, p. 8.

<sup>527</sup> Palop Soriano, C. (julio de 2016). *Evolución de la figura femenina en las producciones Disney. De Blancanieves a Mulán y Elsa*. (TFG). Universidad de Castellón.

<sup>528</sup> Dundes, L, and Streiff, M. (2016). Reel Royal Diversity? The Glass Ceiling in Disney's Mulan and Princess and the Frog. *Societies* 6 (35), p. 1.

<sup>529</sup> ("Mulan no confía en un príncipe azul para ir a su rescate"). Jenkins, E. A. (21 de julio de 2018). *Disney Analysis: https://disneyanalysis.weebly.com/male-stereotypes.html*. Consultado el 1 de diciembre de 2018.

<sup>530</sup> Dundes, L, and Streiff, M. (2016). Reel Royal Diversity? The Glass Ceiling in Disney's Mulan and Princess and the Frog. *Societies* 6 (35), p. 1.

<sup>531</sup> Aguado, D. Y Matínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15 (2):[https://www.academia.edu/13694941/ Se ha vuelto Disney feminista Un nuevo modelo de princesas empoderadas?auto=download](https://www.academia.edu/13694941/Se_ha_vuelto_Disney_feminista_Un_nuevo_modelo_de_princesas_empoderadas?auto=download). Consultado el 11 de enero de 2019, p. 55.

Con Michael Eisner comienza una etapa en la que “(...), los cuerpos se moldean, las cinturas se estrechan y pechos y caderas empiezan a tener más presencia (...).”<sup>532</sup> La belleza siguió entendiéndose como sinónimo de rasgos occidentales (independientemente de la raza a la que pertenezcan). A partir de Ariel en *La Sirenita*, los ojos son de un tamaño bastante considerable, lo que aumenta la expresividad facial. El Equipo Disney de los 80 creó, además, una imagen femenina más exuberante en comparación con las cinco décadas anteriores: “Princess hair is most often long, framing the heroines’ slender shoulders, perky chests, and tiny waists.”<sup>533</sup>



Ariel (*La sirenita*, 1989)



Jasmine (*Aladdín*, 1992)



Pocahontas (1995)

Este nuevo ideal femenino se muestra dispuesto a usar sus armas de mujer para conseguir casarse con su amado.<sup>534</sup> Tanto la exuberancia como el uso de sus

<sup>532</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores, pp. 101 y 102.

<sup>533</sup> (“El cabello de las princesas es largo, enmarcando los delgados hombros, pechos alegres y diminutas cinturas”). Ferris Leader, C. (2017) Magical manes and untamable tresses: (en)coding computer-animated hair for the post-feminist Disney Princess, *Feminist Media Studies*: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14680777.2017.1390688>. Consultado el 5 de diciembre de 2018, p. 4.

<sup>534</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2):<https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-1->

encantos para conquistar a un hombre habían sido, hasta entonces, características propias del estereotipo de *femme fatale* de Disney. Por lo tanto, esta actitud era un rasgo imposible en la personalidad de las princesas anteriores a 1989.<sup>535</sup> El estudio destacó también el *sex-appeal* de estas princesas del Renacimiento a través de su vestimenta.<sup>536</sup> Ariel o Jasmine muestran sus hombros y abdomen y Pocahontas luce una corta minifalda que resalta sus largas y torneadas piernas.<sup>537</sup> La forma de moverse también varió con respecto a la Etapa Clásica o la Post-Walt: las primeras princesas parecían andar y bailar ballet a la vez, sin embargo, Pocahontas, Jasmine, Bella y Ariel realizan movimientos más propios de deportistas de élite.<sup>538</sup> Esto también las presentó como más activas: Pocahontas rema, trepa o corre, Jasmine no tiene ningún problema en saltar o correr por el zoco, Bella monta a caballo y Ariel, por su fisonomía, nada a la perfección.

A pesar de todos estos avances en el estereotipo femenino y el desarrollo y evolución de la princesa a lo largo de la acción, hay autores que señalan que el verdadero cambio en la imagen femenina no llegó a Disney hasta el inicio del nuevo milenio.<sup>539</sup> Todas ellas vuelven al orden social establecido o lo que es lo mismo, vivir en pareja.<sup>540</sup> Por este motivo, se cree que el verdadero cambio en la representación de la mujer llegó a Disney con *Tiana y el sapo*.<sup>541</sup> Tiana es clave en el cambio del estereotipo y las funciones de las princesas. La joven afroamericana, al igual que se busca la vida trabajando, "(...) se enfrenta a los peligros y dificultades sin esperar a ser rescatada por ningún hombre."<sup>542</sup>

---

[clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html](#). Consultado el 2 de febrero de 2015, p. 27.

<sup>535</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1), p. 44.

<sup>536</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2); <https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-1-clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html>. Consultado el 2 de febrero de 2015, p. 29.

<sup>537</sup> Maeda, C. (2011). Entre princesas y brujas: Análisis de la representación de las protagonistas y antagonistas presentes en las películas de Walt Disney. *III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social. Universidad de La Laguna*, p. 7.

<sup>538</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1), p. 46.

<sup>539</sup> Itmeizeh, M. a. (2017). The Evolution of Gender Roles and Linguistic in the Language Features of Disney. *Journal of Literature, Languages and Linguistics* 36, p. 6.

<sup>540</sup> Marrero, A. (2016). Intencionalidad y destino: la falsa liberación de las mujeres en filmes infantiles recientes. *Jornadas del Centro Interdisciplinario de Investigaciones de género*. La Plata: <http://jornadascinig.fahce.unlp.edu.ar/iv-2016>. Consultado el 5 de diciembre de 2018, p. 24.

<sup>541</sup> Minor, B. D. (2014). *Happily Ever After: Is Disney Setting Us Up? A Study on Disney Princesses and their Influence on Young Women and their Personal Love Narratives*. (Tesis). University of the Incarnate Word. San Antonio, Texas, Estados Unidos. recuperado de: <https://athenaeum.uw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000>, p. 9.

<sup>542</sup> Míguez, M. (2015). De Blancanieves, Cenicienta y Aurora a Tiana, Rapunzel y Elsa: ¿qué imagen de la mujer transmite Disney? *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo* (2), p. 51.

### 2.2.1.D. EL REVIVAL DE LAS PRINCESAS DISNEY (2009 – 2016).

Tras unos años dedicados a estrenos poco exitosos, Disney decide, en 2009, volver a las adaptaciones de los cuentos de hadas. Comienza un nuevo periodo denominado *Revival* de las princesas Disney.<sup>543</sup> En pleno siglo XXI, la *major* decidió volver a crear iconos masculinos y femeninos a través de historias, en su mayoría, basadas en cuentos de hadas con princesas protagonistas.<sup>544</sup>

En estos años, las princesas son más activas en la narración que sus predecesoras.<sup>545</sup> Por ejemplo, Tiana lidera el plan de Mama Odie para que Naveen y ella vuelvan a ser humanos.<sup>546</sup> En 2010, otra princesa de cuento de hadas llega a los cines: Rapunzel (*Enredados*, Byron Howard y Nathan Greno, 2010). Rapunzel se pone en marcha para salir de la torre y descubrir qué está pasando en el mundo exterior.<sup>547</sup> Rapunzel realiza su viaje junto a Fritz, un caradura que le acompaña en su viaje a la libertad.<sup>548</sup> La joven no solamente no espera a ser liberada por él, sino que incluso es ella quien acaba salvándole.<sup>549</sup> No en vano, la motivación de Rapunzel no es conseguir el amor de Flinn, que lo consigue, sino lograr su independencia.<sup>550</sup>

Elsa y Ana, protagonistas de *Frozen*, desarrollan un papel activo en la narración y guían la acción.<sup>551</sup> Durante la coronación de Elsa en *Frozen*, Anna se enfada con su hermana porque no quiere darle su aprobación para que se case con el príncipe Hans, al que acaba de conocer. Aparece así un arquetipo narrativo no presentado en Disney hasta entonces:

---

<sup>543</sup> Patel, J. (2015). *The quirky princess and the ice-olated queen: an analysis of Disney's Frozen*. (Communication Undergraduate Honors Theses Communication). ScholarWorks@UARK. Universidad de Arkansas, Fayetteville. <http://scholarworks.uark.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=commuht> Recuperado el 18 de julio del 2018.

<sup>544</sup> Aguado, D. Y Martínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15 (2):[https://www.academia.edu/13694941/ Se ha vuelto Disney feminista Un nuevo modelo de princesas empoderadas?auto=download](https://www.academia.edu/13694941/Se_ha_vuelto_Disney_feminista_Un_nuevo_modelo_de_princesas_empoderadas?auto=download). Consultado el 11 de enero de 2019, pp. 51 y 52.

<sup>545</sup> Marín, V. y Solís, C. (2017). Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney. *Revista CS* (23), p. 52.

<sup>546</sup> Míguez, M. (2015). De Blancanieves, Cenicienta y Aurora a Tiana, Rapunzel y Elsa: ¿qué imagen de la mujer transmite Disney? *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo* (2), p. 51.

<sup>547</sup> *Ibidem*, pp. 51 y 52.

<sup>548</sup> Jenkins, E. A. (21 de julio de 2018). *Disney Analysis*: <https://disneyanalysis.weebly.com/male-stereotypes.html>. Consultado el 1 de diciembre de 2018.

<sup>549</sup> Saladino, C. J., (2014). *Long May She Reign: A Rhetorical Analysis of Gender Expectations in Disney's Tangled and Disney/Pixar's Brave* (Tesis). Universidad de Nevada, Las Vegas: <https://digitalscholarship.unlv.edu/thesesdissertations/2137>, p. 127.

<sup>550</sup> Jenkins, E. A. (21 de julio de 2018). *Disney Analysis*: <https://disneyanalysis.weebly.com/male-stereotypes.html>. Consultado el 1 de diciembre de 2018.

<sup>551</sup> Dundes, L., Streiff, M. (2018). Storm Power, an Icy Tower and Elsa's Bower: The Winds of Change in Disney's *Frozen*, *Social Sciences* (7): [https://www.researchgate.net/publication/325488691 Storm Power an Icy Tower and Elsa's Bower The Winds of Change in Disney's Frozen](https://www.researchgate.net/publication/325488691_Storm_Power_an_Icy_Tower_and_Elsa's_Bower_The_Winds_of_Change_in_Disney's_Frozen). Consultado el 28 de diciembre de 2018, p 1.



“Elsa is a Hero Antagonist, an ultimate heroic character that inadvertently provides obstacles the protagonist must overcome before the movie can end happily-ever-after. Elsa remains a hero because she chooses to make the difficult choice of continuing to lock herself away, even when her parents are no longer present, to protect the people she loves.”<sup>552</sup>

Elsa, además, a lo largo de la historia se libera del miedo que siente a hacer daño a los demás. De esta manera, se permite a sí misma mostrarse tal y como es.<sup>553</sup> Para ello, decide abandonar el palacio. La princesa se convierte en heroína cuando demuestra su autonomía viviendo en soledad, lejos del castillo donde todo se lo daban hecho y sin necesidad de un interés amoroso que la rescate y libere.<sup>554</sup>

Se considera a Anna la primera heroína Disney porque la joven vive una aventura fuera de su mundo ordinario (el castillo), es llamada a la aventura, pasa por los 12 estadios del héroe y regresa al castillo con todo lo aprendido en el mundo exterior a lo largo de su viaje junto a Kristoff, Sven (el reno de Kristoff) y Olaf, el muñeco de nieve que su hermana creó para ella.<sup>555</sup> Aunque, en *Tiana y el sapo*, la protagonista también sale de su mundo para convertirse en una rana, evoluciona (arco de transformación) y vuelve a su ciudad natal, Orleans, como humana, acompañada de Naveen (príncipe) para montar el restaurante que tanto ansía al inicio de la película. Esto supone un avance narrativo para Disney porque, por primera vez, el estudio propone a un personaje femenino para seguir el esquema narrativo el *Viaje del héroe*. Durante años, fue un héroe masculino

---

<sup>552</sup> (“Elsa es una heroína-antagonista, un personaje heroico que inesperadamente proporciona obstáculos que la protagonista debe superar antes de que la película pueda terminar con un final feliz. Elsa sigue siendo una heroína porque elige tomar la difícil decisión de continuar encerrándose, incluso cuando sus padres ya no están presentes, para proteger a las personas que ama”). Feder, S. (16 de octubre 2014). Slamming the Door: An Analysis of Elsa (Frozen). The Feminist Wire. Recuperado de: <http://thefeministwire.com/2014/10/slamming-door-analysis-elsa-frozen/>. Consultado el 17 de julio de 2018.

<sup>553</sup> Kowalski, C. and Bhalla, R. (2015). Viewing the Disney Movie Frozen through a Psychodynamic Lens. *The Journal of medical humanities*:[https://www.researchgate.net/publication/282872331\\_Viewing\\_the\\_Disney\\_Movie\\_Frozen\\_through\\_a\\_Psychodynamic\\_Lens](https://www.researchgate.net/publication/282872331_Viewing_the_Disney_Movie_Frozen_through_a_Psychodynamic_Lens). Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 4.

<sup>554</sup> Patel, J. (2015). *The quirky princess and the ice-olated queen: an analysis of Disney's Frozen*. (Communication Undergraduate Honors Theses Communication). ScholarWorks@UARK. Universidad de Arkansas, Fayetteville: <http://scholarworks.uark.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=commuht> Recuperado el 18 de julio del 2018, p. 49.

<sup>555</sup> El trabajo de Vicens solo compara a tres personajes femeninos de Disney: Blancanieves, Ariel (*La Sirenita*) y Anna de *Frozen*. Vicens Poveda, A. (2018). *Heroínas o Princesas: análisis de la evolución de los personajes de la marca Princesas Disney desde su posible superación de los estereotipos sexistas, dentro y fuera de la ficción animada* (Tesis). Universidad Complutense de Madrid, p. 369.

el que realizaba el viaje. Algunas veces, las menos, acompañado de una princesa, y otras, las más, con la finalidad de salvarla puesto que:

“(…) at first glance, archetypal criticism is far for being compatible with feminism, as the theories generally follow the traditional focus on the male hero’s experiences as universals.”<sup>556</sup>

Aunque, para Angélica García-Manso, las princesas Disney han tenido que demostrar su heroicidad desde 1937<sup>557</sup>. Esta idea también la comparte Duprat de Montero, quien considera que ya Blancanieves vive su propio *Viaje de la heroína*.<sup>558</sup>

“Es obvio que la representación de las mujeres no es igual en todos los géneros cinematográficos; así, por ejemplo, el cine de animación ha tardado en sugerir acción para los personajes femeninos. Las niñas raramente han sido protagonistas de la aventura o, si lo eran, apenas superaban el rol de premio para un héroe masculino, con la excepción del papel de princesa, siempre conservador.”<sup>559</sup>

Moverse por la acción y resolver el conflicto por sí mismas son los dos cambios narrativos más relevantes del *Revival*. Sin duda, entre 1937 y 2009, la trama y el *happy-ending* se centran en el amor romántico.<sup>560</sup> Pero las princesas del *Revival* ya no esperan a su amor o se enfrentan a su padre por un amor imposible, sino que se ponen en marcha para salvarse a sí mismas y a quien forme parte de la aventura. Esta idea sigue la estela del *strong-woman sub-genre* o películas de ciencia ficción/fantasia que surgieron en los 80 y los 90 y sigue presente. Son

---

<sup>556</sup> (“A primera vista, la crítica arquetípica está lejos de ser compatible con el feminismo, ya que las teorías generalmente siguen el enfoque tradicional sobre las experiencias del héroe masculino como universales”). Domínguez Morante, L. (2015). Pixar's New fairy tale Brave: a feminist redefinition of the hero monomyth. *Revista de Estudios Norteamericanos* (19), p. 50.p. 50.

<sup>557</sup> García-Manso, A. (2017). Frozen: la lectura de “La Reina de las Nieves” en el siglo XXI. *Álabe* (15): [https://www.researchgate.net/publication/317192136\\_FROZEN\\_LA\\_LECTURA\\_DE\\_LA\\_REINA\\_DE\\_LAS\\_NIEVES\\_EN\\_EL\\_SIGLO\\_XXI](https://www.researchgate.net/publication/317192136_FROZEN_LA_LECTURA_DE_LA_REINA_DE_LAS_NIEVES_EN_EL_SIGLO_XXI). Consultado el 10 de diciembre de 2018, p. 3.

<sup>558</sup> “L'évolution de la princesse relève en effet d'un parcours initiatique, souligné par le séjour chez les nains – dont la petite taille illustre, selon Bettelheim, leur «(incapacité) d'atteindre une virilité adulte»” (“La evolución de la princesa es, de hecho, un viaje iniciático, subrayado al permanecer en los enanos, cuyo pequeño tamaño ilustra, según Bettelheim, su "incapacidad" para alcanzar la "virilidad adulta"). Duprat de Montero, A. (2018). Julia Roberts et Charlize Theron dans *Mirror, mirror* et *Snow white and the huntsman*: deux méchantes reines en concurrence, sous l'influence de l'héroïne de Walt Disney. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, (16): <http://www.revistas.uma.es/index.php/fotocinema/>. Consultado el 10 de diciembre de 2018, p. 300.

<sup>559</sup> Menéndez Menéndez, M. I. (2017) Mujeres y poder: Amazonas en el cine contemporáneo para adolescentes. *Investigaciones Feministas* 2 (8), p. 418.

<sup>560</sup> Itmeizeh, M. a. (2017). The Evolution of Gender Roles and Linguistic in the Language Features of Disney. *Journal of Literature, Languages and Linguistics* 36, p. 6.

largometrajes protagonizados por personajes femeninos que lideran la acción, por lo que, durante la trama, se convierten en heroínas.<sup>561</sup>

Incluimos en este periodo a Juddy Hopps (*Zootrópolis*, 2016), quien, a pesar de no ser una princesa de cuento de hadas, es protagonista femenina de Disney en la Época del *Revival*. En su arco de transformación se convierte en toda una heroína que llega a Zootrópolis decidida a cambiar los prejuicios de su entorno y en busca de su sueño, para, regresa a su hogar al final de la película con su familia habiendo cumplido su misión: descubrir el caso de la nutria desaparecida.<sup>562</sup>

En la actualidad, “(...) se sintetiza en tres las representaciones del género femenino: esposa-madre-ama de casa, mujer deseo y *superwoman*.”<sup>563</sup> Pero en Disney han ido algo más allá. El cambio psicológico y los roles de género femeninos en la etapa actual de Disney está ahí: “(...) sus personajes suelen ser mucho más complejos (...).”<sup>564</sup> Esto coincide, a nivel social, con la búsqueda de la igualdad, la libertad de la mujer y su empoderación.<sup>565</sup> Algo imposible en la época de Blancanieves, aunque ella es relevante en cuanto a que es:

“una protagonista que marca el arquetipo del personaje femenino dentro del universo de la gran factoría de fantasía: una joven, bella, esbelta, delicada que se opone a aceptar su destino. (...) Película tras película, este paradigma conservador se repite con una serie de personajes como son la Cenicienta (1950), Aurora (1959), Ariel (1989), Bella (1991), Jasmin (1992), Pocahontas (1995), Mulan (1998) y Tiana (2009) hasta que, 73 años después del estreno de Blancanieves y los siete enanitos, llegan unas

---

<sup>561</sup> *Alien* (1979), *Terminator* (1984), *El silencio de los corderos* (1992) y *Thelma y Louise* (1991), *Los juegos del hambre* (2012). Brighton, B. (2015). The Maternal Action Heroine in Popular Cinema. *Blogs Brighton*: [http://blogs.brighton.ac.uk/filmanscreenstudies/files/2015/05/JDahl\\_Journal\\_in\\_progress-1otgzvo.pdf](http://blogs.brighton.ac.uk/filmanscreenstudies/files/2015/05/JDahl_Journal_in_progress-1otgzvo.pdf). Consultado el 15 de octubre de 2017.

<sup>562</sup> Zorrilla, M. (12 de febrero de 2016). Zootrópolis, estupenda en todos los aspectos. *Espinof*: <https://www.espinof.com/criticas/zootropolis-estupenda-en-todos-los-sentidos>. Consultado el 6 de noviembre del 2018.

<sup>563</sup> Almansa-Martínez, A., Gómez de Travesedo-Rojas, R (2017). El estereotipo de mujer en las revistas femeninas españolas de alta gama durante la crisis. *Revista Latina de Comunicación Social*, (72): <http://www.revistalatinacs.org/072paper/1182/32es.html>. Consultado el 14 de diciembre de 2018, p. 613.

<sup>564</sup> Marrero, A. (2016). Intencionalidad y destino: la falsa liberación de las mujeres en filmes infantiles recientes. *Jornadas del Centro Interdisciplinario de Investigaciones de género*. La Plata: <http://jornadascinig.fahce.unlp.edu.ar/iv-2016>. Consultado el 5 de diciembre de 2018, p. 3.

<sup>565</sup> Wilde, S. (2014). Advertising in Repackaging the Disney Princess: A Post-feminist Reading of Modern Day Fairy Tales, *Journal of Promotional Communications* 2 (1), p. 133.

mujeres que quiebran, en gran medida, este molde: Rapunzel, Mérida y, más recientemente, las hermanas Elsa y Anna.<sup>566</sup>

Tras años sin princesas de cuento de hadas y apenas protagonistas femeninas (exceptuando *Lilo y Stich* en 2002), Disney elige *La princesa y el sapo* de los hermanos Grimm para adaptarla a la Gran Pantalla y crea *Tiana y el sapo* (John Musker y Ron Clements, 2009).<sup>567</sup> Tiana es camarera en un restaurante y trabaja horas extras para ahorrar y montar su propio negocio.<sup>568</sup> En una fiesta conoce a un sapo que habla y le pide que le bese para poder volver al mundo humano, pero, no solo no es así, sino que es Tiana quien se convierte en rana y juntos tienen que vivir una aventura que les cambia a los dos para siempre.<sup>569</sup> El amor sigue siendo lo que cambia a la protagonista en la primera película de Disney en su *Revival*<sup>570</sup>. Pero, cabe resaltar que, tras su viaje, Tiana no abandona su vida anterior para casarse, sino que es entonces cuando cumple su sueño: monta el restaurante, aunque para ello necesita la ayuda del príncipe Naveen.<sup>571</sup>

Las adaptaciones de los cuentos de este periodo sufren modificaciones respecto a las versiones originales en las que se basa la *major*. *Frozen* es la adaptación de la novela *La Reina de las nieves*, de Hans Christian Andersen, pero Disney incluyó un cambio: Disney optó por dos hermanas para protagonizar la película.<sup>572</sup> La trama principal gira entorno a la relación entre Elsa y Anna, hijas del rey de Arandelle. La importancia de la familia, que ya no se deja atrás para empezar una vida amorosa, va a ser un rasgo nuevo en la formación del

---

<sup>566</sup> Aguado, D. Y Matínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15 (2):<https://www.academia.edu/13694941/> Se ha vuelto Disney feminista Un nuevo modelo de princesas empoderadas?auto=d  
ownload. Consultado el 11 de enero de 2019, p. 51.

<sup>567</sup> Wilde, S. (2014). Advertising in Repackaging the Disney Princess: A Post-feminist Reading of Modern Day Fairy Tales, *Journal of Promotional Communications* 2 (1), p. 147.

<sup>568</sup> Bouza Santiago, A. L. (s.f.). Ensayo. Princesas Disney: Análisis de una propuesta de renovación de los estereotipos de género en películas Disney de dibujos animados: [https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS\\_DISNEY](https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS_DISNEY). Consultado el 13 de diciembre del 2018, p. 14.

<sup>569</sup> Minor, B. D. (2014). *Happily Ever After: Is Disney Setting Us Up? A Study on Disney Princesses and their Influence on Young Women and their Personal Love Narratives*. (Tesis). University of the Incarnate Word. San Antonio, Texas, Estados Unidos: <https://athenaeum.uw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000>. Consultado el 18 de julio de 2018, p. 10.

<sup>570</sup> Dundes, L., and Streiff, M. (2016). Reel Royal Diversity? The Glass Ceiling in Disney's *Mulan* and *Princess and the Frog*. *Societies* 6 (35), p. 2.

<sup>571</sup> E. A. (21 de julio de 2018). Disney Analysis. Male Stereotypes: <https://disnevanalysis.weebly.com/male-stereotypes.html> para hablar de las princesas de la Época Clásica y la Post-Walt.

<sup>572</sup> "This is important because in previous Disney films when there is conflict between two female characters, they are diametrically opposed. Prime examples include Snow White and the Evil Queen, Maleficent and Aurora, The Wicked Stepmother and Cinderella, all directly at odds with each other". ("Esto es importante porque en películas anteriores de Disney, cuando hay conflicto entre dos personajes femeninos, son diametralmente opuestas. Los ejemplos principales incluyen Blancanieves y la Reina Malvada, Maléfica y Aurora, La Madrastra Malvada y Cenicienta, todas directamente en desacuerdo entre sí"). Patel, J. (2015). *The quirky princess and the ice-olated queen: an analysis of Disney's Frozen*. (Communication Undergraduate Honors Theses Communication). ScholarWorks@UARK. Universidad de Arkansas, Fayetteville: <http://scholarworks.uark.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=commuht> Recuperado el 18 de julio del 2018. pp. 33 y 34.

estereotipo femenino princesa del *Revival*.<sup>573</sup> Elsa, desde pequeña, tiene el poder de generar hielo y crear todo un mundo de fantasía, hasta que un día, jugando, hiere a su hermana pequeña, Anna. El padre de ambas decide ponerle guantes a Elsa hasta que aprenda a controlar sus poderes, producto de sus emociones sin gestionar. La pequeña decide no jugar más con su hermana y se aísla aún más cuando sus padres mueren.

A pesar de que Elsa y Anna viven en el mismo castillo, Elsa no sale de su habitación y Anna, además de la pérdida de sus padres, tiene que aceptar esta situación, que le hace sufrir. En varias ocasiones, Anna intenta que su hermana salga, llama continuamente a su habitación, pero no consigue respuesta o Elsa siempre le pide que se vaya. El día en que Elsa llega a la mayoría de edad, el castillo abre sus puertas a todo Arandelle y acude gente de fuera del pueblo. Anna está emocionadísima porque va a poder ver a su hermana, que ese día celebra su coronación. Destaca aquí otra novedad: Elsa se convierte en reina sin necesidad de un consorte.<sup>574</sup>

La falta de control de Elsa cuando se enfada le lleva a congelar todo Arandelle en pleno verano y huir a las montañas donde crea su propio castillo. Allí, cambia su vestido y peinado, siendo mucho más provocativa. Con ello, Disney representa el empoderamiento femenino al público infantil de hoy en día.<sup>575</sup> liderazgo, fuerza, independencia, exuberancia y autonomía. Elsa se convierte en un icono femenino del siglo XXI.

---

<sup>573</sup> Cabanez Breder, F. (2013). *Feminismo e príncipes enantados: a representação feminina nos filmes de Princesa da Disney*. (Tesis doctoral). Universidad Federal de Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, p. 65.

<sup>574</sup> Brockmann, M. (24 de junio de 2014). Do you want to be a Feminist? Frozen (2013). *Medien Observationen*: <https://www.medienobservationen.de/2014/brockmann-frozen/>. Consultado el 5 de diciembre del 2018, p. 15.

<sup>575</sup> “But what does individual empowerment mean in the contemporary US cultural context? On one level, it encourages girls to feel self-possessed in a climate that works assiduously, and continuously, to position girls as inferior within a male-dominated culture. Online spaces are then conceived as spaces for girls to voice opinions, concerns, and challenges to a male-dominated culture. But on another level, individual empowerment seems to mean a different kind of effort—one that encourages girls to better conform to a male-dominated culture at the same time, rather than challenging or disrupting it”. (“Pero, ¿qué significa el empoderamiento individual en el contexto cultural contemporáneo de los Estados Unidos? En un nivel, alienta a las niñas a sentirse solas en un clima que funciona de manera asidua y continua, para posicionar a las niñas como inferiores dentro de una cultura dominada por los hombres. Los espacios en línea se conciben como espacios para que las niñas expresen opiniones, preocupaciones y desafíos a una cultura dominada por los hombres. Pero a otro nivel, el empoderamiento individual parece significar un tipo diferente de esfuerzo, uno que alienta a las niñas a adaptarse mejor a una cultura dominada por los hombres al mismo tiempo, en lugar de desafiarla o interrumpirla”). Banet-Weiser, S. (2014). *Am I Pretty or Ugly? Girlhood Studies* (7), DOI: 10.3167/g h s . 2014 . 070107 Consultado el 17 de enero de 2019, p. 94.

Anna, cuando descubre que Elsa se ha marchado, no duda en ir a buscarla: no está dispuesta a perderla otra vez.<sup>576</sup> La trama principal se centra, entonces, en el reencuentro entre ambas y se soluciona cuando las dos demuestran abiertamente el verdadero amor que sienten la una por la otra.<sup>577</sup> Se acaba aquí con el ideal romántico, ni Elsa ni Anna necesitan un príncipe que les salve o las transforme.<sup>578</sup>

Si Disney se hubiera ceñido a trasladar la historia de *La Reina de las nieves*, *Frozen* habría presentado estereotipos y roles femeninos tradicionales: "(...) los cuentos tradicionales muestran una ideología claramente conservadora a los ojos del siglo XXI (...)." <sup>579</sup> La relación entre mujeres ha sido un tema presentado en Disney desde sus comienzos, pero siempre desde la rivalidad (Blancanieves-Reina Grimhilde, Aurora-Maléfica, Cenicienta-Lady Tremaine, Ariel-Úrsula). Sin embargo, en 2013, la relación entre dos mujeres y hermanas (Elsa y Anna) presenta un vínculo positivo y enriquecedor para las dos.<sup>580</sup> Al inicio de la historia están unidas, con el accidente se distancian y, tras la negativa de Elsa en cuanto a darle el visto bueno a la boda entre Hans y Anna, se convierten en rivales.<sup>581</sup> La huida de Elsa nos presenta a una Anna activa, que ayuda a Kristoff a defenderse de los lobos (en una escena similar en *La bella y la bestia*, en la que Bella solo mira) o que hace frente al gran Marshmallow arrojándole una bola de nieve.<sup>582</sup>

A lo largo de la película, Anna, que cree que ha encontrado a su príncipe azul, sufre una evolución interior y se convierte en todo un ejemplo de mujer que

---

<sup>576</sup> La relación entre ambas protagonistas es lo que mueve la trama y provocó el éxito de la película: Law, M. (2014). Sisters Doin' it for themselves: Frozen and the Evolution of the Disney Heroine. *Screen Education* (74): [https://issuu.com/atompublishings/docs/law\\_frozen](https://issuu.com/atompublishings/docs/law_frozen). Consultado el 28 de diciembre de 2018.

<sup>577</sup> La idealización femenina está cambiando: "(...) se avizora un nuevo rumbo en el que los estereotipos de género son revisados y donde nuevas identidades tienen un espacio". Sartelli, S.L. (abril 2018). Los roles de género en cuentos infantiles: perspectivas no tradicionales. *Derecho y Ciencias Sociales* (18), p. 201.

<sup>578</sup> Streiff, M. y Dundes, L. (2017). Frozen in Time: How Disney Gender-Stereotypes its most powerful princess. *Social Sciences* 6, (38): <http://www.mdpi.com/2076-0760/6/2/38/html>. Consultado el 18 de diciembre de 2018.

<sup>579</sup> Morales, R. y. (2018). La historia del cuento La bella y la bestia. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid: AMEC Ediciones, p. 30.

<sup>580</sup> García-Manso, A. (2017). Frozen: la lectura de "La Reina de las Nieves" en el siglo XXI. *Álabe* (15): [https://www.researchgate.net/publication/317192136\\_FROZEN\\_LA\\_LECTURA\\_DE\\_LA\\_REINA\\_DE\\_LAS\\_NIEVES\\_EN\\_EL\\_SIGLO\\_XXI](https://www.researchgate.net/publication/317192136_FROZEN_LA_LECTURA_DE_LA_REINA_DE_LAS_NIEVES_EN_EL_SIGLO_XXI). Consultado el 10 de diciembre de 2018, p. 7.

<sup>581</sup> "(...) no es oportuno afirmar que la arquetípica relación de rivalidad femenina ha desaparecido por completo de las tramas Disney." Vicens Poveda, A. (2018). *Heroínas o Princesas: análisis de la evolución de los personajes de la marca Princesas Disney desde su posible superación de los estereotipos sexistas, dentro y fuera de la ficción animada* (Tesis). Universidad Complutense de Madrid, p. 410.

<sup>582</sup> Patel, J. (2015). *The quirky princess and the ice-olated queen: an analysis of Disney's Frozen*. (Communication Undergraduate Honors Theses Communication). ScholarWorks@UARK. Universidad de Arkansas, Fayetteville: <http://scholarworks.uark.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=commuht> Recuperado el 18 de julio del 2018, p. 17.

controla su destino y no necesita que ningún príncipe la lleve a un mundo ideal.<sup>583</sup> La buena relación entre ambas, además, se acaba centrando en que el sacrificio ya no es abandonar tu vida anterior para casarte. Las dos protagonistas se sacrifican (Elsa abandona su trono y Anna va a buscarla a pesar del frío) pero obtienen su recompensa: volver a estar unidas. En *Frozen*, el sacrificio femenino sigue plasmándose como algo esencial para alcanzar el éxito.<sup>584</sup> La familia se convierte en un pilar fundamental en su desarrollo personal. En este caso, aun siendo huérfanas no se centran en buscar un marido con el que formar la familia que nunca tuvieron.<sup>585</sup> En el transcurso de la acción, Elsa y Anna cometen errores y los subsanan demostrándose amor incondicional y fraternal, en lugar de buscar pareja, pero, además, aprenden a aceptarse la una a la otra.<sup>586</sup> Anna encuentra el amor en Kristoff durante el viaje que recorren, sin embargo, Elsa no se enamora.<sup>587</sup>

En la misma línea de equivocarse y rectificar de Anna, aparece, en 2016, Juddy Hopps en *Zootrópolis* (Byron Howard y Rich Moore, 2016).<sup>588</sup> La joven policía llega, de una familia humilde que habita en una granja en un pueblecito, a la gran ciudad para cumplir su sueño. Y, con ello, Juddy representa la imagen de la mujer exitosa del siglo XXI: es autónoma, profesional y capaz de decidir por sí misma qué es lo que desea en la vida.<sup>589</sup> Pero, aunque se convierte en policía gracias a su esfuerzo y dedicación, el jefe de policía tiene otro puesto reservado para ella: guardia de tráfico.<sup>590</sup> Juddy se adapta y realiza su trabajo a la perfección a pesar de no ser lo que ella esperaba, pero su vocación investigadora la lleva a destapar un caso.

<sup>583</sup> Garabedian, J. (2014) Animating Gender Roles: How Disney is Redefining the Modern Princess. *James Madison Undergraduate Research Journal* 2 (1): <http://commons.lib.jmu.edu/jmurj/vol2/iss1/4/> Consultado el 22 de julio del 2018, p. 25.

<sup>584</sup> "Beyond reinforcing the need for female compassion, Frozen glorifies female sacrifice". ("Más allá de reforzar la necesidad de compasión femenina, *Frozen* glorifica el sacrificio femenino"). Streiff, M. y Dundes, L. (2017). Frozen in Time: How Disney Gender-Stereotypes its most powerful princess. *Social Sciences* 6, (38): <http://www.mdpi.com/2076-0760/6/2/38/htm>. Consultado el 18 de diciembre de 2018.

<sup>585</sup> Dundes, L., Streiff, M. (2018). Storm Power, an Icy Tower and Elsa's Bower: The Winds of Change in Disney's Frozen, *Social Sciences* (7): [https://www.researchgate.net/publication/325488691\\_Storm\\_Power\\_an\\_Icy\\_Tower\\_and\\_Elsa's\\_Bower\\_The\\_Winds\\_of\\_Change\\_in\\_Disney's\\_Frozen](https://www.researchgate.net/publication/325488691_Storm_Power_an_Icy_Tower_and_Elsa's_Bower_The_Winds_of_Change_in_Disney's_Frozen). Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 1.

<sup>586</sup> Míguez, M. (2015). De Blancanieves, Cenicienta y Aurora a Tiana, Rapunzel y Elsa: ¿qué imagen de la mujer transmite Disney? *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo* (2), p. 54.

<sup>587</sup> Streiff, M. y Dundes, L. (2017). Frozen in Time: How Disney Gender-Stereotypes its most powerful princess. *Social Sciences* 6, (38): <http://www.mdpi.com/2076-0760/6/2/38/htm>. Consultado el 18 de diciembre de 2018.

<sup>588</sup> Geekie, Kirsten (2016) How 'Zootropolis' uses animals to tell a very human story: <https://www.intofilm.org/news-and-views/articles/zootropolis-feature>. Consultado el 18 de julio del 2018.

<sup>589</sup> Orgad, S. and De Benedictis, S. (2015) The 'stay-at-home' mother, postfeminism and neoliberalism: content analysis of UK news coverage. *European Journal of Communication*, 30 (4), p. 418.

<sup>590</sup> Geekie, K. (2016) How 'Zootropolis' uses animals to tell a very human story: <https://www.intofilm.org/news-and-views/articles/zootropolis-feature>. Consultado el 18 de julio del 2018.

Es también en 2016, cuando el estudio estrena *Vaiana* (el título en Estados Unidos fue *Moana*, Ron Clements y John Musker), definida en los medios como la princesa Disney feminista porque su actitud va más allá de las princesas de la Era Eisner: Vaiana no solamente sale de su hogar saltándose las normas de su padre<sup>591</sup>, sino que, se enfrenta “(...) a un semidiós, mitad testosterona y mitad vanidad, al que exige que deshaga el entuerto que está trayendo la desgracia a su pueblo.”<sup>592</sup>

Vaiana es la hija del líder de una tribu del pacífico que se lanza al mar para traer a su pueblo materia prima con la que subsistir ahora que la Madre Tierra no les proporciona alimentos.<sup>593</sup> Vaiana, heredera del liderazgo de su padre, más que princesa, es heroína durante toda la trama principal. La productora del filme, Osnat Shurer, reconoce la necesidad de contar con una heroína: “es interesante el equilibrio del personaje entre compasión, empatía e inteligencia emocional, por un lado, y coraje y determinación por otro”.<sup>594</sup> Con la protagonista como defensora de su pueblo, la película muestra a un personaje femenino activo en la trama, que sale de su zona de confort para encontrar la solución y volver a su hogar completamente renovada. Puede decirse entonces que Vaiana sigue la línea de Mulán.<sup>595</sup> Sin embargo, los guionistas consideran que Vaiana es toda una novedad en Disney, tal y como Musker explica: “we wanted this action adventure heroine.”<sup>596</sup> Shurer, por su parte, subraya Vaiana como un icono femenino positivo, puesto que, con ella, las niñas se sienten representadas.<sup>597</sup>

---

<sup>591</sup> Arcadia, A., (2018). *From Perfect Daughter to Feminist: How Culture Disguises Disney's Recycled Formula in Mulan and Moana*. (Honors Theses). University Southern Mississippi: [https://aquila.usm.edu/honors\\_theses/613](https://aquila.usm.edu/honors_theses/613). Consultado el 12 de diciembre de 2018, p. 24.

<sup>592</sup> Martín, Alejandro (2016). *Vaiana, la princesa Disney feminista*. El País. Recuperado de: [https://elpais.com/cultura/2016/11/30/actualidad/1480525950\\_824658.html](https://elpais.com/cultura/2016/11/30/actualidad/1480525950_824658.html) Consultado el 18 de julio del 2018.

<sup>593</sup> Herman, D. (2016). Up Against Cultural Truths. A Smithsonian scholar and student of Pacific Island sea voyaging both loves and hates the new Disney film: <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/how-story-moana-and-maui-holds-against-cultural-truths-180961258/> Consultado el 18 de julio del 2018.

<sup>594</sup> 'Vaiana', la primera princesa feminista de Disney. Publicado el 23 de noviembre del 2016 en El Heraldo. Efe. Madrid: <https://www.heraldo.es/noticias/comunicacion/2016/11/23/vaiana-primera-princesa-feminista-disney-1144253-311.html> Consultado el 18 de julio del 2018.

<sup>595</sup> Anjirbag, M. (2018). Mulan and Moana: Embedded Coloniality and the Search for Authenticity in Disney Animated Film. *Social Sciences*, 7 (230): [https://www.researchgate.net/publication/328944628\\_Mulan\\_and\\_Moana\\_Embedded\\_Coloniality\\_and\\_the\\_Search\\_for\\_Authenticity\\_in\\_Disney\\_Animated\\_Film](https://www.researchgate.net/publication/328944628_Mulan_and_Moana_Embedded_Coloniality_and_the_Search_for_Authenticity_in_Disney_Animated_Film). Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 13.

<sup>596</sup> (“Queríamos que esta aventura tuviera la acción de una heroína.”) Robinson, J. (16 de noviembre de 2016) How Pacific Islanders Helped Disney's *Moana* Find Its Way. *Vanity Fair*: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2016/11/moana-oceanic-trust-disney-controversy-pacific-islanders-polynesia>. Consultado el 18 de julio del 2018.

<sup>597</sup> 'Vaiana', la primera princesa feminista de Disney. Publicado el 23 de noviembre del 2016 en El Heraldo. Efe. Madrid: <https://www.heraldo.es/noticias/comunicacion/2016/11/23/vaiana-primera-princesa-feminista-disney-1144253-311.html> Consultado el 18 de julio del 2018.



Vaiana regresa de su viaje convertida en heroína, ha encontrado a Maui, ha superado las pruebas y trae a su pueblo los recursos que necesitan para seguir viviendo.<sup>598</sup> Con estos ingredientes, Vaiana es una protagonista con la que una mujer del siglo XXI puede sentirse identificada.<sup>599</sup> Al fin y al cabo, las heroínas del *Revival* son producto de la Era post-feminismo.<sup>600</sup> En esta etapa, los discursos de igualdad se sustituyen por la representación del empoderamiento femenino, donde ellas demuestran que son independientes y pueden elegir.<sup>601</sup>

“The modern Disney princess is independent, brave, and heroic, and contemporary audiences need to see strong female leads who can stand alongside their male counterparts. By doing so, Disney encourages the idea of equality between genders and helps build a universal acceptance of the concept of de being oneself not by how one is born, but by his or her own actions.”<sup>602</sup>

Las princesas del *Revival* se mueven con soltura en el mundo exterior, tanto para conseguir sus objetivos narrativos como para cumplir con sus obligaciones. A pesar de ello, Disney no las inserta en el mundo laboral, planteando su faceta de profesionales cualificadas.<sup>603</sup> Y, es que, al fin y al cabo, a nivel social, “(...) incluso allí donde se ha logrado mejorar la situación de la mujer, no siempre se ha llegado a equipararla (...).”<sup>604</sup> Aun con los avances conseguidos en las últimas

---

<sup>598</sup> Herman, D. (2016). Up Against Cultural Truths. A Smithsonian scholar and student of Pacific Island sea voyaging both loves and hates the new Disney film: <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/how-story-moana-and-maui-holds-against-cultural-truths-180961258/> Consultado el 18 de julio del 2018.

<sup>599</sup> Martín, Alejandro (2016). *Vaiana, la princesa Disney feminista*. El País: [https://elpais.com/cultura/2016/11/30/actualidad/1480525950\\_824658.html](https://elpais.com/cultura/2016/11/30/actualidad/1480525950_824658.html) Consultado el 18 de julio del 2018.

<sup>600</sup> Época en la que se considera que cada vez se valora más que los personajes femeninos sean fuertes, independientes e inteligentes. Murphy, J.N. (2015). *The role of women in film: Supporting the men. An analysis of how culture influences the changing discourse on gender representations in film*. (Journalism Undergraduate Honors Theses). University of Arkansas, Fayetteville, Estados Unidos: <https://scholarworks.uark.edu/jouruht/2>. Consultado el 17 de diciembre de 2018, p. 23.

<sup>601</sup> Macaluso, M. (2018). Postfeminist Masculinity: The New Disney Norm? *Social Sciences*, (7), p. 2.

<sup>602</sup> (“La moderna princesa de Disney es independiente, valiente y heroica, y las audiencias contemporáneas necesitan ver protagonistas femeninas fuertes que puedan ponerse de pie junto a sus homólogos masculinos. Al hacerlo, Disney alienta la idea de la igualdad entre los géneros y ayuda a construir una aceptación universal del concepto de definirse a sí mismo no por la forma en que uno nace, sino por sus propias acciones”). Garabedian, J. (2014) Animating Gender Roles: How Disney is Redefining the Modern Princess. *James Madison Undergraduate Research Journal 2* (1): <http://commons.lib.jmu.edu/jmurj/vol2/iss1/4/> Consultado el 22 de julio del 2018, p. 25.

<sup>603</sup> Aguado, D. Y Martínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15 (2): [https://www.academia.edu/13694941/Se\\_ha\\_vuelto\\_Disney\\_feminista\\_Un\\_nuevo\\_modelo\\_de\\_princesas\\_empoderadas?auto=download](https://www.academia.edu/13694941/Se_ha_vuelto_Disney_feminista_Un_nuevo_modelo_de_princesas_empoderadas?auto=download). Consultado el 11 de enero de 2019, p. 50.

<sup>604</sup> OIT, (2018). *Perspectivas sociales y del empleo en el mundo*. Ginebra, Suiza: Servicio de Producción, Impresión y Distribución de Documentos y Publicaciones (PRODOC) de la OIT, p. 11.

décadas, la falta de equiparación se sigue presentando en las películas de animación.<sup>605</sup>

La belleza física sigue presente en los iconos femeninos más actuales.<sup>606</sup> Aunque, ser bella ya no es un requisito imprescindible para lograr el éxito al final de la película. Rapunzel, a pesar de parecer la antítesis de Tiana, se ajusta al estándar de belleza de Ariel, Bella o Pocahontas: todas son delgadas, con cintura diminuta y los ojos grandes. Recordemos, además, que Rapunzel usa su pelo largo, uno de los elementos asignados a la feminidad, para defenderse y protegerse.<sup>607</sup> *Frozen* cuenta con dos protagonistas femeninas bellas, delgadas, de pelo largo y ojos grandes. De nuevo la delgadez sigue presente, pero Elsa y Anna ya no se asemejan a las bailarinas de ballet de la Época Clásica o la Post-Walt ni tampoco a las deportistas de la Era Eisner. Elsa y Anna son delgadas como las modelos del siglo XXI, al estilo *Victoria's Secret*.<sup>608</sup>

“The portrayal of body stereotypes and gender difference in *Frozen* indicates no attempt to counter this criticism of earlier movies. Like all other white Disney princesses, Elsa and Anna wear long dresses and adorn themselves with jewellery, while the male characters wear suits and pants. The sisters' tight dresses reveal unusually petite, slender frames, tiny waists, round, firm bosoms and slim wrists, legs and arms.”<sup>609</sup>

---

<sup>605</sup> “Women and men have the right to equal opportunities in human resources management processes, including recruitment and promotion, and the right to work in environments that are free from bias, discrimination and sexual harassment. Currently, however, there is an inverse relationship across the United Nations system between seniority and women's representation: the higher the grade, the lower the level of gender parity”. (“Las mujeres y los hombres tienen derecho a la igualdad de oportunidades en los procesos de gestión de recursos humanos, incluido el reclutamiento y la promoción, y el derecho a trabajar en entornos libres de prejuicios, discriminación y acoso sexual. Sin embargo, actualmente, existe una relación inversa en todo el sistema de las Naciones Unidas entre la antigüedad y la representación de las mujeres: cuanto más alto es el grado, menor es el nivel de paridad de género”). Unión Europea, (2018). *Strategy for Gender Equality and the empowerment of women*. Viena: English, Publishing and Library Section, United Nations Office, p. 9.

<sup>606</sup> Smith, A. (28 de noviembre de 2013). Frozen in time: when will Disney's heroines reflect real body shapes? *The Guardian*: <http://www.theguardian.com/film/filmblog/2013/nov/28/frozen-disney-female-body-image>. Consultado el 18 de julio de 2018.

<sup>607</sup> Ferris Leader, C. (2017) Magical manes and untamable tresses: (en)coding computer-animated hair for the post-feminist Disney Princess, *Feminist Media Studies*: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14680777.2017.1390688>. Consultado el 5 de diciembre de 2018, p. 6.

<sup>608</sup> Vicens Poveda, A. (2018). *Heroínas o Princesas: análisis de la evolución de los personajes de la marca Princesas Disney desde su posible superación de los estereotipos sexistas, dentro y fuera de la ficción animada* (Tesis). Universidad Complutense de Madrid, p. 331.

<sup>609</sup> (“La representación del físico en los personajes femeninos de *Frozen* indica que no se ha intentado contrarrestar esta crítica de películas anteriores. Como todas las demás princesas blancas de Disney, Elsa y Anna usan vestidos largos y se adornan con joyas, mientras que los personajes masculinos usan trajes y pantalones. Los vestidos ajustados de las hermanas revelan su delgadez, caracterizada por pequeñas cinturas, senos redondos y firmes, muñecas, piernas y brazos delgados”). Rudloff, M. (2016). (Post) feminist paradoxes: the sensibilities of gender representation in Disney's *Frozen*. *Outskirts* 35, p. 6.



Tiana (*Tiana y el Sapo*, 2009)



Rapunzel (*Enredados*, 2010)



Anna y Elsa (*Frozen*, 2013)



Vaiana (*Vaiana*, 2016)



Juddy (*Zootrópolis*, 2016)

Anna y Elsa son princesas, bellas, delgadas y su bondad se demuestra al comportarse como dos mujeres entregadas a la felicidad de los demás, "(...) they are not aggressive; they must learn to put others first and be selfless; and they must do it all while looking beautiful."<sup>610</sup> Pero, a pesar de tener un físico en la línea Princesas Disney, ninguna de las dos lo utilizan como arma para alcanzar un final feliz.<sup>611</sup> Su personalidad, sin duda, es su mejor arma: Anna destaca porque comete errores y aprende a subsanarlos.<sup>612</sup> Elsa, por su parte, presenta

<sup>610</sup> ("no son agresivas; deben aprender a poner a los demás primero y ser desinteresadas; y deben hacerlo todo mientras están guapas"). Jafar A. (2014). Disney's Frozen - A Lukewarm Attempt at Feminism: <https://gender-society.wordpress.com/2014/09/05/disneys-frozen-a-lukewarm-attempt-at-feminism/>. Consultado el 18 de julio de 2018.

<sup>611</sup> En un análisis comparativo entre Blancanieves, Ariel (La Sirenita) y Anna (Frozen), la autora considera que "Incluso en Anna – la única heroína que no utiliza su aspecto físico como arma-, la belleza y la juventud siguen siendo características primordiales para su descripción". Vicens Poveda, A. (2018). *Heroínas o Princesas: análisis de la evolución de los personajes de la marca Princesas Disney desde su posible superación de los estereotipos sexistas, dentro y fuera de la ficción animada* (Tesis). Universidad Complutense de Madrid, p. 329.

<sup>612</sup> Law, M. (2014). Sisters Doin' it for themselves: Frozen and the Evolution of the Disney Heroine. *Screen Education* (74): [https://issuu.com/atompublishations/docs/law\\_frozen](https://issuu.com/atompublishations/docs/law_frozen). Consultado el 28 de diciembre de 2018.

el empoderamiento femenino. Elsa, Anna, Tiana y Rapunzel se muestran seguras de sí mismas, actúan con valentía y perseveran en sus objetivos, así “(...) luchan por conseguir una independencia económica como base para alcanzar su felicidad (...).”<sup>613</sup> Asimismo, se pueden destacar características como “fortaleza, autonomía y racionalidad” en estas heroínas del *Revival*.<sup>614</sup>

“Las historias avanzan como lo hace la sociedad de forma paralela. (...), se busca la igualdad de derechos y oportunidades.”<sup>615</sup> Todas las protagonistas que la compañía ha elegido para llevar a la gran pantalla, se adecúan a la marca *Princesas Disney*. El estudio creó esta marca para incluir a todas las que forman parte de un cuento de hadas o leyendas.<sup>616</sup> Se define a las *Princesas Disney* como:

“To be an official Disney Princess, the heroine must meet certain requirements: she must have a primary role in a Disney animated feature film; she must be human or more or less human (such as Ariel); and she does not primarily appear in a sequel (“List of Disney Princesses”). They are able to communicate with animals (regardless of them actually talking back or not), are known for their inner and outer beauty and their beautiful singing voices, and almost every princess has a romance that is resolved by the end of the film (Merida and Elsa being the only two exceptions so far).”<sup>617</sup>

Mérida (*Brave*) también se ha incluido en este grupo a pesar de ser una producción de Pixar.<sup>618</sup> Para Brenda Chapman, la guionista de *Brave*, la Mérida que aparece en la película es una chica normal, con proporciones más realistas

---

<sup>613</sup> Saneleuterio, E. y.-G.-T. (2018). Algunos personajes Disney en la formación infantil y juvenil: otro reparto de roles entre sexos es posible. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (13), p. 221.

<sup>614</sup> Marrero, A. (2016). Intencionalidad y destino: la falsa liberación de las mujeres en filmes infantiles recientes. *Jornadas del Centro Interdisciplinario de Investigaciones de género*. La Plata: <http://jornadascinig.fahce.unlp.edu.ar/iv-2016>. Consultado el 5 de diciembre de 2018, p. 3.

<sup>615</sup> Palop Soriano, C. (julio de 2016). *Evolución de la figura femenina en las producciones Disney. De Blancanieves a Mulán y Elsa*. (TFG). Universidad de Castellón, p. 77.

<sup>616</sup> Ferris Leader, C. (2017) Magical manes and untamable tresses: (en)coding computer-animated hair for the post-feminist Disney Princess. *Feminist Media Studies*: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14680777.2017.1390688>. Consultado el 5 de diciembre de 2018, p. 2.

<sup>617</sup> (“Para ser una princesa oficial de Disney, la heroína debe cumplir ciertos requisitos: debe tener un papel principal en una película animada de Disney; debe ser humana o más o menos humana (como Ariel); no aparece en una secuela. Son capaces de comunicarse con los animales (independientemente de que respondan o no), son conocidas por su belleza interior y exterior y sus hermosas voces, y tienen un romance que se resuelve al final de la película (Mérida y Elsa son las únicas dos excepciones”). Krouwels, S. (2016). Let it go. A new way of looking at gender discourse by breaking the Disney formula. *English Literature & Culture Leiden University*, p. 11.

<sup>618</sup> El cambio en las princesas se inicia en 2012 con *Brave*. Tóth, Z. A. (2017). Merida and Mother Bear: a lesson in feminist cultural pedagogy. *Americana: E-journal of American Studies in Hungary XIII* (2), p. 2.

y cuyas imperfecciones le hacen diferente.<sup>619</sup> Sin embargo, cuando Disney incluyó a Mérida en las Princesas Disney se modificó su imagen de la película real y se le adaptó al estereotipo de belleza Disney.



Mérida en Princesas Disney



Mérida en Brave



Princesas Disney (1937 - 2013).<sup>620</sup>

<sup>619</sup> Smith, A. (28 de noviembre de 2013). Frozen in time: when will Disney's heroines reflect real body shapes? *The Guardian*: <http://www.theguardian.com/film/filmblog/2013/nov/28/frozen-disney-female-body-image>. Consultado el 18 de julio de 2018.

<sup>620</sup> Las fotos han sido seleccionadas de *Estas en Disney*: <http://estasendisney.blogspot.com.es>. Consultado el 1 de junio de 2019. Y *Mundo Disney*: <http://www.mundodisney.net> Consultado el 1 de junio de 2019.

## 2.2.2. LAS HADAS O AYUDANTES FEMENINAS: OTRO ICONO FEMENINO EN EL LADO DE LAS BUENAS.

En los cuentos maravillosos, las hadas, al igual que las princesas, simbolizan lo bueno, lo bello y lo verdadero. Cuento maravilloso es sinónimo de cuento de hadas, ambos están compuestos de los mismos elementos: aparece un componente mágico que dota de poder al/la protagonista, aparecen seres mágicos (tales como brujas, duendes, hadas...) y se usan los contrastes extremos (bueno/malo, joven/viejo) para marcar las diferencias entre personajes.<sup>621</sup>

Los guionistas de la Disney crearon hadas cuyas características se centran, además de en sus poderes, en la capacidad de sacrificio y cuidado a los demás, la cercanía y la tranquilidad, así como la ternura, generosidad, amabilidad y cariño. Las hadas que acompañan a las princesas son, según el esquema de Propp, las donantes o proveedoras de un objeto mágico. Más allá de su mayor o menor protagonismo, todas las hadas Disney tienen dos cosas en común: ayudan al protagonista y representan la parte mágica de la historia.<sup>622</sup>

El hada es un arquetipo que cumple las funciones del auxiliar o ayudante del héroe, acompañándolo en su viaje, participando activamente en la transfiguración de su personalidad y ayudándole a cumplir sus objetivos.<sup>623</sup> Todo esto sucede así con Campanilla en *Peter Pan* o con el Hada Azul de *Pinocho*. También las tres hadas de *La bella durmiente* siguen esta línea. Flora, Fauna y Primavera colaboran para acabar con el maleficio de la bruja Maléfica. Las tres hadas se convierten en imprescindibles en la resolución de la historia Disney: liberan al príncipe Felipe, le hacen el camino más sencillo hasta llegar a salvar a Aurora y vuelven a usar su magia para que el héroe acabe con el dragón, que es, en verdad, la propia Maléfica metamorfoseada.<sup>624</sup>

---

<sup>621</sup> Puro Morales, A. (2013). Orígenes y estructura de un cuento maravilloso. *Centro Virtual Cervantes* (2): [cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce02/cauce\\_02\\_013.pdf](http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce02/cauce_02_013.pdf). Consultado el 16 de abril de 2015.

<sup>622</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores, p. 177.

<sup>623</sup> Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Madrid, España: Akal, p. 105.

<sup>624</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1), p. 40.

Las brujas y villanas Disney de la Época Clásica se encuentran en algún momento de la narración con su antagonista: el hada.<sup>625</sup> La función narrativa de las hadas durante la Época Clásica es restituir y mantener el orden que las brujas destruyen. Sin embargo, las hadas de la Era Eisner no tuvieron tanto protagonismo porque ya no se enfrentaban a brujas ni a villanas ya que son los propios héroes quienes acababan con el villano de turno. Además, Bella o Pocahontas son heroínas que no necesitan la magia para conseguir sus objetivos. Su personalidad y capacidad de decisión son suficientes para conquistar al príncipe.

A partir de 1989, el hada madrina de Disney es un sabio apoyo y una consejera. Pocahontas y la abuela Sauce o Bella y la señora Potts mantienen una relación abuela-nieta, a través de la cual, las hadas transmiten sus conocimientos a las jóvenes. Así, Bella con la señora Potts, y Pocahontas con la abuela Sauce, conversan sobre sus sueños, sus miedos, el amor o la pena que sufren al estar separadas de sus padres y sentir que los están decepcionando.<sup>626</sup>

A pesar de la ayuda, el sacrificio y los consejos de estos personajes, la función narrativa de las hadas de Disney no es valorada en igual medida que la protección que realiza un personaje masculino (sea héroe o ayudante) hacia los demás. Los esfuerzos de los personajes masculinos se plasman como un sacrificio, mientras que las funciones de cuidado y protección de las hadas se transmiten en Disney como algo natural del género femenino.<sup>627</sup>

Las hazañas de los príncipes se consideran un acto heroico porque consiguen que la princesa se fije en ellos y desee casarse. Es decir, ellos, cuando resuelven el conflicto de la princesa, obtienen una recompensa. Sin embargo, las hadas madrinas solamente tienen la recompensa de ver a sus ahijados felices puesto que no se les recoce su mérito de otra manera. El príncipe Felipe, héroe de *La*

---

<sup>625</sup> Bell, E. (1995). Somatets at the Disney Shop. Constructing the Pentimentos of Women's Animated Bodies. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 119.

<sup>626</sup> Henke, J. B. (by Ted Lardner and Todd Lundberg). Constructions of the Female Self: Feminist Readings of the Disney Heroine. En T. a. LARDNER, *Cultural Exchanges* (págs. 376-380). 2000: Longman, p. 378.

<sup>627</sup> El trabajo *La perspectiva de género y el papel de la universidad en el siglo XXI* señala que el cuidado de los demás se concibe como una tarea femenina y ésta no tiene reconocimiento social ni político. López Francés, I. y Vázquez Verdera, V. (2014). La perspectiva de género y el papel de la universidad en el siglo XXI. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* 15 (4): <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201032973011>. Consultado el 5 de diciembre del 2018, p. 244.

*bella durmiente*, pone en peligro su propia vida durante la lucha contra Maléfica para rescatar a la princesa, el sacrificio de Aladdín reside en gastar uno de sus deseos en la liberación de Genio o Pinocho arriesga su vida para salvar a Geppetto.<sup>628</sup>

El Hada Azul participa en la historia para proteger a Pinocho de acuerdo con el código Disney de valentía, generosidad y verdad, además de mediar en la relación padre-hijo y le otorga a Gepetto su deseo de convertirse en padre.<sup>629</sup> “Disney’s Blue Fairy gives Pinocchio the potentiality to become a Real Boy as a reward to Geppeto for bringing pleasure to children as a toymaker.”<sup>630</sup> Su aspecto físico es, además, el de una joven rubia y bella que viste con colores claros y derrocha bondad como las princesas de la Época Clásica, a pesar de que su vestido es bastante más sugerente de lo que, en esta etapa, se atrevieron a vestir a las princesas.<sup>631</sup>

Campanilla (*Peter Pan*) también tiene un papel indispensable en la resolución de la historia.<sup>632</sup> Es ella quien salva a Peter Pan de la explosión y le acompaña a rescatar a Wendy y a los chicos para que puedan volver a casa.<sup>633</sup> Aunque también es Campanilla quien traiciona a Peter diciéndole a Garfio dónde se encuentra el niño.<sup>634</sup> Ella es, sin duda, el hada más humanizada de Disney y muestra su capacidad para equivocarse o mostrar sus emociones, entre ellas, el enfado y los celos que siente hacia Wendy porque está enamorada de Peter.<sup>635</sup>

El valor narrativo que posee el hada en los largometrajes de Disney es destacable, pero nunca llega a ser princesa, algo que sí encontramos en los cuentos de hadas analizados por Propp.<sup>636</sup> El arquetipo auxiliar de Propp podía

---

<sup>628</sup> Card, C. (1995). Pinocchio. En E. H. Bell, *From Mouse to mermaid*. New York, Estados Unidos: Indian University Press, pp. 64 y 65.

<sup>629</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 306.

<sup>630</sup> (“El Hada Azul de Disney da Pinocho la potencialidad de convertirse en un niño de verdad, como recompensa a Geppeto por su trabajo dedicado a los niños como fabricante de juguetes”). Card, C. (1995). Pinocchio. En E. H. Bell, *From Mouse to mermaid*. New York, Estados Unidos: Indian University Press, p. 62.

<sup>631</sup> Bálint, E. (2013). The Representation of Women in Walt Disney’s Productions in the Studio Era. *Americana E-Journal of American Studies in Hungary*, 9 (2): <http://america-naejournal.hu/vol9no2/balint>. Consultado el 17 de julio de 2018.

<sup>632</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, pp. 222 y 229.

<sup>633</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, pp. 317.

<sup>634</sup> Moscardó Guillén, J. (1997). El cine de animación en más de 100 largometrajes. Madrid: Alianza Editorial, p. 36.

<sup>635</sup> López, M. y De Miguel, M. (2013). La fémina Disney: análisis y evolución del personaje femenino en cuatro películas de la factoría Disney. *Sociedad y Economía* (24), p. 134.

<sup>636</sup> Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Madrid, España: Akal, p. 105.



ser a la vez la princesa del cuento y otorgar un objeto mágico, o ser ella en sí misma ese objeto mágico que el personaje masculino debe conseguir, para facilitar al héroe el éxito en su misión.

Disney delimitó claramente ambas funciones en dos arquetipos diferenciados, pero que tienen un objetivo común: el matrimonio de la princesa al final de la historia para que termine el sufrimiento que están viviendo.<sup>637</sup> El objetivo de las hadas que cuidan de protagonistas femeninas es enseñar qué comportamientos y qué características son las que favorecen para conseguir emparejarse o acercarse al príncipe como ocurre en *La Cenicienta* (el Hada Madrina le dona todo: una carroza, con chófer y caballos, así como un vestido y zapatos para acudir al baile organizado por el príncipe).<sup>638</sup>

Disney aunó tres personajes de los cuentos maravillosos: las hadas buenas, las hadas madrinas y las sirvientas. Así, la Sra Potts de *La bella y la bestia*, el Hada Madrina de *La Cenicienta* o Flora, Primavera en *La bella durmiente*, la Abuela Sauce en *Pocahontas* son bondadosas porque buscan siempre hacer el bien cuidando y aconsejando a sus ahijadas, y las hadas madrinas son también mágicas porque tienen el poder de aparecer cuando las necesitan.

El cuidado y la protección de un hada Disney hacia otro personaje, indistintamente de si es de género masculino o femenino, se refleja como algo natural, cotidiano y unido, mayoritariamente, al sentimiento maternal que se consideró que toda mujer posee por mera naturaleza. Así se comportan las tres hadas de *La bella durmiente*, quienes cambian sus poderes mágicos por vivir en el campo, dedicándose al cuidado y educación de Aurora.

Las conversaciones de la Señora Potts con Bella, las de la abuela Sauce con Pocahontas o la involucración del Hada Azul en *Pinocho*, reflejan cómo ellas

---

<sup>637</sup> Dice Felipe Ledesma, tras leer la *República* de Platón, que “el amor tiene, así, la virtud de hacerles reaccionar a los mortales contra el olvido. Pero no porque les impida olvidar, o porque remedie su desmemoria devolviéndoles lo que el olvido previamente les había quitado, sino más bien porque la fuerza del amor consiste en que el olvido se hace patente y, una vez que se ha hecho patente, ya no se deja ocultar”. Ledesma, F. (2016). Amor, lenguaje y olvido. Sobre memoria y desmemoria en los diálogos de Platón. *LOGOS. Anales del Seminario de Metafísica* (49), p. 99.

<sup>638</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1), p. 40.

ocupan el papel de una madre inexistente en la historia. Todas ellas muestran sus enseñanzas y valoran la bondad del/la protagonista. Su función es animar y estar presente cuando más falta hace, lo cual aparece como una transposición de la capacidad maternal de estar ahí siempre que se la necesita: el amor incondicional.

La Sra Potts, el Hada Madrina de Cenicienta y las tres hadas de *La bella durmiente* son más abuelas que madres de sus ahijadas. Disney ha elegido la imagen de abuela para las hadas de las adolescentes huérfanas de madre. Esto es así porque las jóvenes viven un periodo en el que no quieren los consejos de la madre ni parecerse a ellas. Sin embargo, la representación de esa abuela que no tienen les facilita generar el vínculo, disfrutar de sus consejos y tenerlos en cuenta, así como apreciar la manera de ayudarlas.<sup>639</sup> Todas participan en los momentos más importantes de las protagonistas femeninas: su entrada en la edad adulta a través del matrimonio o la relación de pareja. Excepto en el caso de Pocahontas a quien su hada madrina guía para que sea capaz de tomar decisiones por sí misma.<sup>640</sup>

En la literatura infantil, el hada es un ser que se encuentra en un punto intermedio entre los espíritus y los seres reales. Este arquetipo, además, siempre pertenece al género femenino, posee grandes poderes y tiene una fisonomía muy reconocible: joven, de tamaño minúsculo y con alas.<sup>641</sup> Sin embargo, el estudio Disney no siempre ha representado a estos seres mágicos según estas características físicas. Disney se ha inclinado más por un tamaño más cercano al de un humano, con la única excepción de Campanilla en *Peter Pan* o las hadas de *La bella durmiente*. De esta manera, se diferencian dos modelos de hadas en la filmografía de Disney.

El primero de ellos es el del hada joven y bella que acompaña al personaje principal de género masculino:

---

<sup>639</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores, p. 177.

<sup>640</sup> Bell, E. (1995). Somatets at the Disney Shop. Constructing the Pentimentos of Women's Animated Bodies. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 119.

<sup>641</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2); <https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-1-clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html>. Consultado el 2 de febrero de 2015, p. 18.



Campanilla (*Peter Pan*, 1953)



Hada Azul (*Pinocho*, 1942)

El otro icono nos presenta un físico propio de “la señora mayor que a todos nos encantaría tener por abuela: regordeta y despistada (...).”<sup>642</sup> En esta última línea, encontramos a las hadas que acompañan a princesas como Cenicienta, Aurora en *La bella durmiente*.



Flora, Fauna y Pimavera (*La bella durmiente*, 1959)



Hada Madrina (*La Cenicienta*, 1951)



Señora Potts (*La bella y la bestia*, 1991)



Abuela Sauce (*Pocahontas*, 1995)

### 2.2.3. BRUJA O VILLANA EN DISNEY: LA ANTÍTESIS DEL CONCEPTO FEMINIDAD.

<sup>642</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 197.

En las historias de Disney las mujeres malas son la antítesis de las mujeres buenas (princesas y hadas). Esta dicotomía mujer buena/mujer mala se basa en dos construcciones sociales femeninas. Por un lado, está el concepto de feminidad maligna que Bourdieu definió como “el cuerpo de la mujer como capital simbólico, en tanto objeto de apropiación y deseo, como cuerpo para el otro.”<sup>643</sup>

La idea de que existe un lado oscuro en la feminidad ya aparecía en los cuentos de hadas bajo el arquetipo narrativo bruja.<sup>644</sup> La primera acepción del diccionario de la Real Academia Española considera que una bruja es una “mujer que, según la opinión vulgar, tiene pacto con el diablo y, por ello, poderes extraordinarios.”<sup>645</sup>

Concretamente, en la literatura infantil, las brujas dan vida al personaje que genera el conflicto al bien (la princesa).<sup>646</sup> Son una imagen formada para explicar a los niños el lado tenebroso y negativo de la vida. La bruja que aparece en los cuentos de hadas posee características como la fealdad, la vejez, la exageración en sus movimientos y sus reacciones y la falta de autocontrol o, incluso, desequilibrio mental. Todas las brujas son temidas por los personajes del cuento debido a comportamientos como preparar brebajes o lanzar hechizos hacia todo aquel que consideren una amenaza para acceder al poder, principal objetivo de su gran ambición.<sup>647</sup> Muchas de estas características de las brujas de cuento de hadas se trasladaron a las versiones de Disney.<sup>648</sup>

La imagen femenina de destrucción y ambición llegó a los largometrajes ya desde el primer estreno en 1937: la reina Grimhilde en *Blancanieves y los siete enanitos*. Vanidosa, cruel y elegante, la madrastra de Blancanieves no es capaz de aceptar el paso del tiempo y se siente amenazada por la juventud y belleza de su hijastra.<sup>649</sup> Todos los personajes malignos femeninos en Disney siguieron

---

<sup>643</sup> Colon, A., Plaza, A., & Vargas, L. (2013). Construcción socio-cultural de la feminidad. *Informes Psicológicos* 13 (1), p. 67.

<sup>644</sup> Porto Borges, H. y. (2018). A tradição dos contos de fada e a sobrevivência de matrizes culturais femininas nas narrativas cinematográficas infantis. *Revista Internacional Interdisciplinar INTERthesis* 15 (2), p. 111.

<sup>645</sup> DRAE. (octubre de 2014). *Real Academia Española*: <http://lema.rae.es/drae/?val=bruja>. Consultado el 14 de abril de 2015.

<sup>646</sup> Cashdan, S. (2000). *La bruja debe morir. De qué modo los cuentos de hadas influyen en los niños*. Madrid, España: Temas de Debate, p. 43.

<sup>647</sup> Moreno Gil, P. M. (2013). *Cuentos de brujas hoy en día. Revisión de la figura de la bruja en la literatura infantil*: <http://suite101.net/article/cuentos-de-brujas-de-hoy-en-dia-a8720#.VS0iUPA6CVI>. Consultado el 14 de abril de 2015.

<sup>648</sup> Ramadan, N. (2015). Aging with Disney and the Gendering of Evil. *Journal of Literature and Art Studies* 5 (2), p. 125.

<sup>649</sup> Krouwels, S. (2016). Let it go. A new way of looking at gender discourse by breaking the Disney formula. *English Literature & Culture Leiden University*, p. 15.

la línea aterradora y exagerada de esta primera antagonista.<sup>650</sup> “(...) villainesses are portrayed as unattractive, semi-elite social misfits that try to disrupt the social order (...).”<sup>651</sup>

Las malas ocupan un papel central en casi todos los cuentos de hadas y Disney no es una excepción en este sentido.<sup>652</sup> En concreto, el papel narrativo de las villanas y brujas es el de la antagonista o sombra, como Vogler lo define. Lo realmente destacable de este arquetipo es que mientras todas las heroínas tienen un papel pasivo en la narración, las villanas Disney luchan y pelean para lograr su objetivo. Los hermanos Grimm describieron a Blancanieves como doméstica y virginal, por esto prefirió que la reina Grimhilde participara activamente en la acción. Este papel narrativo se concibió más creíble, complejo, real y desesperado, una actitud causada por no ser la más bella del reino.<sup>653</sup>

Las películas castigan a brujas y villanas en la historia, incluyendo la propia muerte de algunas de ellas al final entre los posibles escarmientos.<sup>654</sup> Así le ocurre a la reina Grimhilde al huir de los siete enanitos; a Maléfica, quien muere tras ser atravesada por la espada del príncipe Felipe, y a Úrsula, que fallece cuando el mástil del barco del príncipe Erik le atraviesa.

Otra característica común de las antagonistas, y que tradicionalmente se ha incluido al describir la feminidad, es la histeria. Esta cualidad negativa también aparece en las malas de Disney, quienes se ofenden fácilmente y parecen estar desequilibradas.<sup>655</sup> La falta de control o locura característicos de las brujas de cuento se trasladó a Disney exagerando sus movimientos, expresiones, reacciones y gestos. Dicho desequilibrio mental se llevó al límite ridiculizando los cambios de humor exagerados y usando en el doblaje una voz aterradora.<sup>656</sup>

---

<sup>650</sup> Bouza Santiago, A. L. (s.f.). Ensayo. Princesas Disney: Análisis de una propuesta de renovación de los estereotipos de género en películas Disney de dibujos animados: [https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS\\_DISNEY](https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS_DISNEY). Consultado el 13 de diciembre del 2018, p. 6.

<sup>651</sup> (“(...)”, las villanas se presentan como desadaptadas sociales, la semi-élite inadaptada que intenta alterar el orden social (...)). Ramadan, N. (2015). Aging with Disney and the Gendering of Evil. *Journal of Literature and Art Studies* 5 (2), p. 125.

<sup>652</sup> Cashdan, S. (2000). *La bruja debe morir. De qué modo los cuentos de hadas influyen en los niños*. Madrid, España: Temas de Debate, p. 39.

<sup>653</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 116.

<sup>654</sup> Bell, E. (1995). Somatets at the Disney Shop. Constructing the Pentimentos of Women's Animated Bodies. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 117.

<sup>655</sup> Davis, A. M. (2006). *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 109.

<sup>656</sup> El propio Walt Disney definió así a la bruja para el libro de Bob Thomas, *Walt Disney. Personaje inimitable*. Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 34.

Aun así, esto no se hizo desde 1937, se fue incorporando progresivamente, alcanzando su representación más histórica y desequilibrada a partir de La Reina de Corazones en *Alicia en el País de las Maravillas*. Precisamente, la única diferencia entre la reina Grimhilde y las demás antagonistas es que la primera fue retratada con una mayor seriedad y estabilidad emocional que las posteriores.<sup>657</sup>

Las antagonistas de Disney usan la belleza física para atrapar al hombre, llegando incluso a transformarse en una bella joven para conquistarlos, como hace Úrsula, en *La Sirenita*.<sup>658</sup> Realmente, la conquista del personaje masculino no es su objetivo narrativo: lo único que buscan las brujas y villanas es acabar con las princesas. Las *malas* de Disney son los únicos personajes femeninos que muestran coherencia en todas las historias: sus actos, palabras y aspecto físico son expresiones continuas y constantes de su maldad.<sup>659</sup> Esta representación de la feminidad como algo negativo se explotó en mayor medida en las películas de cine negro estadounidense, pero se inspira en papeles anteriores. Eva en la narración cristiana, Pandora en la tradición griega, Lilith en el cristianismo o las *vamp* de las mitologías nórdicas han dado vida al icono *femme fatale* de la tradición narrativa y cinematográfica. Es, a través de ese carácter ambicioso y poderoso, la manera en que Disney "(...) transforms the vain, active and wicked woman of folktales into the femme fatale, the 'deadly woman' of silent film and of Hollywood classic film."<sup>660</sup>

La *femme fatale* da vida a una amenaza hacia el orden social en el que la mujer se encuentra subordinada al hombre. Concretando un poco más, bajo la idea de *femme fatal* reside el miedo que pueden sentir los hombres cuando creen perder el control al encontrarse bajo el influjo femenino de la atracción, el deseo y la malicia. Interesada en el dinero y el poder, su ambición es una cualidad positiva

---

<sup>657</sup> *Ibidem*, p. 34.

<sup>658</sup> Palomares, A. (21 de noviembre 2018) La Femme Fatale, un personaje de cine creado para "atar" a la mujer y que acabó liberando su feminismo. *Tendencias*: <https://www.tendencias.com/feminismo/femme-fatale-personaje-cine-creado-para-atar-a-mujer-que-acabo-liberando-su-feminismo>. Consultado el 21 de enero 2019.

<sup>659</sup> Bell, E. (1995). Somatets at the Disney Shop. Constructing the Pentimentos of Women's Animated Bodies. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 117.

<sup>660</sup> "(...) Disney transformó la superficial, activa y malvada mujer de los cuentos de hadas en *femme fatale*, la mortífera mujer de las películas mudas y el cine clásico de Hollywood". Bell, E. (1995). Somatets at the Disney Shop. Constructing the Pentimentos of Women's Animated Bodies. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*, Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 115.

en cualquier hombre, pero no en una figura femenina. Cruella de Vil quiere conseguir a los 101 dálmatas para llevar un abrigo de piel de cachorros, la madrastra de Cenicienta desea que una de sus hijas conquiste al príncipe, Úrsula, en *La Sirenita*, quiere quedarse con el alma de Ariel y la reina Grimhilde de *Blancanieves y los siete enanitos* anhela ser la más bella del reino.

Cuando el Espejito Mágico de la reina Grimhilde le dice que su hijastra es la más bella del reino, decide matarla y deshacerse así de su rival. También las hermanastras y madrastra de *La Cenicienta* rompen el vestido de la protagonista para evitar que el príncipe se fije en ella y la elija como esposa. La falta de honestidad, solidaridad y respeto que muestran las brujas Disney hacia las princesas o hadas se ha convertido en un reflejo de aquellos defectos considerados parte de los defectos asignados a las mujeres. Disney plasma el tópico de que la rivalidad entre mujeres les lleva a actuar movidas por los celos y el egoísmo. En concreto, esta rivalidad se basó en la belleza y la juventud. Pero, no podemos obviar que, a quienes se enfrentan estas malas Disney de la Época Clásica es a los héroes, que son quienes rescatan a la víctima.<sup>661</sup>

El manejo del poder y controlar cualquier situación o personaje también es una característica en las brujas Disney. Maléfica, en *La bella durmiente*, se enfrenta al rey y padre de Aurora por no ser invitada al bautizo de la pequeña y lanza un maleficio a la recién nacida. Cruella de Vil quiere mostrar su poder económico haciéndose un abrigo con la piel de los 101 dálmatas. Destaca la Reina de Corazones de *Alicia en el país de las maravillas*, único personaje femenino de la ensoñación de la protagonista. La Reina de Corazones, además, es la única villana que aparece en escena acompañada de su esposo, pero solo ella tiene poder.<sup>662</sup>

Clasificamos a las antagonistas en dos grupos: brujas y villanas. Esta división viene determinada por una habilidad: mientras que las brujas tienen la posibilidad de metamorfosearse; las villanas, no. Esta capacidad de cambiar de aspecto

---

<sup>661</sup> Fernández Alonso, M. M. (2013). *Los cuentos cuentan. Taller literario: perpetuación de estereotipos a través de los cuentos de Grimm*. (TFM). Universidad de Almería, Almería: <http://repositorio.ual.es/handle/10835/2249>. Consultado el 30 de junio de 2014, p. 15.

<sup>662</sup> Davis, A. M. (2006). *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 105.

físico para engañar a la princesa, al héroe y al resto de personajes está íntimamente relacionada con el oscurantismo que las caracteriza. La vinculación de la bruja con la magia negra y lo demoniaco le permite lanzar hechizos, realizar conjuros y preparar brebajes que les facilita la consecución de sus objetivos, pero, cuando la película termina, lo que triunfa es la bondad.

En el grupo de brujas Disney encontramos a la reina Grimhilde (*Blancanieves y los siete enanitos*), Maléfica (*La bella durmiente*), Madame Mim (*Merlín el encantador*) o Úrsula (*La Sirenita*). La madrastra de Blancanieves envenena con un brebaje que ella misma prepara a su hijastra y que inyecta en una manzana que entrega a la joven cuando descubre, gracias al Espejito, que el cazador no ha acabado con la vida de su hijastra. Maléfica lanza su maleficio a la pequeña Aurora, Úrsula también está vinculada con la magia negra, algo tradicionalmente relacionado con el demonio. Madame Mim es capaz de metamorfosearse en distintos animales para luchar frente a Merlín o cambiar su físico para demostrar al pequeño Grillo que sus poderes son mayores que los del mago. Todas ellas cambian su físico en algún momento de la historia para engañar a otros personajes, pero, en verdad, la finalidad de su metamorfosis siempre es acabar con su rival.<sup>663</sup>

Por su parte, las villanas son mujeres más *terrenales* que las brujas y no poseen ningún tipo de relación con los mundos ocultos. Precisamente, la poca evolución de las malas de la película durante la Época Clásica y la era Post-Walt fue para crear personajes más cercanos a la realidad, dejando atrás conjuros y magia negra. En el grupo de las villanas se engloba a la madrastra de Cenicienta, Lady Tremaine, y a sus hijas, Anastasia y Drizella, así como a Cruella de Vil (*101 Dálmatas*), a Madame Medusa (*Los Rescatadores*) o a la Reina de Corazones (*Alicia en el país de las maravillas*).<sup>664</sup>

Lady Tremaine y la Reina de Corazones se presentan como cualquier bruja de cuento de hadas, pero sin la capacidad de lanzar hechizos ni preparar pócimas

---

<sup>663</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2): <https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-1-clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html>. Consultado el 2 de febrero de 2015, p. 21.

<sup>664</sup> *Ibidem*, Págs. 21 y 23.



para engañar o envenenar a Cenicienta o a Alicia. Así se limitó su maldad para desprestigiar y maltratar a las respectivas princesas. Por ello, sin duda, las novedades en las villanas llegaron con Cruella: ella es quien se acerca más que ninguna villana anterior a una mujer propia del periodo histórico de su creación. La mala de *101 Dálmatas* suma características que se consideraban políticamente incorrectas para una mujer en la década de los 60: fuma, conduce de una manera poco segura, dice palabrotas y es maleducada.<sup>665</sup> Sin embargo, la personalidad de Cruella conservó el patrón de construcción de personajes de las malas: agresiva, vanidosa, egoísta, falta de serenidad y con una delgadez extrema que resaltaba su decadencia y desequilibrio mental.<sup>666</sup>



Lady Tremaine (*La Cenicienta*, 1950) Reina de corazones (*Alicia en el país de las maravillas*, 1951)



Reina Grimhilde (*Blancanieves y los siete enanitos*, 1937)

Maléfica (*La bella durmiente*, 1959)

<sup>665</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 270.

<sup>666</sup> Murphy, P. D. (1995). The Whole Wide World Was Scrubbed Clean. The Androcentric Animation of Denatured Disney. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. New York, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 129.



Lady Mim (*Merlín el encantador*, 1963)



Cruella de Vil (*101 Dálmatas*, 1961)



Madame Medusa (*Los rescatadores*, 1977)



Úrsula (*La Sirenita*, 1989)

El semblante y la actitud de Grimhilde al escuchar las palabras del Espejito Mágico no le hacen mover ni un solo músculo de su cara. Y, aún así, ella cruza los brazos cuando el Espejito Mágico le dice que hay alguien más bella en el reino. La madrastra de Blancanieves gesticula y muestra su crueldad y desequilibrio al pedirle al cazador el corazón de la muchacha una vez asesinada. La madrastra de Cenicienta también fue todavía rígida en sus expresiones y movimientos si la comparamos con Maléfica en *La bella durmiente*, pero, su actitud no es tan hierática como la de la reina Grimhilde, su antecesora.

A partir de Maléfica, las antagonistas femeninas de Disney exageran aún más que la reina Grimhilde y sus gestos faciales son más marcados que los de Lady Tremaine en *La Cenicienta*. De hecho, ellas explican sus intereses haciendo continuos aspavientos y movimientos poco coordinados, acercándose cada vez más a la locura más absoluta. Cualquier comentario que la Reina de Corazones no quiere escuchar le lleva a ordenar “que le corten la cabeza” en *Alicia en el país de las maravillas*. La Reina de Corazones es capaz de gritar a la joven Alicia y, en cuestión de segundos, hablarle a la niña de una manera dulce y delicada.

Un desequilibrio idéntico al de Lady Tremaine en *La Cenicienta*, a quien, como la Reina de Corazones, tampoco parece gustarle que nadie le interrumpa mientras expone su discurso, aunque ella sí lo hace con los demás. La falta de cordura se refleja también en los movimientos y gritos de Cruella por no conseguir alcanzar a los cachorros durante la persecución en *101 Dálmatas*.

Por su parte, la propia Madame Mim de *Merlín el encantador* salta y se refiere a sí misma como una chiflada al exclamar “¿¡no me digas que no has oído hablar de la loca maravillosa Madame Mim?!” cuando el pequeño Grillo le comenta que Merlín es el hechicero más poderoso. La bruja canta con voz aguda y chillona una canción en la que confiesa que disfruta con el dolor de los demás. Con Madame Mim, el estudio terminó con la magia negra de hechizos y pócimas tan presentada en las historias Disney hasta Úrsula en *La Sirenita*.

Después de tres villanas, y ya en la Era Eisner, se dio vida de nuevo a una bruja de las de antaño con maleficios y conjuros incluidos. Al igual que Ariel fue la primera princesa protagonista desde *La bella durmiente*, Úrsula fue la primera bruja que limita y coarta a un personaje femenino desde Maléfica.<sup>667</sup> Esta villana comparte con sus antecesoras (Reina Grimhilde, Madame Mim y Maléfica) su capacidad para transformarse en animales o en una mujer dulce y seductora capaz de enamorar al príncipe Erik y quedarse así con el alma de Ariel.<sup>668</sup>

Como todas las *femmes fatale* Disney, la bruja de *La Sirenita* encarna “la crueldad más despiadada.”<sup>669</sup> Aunque se le dio algún rasgo visual de Jabba en la película *El retorno del Jedi* (1983) de George Lucas, existe una gran similitud entre Úrsula y Maléfica. Pero la ridiculización a la que se somete las antagonistas fue aun mayor con Úrsula, en comparación con su antecesora (Maléfica). Sin duda, en lo que más se parecen ambas es que las dos brujas utilizan a las hijas de los reyes para vengarse de ellos.<sup>670</sup>

---

<sup>667</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 269.

<sup>668</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2):<https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-1-clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html>. Consultado el 2 de febrero de 2015, p. 23.

<sup>669</sup> Del Moral Pérez, M. E. (2000). Mujer y minorías en Disney. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, p. 73.

<sup>670</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1), p. 43.

Úrsula es un personaje arcaico en su aspecto físico y comportamiento, pero deja un mensaje novedoso en relación con la concepción de género y los estereotipos femeninos tradicionales. Úrsula convence mediante una canción a Ariel que le done su voz a cambio de unas piernas, puesto que en el mundo humano no necesitará la voz. Precisamente, esta idea contrasta con la posibilidad que se le da a la protagonista de ser libre y luchar por elegir a su esposo sin imposiciones ni destinos. Úrsula recalca con esta canción la importancia del lenguaje corporal femenino a través del uso de maquillaje y otros comportamientos como mantenerse callada.<sup>671</sup>

El desequilibrio de las antagonistas Disney consigue reflejar el peligro que corren el resto de personajes y el miedo que estos sienten.<sup>672</sup> Las brujas son personajes temidos y despreciados por el resto de seres de su universo dramático. Todos sienten el miedo que demuestran las cartas-soldado en *Alicia en el país de las maravillas*, cuando tienen que pintar de nuevo las rosas del jardín. Los soldados las han coloreado la primera vez de blanco y después tienen que teñirlas de rojo, tal y como la Reina de Corazones había ordenado caprichosamente. Algo así también les ocurre a los personajes de *La bella durmiente* cada vez que Maléfica entra en acción.<sup>673</sup> El salón lleno de gente se paraliza en la primera escena y ella aparece para recordarles a todos que no ha sido invitada a la presentación en sociedad de Aurora.

A las antagonistas de Disney se les ha ido insertando alguna característica propia del periodo de creación, pero no han modificado ni su personalidad, ni su físico, ni sus comportamientos en los más de ochenta años de producción del estudio Disney. Desde *Blancanieves y los siete enanitos* en 1937 y hasta 1989 con *La Sirenita*, la evolución del físico de las malas Disney ha estado cada vez más cerca de lo grotesco.

---

<sup>671</sup> “Los hombres no te buscan si les hablas/ no creo que les quieras aburrir. Allí arriba es preferible que las damas no conversen/ a no ser que no te quieras divertir. Verás que no logras nada conversando/ a menos que los pienses ahuyentar. Admirada tú serás/ si callada siempre estás. Sujeta bien tu lengua y triunfarás”. Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores, p. 107.

<sup>672</sup> Bell, E. (1995). Somatets at the Disney Shop. Constructing the Pentimentos of Women's Animated Bodies. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 116.

<sup>673</sup> Friedmeyer, W. (2003). The Disneyfication of Folklore: Adolescence and Archetypes. *University of Chicago*: [http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication\\_friedmeyer.pdf](http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication_friedmeyer.pdf). Consultado el 14 enero de 2014.

Otro elemento recogido de las brujas en los cuentos de hadas es la de dar vida a personajes malignos cuyo aspecto físico es ostentoso. Así, las antagonistas Disney, tanto durante el Periodo Clásico como en las épocas posteriores, aparecen con vestidos largos, excesivamente maquilladas y recargadas con joyas. Esta forma de caracterizarlas contrasta con los sencillos vestidos de colores claros y por debajo de la rodilla, la ausencia de joyas y la cara lavada de las princesas. El estudio mantuvo el descomunal maquillaje y los vestidos de tonalidades púrpura y negro, pero todas sufrieron la siguiente evolución: "(...) desde la serena belleza de la Reina de Blancanieves hacia la evidente fealdad de Cruella De Vil (...)."674

Las antagonistas de las películas de animación siguen manteniendo la envidia, la fealdad, la histeria y la excentricidad en su vestimenta y maquillaje. Esto transmite que la anti-feminidad de los cuentos de hadas y de los largometrajes del siglo XX ha perdurado a lo largo de las décadas. Esto contrasta con la representación de las princesas, quienes se han ido adaptando física y psicológicamente, así como han asumido los roles sociales de la mujer de cada década, es decir, según el periodo de producción.<sup>675</sup>

El estudio Disney decidió introducir un cambio respecto a las malas Disney después de Úrsula: se dejó de representar antagonistas femeninas durante una década (1990 - 1999).<sup>676</sup> Esta imagen de la maldad femenina volvió a aparecer de nuevo en Disney en el año 2000 con Yzma (*El emperador y sus locuras*, Mark Dindal).

La tradición Disney resurge al comienzo del nuevo milenio, ya que este personaje está el nivel de las villanas de las épocas anteriores.<sup>677</sup> Las villanas volvieron en el *Revival* con la bruja Madre Gothel en *Enredados* (2011). En 2016 encontramos una nueva imagen de villana: la vicealcaldesa Bellwether en *Zootrópolis*. Aparentemente dulce, delicada y muy profesional, ella es quien ha

---

<sup>674</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 269.

<sup>675</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer diujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Latente* (2), p. 32.

<sup>676</sup> Maeda, C. (2011). Entre princesas y brujas: Análisis de la representación de las protagonistas y antagonistas presentes en las películas de Walt Disney. *III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social. Universidad de La Laguna*, p. 13.

<sup>677</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores, p. 278.

lanzado una droga para las presas con la que atemorizar a los depredadores de Zootrópolis.



Yzma (*El emperador y sus locuras*, 2000)



Madre Goethel (*Enredados*, 2010)



Dan Bellwether (*Zootrópolis*, 2016)

### 3.1. LA CUESTIÓN MASCULINA: EXALTACIÓN Y SOBREALORACIÓN DE LO MASCULINO EN FICCIÓN.

La sobrevaloración de lo masculino en la sociedad occidental se ha reflejado de igual manera en la narrativa audiovisual.<sup>678</sup> Esto, a su vez, ha derivado en una infrarrepresentación femenina.<sup>679</sup> En el estudio Disney existe esta descompensación incluso en películas con personajes principales femeninos como *Blancanieves y los siete enanitos*, con diez personajes masculinos: los siete enanitos, el cazador, el príncipe y el espejo, frente a dos personajes femeninos: la madrastra y la propia Blancanieves.

*La Sirenita* cuenta con ocho personajes masculinos: Éric (príncipe), su mayordomo, el perro, el chef, Tritón (rey), Sebastián (secretario del rey), Scuttle (la gaviota), Flounder (amigo de Ariel), frente a dos femeninos, Úrsula y Ariel. Bien es cierto que estos dos personajes femeninos son principales, antagonista (bruja) y protagonista (princesa) respectivamente, pero, de los ocho masculinos mencionados en las líneas anteriores, cinco destacan por su estatus social, que viene definido por su papel en el mundo exterior.<sup>680</sup> Con esto último, y más allá de las cifras numéricas, se observa cómo los medios de comunicación refuerzan el valor de lo masculino, que supedita lo femenino.<sup>681</sup>

La sobrerrepresentación masculina aparece también en películas protagonizadas por personajes masculinos, como ocurre con *Peter Pan* o la adaptación de *Pinocho*. En esta última, hay un gran número de personajes

---

<sup>678</sup> Aguado Peláez, D. y Martínez García, P. (2015): Otro arquetipo femenino es posible: Interseccionalidad en 'Orange is the New Black', en *Miguel Hernández Communication Journal*, (6). Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante): <http://rev.innovacionumh.es/index.php?journal=mhcj&page=article&op=view&path%5B%5D=93>. Consultado el 18 de julio de 2018, p. 263.

<sup>679</sup> Morales Romo, B. (2015). *Roles y estereotipos de género en el cine romántico de la última década. Perspectivas educativas*. (Tesis). Universidad de Salamanca, España: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=132802>. Consultado el 29 de septiembre de 2017, p. 36 y 37.

<sup>680</sup> Cantillo Valero, C. (2018). Las princesas Disney y la construcción de Humanidades Digitales 'silenciadas' en el cine de animación. *Index Comunicación* 8 (2), p. 95.

<sup>681</sup> Morales Romo, B. (2015). *Roles y estereotipos de género en el cine romántico de la última década. Perspectivas educativas*. (Tesis). Universidad de Salamanca, España: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=132802>. Consultado el 29 de septiembre de 2017, pp. 36 y 37.

masculinos y un único personaje femenino en todo el cuento, el Hada Azul, de quien se enamora Pinocho y que le complace con el deseo de convertirlo en niño.<sup>682</sup> Jack Zipes subraya esta infrarrepresentación femenina en *Pinocho*, y, aunque para él aparecen dos personajes femeninos (el hada y la ballena), subraya que ambas están en un segundo plano narrativo.<sup>683</sup> Sin embargo, hay investigaciones que consideran que en Disney existe una infrarrepresentación masculina (excepto en *La bella y la bestia*) si nos fijamos en el número de personajes masculinos protagonistas.<sup>684</sup>

No solamente se entiende por supremacía masculina que exista un mayor número de personajes de dicho género que del femenino, sino “(...) the level of agency demonstrated by each group’s members.”<sup>685</sup> Así, por infrarrepresentación femenina también se entiende la existencia de una menor valoración en aspectos narrativos.<sup>686</sup> La desigualdad de género aparece de igual manera a la hora de repartir los papeles en cuanto a la superación de conflictos y la resolución final del mismo u objetivo narrativo.<sup>687</sup> Y todo, independientemente de si les afecta a los personajes masculinos directamente o si lo hace al personaje femenino, han sido ellos quienes, mayoritariamente, han resuelto.<sup>688</sup>

En la actualidad la sobrerrepresentación masculina sigue vigente.<sup>689</sup> La seguridad atribuida a los personajes masculinos eclipsa a los femeninos, por lo que se perpetúa una cultura androcéntrica copiada de los cuentos de hadas.<sup>690</sup> El mundo simbólico, el sentido y el significado de Occidente fue creado por varones y este es el motivo de la sobrevaloración masculina en los cuentos de

---

<sup>682</sup> Card, C. (1995). Pinocchio. En E. H. Bell, *From Mouse to mermaid*. New York, Estados Unidos: Indian University Press, p. 64.

<sup>683</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 306.

<sup>684</sup> DuGar, G. (2013). *Passive and Active Masculinities in Disney's Fairy Tale Films*. (Thesis) Cleveland State University, Cleveland: <https://engagedscholarship.csuohio.edu/etdarchive/387/>. Consultado el 2 de julio de 2018, p. 4.

<sup>685</sup> “el nivel de liderazgo demostrado en los miembros de cada grupo”. Davis, A. M. (2006). *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 93.

<sup>686</sup> Martínez López, M. (2017). Desmontando clichés o la evolución de los modelos de feminidad y masculinidad en los escenarios. En García-Ferrón, E. y Ros-Berenguer C. (coords.), *Dramaturgia femenina actual. De 1986 a 2016. Feminismo/s* (30) p. 135.

<sup>687</sup> Los contenidos de animación infantil no han abandonado el liderazgo narrativo masculino: Vázquez-Miraz, P. (2016). Sexismo en Digimon: quince años de inmovilismo. *Femeris* 2, (1), p. 67.

<sup>688</sup> En esta investigación se confirma que la desigualdad de género viene del reparto desigual de tareas y actitudes. Kray, H. R. (2017). The Effects of Implicit Gender Role Theories on Gender System Justification. *American Psychological Association*, 112 (1), p. 100.

<sup>689</sup> Martínez Castro, M. d. (2016). ¿Fantasía o realidad? Estereotipos de género en el cine. *Mujeres e investigación. Aportaciones interdisciplinarias: VI Congreso Universitario Internacional Investigación y Género*. Sevilla: SIEMUS (Seminario Interdisciplinar de Estudios de las Mujeres de la Universidad de Sevilla), p. 443

<sup>690</sup> Cantillo Valero, C. (2010). *Alfabetización Audiovisual Crítica. Análisis de los estereotipos sexistas en la filmografía de Disney: de la ingenua Blancanieves a la postmoderna Tiana (1937-2009)*. (TFM). UNED. Madrid: <http://trabajofinmaster.pbworks.com/>. Consultado el 15 de marzo de 2015, p. 2.



hadas.<sup>691</sup> En la cultura occidental los varones siguen trabajando con un esquema tradicional narrativo con el que se enseña a las mujeres a aceptar la dominación masculina y esto aparece en las adaptaciones de Disney.<sup>692</sup> En el mundo Disney los padres ejercen el dominio y las madres no aparecen en las historias con protagonistas femeninas. Esto puede deberse a un punto de vista masculino que promueve el patriarcado (la necesidad de la figura paterna en el establecimiento del orden) primero en la representación del cuento y, posteriormente, también en las historias del estudio Disney.<sup>693</sup> Es decir, que la infrarrepresentación femenina en las películas de animación se debe a la existencia del punto de vista masculino que sobrevalora la masculinidad. Una postura adquirida de los cuentos de hadas y que los guionistas han adaptado en la misma línea.<sup>694</sup>

En contraste con esta idea, encontramos investigadores que afirman que, en el estudio de animación Disney, la importancia hacia lo masculino es mínima en aquellos largometrajes protagonizados por personajes femeninos, como *Blancanieves y los siete enanitos*, *La Sirenita* o *La bella durmiente*. Dichas películas están destinadas a un público mayoritariamente femenino, al que le transmiten cómo debe ser su papel en la sociedad. Ese rol está definido por la cultura patriarcal dominante, especialmente durante la Época Clásica, también asumen que, realmente, en estas películas los personajes masculinos dependen de los femeninos.<sup>695</sup> Así, Fonte se atreve a señalar como primer personaje masculino con mayor protagonismo y más interesante, psicológicamente hablando, a Pongo en *101 Dálmatas* (1961).<sup>696</sup> Los personajes femeninos de Disney son un modelo para ambos sexos, mientras que es más difícil sentirse representado por un personaje masculino de todos los creados por el estudio en la Época Clásica y Post-Walt:

“Disney uses princess (female heroines) more often than male heroes for numerous reasons. According to them it is easier for men to identify with a

---

<sup>691</sup> Méndez Garita, N. (2004). Un acercamiento al cuento infantil desde la perspectiva de género. Estereotipos en el cuento infantil. *Educareg* (7): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4781128>. Consultado el 14 de abril de 2015, p. 127.

<sup>692</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge y Downey S. D. (1996). Feminine Empowerment in Disney's Beauty and the Beast. *Women's Studies in Communication*, 19 (2), p. 189.

<sup>693</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 224.

<sup>694</sup> Downey S. D. (1996). Feminine Empowerment in Disney's Beauty and the Beast. *Women's Studies in Communication*, 19 (2), p. 189.

<sup>695</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1), p. 42.

<sup>696</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 266.

female power figure than a male. It allows powerful females to remain more in contact with their weaknesses and insecurities, where typical male heroes are often portrayed as hard and consistently strong. Disney princess provides a universal role model for viewers of both sexes, whereas a Disney prince may be more difficult to make accessible to a wide audience (...).<sup>697</sup>

Sin embargo, el espectador de las primeras décadas Disney nada tiene que ver con el público infantil de hoy en día. La guionista Myriam Ballesteros tiene claro que, en las últimas décadas, las niñas buscan imágenes femeninas con las que sentirse identificada.<sup>698</sup> Para Ballesteros, las relaciones sociales son lo que interesa a las niñas, especialmente cuando entran en la Educación Primaria. Una etapa en la que las peleas, las luchas y demás contenidos generados para todos los públicos acaban siendo rechazados por ellas, a pesar de que están muy bien aceptados por el público masculino. Txema Ocio, compañero de Ballesteros en producciones como *Sandra, superdetective de cuentos*, corrobora esta idea:

“Una serie para chicas o para niñas, incluso, es una serie basada más en las relaciones de los personajes, en conflictos personales...en cosas cotidianas o amistad...cosas así, incluso cosillas más pequeñas. Y los chicos es: aventuras, superhéroes, acción. Son así los géneros.”<sup>699</sup>

Elena del Moral, animadora en el cortometraje *Juan y la nube*, también tiene claro que el público infantil se divide a la hora de consumir productos audiovisuales, que posiciona a los personajes femeninos en un lugar inferior:

“De cara a compañeros de profesión que en cuanto ven una niña, ‘¡ay una niña!’, en cuanto ven una faldita con volantes... Hay como una tendencia a menospreciar lo femenino como que es solo de mujeres mientras que tenemos que asumir que lo masculino es lo universal.”<sup>700</sup>

---

<sup>697</sup> (“Disney dibuja princesas (heroínas femeninas) más a menudo que héroes masculinos por numerosas razones. Para los hombres es más fácil identificarse con una imagen femenina que con una masculina. Esto permite a las mujeres poderosas mantener el contacto con su debilidad e inseguridades, donde los típicos héroes masculinos a veces son representados como fuertes y duros. Las princesas Disney proporcionan un modelo de comportamiento universal para ambos sexos, mientras que el príncipe propuesto por Disney no es tan aceptado por la gran mayoría de audiencia”). Yerby, A. B. (2014). *Gender roles in Disney Animation. History of Animation: <http://www.american.edu/soc/film/upload/gender-roles-in-disney.pdf>*. Consultado el 28 de enero de 2015.

<sup>698</sup> “Lo que es evidente es que, en cuanto subes la edad, una niña de 5 ó 6 años no ve series masculinas, ve series en las que se siente identificada.”. Entrevista 2. CD. (00:09:11 – 00:09:20).

<sup>699</sup> Entrevista 7. CD. (00:08:00 – 00:08:26)

<sup>700</sup> Entrevista 3. CD. (00:13:19 – 00:14:00)

### 3.2. LA IMAGEN DE LA MASCULINIDAD EN OCCIDENTE.

La masculinidad ha estado tradicionalmente vinculada a la cultura, al mundo exterior (fuera del hogar), a la razón, al intelecto y a la producción.<sup>701</sup> Aunque, la virilidad, como concepto cultural y social que es, puede variar porque se construye según el momento histórico.<sup>702</sup> O lo que es lo mismo, el modelo de masculinidad que es positivo en una década puede convertirse en un estereotipo masculino negativo años después.<sup>703</sup> Las características y cualidades de la imagen masculina actual forman parte de lo que Raewyn W. Connell comenzó a describir ya en los años 80. En la obra *Gender and power: Society, the person and sexual politics*, Connell denomina “masculinidad hegemónica” al modelo predominante.<sup>704</sup> Este concepto hace referencia a aquella masculinidad que es valorada social y culturalmente como única opción válida y que, a su vez, subordina y desprecia al resto de masculinidades.<sup>705</sup>

Con la idea “masculinidad hegemónica” se describe también la exclusión de cualquier otro modelo de identidad masculina. Se considera que “(...) la masculinidad es un estatus que debe lograrse y reconfirmarse regularmente, a través de un proceso que implica pruebas o conquistas (...).”<sup>706</sup> La masculinidad hegemónica se compone de una serie de mandatos. Al conseguirlo, se alcanza la identidad masculina ideal dentro de un periodo histórico-social determinado.<sup>707</sup> Dicha masculinidad maneja la estructura social occidental y sus pilares básicos, así como el dominio y la jerarquización del resto de masculinidades. Esto ha permanecido desde el siglo XIV.<sup>708</sup> El poder y la autoridad también se han presentado como masculinas:<sup>709</sup> “El control viril (...) incluye el mando sobre las

---

<sup>701</sup> Méndez Garita, N. (2004). Un acercamiento al cuento infantil desde la perspectiva de género. Estereotipos en el cuento infantil. *Educareg* (7): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4781128>. Consultado el 14 de abril de 2015, p. 131.

<sup>702</sup> Schumann, D. (2016). Photo Series: Making Men and Man-Kind. *Graduate Journal of Social Science* November 12, p. 94.

<sup>703</sup> Sartelli, S.L. (abril 2018). Los roles de género en cuentos infantiles: perspectivas no tradicionales. *Derecho y Ciencias Sociales* (18), p. 201.

<sup>704</sup> Araña, N.; Tortajada, I. & Willem, C. (2018). Portrayals of Caring Masculinities in Fiction Film: the Male Caregiver in Still Mine, Intouchables and Nebraska. *Masculinities and Social Change*, 7 (1), DOI: <http://doi.org/10.17583/MCS.2018.2749>. Consultado el 18 de diciembre del 2018, p. 86.

<sup>705</sup> Connel, R. W. (1997). *La organización social de la masculinidad*. Biblioteca Virtual de Ciencias Sociales: <https://es.scribd.com/doc/231050479/Escuelas-Y-Justicia-Social-R-W-Connell-Madrid-Morata-1997> Consultado el 23 de septiembre de 2015.

<sup>706</sup> Ferreiro Habra, A. (2018). Masculinidades en el discurso publicitario. *Question*, 1 (58), p. 3.

<sup>707</sup> Donaldson, M. (1993). What Is Hegemonic Masculinity? *Theory and Society* 22 (5). El autor comparte esta idea y cita de Connell en *Which Way is Up*.

<sup>708</sup> Langa, M. (2017). Boys to men. *PINS* (55), p. 62.

<sup>709</sup> Montesinos, R. (2002). *Las rutas de la masculinidad. Ensayos sobre el cambio cultural y el mundo moderno*. Barcelona, España: Biblioteca Iberoamericana de Pensamiento. Gedisa, p. 81.

acciones y decisiones (...). Por ello, no es extraño que desarrolle cierto sentido posesivo sobre los otros para garantizar su propia autonomía.”<sup>710</sup>

La masculinidad, en la sociedad Occidental, se considera sinónimo de valores como la competitividad y el honor. Los logros individuales masculinos, asimismo, se centran en la persecución del éxito laboral, deportivo y las relaciones sociales.<sup>711</sup> Rasgos como la heroicidad y el éxito son, además, requisitos esenciales durante el paso a la madurez.<sup>712</sup> Estos rasgos siguen vigentes en la masculinidad hegemónica actual y, como consecuencia, en el rito de iniciación masculino que se representa en la cultura occidental, incluido el cine, desde sus inicios y hasta hoy en día.<sup>713</sup>

La masculinidad hegemónica de un determinado periodo histórico se transmite como ideal a través de la familia, la educación, los medios de comunicación, libros y eventos deportivos, entre otros.<sup>714</sup> Y también de los cuentos de hadas. Estas narraciones revelan a niños y adultos verdades sobre la humanidad y el mundo real. Estas narraciones muestran, llenas de optimismo y de una manera simbólica, la manera con la que desarrollar una identidad masculina que sea superior a cualquier otra. Por este motivo, se leen, escuchan y cuentan historias como herramienta de transmisión ideológica y de integración social.<sup>715</sup> En los cuentos de hadas de los hermanos Grimm o Perrault, tales como *Blancanieves y los siete enanitos*, *La Cenicienta* o *La bella durmiente*, los héroes fueron retratados como valientes, autónomos, eficientes, fuertes y con gran agilidad mental.<sup>716</sup> El estereotipo masculino más repetido en estas narraciones es el del joven, amable y educado príncipe.<sup>717</sup>

---

<sup>710</sup> Fernández-Llebrez, F. (2004). ¿Hombres de verdad? Estereotipo masculino, relaciones entre los géneros y ciudadanía. *Foro Interno* (4), p. 32.

<sup>711</sup> Connel, R. W. (1997). *Biblioteca Virtual de Ciencias Sociales*. Recuperado el 23 de septiembre de 2015, de La organización social de la masculinidad: [https://www.google.es/url?sa=t&rc=t=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CCQQFjAAahUKEwi7layLtY\\_I\\_AhXHDxoKHVxIDCo&url=http%3A%2F%2Fwww.berdingune.euskadi.eus%2Fcontenidos%2Finformacion%2Fmaterial%2Fes\\_gi\\_zonduz%2Fadjuntos%2FLa%2520Organizaci%25C3%](https://www.google.es/url?sa=t&rc=t=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CCQQFjAAahUKEwi7layLtY_I_AhXHDxoKHVxIDCo&url=http%3A%2F%2Fwww.berdingune.euskadi.eus%2Fcontenidos%2Finformacion%2Fmaterial%2Fes_gi_zonduz%2Fadjuntos%2FLa%2520Organizaci%25C3%2520de%20la%20masculinidad%20de%20los%20hermanos%20grimm%20y%20perrault%20en%20el%20siglo%20XXI)

<sup>712</sup> Gutiérrez Delgado, R. (2012). El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico. *Ambitos*, (21) p. 44.

<sup>713</sup> Loncar, M. (2016). Constructing Masculinity through Images. *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering* 10, p. 3123.

<sup>714</sup> Genovés, A. (2004). El mito del nacimiento del héroe. *Conferencia sobre mitos organizada por la Asociación Psicoanalítica de Madrid*. Madrid: [http://www.escuelapsicoanalitica.com/wp-content/uploads/2014/06/AECPNA\\_01\\_Articulo-Agustin-Genoves.pdf](http://www.escuelapsicoanalitica.com/wp-content/uploads/2014/06/AECPNA_01_Articulo-Agustin-Genoves.pdf), p. 2.

<sup>715</sup> Bettelheim, B. (2001). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, España: Crítica, p. 73.

<sup>716</sup> Méndez Garita, N. (2004). Un acercamiento al cuento infantil desde la perspectiva de género. Estereotipos en el cuento infantil. *Educareg* (7): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4781128>. Consultado el 14 de abril de 2015, p.134.

<sup>717</sup> Morgado García, A. (2011). *Héroes y villanos en los cuentos de hadas*. Asociación Cultural y Universitaria Ubi Sunt, Cádiz:

De la misma manera que los cuentos de hadas, el cine de Hollywood ha servido como herramienta ideológica para explicar cómo debe ser el paso a la madurez masculina. Las batallas, las luchas y los enfrentamientos han sido parte de las películas de gánster, del oeste o bélicas y se han basado en la fuerza, la victoria o la derrota entre hombres o grupos de hombres. Esto mismo se trasladó también al cine de animación.<sup>718</sup> Laura Mulvey en su estudio titulado *Visual Pleasure and Narrative Cinema* publicado en 1975 describió que la imagen femenina cinematográfica estaba realizada por varones y destinada a los varones. Mulvey explicó que la representación de la mujer en el cine de Hollywood buscaba complacer al público masculino y se creaba según el ideal ansiado por los hombres. A partir de esta idea y de la imagen masculina narcisista propuesta por D.N. Rodowick en *Wide Angle*, Steve Neale consideró que también hay una masculinidad idealizada en el cine hollywoodiense:<sup>719</sup>

“Male characters have been more prominent and portrayed as more likely to have a recognizable job, more independent, assertive, intelligent, Athletic, important, competent, technical, confident, responsible, and stronger than female characters.”<sup>720</sup>

Otros trabajos dividen la representación de la masculinidad en dos: aquella que se acepta (héroes y patriarcas) y aquella que no (monstruos).<sup>721</sup> Esos tres personajes reproducen iconos cuyos rasgos los sitúan bien en la masculinidad hegemónica dominante, o bien, en una minoría que hay que erradicar.<sup>722</sup> El estudio Disney ha dado vida a tres arquetipos narrativos trasladados de los cuentos de hadas: héroes, reyes y villanos.<sup>723</sup>

---

[http://www.academia.edu/2927756/HEROES\\_Y\\_VILLANOS\\_EN\\_LOS\\_CUENTOS\\_DE\\_HADAS\\_2011](http://www.academia.edu/2927756/HEROES_Y_VILLANOS_EN_LOS_CUENTOS_DE_HADAS_2011). Consultado el 23 de septiembre de 2015, p. 9.

<sup>718</sup> Neale, S. (1983). Masculinity as spectacle. Reflections on men and mainstream cinema. *Screen Oxford Journals*. Recuperado de [screen.oxfordjournals.org/content/24/6/2.full.pdf](http://screen.oxfordjournals.org/content/24/6/2.full.pdf) el 14 de febrero de 2013.

<sup>719</sup> Idea basada en la omnipotencia, la autoridad, el silencio, la reticencia emocional, la violencia y autosuficiencia. El tema de la violencia masculina lo trata Michael Kaufman en *The Construction of Masculinity and the Triad of Men's Violence*, sección del libro *Beyond Patriarchy: Essays on Pleasure, Power, and Change* del mismo autor publicado en 1987 por la Oxford University Press.

<sup>720</sup> (“Los personajes masculinos han sido representados mayoritariamente con un trabajo reconocido, más independiente, confirmado, inteligente, atlético, importante, competente, técnico, seguro y fuerte que el femenino”). Yerby, A. B. (2014). *Gender roles in Disney Animation. History of Animation*: <http://www.american.edu/soc/film/upload/gender-roles-in-disney.pdf>. Consultado el 28 de enero de 2015.

<sup>721</sup> Gil Calvo, E. (2008). Representaciones sociales de la masculinidad y la feminidad. En Pérez-Amat García, R., *Comunicación, identidad y género I*. Madrid, España: Fragua, p. 13.

<sup>722</sup> Bergara, A. R. (2008). *Los hombres, la igualdad y las nuevas masculinidades*. Vitoria: EMAKUNDE-Instituto Vasco de la Mujer: [www.aulaviolenciadegeneroenlocal.es/.../P\\_013\\_los\\_hombres\\_la\\_igualdad.pdf](http://www.aulaviolenciadegeneroenlocal.es/.../P_013_los_hombres_la_igualdad.pdf), Consultado el 16 de enero de 2019, p. 21.

<sup>723</sup> Gil Calvo, E. (2008). Representaciones sociales de la masculinidad y la feminidad. En Pérez-Amat García, R., *Comunicación, identidad y género I*. Madrid, España: Fragua, p. 13.

### 3.3. LOS ARQUETIPOS NARRATIVOS INTERPRETADOS POR PERSONAJES MASCULINOS EN DISNEY.

La masculinidad, como ocurre con la feminidad, se divide en iconos positivos llenos de bondad y saber hacer, y en iconos negativos que representan el mal. La cultura occidental creó tres imágenes positivas a imitar: la del héroe, el ayudante o amigo del héroe y la figura patriarcal. Disney las trasladó a sus películas. También se puede dividir la masculinidad de Disney en dos grupos: los héroes jóvenes y fuertes y hombres adultos que aparecen como títeres, cómicos e incompetentes.<sup>724</sup> O bien:

**Table 2. Revised Models of Disney Masculinity.**

Boy	Hero/Prince	Post-Feminist Hero	Villain
Pinocchio Miguel	Prince Charming Prince Phillip Prince Eric Tarzan Hercules	Mr. Incredible Kristoff Héctor Prince Naveen Flynn Rider	Gaston Ratcliffe Judge Frollo Shan Yu Jafar Dr. Facilier
	Aladdin Peter Pan John Smith Quasimodo	Prince Hans	
	Ralph Kuzco Maui		
		The Beast	

Imagen del trabajo *Postfeminist Masculinity*.<sup>725</sup>

Los héroes o príncipes salvadores de princesas ya aparecían en los cuentos de hadas.<sup>726</sup> En el caso de Disney se aunaron ambas figuras con una característica común: viven grandes hazañas para encontrarse a sí mismos y evolucionar.<sup>727</sup> Y, además, estos héroes son esenciales en la narración y en el desarrollo de la pareja tan importante para Disney.<sup>728</sup> Otro ideal masculino positivo que se encuentra en los largometrajes de Disney es el interpretado por aquellos varones

<sup>724</sup> DuGar, G. (2013). *Passive and Active Masculinities in Disney's Fairy Tale Films*. (Thesis) Cleveland State University, Cleveland: <https://engagedscholarship.csuohio.edu/etdarchive/387/>. Consultado el 2 de julio de 2018, p. 9.

<sup>725</sup> Macaluso, M. (2018). Postfeminist Masculinity: The New Disney Norm? *Social Sciences*, (7), p. 5.

<sup>726</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1), p. 38.

<sup>727</sup> Bettelheim, B. (2001). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, España: Crítica, p. 233.

<sup>728</sup> Gómez Beltrán, I. (2017) Princesas y príncipes en las películas de Disney (1937 – 2013). Análisis de la modulación de la feminidad y la masculinidad. *Filanderas, Revista Interdisciplinar de Estudios Feministas* (2): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234417>. Consultado el 21 de junio de 2018, p. 60.

que han culminado con éxito todos los retos que encuentran en el camino: son los patriarcas u hombres de poder.<sup>729</sup> Ellos representan la idea tradicional de que el hogar y la familia deben estar representadas por un hombre.<sup>730</sup> Este lugar lo ocupan en Disney los poderosos reyes, tales como Mufasa en *El rey león*, el rey Stefan en *La bella durmiente* o Tritón en *La Sirenita*. No vamos a olvidar en el grupo de masculinidades positivas a la figura del amigo-ayudante-mentor-compañero del protagonista que aparece también en películas como *Pinocho* (Pepito Grillo se encarga de guiar al pequeño), Tambor (es el mejor amigo de Bambi y no le deja solo en su aventura) y los animales que acompañan a las princesas (los ratoncitos de *La Cenicienta*, Flounder en *La Sirenita*, Meeko en *Pocahontas* o Mushu en *Mulán*).

Por último, la masculinidad negativa o aquella que no debe servir como modelo la representan los monstruos u hombres de genio son quienes no han logrado superar las pruebas y se encuentran marginados.<sup>731</sup> Antagonistas como Garfio (*Peter Pan*), Jafar (*Aladdín*) o Scar (*El rey león*) son personajes que dan vida a esta masculinidad que debe erradicarse.<sup>732</sup> Independientemente de si son masculinidades presentadas como modelo o como el antimodelo, estas imágenes no vienen definidas por la edad. Bien es cierto que los niños y adolescentes son los más propicios para desempeñar el papel de héroes: así ocurre en *Dumbo*, *Bambi*, *Pinocho*, *Aladdín*, *Robin Hood* o *Bernardo* en *Los Rescatadores en Cangulorandía*. Los amigos o ayudantes de Disney suelen ser de una edad cercana al héroe, aunque con una excepción: Pepito Grillo, en *Pinocho*. Elegir ayudantes de la edad del héroe enfatiza aún más la madurez masculina de la figura patriarcal, un icono que Disney quiere presentar como imagen llena de sabiduría. Por tanto, no se busca la división de la masculinidad por etapas o edades frente a los personajes femeninos de Disney donde sí se dan (princesas-juventud-infancia, villanas o brujas-maduras y hadas- tercera edad-abuelas).

---

<sup>729</sup> Gil Calvo, E. (2008). Representaciones sociales de la masculinidad y la feminidad. En Pérez-Amat García, R., *Comunicación, identidad y género I*. Madrid, España: Fragua, p. 13.

<sup>730</sup> Martínez-Salanova Sánchez, E. M. (2009). Cine: estereotipos, modelos y miradas para una visión. *Educomunicacion*: <http://www.uhu.es/cine.educacion/> Consultado el 23 de septiembre de 2015.

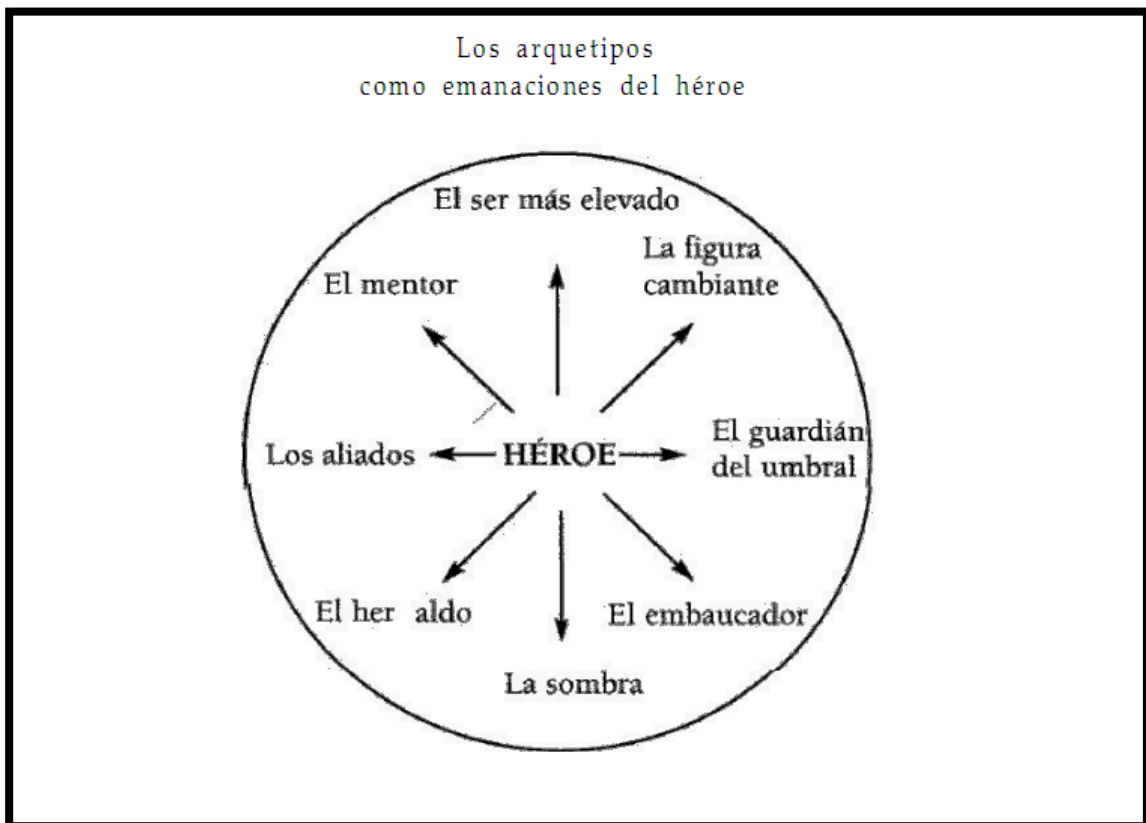
<sup>731</sup> Gil Calvo, E. (2008). Representaciones sociales de la masculinidad y la feminidad. En Pérez-Amat García, R., *Comunicación, identidad y género I*. Madrid, España: Fragua, p. 13.

<sup>732</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 55.

### 3.3.1. LOS HÉROES: LA ENTRADA EN LA EDAD ADULTA E IDEALIZACIÓN DE LA MASCULINIDAD.

La palabra héroe proviene del griego *hero* y denominaba al hijo de un dios con un mortal. En griego, *hero* significaba guerrero, es decir, un hombre que obtenía el éxito en una batalla. En la actualidad, podemos definirlo como un personaje (independientemente de su género) admirado por su valentía, fortaleza y protector del pueblo<sup>733</sup>.

El héroe no se desarrolla solo, en torno a él giran el resto de arquetipos que aparecen en estas historias:



Esquema extraído del libro *El viaje del escritor*.<sup>734</sup>

<sup>733</sup> Estévez, A. (2015). *El héroe en el cine de animación contemporáneo de principios del siglo XXI*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense, Madrid, pp. 78 y 79.

<sup>734</sup> Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid, España: Ma Non Troppo: <http://es.scribd.com/doc/62840098/El-Viaje-Del-Escritor-Incomp-Christopher-Vogler#scribd>. Consultado el 10 de febrero de 2015, p. 62.



El héroe, en cualquier narración, está vinculado a la acción y la aventura. Y es en situaciones límite o de riesgo donde muestra su personalidad y sus miedos.<sup>735</sup> Por tanto, este personaje, en el transcurso del viaje del héroe, vive la forja heroica. Esta evolución consiste en una transformación interior a lo largo de la aventura. Esta experiencia que adquiere el personaje llega a su fin cuando el protagonista aprende la lección demostrando su valía en el clímax final.<sup>736</sup>

La idea de que “el héroe *no nace*, sino que *se hace*” la propuso Campbell en su análisis del viaje del héroe mitológico y se ha trasladado al cine de Hollywood.<sup>737</sup> Este viaje del héroe o rito de iniciación forma parte de la socialización masculina en la cultura occidental. Asimismo, este paso a la madurez exige desde el inicio de la sociedad occidental responsabilidad y rendimiento en distintas pruebas, encontrándose en continua afirmación social y personal.<sup>738</sup>

No todos los protagonistas viven ese viaje iniciático. Muchas narraciones son vividas por héroes ya forjados y no se cuenta su proceso formativo en la historia.<sup>739</sup> En estos casos, la aventura se basa en adquirir algún tipo de aprendizaje y eliminar aspectos negativos de su personalidad. Así sucede en *Toy Story* con los celos de Woody cuando Buzz llega a la habitación de Andy y todos los demás juguetes desean conocerle, o cuando Woody descubre que toda la pandilla opina lo contrario a lo que él cree sobre Sunnyside en *Toy Story 3*.

El *Viaje del héroe* es una estructura narrativa copiada de los antiguos mitos y leyendas. En concreto, es el esquema narrativo que siguen un sinfín de relatos contados durante distintas épocas y en diferentes partes del mundo. Campbell lo resume en tres palabras: *separación-iniciación-retorno*. Dicha estructura es común en la aventura mitológica que todo héroe vive.<sup>740</sup>

---

<sup>735</sup> Savater, F. (1986). *La tarea del héroe*. Madrid, España: Taurus Ediciones S.A., p. 114.

<sup>736</sup> Sánchez-Escalonilla, A. (2002). *Guión de aventura y forja del héroe*. Barcelona, España: Ariel Cine, p. 107.

<sup>737</sup> Bou, N. y. (2000). *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona, España: Paidós Comunicación, p. 81.

<sup>738</sup> Pacheco Mejía, E. E. (2007). El género en las cintas de Disney. *Temas Antropológicos: revista científica de investigaciones regionales*, 29 (1-2), p. 93.

<sup>739</sup> Sánchez-Escalonilla, A. (2002). *Guión de aventura y forja del héroe*. Barcelona, España: Ariel Cine, p. 13.

<sup>740</sup> Campbell, J. (2001). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Madrid, España: Fondo de Cultura Económica, p. 35.

En este trayecto (que puede exigir un desplazamiento físico o no), el protagonista sufre una transformación que le hace superar sus miedos. Este esquema se ha ido adaptando a lo largo de la historia de Occidente, primero a la literatura, y después, a los largometrajes.<sup>741</sup>

“Sabemos que cualquier relato significa movimiento: el héroe clásico de las narraciones de aventuras se desplaza en el tiempo y en el espacio para cumplir una misión sublime a la que dedicará un derroche ilimitado de energía, con riesgo de perder la vida, si es necesario. Con frecuencia el objetivo de su viaje es un tesoro, un amuleto mágico, un arma secreta. Pero las fases de esta búsqueda son indefectiblemente las mismas: un encargo previo, un trayecto largo y arriesgado, un duelo inevitable en el lugar de llegada, una ayuda inesperada y amorosa, una huida accidentada y un retorno victorioso que no excluye la posibilidad de una nueva aventura.”<sup>742</sup>

Este esquema narrativo representa el rito de iniciación que supone la llegada a la edad adulta.<sup>743</sup> Es decir, el viaje del héroe hace referencia a las ceremonias o cambios que todo ser humano sufre en la vida, los cuales reflejan momentos de crisis personales. Y, es que, en todas las sociedades hay una puesta en escena del momento en el que un niño pasa a adulto, o, lo que es lo mismo, se convierte en hombre. En el caso del hombre, la llegada a la madurez en Occidente supone realizar una serie de pruebas y competiciones en el ámbito público.<sup>744</sup>

La entrada en la edad adulta masculina ha sido el proceso madurativo que se ha adaptado al género literario y cinematográfico más veces desde el inicio de la civilización. Quizá, por ser, tal y como Freud definió, un periodo en el que el hombre se desvincula de los cuidados maternos para aprender su identidad masculina.

---

<sup>741</sup> Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid, España: Ma Non Troppo: <http://es.scribd.com/doc/62840098/El-Viaje-Del-Escritor-Incomp-Christopher-Vogler#scribd>. Consultado el 10 de febrero de 2015, p. 63.

<sup>742</sup> Balló, J. y. (2012). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona, España: Anagrama, p. 15.

<sup>743</sup> Campbell, J. (2001). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Madrid, España: Fondo de Cultura Económica, p. 337.

<sup>744</sup> Gilmore, D. D. (1994). *Hacerse hombre. Concepciones culturales de la masculinidad*. Barcelona, España: Ediciones Paidós, p. 23.

“The formation of males’ ego boundaries is helped along by mothers’ differences from their sons. (...) Sons are forced to ‘switch’ their identification from their mother to their fathers, which is emotionally painful and difficult.”<sup>745</sup>

En este proceso de iniciación los varones deben salir al mundo exterior, esto significa alejarse de todo lo relativo al hogar, para forjarse como hombres. Desde el inicio de la sociedad Occidental, la manera más adecuada de alcanzar, desarrollar y demostrar la identidad masculina ha sido, y sigue siendo, a través de las competiciones deportivas, académicas y laborales.<sup>746</sup>

Se entiende que los episodios y pruebas a las que se somete el héroe son universales en el género masculino de cualquier sociedad<sup>747</sup>. De esta manera, el *Viaje del héroe* relata ese paso a la madurez masculina donde se sufre o saborea la aventura de crecer y desarrollarse como un hombre independiente.<sup>748</sup>

Demostrar que se poseen las características masculinas supone un esfuerzo. Una lucha continua individual que genera conflictos con los demás varones y que hay que resolver para alcanzar el éxito en términos de estatus, poder y riqueza.<sup>749</sup> Este ascenso es un proceso largo, duro e intenso y lleno de pruebas, deberes y demostraciones.<sup>750</sup>

---

<sup>745</sup> (“La formación de los límites del ego masculino viene ayudado por las diferencias entre madres e hijos. (...) Los hijos varones son forzados a cambiar su identificación con las madres y dar paso a la identificación con los padres, algo que es emocionalmente triste y difícil”). Wharton, A. S. (2012). *The Sociology of Gender. An Introduction to Theory and Research*. Oxford, Inglaterra: Wiley-Blackwell, p. 44.

<sup>746</sup> Magallón Portoles, C. (1998). Sostener la vida, producir la muerte: estereotipos de género y violencia. En V. (FISAS, *El sexo de la violencia. Género y cultura de la violencia*. Barcelona, España: Icaria, p. 98.

<sup>747</sup> Blog Rojo Intenso (2007). La transformación del héroe: <http://rojo intenso.net/mybb/showthread.php?tid=2880>. Consultado el 22 de julio de 2014.

<sup>748</sup> Savater, F. (1986). *La tarea del héroe*. Madrid, España: Taurus Ediciones S.A., p. 115.

<sup>749</sup> Hernández Rodríguez, A. (1995). La masculinidad: ¿poder o dolor? *La ventana* (2), p. 67.

<sup>750</sup> Badinter, E. (1993). *XY La identidad masculina*. Madrid, España: Alianza Editorial S.A.

### 3.3.1. A. LOS HÉROES DISNEY DE LA ÉPOCA CLÁSICA (1937-1967).

Los héroes de Disney son un alma noble o corazones blancos y puros que enseñan al espectador el camino correcto.<sup>751</sup> En los cuentos de hadas, los personajes masculinos destacan por valores como “(...) la justicia, la obediencia o la valentía y que simultáneamente aparecen como ingredientes de la aventura.”<sup>752</sup> En el cine de aventuras de Hollywood podemos encontrar que la iniciación heroica se ha vinculado al “chico conoce chica”, y la animación no ha sido menos.<sup>753</sup>

En los primeros años de producción, Disney apenas otorga espacio ni tiempo a los príncipes. Estos solo aparecen poco tiempo en pantalla, su función es enamorarse a primera vista y rescatar a la princesa, es más, ni el príncipe de Blancanieves ni el Príncipe Azul aparecen en más de dos escenas.<sup>754</sup> Su papel consiste en ser “(...) un chico aventurero y valiente, sin el que la princesa no podría solucionar el problema.”<sup>755</sup>

A pesar de aparecer en pantalla en pocas ocasiones, cuando lo hace, el héroe de la Época Clásica cumple con su función narrativa en la historia: acudir a rescatar a la princesa, quien se limita a esperar que el héroe la bese y libere.<sup>756</sup>

En las narraciones Disney creadas entre 1937 y 1967 “(...) los personajes masculinos tienen que pasar a la acción y demostrar que son dignos de la mujer que aman (...).”<sup>757</sup> El príncipe de Blancanieves, Florian, aparece al inicio de la cinta, como también ocurre con la protagonista, esta aparición anuncia, ya en la primera escena, el romance que cerrará la película.<sup>758</sup> Florian no aparece de

---

<sup>751</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 59.

<sup>752</sup> Fernández Alonso, M. M. (2013). *Los cuentos cuentan. Taller literario: perpetuación de estereotipos a través de los cuentos de Grimm*. (TFM). Universidad de Almería, Almería: <http://repositorio.ual.es/handle/10835/2249>. Consultado el 30 de junio de 2014, p. 15.

<sup>753</sup> Bou, N. y. (2000). *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.

<sup>754</sup> DuGar, G. (2013). *Passive and Active Masculinities in Disney's Fairy Tale Films*. (Thesis) Cleveland State University, Cleveland: <https://engagedscholarship.csuohio.edu/etdarchive/387/>. Consultado el 2 de julio de 2018, p. 23.

<sup>755</sup> Fernández Alonso, M. M. (2013). *Los cuentos cuentan. Taller literario: perpetuación de estereotipos a través de los cuentos de Grimm*. (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Almería, Almería: <http://repositorio.ual.es/handle/10835/2249>. Consultado el 30 de junio de 2014, p. 21.

<sup>756</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 80.

<sup>757</sup> Bettelheim, B. (2001). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, España: Crítica, p. 288.

<sup>758</sup> Zipes, J. (1995). *Breaking the Disney Spell*. En Bell, E. H. *From Mouse to Mermaid*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 38.

nuevo hasta el final, pero su acción es clave para que Blancanieves pueda volver a la vida.<sup>759</sup>

El príncipe Disney de la primera etapa es un héroe que sirve a su pueblo porque protege a la princesa joven, guapa, compasiva y heredera al trono. Para ello, contrae matrimonio con ella, preservando mediante esta unión el sistema social.<sup>760</sup> Y, es que, los héroes Disney destacan por ser quienes “desenredan el nudo narrativo” y “aportan sentido a la vida de la princesa”.<sup>761</sup>

Durante la Época Clásica, los príncipes son quienes resuelven los conflictos y arreglan el problema que el/la antagonista ha creado.<sup>762</sup> Esto se ve más claramente a partir de *La bella durmiente*, porque el príncipe Felipe es el protagonista de la escena más importante de la película: la batalla para vencer a Maléfica. Aunque el protagonismo y valentía en la escena final de *La bella durmiente* es del príncipe Felipe, el héroe necesita la ayuda de las tres hadas para escapar del castillo en el que está preso y hacer frente a Maléfica.<sup>763</sup>

A pesar de esta caracterización positiva, el modelo Disney de príncipe a modo galán de película de aventuras como protagonista no fue el favorito del público durante el Periodo Clásico de Disney. En estas primeras décadas de producción, el espectador prefería protagonistas femeninas y jóvenes en apuros que necesitan ser salvadas por los príncipes capaces de demostrar que son héroes salvadores.<sup>764</sup> Para *Blancanieves y los siete enanitos* y *La Cenicienta* el estudio optó por la imagen del galán de cine. El físico de los primeros príncipes fue, como en el lado femenino, una representación propia de la época.

---

<sup>759</sup> Fernández Alonso, M. M. (2013). *Los cuentos cuentan. Taller literario: perpetuación de estereotipos a través de los cuentos de Grimm*. (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Almería, Almería: <http://repositorio.ual.es/handle/10835/2249>. Consultado el 30 de junio de 2014, p. 15.

<sup>760</sup> Pacheco Mejía, E. E. (2007). El género en las cintas de Disney. *Temas Antropológicos: revista científica de investigaciones regionales*, 29 (1-2), p. 101.

<sup>761</sup> Gómez Beltrán, I. (2017) Princesas y príncipes en las películas de Disney (1937 – 2013). Análisis de la modulación de la feminidad y la masculinidad. *Filanderas, Revista Interdisciplinar de Estudios Feministas* (2): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234417>. Consultado el 21 de junio de 2018, p. 60.

<sup>762</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 30.

<sup>763</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 226.

<sup>764</sup> DuGar, G. (2013). *Passive and Active Masculinities in Disney's Fairy Tale Films*. (Thesis) Cleveland State University, Cleveland: <https://engagedscholarship.csuohio.edu/etdarchive/387/>. Consultado el 2 de julio de 2018, p. 26.

A lo largo de las décadas, la apariencia ha ido variando según el canon de belleza del momento del estreno. En el Periodo Clásico se optó por un “ídolo de *matiné*” o un galán al estilo de actores como Tony Curtis, Rock Hudson o Rodolfo Valentino.<sup>765</sup> En la versión cinematográfica de *La bella durmiente*, Disney copió al héroe acrobático que aparecía en las películas de Hollywood de los años 20, pero, físicamente, parece más un adolescente sensible propio del Hollywood de los 50.



Rock Hudson



Tony Curtis



Rodolfo Valentino



Príncipe Florian (*Blancanieves y los siete enanitos*, 1937)



Príncipe Encantador (*La Cenicienta*, 1951)



Príncipe Felipe (*La bella durmiente*, 1959)

<sup>765</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1), p. 38.

“The Disney prince is handsome and of high social rank, but also passive and easily manipulated.”<sup>766</sup> El modelo masculino creado para la primera etapa de Disney es, como el femenino de este periodo, muy sencillo.

O lo que es lo mismo, los héroes clásicos Disney tienen pocas características.<sup>767</sup> Estos príncipes de Disney promueven una “damaging perception of masculinity.”<sup>768</sup> Aunque esto no es ninguna novedad, como tampoco lo es que se estereotipe la masculinidad como sinónimo de heroicidad:

“Focusing more on the female and male characters in both Disney movies you cannot fail to notice that both genders are portrayed in a stereotypical way; that men are strong, independent, intelligent, brave, confident and assertive (...).”<sup>769</sup>

Los héroes del periodo Clásico y Post-Walt fueron estereotipados como “príncipe buen chico” (traducción de *nice-guy prince*).<sup>770</sup> Valiente, apuesto, lleno de bondad y siempre dispuesto a rescatar a quien esté en peligro son las características que prevalecieron desde 1937 y hasta 1999. Esto se hereda, directamente, de los cuentos de hadas en los que se basa el retado porque recordemos que “(...) independientemente de que el príncipe sea o no el protagonista del cuento, siempre aparecerá para resolver el problema.”<sup>771</sup>

De los tres personajes masculinos que liberan a las princesas en *Blancanieves y los siete enanitos*, *La Cenicienta* y *La bella durmiente*, al príncipe Florián

---

<sup>766</sup> (“El príncipe de Disney es guapo y de alto rango social, pero también pasivo y fácil de manipular”. DuGar, G. (2013). *Passive and Active Masculinities in Disney's Fairy Tale Films*. (Thesis) Cleveland State University, Cleveland: <https://engagedscholarship.csuohio.edu/etdarchive/387/>. Consultado el 2 de julio de 2018, p. 8.

<sup>767</sup> Pacheco Mejía, E. E. (2007). El género en las cintas de Disney. *Temas Antropológicos: revista científica de investigaciones regionales*, 29 (1-2), p. 101.

<sup>768</sup> (“Percepción perjudicial de la masculinidad”). DuGar, G. (2013). *Passive and Active Masculinities in Disney's Fairy Tale Films*. (Thesis) Cleveland State University, Cleveland: <https://engagedscholarship.csuohio.edu/etdarchive/387/>. Consultado el 2 de julio de 2018, p. 8.

<sup>769</sup> (“Enfocándose más en los personajes femeninos y masculinos en ambas películas de Disney, no puede dejar de notar que ambos géneros están representados de una manera estereotipada; Que los hombres sean fuertes, independientes, inteligentes, valientes, confiados y asertivos”). Itmeizeh, M. a. (2017). The Evolution of Gender Roles and Linguistic in the Language Features of Disney. *Journal of Literature, Languages and Linguistics* 36, p. 6.

<sup>770</sup> Zipes, J. (1995). *Breaking the Disney Spell*. En Bell, E. H. *From Mouse to Mermaid*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press, pp. 36 y 38.

<sup>771</sup> Fernández Alonso, M. M. (2013). *Los cuentos cuentan. Taller literario: perpetuación de estereotipos a través de los cuentos de Grimm*. (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Almería, Almería: <http://repositorio.ual.es/handle/10835/2249>. Consultado el 30 de junio de 2014, p. 21.

(*Blancanieves y los siete enanitos*) se le ha tachado de “acartonado y falto de carácter” además de ser el menos interesante de todo el reparto de la película.<sup>772</sup> Aunque, de estos tres príncipes de la Época Clásica se ha escrito que “son dignos de ser recordados por su estatus y sus hazañas.”<sup>773</sup>

Al fin y al cabo, el príncipe Encantador de *La Cenicienta* muestra seguridad en sí mismo y capacidad de decisión al defender que solamente se casará con quien él elija en el baile y busca a la dueña del zapatito de cristal. Esta actitud todavía queda lejos del aventurero y valiente Felipe de *La bella durmiente*.<sup>774</sup> La primera vez que Felipe aparece en pantalla es tan solo un niño. De mayor se muestra audaz e intrépido. Es el más noble y heroico de los tres, características influenciadas por ser creado tras la Segunda Guerra Mundial.<sup>775</sup> Incluso se atreve a decirle a su padre, el rey, que se casará con una campesina.<sup>776</sup>

- **LOS PRÍNCIPES INFANTILES EN LA ÉPOCA CLÁSICA: EL NIÑO-HÉROE.**

*Bambi* (Samuel Armstrong, James Algar, David Hand, 1942), *Pinocho* (Norman Ferguson, Wilfred Jackson, T. Hee, Hamilton Luske, Ben Sharpsteen, Jack Kinney, 1940) y *Dumbo* (Samuel Armstrong, Norman Ferguson, Wilfred Jackson, 1941) simbolizan el estereotipo masculino de “buen niño” (*good boy*) y su viaje interior o arco de transformación supone la representación del camino correcto en el paso a la adolescencia, o incluso, madurez masculina.<sup>777</sup> Estas historias muestran problemas que cualquier niño occidental puede encontrarse en su día a día. Ejemplos de estas circunstancias son afrontar la soledad o confiar en aquellos que quieran ayudarle a crecer. En estas situaciones cotidianas de la infancia en el mundo real: el engaño al que pueden ser sometidos (*Pinocho*), descubrir el mundo (*Bambi*) o afrontar las burlas de los demás (*Dumbo*). En este

---

<sup>772</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg, p. 142.

<sup>773</sup> Gómez Beltrán, I. (2017) Princesas y príncipes en las películas de Disney (1937 – 2013). Análisis de la modulación de la feminidad y la masculinidad. *Filanderas, Revista Interdisciplinar de Estudios Feministas* (2): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234417>. Consultado el 21 de junio de 2018, p. 60.

<sup>774</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 194.

<sup>775</sup> Friedmeyer, W. (2003). The Disneyfication of Folklore: Adolescence and Archetypes. *University of Chicago*: [http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication\\_friedmeyer.pdf](http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication_friedmeyer.pdf). Consultado el 14 enero de 2014.

<sup>776</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 253.

<sup>777</sup> “Los estereotipos derivan de las representaciones simbólicas de cada sociedad, de la percepción del género, de lo deseado, del ideal, y constituyen a cada sexo de acuerdo a lo cabido en su aspiración, separándola del remanente”. Baños Quintana, L. I. (2016). Estereotipos de género, entre la modernidad y la arcaicidad. *La pantalla insomne*. DOI: 10.4185/cac103. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/#103>. Consultado el 17 de diciembre del 2018, p. 1117.



grupo también podemos incluir a Peter Pan, aunque, en este caso, el personaje más atractivo y más desarrollado de la película es Wendy, el miedo a crecer y tener responsabilidades da pistas al público infantil de cuáles son las consecuencias.

La imagen de la infancia masculina plasmada por Carlo Collodi en *Pinocho* es completamente diferente a la representada por Carroll en *Alicia en el país de las maravillas*. La obra de Collodi no se siguió estrictamente en la adaptación, sino que fue reinterpretada por Disney tras leer varias traducciones del escritor italiano y el musical dirigido por Yasha Frank en 1937.

Para empezar, Gepetto aparece en la versión literaria como un carpintero extremadamente pobre, algo que no se respetó en la versión de la *major*. Disney vio en Pinocho el modelo de “chico americano”, es decir, “(...) a product of a particular group of American male artists reflecting on what takes to be a good boy and son in their society.”<sup>778</sup> *Pinocho*, representado como un delincuente amoral en la obra literaria, fue dulcificado y convertido en una víctima que se dejaba llevar por las influencias. El estudio de animación fabricó a un personaje curioso cuyo aburrimiento le lleva a desviarse del camino correcto.<sup>779</sup> Pinocho se cruza con un amplio abanico de personajes masculinos, entre los que destacan los tres antagonistas (Honrado Juan, Strómboli y Cochero) con rasgos negativos que realzan aún más su ingenuidad.<sup>780</sup>

La adaptación de *Pinocho* también sigue la estructura narrativa del *Viaje del héroe*: un protagonista vive distintas aventuras que debe superar, abandonando su infancia o adolescencia. En *Pinocho*, en concreto, su naturaleza de marioneta al final de la última aventura le sirve para demostrar su heroísmo y alcanzar su sueño: regresar a casa siendo un niño de carne y hueso.<sup>781</sup> La dedicación y el interés de Geppetto de ser padre es tal que el Hada Azul convierte a Pinocho en

---

<sup>778</sup> “(...) un producto de un grupo específico de creativos masculinos que reflejan su idea de lo que es ser buen chico y buen hijo en su sociedad”. Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 305.

<sup>779</sup> Esto fue arduamente criticado por María Esther Benítez en *Las aventuras de Pinocho*, libro en el que la autora incluye unas notas en las que tacha de ‘almibarada’ la personalidad del niño-héroe de Disney. Collodi, C. (1972). *Las aventuras de Pinocho*. Madrid, España: Alianza Editorial.

<sup>780</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 306.

<sup>781</sup> *Ibidem*, p. 306.

un niño, mientras que, en el libro, Pinocho tiene vida desde que es una madera sin tallar. En el libro, la relación entre ambos es casi inexistente, Gepetto le talla, y en cuanto tiene pies, Pinocho sale corriendo de su taller. Gepetto le persigue, pero es arrestado por la policía porque Pinocho le acusa de ser mal padre. Con su versión, Disney construyó una historia basada en su código moral sobre el buen comportamiento. A su vez, la *major* consiguió americanizar la representación de la infancia masculina y convertir en armoniosa la relación padre-hijo.<sup>782</sup>

Bambi y Dumbo son también historias que tratan la infancia y el paso a la madurez del protagonista.<sup>783</sup> El rito de iniciación de Bambi tiene como objetivos superar la muerte de un ser querido, descubrir el mundo y aprender a amar. Dumbo, por su parte, pasa de ser un personaje inseguro a confiar en sí mismo. En *Bambi* el protagonista pasa por todas las etapas hasta tener su propia familia. La evolución de Bambi es idéntica a la que Disney plasmó en 1994 en el estreno de *El rey león*.

La historia del cervatillo de Disney cuenta el abandono de la infancia tras perder a su madre y el descubrimiento de la amistad verdadera. En la adolescencia, el protagonista descubre el amor y pelea por conseguir conquistar a Faline. Con su pareja al lado, los dos alcanzan la edad adulta y tienen descendencia, es entonces cuando Bambi se convierte en el nuevo rey del bosque.<sup>784</sup> Estas fases son parte del viaje interior con el que el protagonista accede al mundo adulto, en el que consigue el liderazgo como rey de los ciervos.<sup>785</sup> La compañía del Príncipe del Bosque facilita a Bambi la superación de la timidez y la inocencia. Mientras, la adaptación cinematográfica de Disney no da tanta importancia a la soledad, que realmente es el tema que guía la obra literaria, en concreto, la soledad del individuo ante la vida y ante la muerte. Disney tampoco enfatizó el papel de la madre, mientras que en la versión literaria de Felix Salten se subraya cómo es ella quien enseña al cervatillo (y no Tambor) los secretos del bosque.<sup>786</sup>

---

<sup>782</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores.

<sup>783</sup> Payne, D. (1995). Bambi. En Bell, E. H., *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. New York, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 140.

<sup>784</sup> Moscardó Guillén, J. (1997). *El cine de animación en más de 100 largometrajes*. Madrid: Alianza Editorial.

<sup>785</sup> Martínez Velasco, M. (2005). Bambi. *Interfilms*, (194): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5154584>. Consultado el 12 de abril de 2017, p. 99.

<sup>786</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, pp. 116 y

*Dumbo*, estrenada un año antes que *Bambi*, es la adaptación de la obra literaria *Dumbo, the Flying Elephant*, de Helen Aberson y Harold Pearl. El pequeño elefante nace con una deformidad: sus orejas son demasiado grandes. Su madre, empleada del circo, tiene que defenderlo en más de una ocasión de las burlas del resto de los animales, llegando incluso, a ser encerrada para no herir a nadie.<sup>787</sup> La crueldad y los prejuicios son dos cuestiones que se tratan en ambas versiones basadas en “(...) la premisa humana de apoyar al desvalido.”<sup>788</sup> *Dumbo*, animado por su fiel amigo Timoteo, aprende a explotar su defecto y realiza números en el circo en los que utiliza sus orejas para volar. Durante su rito de iniciación, el protagonista alcanza el éxito gracias a su habilidad. El triunfo le hace ser reconocido y aceptado por el resto de sus compañeros, consiguiendo, en su arco de transformación, alcanzar la seguridad en sí mismo y la aceptación social que necesitaba.

No fue hasta *Peter Pan* cuando el estudio se aventuró a dar vida a un protagonista masculino humano. La versión de Disney fue la adaptación de *Peter Pan* que más se alejó del texto de Barrie.<sup>789</sup> La imagen de buen chico que refleja *Peter Pan* en la obra de Barrie contrasta con el aire de galán seductor que el estudio Disney le asignó. Otra característica inexistente en la versión escrita fue la falta de pena de *Peter Pan* cuando Wendy regresa a Londres, lo que manifiesta una poca profundización de los sentimientos del personaje en el largometraje. Disney creó un *Peter Pan* “más dominante y encumbrado” que el original.<sup>790</sup>

Más espabilado que *Pinocho*, *Bambi* o *Dumbo*, el *Peter Pan* de Disney se muestra valiente al enfrentarse a *Garfio* y orgulloso e infantil cuando se enfada

---

177.

<sup>787</sup>“*Dumbo* allegorically presents a child’s emotional need for his mother and the ability to succeed without her. This orphan’s quest objectifies Mrs. Jumbo’s role and reduces her narrative function in the film”. (“*Dumbo*, alegóricamente, presenta la necesidad emocional de un niño por su madre y la capacidad de tener éxito sin ella. La búsqueda de este huérfano objetiviza el rol de la Sra. Jumbo y reduce su función narrativa en la película”). Bálint, E. (2013). The Representation of Women in Walt Disney’s Productions in the Studio Era. *Americana E-Journal of American Studies in Hungary*, 9 (2): <http://america-naejournal.hu/vol9no2/balint>. Consultado el 17 de julio de 2018.

<sup>788</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 99.

<sup>789</sup> Muñoz Corcuera, A. (2010). Las curiosas aventuras de *Peter Pan* en el mundo del celuloide. *AILIJ (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil)* (8), p. 96.

<sup>790</sup> Herreros de Tejada Larrinaga, S. (2010). *Las edades de Peter Pan. Adaptaciones literarias y cinematográficas del niño eterno (1902-2010)*. (Tesis). Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, p. 226.

con Campanilla. En cualquier caso, su viaje en la película no supone un paso a la madurez: su evolución es parcial y solamente se debe a que es capaz de derrotar a Garfio al final de la película.<sup>791</sup>

A pesar de estas diferencias, el estudio de animación Disney sí respetó la imagen adolescente del muchacho, de entre once y catorce años, su interés por no crecer y su deseo de vivir aventuras. También se respetó que se le muestra como un héroe en el país de Nunca Jamás a pesar de que su comportamiento en el mundo real podría ser tachado de cobarde.<sup>792</sup>

### **3.3.1. B. LOS HÉROES DE LA ÉPOCA POST-WALT (1968-1988).**

El cine de animación vivió un periodo poco alentador tras la muerte de Walt Disney en 1967. En esta época gris, los argumentos eran monótonos y aburridos. En esta década existía un público infantil muy exigente y familiarizado con lo audiovisual puesto que, a mediados de los años 50, la mitad de las casas estadounidenses contaban con un aparato de televisión.<sup>793</sup> Los personajes masculinos de estas dos décadas no sufrieron cambios en comparación con los héroes infantiles Bambi, Dumbo, Pinocho o Peter Pan en la Época Clásica.

En la década de los 70 aparecieron personajes como Robin en *Robin Hood* o Bernardo, en *Los Rescatadores*, y en la primera mitad de los 80, Taron en *Taron y el caldero Mágico* o Tod y Toby en la película del mismo nombre. Excepto en el caso de Robin Hood, todos ellos dan vida a héroes aventureros preadolescentes, que comparten con los personajes masculinos infantiles del Periodo Clásico que no sufren un arco de transformación.<sup>794</sup>

---

<sup>791</sup> Cuenca, J. (2014). El desengaño de Wendy: análisis comparado de tres versiones filmicas de Peter Pan. *Sesión no numerada: Revista de letras y ficción audiovisual* (4), p. 182.

<sup>792</sup> Herreros de Tejada Larrinaga, S. (2010). *Las edades de Peter Pan. Adaptaciones literarias y cinematográficas del niño eterno (1902-2010)*. (Tesis). Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, p. 79.

<sup>793</sup> Hamilton, A. (6 de enero de 2018). Historia de la televisión en Estados Unidos. En *Talking Television: <http://www.talkingtelevision.org/television-estados-unidos/>*. Consultado el 6 de marzo de 2019.

<sup>794</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores.

### 3.3.1. c. LOS PERSONAJES MASCULINOS DURANTE LA ERA EISNER (1989-1999).

A partir de la década de los 80 la realización de dibujos animados se renueva tanto en términos tecnológicos como narrativos. En estos años comienza la Revolución Digital, que, a partir del 2000 se instauró en la sociedad como parte del día a día.<sup>795</sup> A partir de este momento, el género de animación deja de ser un método de entretenimiento infantil al dejar paso a nuevas temáticas, las cuales impulsan a todos los públicos a mostrarse interesados en ver películas de animación. Estos relatos nuevos parecen estar lejos de las historias populares cuyos valores tradicionales se absorben de la religión.<sup>796</sup>

Se abrió un camino con una nueva opción de masculinidad gracias a las novedades introducidas en la sociedad. El acceso de la mujer a la vida laboral y compaginarla con la familiar, cambió también el papel de los varones, que tuvieron que participar en el reparto de las tareas del hogar y el cuidado de los hijos. Estas transformaciones sociales en la década de los 70 en Estados Unidos influyeron en la creación de personajes masculinos del cine dos décadas más tarde: en los años 90.<sup>797</sup> La Disney, en la década de los 90, a pesar de seguir adaptando los relatos para el público infantil donde las protagonistas femeninas sufrían distintas desgracias y eran rescatadas por apuestos y heroicos príncipes, abandonó el referente masculino individualista y simplista de los cuentos de hadas. Para introducir nuevas características al héroe tradicional, los creativos Disney se fijaron en en las películas de acción real de Hollywood que ya contaban con una masculinidad más social.<sup>798</sup>

Esta nueva masculinidad se reflejó en largometrajes como *Kramer contra Kramer* (Robert Benton, 1979), *Rainman* (Barry Levinson, 1988) o *Memorias de África* (1985). En todas ellas, los personajes masculinos viven un viaje del héroe relacionado con la superación de conflictos en las relaciones sociales (amorosas, familiares y amistosas) independientes del vínculo laboral. Aun así, los hombres de acción que deben superar unas pruebas físicas y laborales ha perdurado en

---

<sup>795</sup> Massuer, J. B. (2014). L'impact de la performance capture sur les théories du cinéma d'animation. *Écranosphere 1*, p. 2.

<sup>796</sup> Sánchez Moreno, A. B. (2009). El cine/cuento animado o la ruptura del modelo clásico. *Área Abierta* (24), p. 5.

<sup>797</sup> Kreimer, J. C. (1991). *El varón sagrado. El surgimiento de una nueva masculinidad*. Buenos Aires, Argentina: Planeta, p. 160.

<sup>798</sup> La masculinidad se ha relacionado con el aislamiento y el aparente desinterés por el manejo de sentimientos y emociones. Sharma, A. y. (2016). Men, Masculinities and Violence. *Graduate Journal of Social Science* November 12, p. 10.

el tiempo.<sup>799</sup> Por ello, esta nueva identidad masculina más social convivió con héroes que cumplían el perfil tradicional, es decir, con personajes como *Rambo* (Ted Kotcheff, 1982), *Terminator* (James Cameron, 1984), *Los Intocables de Eliot Ness* (Brian De Palma, 1987), *La jungla de cristal* (John McTiernan, 1988) o *Rocky III y IV* (Sylvester Stallone, 1982 y 1985).

Los cambios en los personajes femeninos Disney afectaron a los personajes masculinos, que se encontraron en la Era Eisner con compañeras más decididas, valientes e inconformistas.<sup>800</sup> Jasmine, Bella, Nala, Pocahontas o Mulán demuestran que ellas mismas se enfrentan a sus problemas, a su propio padre o incluso al villano. Basándose en la masculinidad hegemónica de los 80 Disney introdujo en sus historias los sentimientos de estos nuevos personajes masculinos en relación a la familia, los amigos y la pareja. Con ello, se desarrollaron arcos de transformación o evoluciones internas más profundas, pero sin abandonar su función de salvador de la princesa. Las modificaciones, como en los personajes femeninos, se dieron progresivamente.

Eric (*La Sirenita*) es el primer personaje masculino que encontramos en Disney durante el Renacimiento de la animación. El príncipe de *La Sirenita* sigue ocupando, en 1989, la función de protección, salvación y liberación de la princesa desvalida. Tal y como ocurrió con el resto de los príncipes de la Época Clásica y Post-Walt, Eric no evoluciona. Sin embargo, sí tiene una mayor presencia en la narración en comparación con los príncipes de la Época Clásica a pesar de que aparece poco en pantalla.<sup>801</sup> De hecho, sus escenas, en comparación con las de Ariel o Úrsula, son sosas, aburridas, y ocupan un papel secundario en la acción.<sup>802</sup> A esto hay que añadir que, la poca interacción entre Eric y Ariel, como también ocurría entre Florian y Blancanieves, Príncipe Encantador y Cenicienta o Felipe y Aurora, no nos permite conocerlo en profundidad. Como todos los citados anteriormente, el príncipe de *La Sirenita* aparece como un personaje sin arco de transformación, que se comporta y

---

<sup>799</sup> Gil Calvo, E. (2008). Representaciones sociales de la masculinidad y la feminidad. En Pérez-Amat García, R., *Comunicación, identidad y género 1*, (pp.11-20). Madrid, España: Fragua, p. 13.

<sup>800</sup> Crosby, S.C., (2016). *Letting gendered spaces go: striving toward gender and nature balance through bonding in Disney's Frozen and Male cent.* (Graduate eses and Dissertations). Iowa State University, Capstones: <https://lib.dr.iastate.edu/etd/15162>, p. 71.

<sup>801</sup> DuGar, G. (2013). *Passive and Active Masculinities in Disney's Fairy Tale Films.* (Thesis) Cleveland State University, Cleveland. Recuperado de: <https://engagedscholarship.csuohio.edu/etdarchive/387/>. Consultado el 2 de julio de 2018, p. 41.

<sup>802</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story.* Barcelona, España: Lunwerg.

muestra de igual manera en la primera escena que en la última. Por tanto, puede decirse que Éric ocupa un lugar en la narración bastante similar al del príncipe Felipe (*La bella durmiente*). Como los príncipes de la Época Clásica, Eric es el “*trophy-male*” (trofeo masculino) y conseguir casarse con él es sinónimo de éxito.<sup>803</sup> El personaje masculino que tiene mayor peso narrativo en este largometraje es el cangrejo Sebastián. Gracias a él conocemos más la personalidad, las emociones y los intereses de Ariel.

En *La Sirenita*, el héroe se enamora como en los cuentos de hadas: descubre a la bruja y salva a la princesa del maleficio.<sup>804</sup> El joven se siente atraído por la joven sirena sin conocerla y sin poder hablar. En este amor a primera vista, solamente Ariel sufre el flechazo porque él está casi inconsciente. En la primera escena en la que se encuentran Ariel y él, ella le salva de morir ahogado. En el momento del hundimiento del barco en el que viaja el príncipe, el joven apenas ve a la muchacha. El desmayo de Eric no le permite recordar su físico cuando la ve como humana (aunque lo único que ha cambiado es que la muchacha tiene piernas y lleva un vestido largo). De hecho, en la escena del rescate del barco, Eric escucha el canto de Ariel, que es lo único que recuerda de ella. Por lo que es su voz, y no el físico como a los príncipes de cuento anteriores, lo que le enamora<sup>805</sup>.

El romance y la conquista apenas tienen interés narrativo en *La Sirenita* hasta que Úrsula, la bruja, decide transformarse en una mujer joven, bella y que utiliza la voz de Ariel (la que encandiló al príncipe en el primer encuentro). Es entonces cuando el príncipe se interesa por otra mujer y la trama atrapa espectador que desea saber cómo se resolverá el fracaso de Ariel. Además de utilizar la voz de la sirena, la bruja lanza un hechizo a Eric, que se enamora instantáneamente y decide casarse. En la escena final, Tritón (padre de Ariel) y Eric son imprescindibles para el *happy-ending*, siendo el príncipe quien finalmente libera a la joven y se casa con ella. Y es que, Eric, como el príncipe de *La Cenicienta*

---

<sup>803</sup> “Snow White’s prince, Prince Charming, Prince Philip, and Prince Eric embody this archetype of the trophy-male”. (“El príncipe de Blancanieves, el Príncipe Encantador, el Príncipe Felipe y el Príncipe Eric encarnan este arquetipo del trofeo masculino.”). DuGar, G. (2013). *Passive and Active Masculinities in Disney’s Fairy Tale Films*. (Thesis) Cleveland State University, Cleveland. Recuperado de: <https://engagedscholarship.csuohio.edu/etdarchive/387/>. Consultado el 2 de julio de 2018, p. 8.

<sup>804</sup> Bettelheim, B. (2001). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, España: Crítica, p. 285.

<sup>805</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women’s Studies in Communication* 27 (1), p. 44.

(1952) o el de *La bella durmiente* (1959), ya había dejado claro que no contraerá matrimonio hasta enamorarse.

Esta estructura narrativa se modifica a partir de *La bella y la bestia*. El verdadero cambio de los héroes de la Era Eisner reside en el modo de demostrar el amor hacia la princesa, más cercano a lo que se concibe como una relación de igualdad entre ambos.<sup>806</sup> Bien es cierto que los héroes, a partir de 1991 y hasta 1999 siguen salvando a la princesa en la escena final, pero lo que despierta interés narrativo es el desarrollo personal masculino, el cual debe estar en relación con los demás, apartándose del antiguo cliché de héroe salvador solitario. Es así como los héroes Disney ganan una mayor participación narrativa, en cuanto a tiempo de aparición, pero también al aumentar su profundidad psicológica en el transcurso de la acción narrativa.<sup>807</sup> Precisamente, El viaje del héroe de Bestia, Aladdín y Simba ya no se resuelve simplemente con salvar a la princesa, sino que lo que interesa aquí es la evolución interior o arco de transformación, el cual se basa en aceptarse tal y como son, ser ellos mismos y conquistar e iniciar una relación junto a Bella, Jasmine y Nala, respectivamente. La conquista de la princesa crea suspense, porque el espectador observa cómo ellas rechazan a su pretendiente al principio y, por tanto, cómo se las ingenia el héroe para conquistarla. En el trascurso del enamoramiento, el héroe aprende que su futura compañera le aporta una mejora en su desarrollo personal, ella es lo que le impulsa a la transformación.

En *La bella y la bestia* hay una transición: de hombre con corazón de bestia a bestia con corazón de hombre. Esto comienza con el hechizo de una bruja que le condena por su incapacidad de amar. Surge entonces el interés del espectador que desea descubrir cómo se resolverá.<sup>808</sup> Mientras que en el cuento de hadas se trata la historia de una joven, en el largometraje de Disney la historia relata la transformación de la Bestia. En la historia de Beaumont no se sabe de

---

<sup>806</sup> “(...) el amor dentro de los parámetros de una masculinidad rígida puede acabar resultando un concepto problemático, por su condición de emoción y sentimiento que expresa necesidad y vulnerabilidad, al tiempo que las relaciones recíprocas o igualitarias no serían compatibles con una identidad dependiente del poder y de la demostración de superioridad.” Verdú, A.D. (2014): Igualdad y desigualdad de género en los imaginarios sociales del amor de pareja heterosexual. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (9). DOI: <http://dx.doi.org/10.18002/cg.v0i9.1014> Consultado el 25 de febrero de 2018, pp.405 y 406.

<sup>807</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1).

<sup>808</sup> Jeffords, S. (1995). The Curse of Masculinity. Disney's Beauty and the Beast. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture* (pp. 161-172). Indiana, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 167.



qué trata el hechizo hasta que Bestia captura al padre de Bella.<sup>809</sup> Así, la película otorga un mayor valor al personaje masculino. Por este motivo, hay autoras que consideran que las historias de Disney de los años 90 dan más protagonismo y heroicidad al personaje masculino, de lo que se había hecho anteriormente:

“While Kindergarten Cop showed that men could change and that they were really loving and kind beneath those brutal exteriors, *Beauty and the Beast* offered the reasons for men’s aggressive behaviors and suggested that they should not only be forgiven but helped along toward revealing their ‘true’ inner selves. The Disney film, like so many of its 1991 companions, pinpointed men’s problems in the very place that their successes had been located earlier – in the muscular bodies that made them heroes.”<sup>810</sup>

Aun con todo, que Bestia alcance su evolución interior y que la historia se centre, mayoritariamente, en el arco de transformación de él no resta la importancia de Bella en dicha evolución.<sup>811</sup> De hecho, ella es el detonante y se involucra narrativamente en la resolución de los conflictos internos de Bestia.<sup>812</sup> Conocemos la agresividad y falta de control de Bestia en escenas en las que la muchacha no respeta las normas que él impone o cuando se muestra testaruda. Así, Bestia pierde los nervios. Lo mismo le ocurre cuando Bella acude a la habitación en la que está la rosa encantada, lugar al que Bestia le impuso no acceder. Este comportamiento también se repite cuando la chica decide que no bajará a cenar con él. Estos problemas de Bestia se convierten en el centro de la historia.<sup>813</sup>

Precisamente, el trabajo de conocimiento del otro (en este caso, Bella) que realiza Bestia le hace adaptarse a sus circunstancias progresivamente. Con ello,

---

<sup>809</sup> Downey S. D. (1996). Feminine Empowerment in Disney's *Beauty and the Beast*. *Women's Studies in Communication*, 19 (2).

<sup>810</sup> (“Mientras que *Poli de guardería* mostró que los hombres pueden cambiar y que eran muy cariñosos y amables debajo de esa ruda apariencia, en *La Bella y la Bestia* ofrecieron las razones de las conductas agresivas de los hombres, y sugirió que no sólo deben ser perdonados, sino que además tienen que ser ayudados a lo largo de la revelación de su ‘verdadero’ yo interior. La película de Disney, como muchas otras en 1991, trata sobre los problemas de los hombres y los estableció claramente en los mismos lugares que sus éxitos habían sido localizados antes, en los cuerpos musculosos que los hicieron héroes”). Jeffords, S. (1995). *The Curse of Masculinity. Disney's Beauty and the Beast*. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. Indiana, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 171.

<sup>811</sup> Cordwell, C. L. (2016). *The Shattered Slipper Project: The Impact of the Disney Princess Franchise on Girls Ages 6-12*. (Selected Honors Theses). Southeastern University, Lakeland: <http://firescholars.seu.edu/honors/57>. Consultado el 19 de diciembre de 2018, p. 10.

<sup>812</sup> Downey S. D. (1996). Feminine Empowerment in Disney's *Beauty and the Beast*. *Women's Studies in Communication*, 19 (2), p. 191.

<sup>813</sup> Jeffords, S. (1995). *The Curse of Masculinity. Disney's Beauty and the Beast*. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. Indiana, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 164.

Bestia abandona comportamientos de la masculinidad tradicional: la autonomía, la autoridad, la agresividad o el egoísmo.<sup>814</sup> Actitudes por las que es castigado con el hechizo, pero que no supera hasta conocer a Bella. A través de la convivencia, se crea un vínculo entre los dos. Una vez que Bestia se acepta a sí mismo, deja paso a las relaciones sociales y amorosas, al diálogo y el aprendizaje de preocuparse por los demás y ofrecerles ayuda (aprende a dar de comer a los pajaritos al aire libre bajo la nieve). También descubre qué es la generosidad y la pone en práctica (le muestra a Bella toda la biblioteca para que ella pueda leer) y comprende la importancia y necesidad de libertad de Bella para decidir si quedarse a su lado o no. Por último, Bestia aprende a valorar a Bella por cómo es, en lugar de exigirle acompañarle por la necesidad primaria de que un beso le libraré de su hechizo, como ocurre en *Blancanieves y los siete enanitos*.

En 1992 llega *Aladdín*. El protagonista se enamora de Jasmine nada más verla y descubre que ella es la princesa de Ágrava, la ciudad en la que viven. Se conocen cuando ella se escapa del palacio y acude al zoco. Cuando Genio convierte a Aladdín en Príncipe Alí, logra acceder a tener una cita con Jasmine y enamorarla. Sin embargo, cuando se da cuenta de que la está mintiendo, prefiere mostrarle su verdadera identidad. Y, es así como realmente conquista a Jasmine. Por su parte, Simba, en *El rey león*, huye de la sabana cuando es culpado por su tío Scar de asesinar a su padre Mufasa, pero el reencuentro por casualidad con Nala, de quien se enamora, le hace plantearse su futuro. Simba decide volver a sus responsabilidades según los valores con los que su padre le inculcó: la valentía, la responsabilidad y aceptar las consecuencias.

Es, gracias al arco de transformación que viven a través del enamoramiento de la princesa, la manera en que Bestia, Aladdín y Smith consiguieron aportar *tridimensionalidad* a las princesas y a las historias de amor que viven con ellas durante el trascurso de la película.<sup>815</sup> Y, es así también como los héroes Disney de esta etapa se convierten en “men with more options and power”.<sup>816</sup>

---

<sup>814</sup> Los roles de género contribuyen a la violencia en la pareja si no hay comunicación: Rousseau-Jemwa, E. H. (2016). Counselling as an intervention strategy for men who use violence in their intimate relationships. *Graduate Journal of Social Science* 12 (3), p. 135.

<sup>815</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg, p. 293.

<sup>816</sup> (“presentan hombres con más opciones y poder”). DuGar, G. (2013). *Passive and Active Masculinities in Disney's Fairy Tale Films*. (Thesis) Cleveland State University, Cleveland: <https://engagedscholarship.csuohio.edu/etdarchive/387/>. Consultado el 2 de julio de

En 1996, la imagen positiva de la masculinidad, en la línea de Bestia y Aladdín, la tiene Febo, aunque no es protagonista de la historia central de *El jorobado de Notre Dame* (Gary Trousdale y Kirk Wise, 1996). *Mulán* cuenta la historia de la protagonista, pero Shang Li, el apuesto capitán es a quien se le reconoce la hazaña de vencer a los Hunnos, pese a que lo consigue gracias a sus tropas y la inteligencia de Mulán. A finales de los 90, se estrenan dos películas con protagonistas masculinos que dan nombre al largometraje: *Hércules* (John Clements y Ron Musker, 1997) y *Tarzán* (Kevin Lima y Chris Buck, 1999). En la investigación *Balancing Gender and Power: How Disney's Hercules Fails to Go the Distance*, el autor indica que Hércules presenta una masculinidad hegemónica que no ha cambiado al compararla con estereotipos masculinos tradiciones.<sup>817</sup>

“Hercules starts out as a clumsy boy but soon transforms into society's constructed image of how a man should look and act. A man has to large and strong and ready to fight any danger that could harm himself or a woman. In the film he even insists on a saving a woman who clearly tells him that she has the situation under control.”<sup>818</sup>

Precisamente, es el enamoramiento lo que cambia al protagonista y nos presenta a los espectadores un giro en su desarrollo individual y en su Viaje del héroe.<sup>819</sup> Tarzán, como Hércules, es un héroe que poco tiene de príncipe pero que se convierte en el príncipe azul de Jane. El icono masculino que cierra la etapa de la Renovación de la animación ha sido considerado como poco positivo para el público infantil. La razón es que Tarzán se presenta como un hombre que considera que su obligación es ser capaz de proteger a todo el mundo.<sup>820</sup>

---

2018, p. iii.

<sup>817</sup> Primo, C. (2018). Balancing Gender and Power: How Disney's Hercules Fails to Go the Distance. *Social Sciences* 7 (11). DOI: <https://doi.org/10.3390/socsci7110240>, p. 8.

<sup>818</sup> (“Hércules comienza como un muchacho torpe pero pronto se transforma en la imagen construida de la sociedad de cómo debe verse y actuar un hombre. Un hombre debe ser grande y fuerte y estar preparado para luchar contra cualquier peligro que pueda dañar a una mujer o a sí mismo. En la película, incluso insiste en salvar a una mujer que claramente le dice que tiene la situación bajo control”). Jenkins, E. A. (21 de julio de 2018). *Disney Analysis*: <https://disneyanalysis.weebly.com/male-stereotypes.html>. Consultado el 1 de diciembre de 2018.

<sup>819</sup> Primo, C. (2018). Balancing Gender and Power: How Disney's Hercules Fails to Go the Distance. *Social Sciences* 7 (11). DOI: <https://doi.org/10.3390/socsci7110240>, p. 8.

<sup>820</sup> Jenkins, E. A. (21 de julio de 2018). *Disney Analysis*: <https://disneyanalysis.weebly.com/male-stereotypes.html>. Consultado el 1 de diciembre de 2018.

Todos los personajes masculinos de este periodo tienen en común que, al final de la película, superan la fase de madurez.<sup>821</sup> En el caso de Simba regresa a la sabana cuando se encuentra preparado, logra su objetivo de acabar con el mandato de su tío Scar y forma una familia con Nala, su amiga de la infancia.<sup>822</sup> John Smith también sufre un cambio (arco de transformación): al comienzo no valora a la tribu de los nativos americanos, pero luego cambia gracias al amor que siente por Pocahontas y al trabajo que realiza ella para explicar su forma de vida.<sup>823</sup>

A pesar del aumento de tiempo en la pantalla y de seguir con sus hazañas y rescates, hay una corriente de pensamiento que considera que estos príncipes pierden la singularidad en el rescate de la princesa: Bestia, Aladdín, Smith o Li Shang en *Mulán* dejan de ser los salvadores absolutos en las películas protagonizadas por Ariel, Bella, Pocahontas o Mulán, dando así un punto de vista más igualitario a la historia.<sup>824</sup>

En lo que no hay dudas es que, en pleno Renacimiento de la animación o Era Eisnery, el estudio Disney no abandonó la estructura del Viaje del héroe de los cuentos de hadas y que en la *major* habían comenzado a copiar casi seis décadas antes.<sup>825</sup> Así, al final de la historia, Aladdín conquista a Jasmine y la salva de un matrimonio por conveniencia con Jaffar, el villano de la película. Eric, por su parte, engañado por Úrsula, descubre las intenciones de la bruja y participa en su asesinato, liberando el alma de Ariel y casándose con ella, por lo que Ariel accede al mundo humano. Bestia consigue enamorar a Bella y que ella se quede con él, incluso después de una dura pelea con Gastón, quien solamente quiere convertir en esposa a Bella para demostrar al pueblo que puede estar con la chica más guapa. Simba regresa a sus responsabilidades como rey y, con ello, salva a Nala (y al resto) de la falta de recursos a la que Scar ha sometido a toda la sabana durante su reinado. Y esto también se aprecia

---

<sup>821</sup> Bestia (*La bella y la bestia*), Simba (*El rey león*), John Smith (*Pocahontas*), Febo (El jorobado de Notre Dame), Shang Li (*Mulán*), Hércules o Tarzán.

<sup>822</sup> Leiva, E. y. (2000). Análisis de El Rey León. La disneylandización social. *Comunicar* (14), p. 149.

<sup>823</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores.

<sup>824</sup> Guichot Reina, V. y. (2001). De Blancanieves (1937) a Mulán (1998): análisis de los valores, normas y roles sociales transmitidos a través de las películas de Walt Disney. En c. p. García, *La educación de las mujeres: nuevas perspectivas* (págs. 45-52). Sevilla: Universidad de Sevilla, p. 48.

<sup>825</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 89.

en *Mulán*, película en la que el capitán evita que la joven sea ejecutada al haberse hecho pasar por hombre para ir a la guerra y, además, él le demuestra que se ha enamorado de ella. En *Hércules* y *Tarzán* esto se repite: son ellos quienes salvan de los villanos a Mégara y a Jane, respectivamente. Esto indica que, aunque los príncipes de la Era Eisner están adaptados al periodo de realización de cada largometraje, el dominio masculino en la resolución final de la historia, heredado de los cuentos de hadas, sigue presente en estas producciones Disney de los años 90.<sup>826</sup> Y aun con todos estos avances:

“Para los personajes masculinos el amor o el matrimonio, como valor de uso, son utilizados para «acceder a otros valores de base más significativos (poder, herencia, títulos, humanidad); la mujer es objeto de intercambio, es un sujeto-objeto de valor (en programas narrativos de uso) útil a los varones de la historia para obtener un objeto de valor (de base) más trascendente. Esta relación y utilización queda en el cuento fílmico, naturalizada.”<sup>827</sup>

Lo que sí cambió fue el físico. Con Eric se buscó crear un personaje actual, un chico corriente del momento del estreno. Se le dotó de un aspecto físico más varonil que sus antecesores, al representarlo sexualizado, con una camiseta de manga corta y ajustada, que marcaba un esbelto torso. Una novedad respecto a príncipes como el de *Blancanieves y los siete enanitos*, *La Cenicienta* o *La bella durmiente*.

Con los siguientes estrenos, Disney se buscó actores de Hollywood del momento que gustaran a las adolescentes. Es por esto por lo que los héroes masculinos fueron pareciéndose cada vez más a Brad Pitt y Tom Cruise quienes estaban en pleno auge.<sup>828</sup> Aladín fue inspirado en la seguridad y la confianza en sí mismo del personaje de Tom Cruise en *Top Gun* (Tony Scott, 1986), incluso, su físico también nos recuerda al actor de carne y hueso.<sup>829</sup>

---

<sup>826</sup> Giménez Calpe, A. (2011). El mito de la princesa: Blancanieves y la Bella Durmiente según Eldriede Jelinek. *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada* (6).

<sup>827</sup> Rodríguez, J. y. (2018). La bella y la bestia. Todos somos contadores de cuentos. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid, España: AMEC, p. 100.

<sup>828</sup> Friedmeyer, W. (2003). The Disneyfication of Folklore: Adolescence and Archetypes. *University of Chicago*: [http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication\\_friedmeyer.pdf](http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication_friedmeyer.pdf). Consultado el 14 enero de 2014.

<sup>829</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores.



Aladdín (*Aladdín*)



Tom Cruise (*Top Gun*)

El físico de Smith en *Pocahontas* destaca por ser la antítesis de Pocahontas: alto, rubio, de tez blanca y ojos claros al estilo Brad Pitt en *Leyendas de Pasión* (1994).



John Smith (*Pocahontas*, 1995)



Brad Pitt (*Leyendas de Pasión*, 1994)

En la Era Eisner se introdujeron, de manera progresiva, cambios en la personalidad en los héroes. Eric no abandona el estereotipo de sus antecesores de la Época Clásica, el del príncipe buen chico (*nice-guy prince*). Eric, al igual que Florián, el Príncipe Encantador y Felipe, es atractivo, rico, amable y educado.<sup>830</sup> Así, hasta 1989, Disney presenta héroes atractivos y ricos que “(...) are handsome but generic.”<sup>831</sup>

Fue partir de 1991 cuando se añaden nuevas características que conforman el héroe estereotipado como hombre nuevo (*new man*). Bestia aprende a amar y demostrar sus sentimientos en público.<sup>832</sup> Este nuevo icono se interesa por las

<sup>830</sup> DuGar, G. (2013). *Passive and Active Masculinities in Disney's Fairy Tale Films*. (Thesis) Cleveland State University, Cleveland. Recuperado de: <https://engagedscholarship.csuohio.edu/etdarchive/387/>. Consultado el 2 de julio de 2018, p. 8.

<sup>831</sup> (“son apuestos pero genéricos”). *Ibidem*, p. 13.

<sup>832</sup> Guarinos, V. G. (2009). Belleza, fealdad y deformidad en producciones Disney. De Blancanieves a High School Musical (I, II y III). I Congreso Internacional de Estética Cinematográfica. Aulas de la Experiencia de la UPV/EHU. Bilbao: UPV/EHU, p. 282.

emociones, las decisiones y los pensamientos de quienes le rodean, en especial, de la chica de quien se enamora.<sup>833</sup> Por este motivo y el de las innovaciones en las princesas de la época, la conquista, por parte del héroe, va más allá de las miradas, las canciones y las peleas con la bruja. El *new man* es consciente y acepta que las relaciones de pareja son cosa de dos, por lo que la princesa tiene capacidad de decidir si quedarse a su lado o marcharse y elegir a otro como esposo.<sup>834</sup>

En la personalidad de Bestia incluyeron un aspecto clave para acercarlo al mundo real: es capaz de mostrar emociones y sentimientos complejos que le llevan tener mal carácter cuando se enfada, pero, también, a mostrar su buen humor e, incluso, su lado inocente.<sup>835</sup> Sin duda, se creó un personaje en el que el buen trato hacia Bella aparece paulatinamente, según va descubriendo a la muchacha como persona y ella a él. Este conocimiento mutuo, a él le influye positivamente porque comienza a demostrar su respeto por las decisiones y la personalidad de la joven. Así, Bestia se aleja del icono masculino tradicional representado por el villano de la película, que pretende imponer el matrimonio como única solución.

El aprendizaje a lo largo de la película que sufre Bestia, quien pasa de ser egoísta e individualista a un *new man* cuando deja de ver a Bella por puro interés (que rompa el hechizo que le devolverá su físico de apuesto príncipe). Con el maleficio, el físico de Bestia (cabeza de león, cuerpo de oso, patas de lobo, cuernos de búfalo...) refleja cómo es el caos de su interior, pero cuando comienza a mostrarse tal y como es con Bella, su transformación interior y el beso de ella acaban dando lugar a un príncipe alto, rubio y con ojos claros. La evolución interna de Bestia se basa en comprender que su cambio físico no surgirá hasta no ser capaz de mutar su interior. El objetivo de la hechicera es que el protagonista deje atrás la soberbia y las faltas de respeto hacia el resto del mundo. En el transcurso de su evolución, Bestia aprende a aceptarse como

---

<sup>833</sup> La nueva masculinidad consiste en “ser un hombre nuevo, equivale a ser un hombre que reconoce a hombres y mujeres como sus iguales, compartiendo tareas domésticas, familiares y laborales”. Martín Vidaña, D. (2015). *Nuevas masculinidades, paternidad y cuidado infantil*. (TFG). Universidad de Granada: <http://digibug.ugr.es/handle/10481/40951>, p. 1.

<sup>834</sup> Este estereotipo masculino también puede denominarse “nuevos liberales”, que son varones que desean ser compañeros y padres modelo que, a través de las relaciones amorosas y familiares, alcanzan su propia plenitud y madurez. Martín, S. (2002). *Monstruos al final del milenio*. Madrid, España: Imágica Ediciones, S.L. / Alberto Santo, editor, p. 13.

<sup>835</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores.

persona, valorar a los demás y descubrir que no hay que juzgar a nadie por el exterior. En resumen, Bestia es el primer personaje Disney que pasa de ser musculoso, fuerte y dominante como los héroes de acción del Hollywood de los 80, a ser considerado, cariñoso y capaz de autosacrificarse.<sup>836</sup>

Tras *La Sirenita* y *La bella y la bestia*, llegaron a las salas dos héroes protagonistas masculinos: *Aladdín* (Ron Clements y John Musker, 1992) y Simba en *El rey león* (Roger Allers y Rob Minkoff, 1994). Esta última película trata la llegada a la madurez del protagonista. Simba no se siente capaz de seguir con el legado que su padre le dejó. El león huye de sus responsabilidades tras la muerte del rey, por la cual, su tío Scar le culpa. El pequeño león, lleno de dolor y atemorizado por su tío, huye a la sabana. Scar, sin Mufasa y sin Simba, se convierte en el heredero al trono, pero con su reinado mata de hambre a su pueblo. Scar no tiene nada que ver con el liderazgo de Mufasa y que Simba reestructura al regresar a su patria.<sup>837</sup> Por su parte, en *Aladdín* se siguió la línea de *La bella y la bestia* en cuanto a crear dos personajes, uno masculino y otro femenino que fueran de mundos muy diferentes y a la vez se complementaran. Como ocurrió con Bella, los creativos de la *major* dotaron con fuerza y capacidad de decisión a Jasmine. A partir de ahí, el animador Glen Keane diseñó un personaje masculino protagonista, sin hogar, que vive en las calles de Bagdad y se alimenta de lo que roba en el zoco. Aladdín es ágil, fuerte, veloz y muy activo en sus movimientos y también en la narración:

“Aladdin is brave, intelligent, sensitive, caring, and cunning. He can be tricky and mischievous but also generous and kind, and while he seems driven by conventional morality in some instances, his own morality is more complicated.”<sup>838</sup>

---

<sup>836</sup> “The Beast is The New Man, the one who can transform himself from the hardened, muscle-bound, domineering man of the ‘80s into the considerate, loving, and self-sacrificing man of the ‘90s”. (“Bestia es un ‘hombre nuevo’, el único que puede transformarse a sí mismo, pasa de ser fuerte, musculoso y autoritario de los 80 a considerarse un hombre amoroso y capaz de autosacrificarse, propio de los 90”). Jeffords, S. (1995). *The Curse of Masculinity. Disney's Beauty and the Beast*. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. Indiana, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 170.

<sup>837</sup> Leiva, E. y. (2000). Análisis de El Rey León. La disneylandización social. *Comunicar* (14), p. 151.

<sup>838</sup> (“Aladdin es valiente, inteligente, sensible, atento y astuto. Puede ser tramposo y malicioso, pero también generoso y amable, y si bien parece impulsado por la moralidad convencional en algunos casos, su propia moralidad es más complicada”). DuGar, G. (2013). *Passive and Active Masculinities in Disney's Fairy Tale Films*. (Thesis) Cleveland State University, Cleveland: <https://engagedscholarship.csuohio.edu/etdarchive/387/>. Consultado el 2 de julio de 2018, p. 61.



El significado de la amistad es clave en la personalidad de Simba y de Aladdín. Simba tiene a su inseparable Nala al inicio de *El rey león*. Con ella es con quien juega y descubre el mundo sus primeros años de vida, pero aprende a valorar, a disfrutar y a adaptarse a un nuevo entorno con Timón y Pumba.

Aladdín descubre la nobleza y aprende de Genio a mostrar sus sentimientos, y, aunque al inicio es solamente quien le otorga deseos, poco a poco se convierten en amigos. Esto puede observarse en el último deseo del protagonista quien, en lugar de pedir volver a ser príncipe para casarse con Jasmine, decide liberar al genio. Esto también es una muestra de amor hacia Jasmine, porque le confiesa que no puede estar toda la vida siendo alguien que no es. Bestia, por su parte, expresa sus sentimientos con Din Don y Lumière, a quienes antes gritaba y ahuyentaba, tras permitir a Bella que abandone el castillo para cuidar de su padre enfermo.<sup>839</sup>

A pesar de las investigaciones que apoyan la evolución en la personalidad, el físico y la participación en la narración de los héroes, hay una corriente de pensamiento que no aprecia cambios destacables en los personajes masculinos de Disney del Renacimiento de la animación. En este sentido, se cree que el dominio, la autoridad y el poder siguen vinculados al género masculino, así como el desempeño de roles sociales prestigiosos.<sup>840</sup> Según los autores que apoyan esta idea, Aladdín, Simba, Bestia y Eric se presentan, tal y como ocurre con los príncipes de *La Cenicienta*, *Blancanieves y los siete enanitos* o *La bella durmiente*, como un grupo de varones interesados por casarse con mujeres bellas que están dispuestas a renunciar a su vida para contraer matrimonio con ellos. O lo que es lo mismo, los nuevos príncipes continúan dando vida al patrón de príncipe tradicional de cuento de hadas definidos como "(...) chicos guapos, ricos, nobles y fuertes siempre rescatan a las princesas que son maltratadas (...)." <sup>841</sup>

---

<sup>839</sup> La amistad es una pieza clave en el desarrollo personal y se le ha dado una gran importancia en la masculinidad. Boscán Leal, A. (2008). Las nuevas masculinidades positivas. *Revista Internacional de Filosofía Iberoamericana y Teoría Social* (41).

<sup>840</sup> Del Moral Pérez, M. E. y Bermúdez Rey, M. T. (2004). La migración de las mujeres desde la narración literaria a las películas de animación de Disney. Universidad de Oviedo: *Abacus en* [http://abacus.universidadeuropea.es/xmlui/bitstream/handle/11268/2886/Esther%20del%20Moral.pdf? Sequence=1&isAllowed=y](http://abacus.universidadeuropea.es/xmlui/bitstream/handle/11268/2886/Esther%20del%20Moral.pdf?Sequence=1&isAllowed=y), p. 8.

<sup>841</sup> Pacheco Mejía, E. E. (2007). El género en las cintas de Disney. *Temas Antropológicos: revista científica de investigaciones regionales*, 29 (1-2), p. 101.

### 3.3.1. D. LOS HÉROES DEL *REVIVAL* DE LAS PRINCESAS (2009-2016).

Los héroes de este periodo siguen manteniendo la función principal: derrotar al villano.<sup>842</sup> Sin embargo, hay ciertos matices en la narración que marcan la evolución del arquetipo héroe. Naveen (él es, además, príncipe en *Tiana y el sapo*, 2009), Flynn (*Enredados*, 2011) o Kristoff (*Frozen*, 2013) parecen más sensibles que los anteriores en cuanto a que acompañan a las respectivas heroínas en la consecución de sus objetivos narrativos. Estos son: volver a ser humana y abrir su propio restaurante en el caso de Tiana, salir al mundo exterior, en el caso de Rapunzel en *Enredados*, y encontrar a su hermana, en el caso de Anna en *Frozen*.

“Flynn’s depiction as an equally complex character to Rapunzel, whom he helps throughout Tangled, occurs without him becoming a more important character (although he often appears to dominate the action and speaking lines)”<sup>843</sup>.

Es necesario recordar que, durante el *Revival*, además de héroes, son compañeros del viaje de las heroínas (un viaje, por cierto, en el que, como los héroes clásicos ellas salen de su mundo para descubrir uno nuevo y volver renovadas). La comprensión y el realismo de Kristoff le llevan a ayudar y colaborar, convirtiéndose, además, en una influencia beneficiosa para la joven sin exigirle que cambie o se adapte a él. Es así como Kristoff no es solamente un héroe, sino que se convierte en el ayudante en la historia de Anna, con el objetivo de que ella consiga recuperar su relación con Elsa.<sup>844</sup>

Flynn, Naveen y Kristoff muestran abiertamente sus debilidades en algunos momentos de la narración y dependen de ellas para alcanzar el objetivo

---

<sup>842</sup> “Every prince, starting with Snow White’s Prince Charming all the way through Rapunzel’s Eugene Fitzherbert aka Flynn Rider, heroically defeats the story’s villain” (“Todos los príncipes, comenzando con el Príncipe Azul de Blancanieves hasta Eugene Fitzherbert de Rapunzel, también conocido como Flynn Rider, derrotan heroicamente al villano de la historia”). Patel, J. (2015). *The quirky princess and the ice-olated queen: an analysis of Disney’s Frozen*. (Communication Undergraduate Honors Theses Communication). ScholarWorks@UARK. Universidad de Arkansas, Fayetteville: <http://scholarworks.uark.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=commuht> Recuperado el 18 de julio del 2018, pp. 25 y 26.

<sup>843</sup> “La descripción de Flynn como un personaje igual de complejo que Rapunzel, a quien ayuda en toda la película, ocurre sin que se convierta en el personaje más importante (aunque a menudo parece dominar las líneas de acción y expresión oral”. Crosby, S.C., (2016). *Letting gendered spaces go: striving toward gender and nature balance through bonding in Disney’s Frozen and Male cent*. (Graduate eses and Dissertations). Iowa State University, Capstones: <https://lib.dr.iastate.edu/etd/15162>, p. 71.

<sup>844</sup> Crosby, S.C., (2016). *Letting gendered spaces go: striving toward gender and nature balance through bonding in Disney’s Frozen and Male cent*. (Graduate eses and Dissertations). Iowa State University, Capstones: <https://lib.dr.iastate.edu/etd/15162>, p. 74.

narrativo.<sup>845</sup> Y, es que, aunque ellos no sean la pieza clave en la resolución del conflicto final, están presentes con toda su valentía y heroicidad sin abandonar a la heroína. Por lo que, aunque ya no sean salvadores absolutos, el personaje masculino principal sigue siendo protector de la princesa desvalida que le necesita a su lado para triunfar.<sup>846</sup>

Sin ellos, las heroínas no lo lograrían, continuando así con una imagen positiva de la masculinidad en estos héroes menos acartonados que los de la Época Clásica y Post-Walt. Naveen, Flynn y Kristoff son más divertidos y empáticos que sus predecesores. Su interés por el objetivo narrativo de ellas los acerca a la igualdad de género.<sup>847</sup> Flynn, Naveen y Kristoff comparten con los príncipes de las etapas anteriores que:

“All of the princes share masculinity and save the princess at some point in the films. The Disney princes are portrayed as being polite, loving, gentlemen, honorable, driven when it comes to earning the love of the princess and, just perfect.”<sup>848</sup>

El físico de los príncipes a partir del 2009, tal y como se hacía en las etapas anteriores, se sigue basando en actores del momento. En estos años, la inspiración la encuentran en Jesse Williams, Jake Gyllenhaal o Scott Michael Foster:

---

<sup>845</sup> Marrero, A. (2016). Intencionalidad y destino: la falsa liberación de las mujeres en filmes infantiles recientes. *Jornadas del Centro Interdisciplinario de Investigaciones de género*. La Plata: <http://jornadascinigi.fahce.unlp.edu.ar/iv-2016>. Consultado el 5 de diciembre de 2018, p. 3.

<sup>846</sup> Gómez Beltrán, I. (2017) Princesas y príncipes en las películas de Disney (1937 – 2013). Análisis de la modulación de la femineidad y la masculinidad. *Filanderas, Revista Interdisciplinaria de Estudios Feministas* (2): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234417>. Consultado el 21 de junio de 2018, p. 60.

<sup>847</sup> Crosby, S.C., (2016). *Letting gendered spaces go: striving toward gender and nature balance through bonding in Disney's Frozen and Male cent.* (Graduate eses and Dissertations). Iowa State University, Capstones. Recuperado de: <https://lib.dr.iastate.edu/etd/15162>, p. 71.

<sup>848</sup> (“Todos los príncipes comparten la masculinidad y salvan a la princesa en algún momento de las películas. Los príncipes de Disney son retratados como educados, cariñosos, caballeros, honorables, impulsados cuando se trata de ganarse el amor de la princesa y, simplemente, perfectos”). Minor, B. D. (2014). *Happily Ever After: Is Disney Setting Us Up? A Study on Disney Princesses and their Influence on Young Women and their Personal Love Narratives*. (Tesis). University of the Incarnate Word. San Antonio, Texas, Estados Unidos. Recuperado de <https://athenaeum.uuiw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000>, pp 13 y 14.



Príncipe Naveen (*Tiana y el sapo*, 2009)



Jesse Williams



Flynn (*Enredados*, 2010)



Jake Gyllenhaal



Kristoff (*Frozen*, 2013)



Scott Michael Foster

De nuevo, en este periodo, los cambios en las personalidades y actitudes de las princesas suponen modificaciones en la representación de los héroes masculinos, quienes se han humanizado un poquito más que los de la etapa anterior.<sup>849</sup> “Increasingly complex male portrayals are present within these films,

<sup>849</sup> Bouza Santiago, A. L. (s.f.). Ensayo. Princesas Disney: Análisis de una propuesta de renovación de los estereotipos de género en películas Disney de dibujos animados: [https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS\\_DISNEY](https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS_DISNEY). Consultado el 13 de diciembre del 2018, pp. 7 y 8.

assisting the female depictions' individual growth and familial bonds.”<sup>850</sup> Están menos estereotipados e incluso, tienen “rasgos de debilidad, dependencia y sensibilidad (...).”<sup>851</sup>

El primer príncipe de esta nueva etapa es el Príncipe Naveen de *Tiana y el sapo*: Sorprendentemente, Disney le da una vuelta al cuento con este personaje. Naveen es un joven rico cuyos padres no están dispuestos a darle más dinero, por este motivo “(...) decide buscar a una joven rica que se case con él y lo mantenga.”<sup>852</sup> Consentido e irresponsable, Naveen es un galán.<sup>853</sup> A este primer príncipe de la Época del *Revival*, le encanta disfrutar de la vida y tiene un encanto que atrapa. El príncipe Naveen marca, entonces, el cambio en la masculinidad durante el *Revival* porque “(...) no es heroico ni honrado (...).”<sup>854</sup> La actitud del joven no destaca, precisamente, por ser heroico y valiente, pero, precisamente por esto, Tiana cobra un mayor protagonismo ofreciendo a los espectadores un icono femenino resolutivo e independiente.

Naveen se presenta como la completa antítesis a la trabajadora y responsable Tiana, pero, a lo largo de la narración se contagian el uno del otro: Tiana aprende a disfrutar de la vida, mientras que Naveen aprende a ser comprensivo, así como menos materialista y superficial.<sup>855</sup> El príncipe consigue volver a su forma humana gracias a Tiana, a quien ayuda a cumplir su sueño. Como los predecesores del Renacimiento de la animación, Naveen evoluciona al compartir su tiempo con Tiana, porque, gracias a ella, él aprende a trabajar al final de la película.<sup>856</sup>

---

<sup>850</sup> (“Dentro de estas películas están presentes representaciones masculinas cada vez más complejas, que ayudan al crecimiento individual de las representaciones femeninas y los lazos familiares”). Crosby, S.C., (2016). *Letting gendered spaces go: striving toward gender and nature balance through bonding in Disney's Frozen and Male cent.* (Graduate eses and Dissertations). Iowa State University, Capstones: <https://lib.dr.iastate.edu/etd/15162>, p. 71.

<sup>851</sup> Marrero, A. (2016). Intencionalidad y destino: la falsa liberación de las mujeres en filmes infantiles recientes. *Jornadas del Centro Interdisciplinario de Investigaciones de género*. La Plata: <http://jornadascinig.fahce.unlp.edu.ar/iv-2016>. Consultado el 5 de diciembre de 2018, p. 3.

<sup>852</sup> Corbacho Bastida, C. (2017). *Evolución de los personajes femeninos en las películas de Disney: de Blancanieves a Vaiana*. (TFG). Universidad de Extremadura, Badajoz: <http://dehesa.unex.es/handle/10662/6543>. Consultado el 18 de diciembre de 2018, p. 71.

<sup>853</sup> Dundes, L, and Streiff, M. (2016). Reel Royal Diversity? The Glass Ceiling in Disney's Mulan and Princess and the Frog. *Societies* 6 (35), p. 11.

<sup>854</sup> Saneleuterio, E. y.-G.-T. (2018). Algunos personajes Disney en la formación infantil y juvenil: otro reparto de roles entre sexos es posible. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (13), p. 217.

<sup>855</sup> Corbacho Bastida, C. (2017). *Evolución de los personajes femeninos en las películas de Disney: de Blancanieves a Vaiana*. (TFG). Universidad de Extremadura, Badajoz: <http://dehesa.unex.es/handle/10662/6543>. Consultado el 18 de diciembre de 2018, p. 72.

<sup>856</sup> Dundes, L, and Streiff, M. (2016). Reel Royal Diversity? The Glass Ceiling in Disney's Mulan and Princess and the Frog. *Societies* 6 (35), p. 11.

En la misma línea que Naveen, aparece Flynn (*Enredados*, 2010). Este personaje masculino es quien, con apariencia de príncipe encantador, es un ladrón atractivo que no duda en sacar todo su encanto y carisma para conseguir sus objetivos.<sup>857</sup> Como Naveen, Flynn acompaña a Rapunzel durante todo su Viaje de la heroína, un trayecto en el que los dos se necesitan y, además, se enamoran.

Kristoff es héroe en *Frozen*.<sup>858</sup> El joven es poco refinado, brusco, criado por trolls y sin ningún interés por tener compañía humana (prefiere a los renos que a las personas y así lo deja claro en la canción *Renos mejor que personas*). Kristoff acompaña a Anna en busca de Elsa, pelea con los lobos y expresa abiertamente que casarse con un príncipe al que acaba de conocer es una locura. Esto le convierte en un héroe con características más realistas del mundo occidental actual y lejos del *nice-guy prince*. En la primera escena es tosco, lo que el espectador puede interpretar como hostil, pero, a través de su relación con su reno y la ayuda desinteresada que presta a Anna, descubrimos que es realista y humano.<sup>859</sup> Aparece, con Kristoff un nuevo concepto, *softman*, con el que se define al “chico corriente”, quien “si no es rico, por lo menos que sea sensible.”<sup>860</sup>

Los héroes de Disney, desde 2009, son fruto de lo que se subraya como masculinidad postfeminista y que se presenta “(...) as foolish or comedic, perhaps even immature or incapable, in order to highlight capable, independent women.”<sup>861</sup>

---

<sup>857</sup> Jenkins, E. A. (21 de julio de 2018). *Disney Analysis*: <https://disneyanalysis.weebly.com/male-stereotypes.html>. Consultado el 1 de diciembre de 2018.

<sup>858</sup> Gómez Beltrán, I. (2017) Princesas y príncipes en las películas de Disney (1937 – 2013). Análisis de la modulación de la feminidad y la masculinidad. *Filanderas, Revista Interdisciplinar de Estudios Feministas* (2): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234417>. Consultado el 21 de junio de 2018, p. 69.

<sup>859</sup> Patel, J. (2015). *The quirky princess and the ice-olated queen: an analysis of Disney's Frozen*. (Communication Undergraduate Honors Theses Communication). ScholarWorks@UARK. Universidad de Arkansas, Fayetteville. <http://scholarworks.uark.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=commuht> Recuperado el 18 de julio del 2018, pp. 22 y 23.

<sup>860</sup> Gómez Beltrán, I. (2017) Princesas y príncipes en las películas de Disney (1937 – 2013). Análisis de la modulación de la feminidad y la masculinidad. *Filanderas, Revista Interdisciplinar de Estudios Feministas* (2): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234417>. Consultado el 21 de junio de 2018, pp. 70.

<sup>861</sup> (“como tonta o cómica, quizá incluso, inmadura o incapaz, con la idea de subrayar la capacidad de independencia de las mujeres”). Macaluso, M. (2018). Postfeminist Masculinity: The New Disney Norm? *Social Sciences*, (7), p. 3.

### 3.3.2. REYES Y PATRIARCAS EN DISNEY.

La familia nuclear<sup>862</sup> se basa en una relación para toda la vida entre un hombre y una mujer acompañados de uno o varios hijos.<sup>863</sup> Este modelo de construcción familiar fue el que Hollywood reflejó en sus primeras décadas de producción. Las películas de animación de Disney construyeron sus tramas anhelando esta idea de familia tradicional.<sup>864</sup> Hasta el Renacimiento de la animación en 1998, los personajes protagonistas forman parte de familias monoparentales o bien, son huérfanos tanto de padre como de madre. Así, el personaje principal anhela o necesita a la(s) figura(s) ausente(s).

La cultura occidental ha presentado durante siglos la paternidad en relación a la maternidad, y siempre “(...) con menos impacto y compromiso (...)”<sup>865</sup> Aun con todo, el concepto de paternidad y sus atributos han variado a lo largo del tiempo.<sup>866</sup> David Eggebeen considera que la figura paternal es esencial en el crecimiento de cualquier niño.<sup>867</sup>

“El rol de padre, en tanto construcción personal durante el desarrollo y como un algo que confiere sentido a la propia existencia, al devenir, es un polo de identificación difícil de asumir desde lo empírico en el hombre. En la mujer no hay duda, desde lo lúdico las muñecas y los juegos le posibilitan entender y llenar de sentido su actividad futura como madre desde edades muy tempranas.”<sup>868</sup>

La figura paterna de los cuentos de hadas era la de un rey y héroe consagrado que ponía a prueba a uno o varios jóvenes para que, con su valentía, se ganaran

---

<sup>862</sup> Brullet, C. (2004). La maternidad en Occidente y sus condiciones de posibilidad en el siglo XXI. En Á. y. De la Concha, *Las mujeres y los niños primero. Discursos de la maternidad*. Barcelona, España: Icaria. Mujeres y cultura, p. 214.

<sup>863</sup> Beck, U. y.-G. (1998). *El normal caos del amor*. Esplugues de Llobregat, España: El Roure Editorial, S.A., p. 84.

<sup>864</sup> Balraj, B. M. (2013). The Construction of Family in Selected Disney Animated Films. *International Journal of Humanities and Social Science* (3), p. 119.

<sup>865</sup> Gonzalez Villa, M. A., (s.f.) *El padre que hace “falta”: palabras desde la imagen*. Recuperado de: [http://www.iztacala.unam.mx/errancia/v1/PDFS\\_1/CAIDAL6\\_ELPADREQUEHACEFALTA.pdf](http://www.iztacala.unam.mx/errancia/v1/PDFS_1/CAIDAL6_ELPADREQUEHACEFALTA.pdf). Consultado el 29 de enero de 2018.

<sup>866</sup> Irureta, K. (2016). *Función Paterna*. (TFG). Universidad de la República, Montevideo (Uruguay): [http://sifp1.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg\\_karen\\_irureta\\_feb\\_final\\_-\\_pdf\\_1.pdf](http://sifp1.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg_karen_irureta_feb_final_-_pdf_1.pdf). Consultado el 29 de enero del 2018.

<sup>867</sup> La autora habla de este autor y sus dos artículos publicados en *The Family Watch* en 2012 y 2015. Pérez Carrillo, L. (2016). *La figura del padre en la literatura infantil*. (TFG). Universidad de Granada: [http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/46211/1/PerezCarrillo\\_TFGLiteratura.pdf](http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/46211/1/PerezCarrillo_TFGLiteratura.pdf) Consultado el 1 de febrero del 2018, p. 8.

<sup>868</sup> Gonzalez Villa, M. A., (s.f.) *El padre que hace “falta”: palabras desde la imagen*: [http://www.iztacala.unam.mx/errancia/v1/PDFS\\_1/CAIDAL6\\_ELPADREQUEHACEFALTA.pdf](http://www.iztacala.unam.mx/errancia/v1/PDFS_1/CAIDAL6_ELPADREQUEHACEFALTA.pdf). Consultado el 29 de enero de 2018.

la mano de su hija, la princesa. Han sido cuatro las opciones de la paternidad presentada en los cuentos de hadas: ausencia por omisión, ausencia por fallecimiento, figura autoritaria o limitadora y persona que fracasa en la educación de sus hijos.<sup>869</sup>

En la Época Clásica varias películas tratan el tema de la familia como subtrama. En este periodo, Disney plasmaron una imagen paternal ausente, o prácticamente ausente.<sup>870</sup> Con esto las versiones de Disney, como ya hacían los cuentos, enseñan, en lugar de como debe ser un padre, cómo no debe ser. Es así como “(...) this notion of what a father should be stemmed from an idea that the father was the moral compass of the family.”<sup>871</sup>

La paternidad ideal de los primeros cincuenta años de Disney (1937 - 1988) se caracteriza por la protección, las enseñanzas morales, el apoyo y la independencia hasta conseguir que los protagonistas se conviertan en adultos heroicos, respetuosos, valientes y exitosos.<sup>872</sup>

La falta de la figura paterna en *Dumbo* dibuja el primer conflicto del protagonista. Dumbo cuenta con su madre, que se ocupa de cuidarlo y protegerlo, hasta que la encierran porque los dueños del circo piensan que se ha vuelto loca. Dumbo crece sin padre ni madre, por eso, aprende de sus amigos y de sus propios errores a comportarse en el mundo de los adultos. *Pinocho* y *Bambi*, que crecen sin la figura materna, también acceden a la madurez por sí mismos sin una imagen maternal que les dé cariño y ayuda. Tanto Gepetto en *Pinocho*, como El Príncipe de los bosques en *Bambi*, son dos figuras paternas que intentan que el pequeño aprenda a diferenciar el bien del mal, asuma sus errores como propios, intente solventar sus problemas por sí mismo y sea capaz de sobrevivir ante cualquier adversidad.

---

<sup>869</sup> Pérez Carrillo, L. (2016). *La figura del padre en la literatura infantil*. (TFG). Universidad de Granada: [http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/46211/1/PerezCarrillo\\_TFGLiteratura.pdf](http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/46211/1/PerezCarrillo_TFGLiteratura.pdf) Consultado el 1 de febrero del 2018, p. 8.

<sup>870</sup> Balraj, en su trabajo, señala el modelo familiar que presenta Disney como una pieza clave en el desarrollo infantil. Balraj, B. M. (2013). The Construction of Family in Selected Disney Animated Films. *International Journal of Humanities and Social Science* (3), p. 119.

<sup>871</sup> (“(...) esta noción de lo que un padre debería derivar de una idea de que el padre era la brújula moral de la familia”). Mancino, K. (2013). *Dads, Daughters, and Disney: e Historical Trajectory of Fairy Tale Fathers and Daughters*. (Honors Theses). Bucknell University Recuperado de: [https://digitalcommons.bucknell.edu/honors\\_theses/168](https://digitalcommons.bucknell.edu/honors_theses/168). Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 14.

<sup>872</sup> Balraj, B. M. (2013). The Construction of Family in Selected Disney Animated Films. *International Journal of Humanities and Social Science* (3), p. 119.



En el largometraje de Disney, la ausencia de la madre parece empujar a Pinocho a meterse en líos, desobedecer a su padre (Gepetto) y juntarse con cualquiera sin diferenciar si es bueno o malo. Pinocho conoce a Hada Azul al principio de la película, una representación femenina que le convierte en humano y que le trata con amor y dulzura.

Bambi, por su parte, pierde a su madre cuando todavía es un niño y crece junto a otros animales del bosque, entre ellos, Tambor. Echa de menos las atenciones y cuidados de su madre, además de su dulzura y enseñanzas. Aunque Bambi y Pinocho cuentan con sus respectivos padres acceden a la madurez sabiendo relacionarse con sus amigos, defenderse por sí mismos y mostrando su valentía al enfrentarse a los villanos. La ayuda de sus progenitores es mínima en el paso a la madurez.

En la Época Post-Walt, la compañía Disney estrena películas que no tratan el tema de la familia, como *Taron y el caldero mágico* (Richard Rich y Ted Berman, 1985), *Oliver y su pandilla* (George Scribner, 1988), *Basil el ratón superdetective* (John Musker, Ron Clements, Burny Mattinson y David Michener, 1986) o *Los Aristogatos* (Wolfgang Reigherman, 1970). Durante estos estrenos, la sociedad ya había modificado su concepción familiar.<sup>873</sup> El acceso de la mujer al trabajo fuera del hogar, el divorcio o la regulación de los matrimonios homosexuales en la segunda mitad del siglo XX generan modificaciones sociales y económicas. Entre estos cambios están las alteraciones de la institución familiar tradicional.<sup>874</sup>

A partir de los años 70, se forja una estructura familiar en la que, en el caso de existir dos cónyuges, estos comparten responsabilidades sobre los hijos, el mantenimiento económico y las tareas del hogar.<sup>875</sup> Paulatinamente, la familia nuclear empieza a convivir con las monoparentales, las reconstruidas, las

---

<sup>873</sup> Holcomb, J., Latham, K., & Fernandez-Baca, D. (2015). Who Cares for the Kids? Caregiving and Parenting in Disney Films. *Journal of Family Issues* 36 (14). DOI: <http://doi.org/10.1177/0192513X13511250>, p. 1961.

<sup>874</sup> Peres Tokuda, A. M. (2016). Família, Gênero e Emancipação Psicossocial. *Psicologia: Cincia e Profissao* (36), p. 923.

<sup>875</sup> Gil Calvo, E. (2004). Hacia una nueva concepción de la paternidad y la maternidad. *Arbor* 178 (702): <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/573> Consultado el 19 de febrero de 2014, p. 402.

homosexuales, las unipersonales o las de fin de semana.<sup>876</sup> En una época en la que la pluralidad familiar era algo aceptado por la sociedad del momento, Disney no dio el paso para plasmar esa diversidad.

La paternidad se dibuja, desde finales de los 70 en Occidente, como una parte esencial en la vida de todo hombre. En torno a esta idea principal se construyó la imagen de padre de familia. Esta figura instauraba la autoridad en el hogar, normalizaba la relación del pequeño con el resto de los miembros y le enseñaba a socializarse y comportarse en familia. El descendiente tomaba esa relación como modelo social y lo aplicaba en el ámbito público. La relación padre-hijo ha sido investigada en la sociología de las últimas décadas y determina que el vínculo actual es similar al de principios del siglo XIX. Fue entonces cuando la figura paterna comenzó a trabajar largas jornadas fuera del hogar.

La figura paterna de hoy en día dedica más de ocho horas al trabajo fuera de casa, por lo que tiene tiempo libre para dedicarle a la familia es también reducido.<sup>877</sup> Esta construcción de la paternidad se reflejó en las películas de Hollywood. largometrajes como *Kramer contra Kramer* o *Tres solteros y un biberón* se centraron en el nuevo papel de la paternidad.<sup>878</sup> Y, las películas de animación no son una excepción en este sentido y buscan un estereotipo paternal occidental más cercano a la década de producción.<sup>879</sup>

Aun con estas novedades ya instauradas en la sociedad durante el Renacimiento de la animación en 1989, Disney prefirió seguir con su modelo de familia monoparental, la orfandad o la ausencia de la familia para dibujar la evolución interior del protagonista. Ariel, Bella o Jasmine solamente cuentan con su padre en *La Sirenita*, *La bella y la bestia*, *Aladdín* o *Pocahontas*. Nada sabemos de la familia de Eric, de la de Bestia (quien sale retratado con sus padres en un cuadro siendo un niño), de la de Aladdín (que parece que es huérfano) o de la de Smith.

---

<sup>876</sup> Roca Girona, J. (2008). Ni contigo ni sin ti: cambios y transformaciones en los roles de género y las formas de convivencia. En Téllez Infante, A. y. *Sexualidad, género, cambio de roles y nuevos modelos de familia*. Elche: Seminario Interdisciplinar de Estudios de Género del Vicerrectorado de Estudiantes y Extensión Universitaria de la Universidad Miguel Hernández, p. 22.

<sup>877</sup> Haywood, C. y. (2003). *Men and Masculinities: Theory, research and social practice*. Buckingham, Inglaterra: Open University Press, p. 10.

<sup>878</sup> Luchtmeier, N. (2015). *What Makes a Father? A Socially Constructed Dialogue on Gendered Masculinity*. (Tesis). Vancouver, Canada, p. 8.

<sup>879</sup> Kreimer, J. C. (1991). *El varón sagrado. El surgimiento de una nueva masculinidad*. Buenos Aires, Argentina: Planeta.

Simba sí tiene padre y madre, pero con quien mantiene el vínculo es con su padre. De hecho, la muerte de Mufasa le lleva a Simba a alejarse también de Saraby, su madre, quien aparece junto a él para atenderle como cachorro (alimentación y baño). En la Era Eisner, el progenitor de los protagonistas comenzó a aparecer y, a pesar de estar en la década de los 90, el icono paternal de Disney se centró en la idealización de los años 70.

Durante la Era Eisner, los padres se convierten en un pilar fundamental, no solo en la vida de los personajes, sino en la narración. El padre de Ariel en *La Sirenita*, el padre de Jasmine en *Aladdín* y Powathan en *Pocahontas* son líderes o jefes de su pueblo cuya misión en la narración es, como la de los padres de los cuentos de hadas, proteger a sus hijas.<sup>880</sup>

En la Era Eisner se dibuja un nuevo modelo de paternidad. Al inicio de la película son los padres limitadores de los cuentos de hadas, pero según va avanzando la acción, estos padres se convierten en algo más cercano a la imagen de masculinidad del momento: la del *new man*. Aparece entonces en Disney una nueva figura, la del guardián protector que compensa la ingenuidad de estas princesas. Es "(...) un ser masculino, prolongación del patriarca y de la tradición, cuyas funciones se centran en ayudar, comprender y, sobre todo, proteger."<sup>881</sup>

Este padre controlador y limitador necesita un arco de transformación con el que mostrar que una nueva imagen de la paternidad es posible. Disney se inspira, entonces, en el icono de sabio y divino de los cuentos de hadas:

---

<sup>880</sup> Ballesteros, M. P. (2012). *El maravilloso mundo de los cuentos de hadas y su simbología*: <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/33690/1/Los%20cuentos%20de%20hadas%20y%20su%20simbolog%C3%ADa.pdf>. Consultado el 1 de febrero del 2018, p. 15.

<sup>881</sup> Aguado Peláez, D. y. (2015). Naturaleza, razón y poder en las princesas Disney. *Academia*: [https://www.academia.edu/12178089/\\_Naturaleza\\_raz%C3%B3n\\_y\\_poder\\_en\\_las\\_princesas\\_Disney\\_](https://www.academia.edu/12178089/_Naturaleza_raz%C3%B3n_y_poder_en_las_princesas_Disney_). Consultado el 14 de diciembre de 2018, p. 314.

“Mentores o auxiliares con poderes mágicos, son representados como personas mayores sin esposa. Ayudan a superar las adversidades o limitaciones futuras, alterando el destino de los protagonistas. Por ello encarna los aspectos positivos de la masculinidad, a la vez que son figuras protectoras y paternas.”<sup>882</sup>

Disney apuesta aquí por un icono paternal capaz de evolucionar de la intransigencia y la intolerancia hacia la tolerancia, la generosidad, la empatía y la comprensión. Tritón es el primer padre de la Era Eisner. A pesar de su imagen de hombre maduro, fuerte y con gran capacidad de liderazgo, se muestra cariñoso en *La Sirenita* con la más pequeña de sus hijas. Aunque Tritón no pasa tiempo con ella, encarga a su secretario, el cangrejo Sebastián, controlar las acciones de la adolescente y soñadora Ariel.<sup>883</sup> El sultán de Ágrava y padre de Jasmine en *Aladdín* como el padre de Bella, el de Mulán o el líder Powathan en *Pocahontas* están muy al tanto de lo que hacen o dejan de hacer sus hijas. Las cuatro hablan con ellos hasta que los padres les recomiendan un pretendiente y la relación se enfría. Sin embargo, cuando los padres aceptan que han elegido al hombre adecuado, la relación vuelve a ser cercana.

Los padres de esta época quieren lo mejor para sus hijas, por eso, cuando descubren que ellas están enamoradas de quien no deberían (un príncipe terrestre, un ladrón y un extranjero), entran en cólera. El padre de Bella, en *La bella y la bestia*, no es ni rey ni líder. Maurice es inventor, pero, como los otros tres padres, considera un error la decisión de su hija. La joven ocupa el lugar de su padre y se queda cumpliendo la condena impuesta por Bestia. Al final de la película, los padres descubren el carácter heroico del joven pretendiente, es entonces cuando reconocen que sus hijas han tomado una decisión acertada.

Los cuatro padres de principios de los 90 descubren que la elección de las jóvenes es la de un muchacho que las respeta y ama. Es entonces cuando, finalmente, muestran su aprobación. Esta relación padre-hija del Renacimiento

---

<sup>882</sup> Ballesteros, M. P. (2012). *El maravilloso mundo de los cuentos de hadas y su simbología*: <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/33690/1/Los%20cuentos%20de%20hadas%20y%20su%20simbolog%C3%ADa.pdf>. Consultado el 1 de febrero del 2018.

<sup>883</sup> Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1), p. 43.

pretende plasmar los pasos para alcanzar una paternidad positiva para ambas partes (padres e hijas) en el paso a la madurez de las jóvenes. Se pasa así, de una relación inexistente durante los cincuenta años que van desde la Época Clásica y Post-Walt Disney a la Era Eisner, cuando se dibuja la paternidad como imprescindible a través de relaciones tolerantes y aperturistas.<sup>884</sup>

Los padres de las princesas Disney del Renacimiento de la animación (1989 - 1999) viven en la historia la evolución de la paternidad occidental durante las décadas finales del siglo XX. Todos sufren un arco de transformación. Al comienzo de la película, los padres de Ariel, Pocahontas y Jasmine son figuras paternas terribles que evolucionan hacia una nueva paternidad. Los padres terribles son quienes perpetúan la autoridad imponente. Una autoridad basada en la que el padre decide qué es lo mejor para sus hijos, y, así, toma todas las decisiones relacionadas con el hogar, la economía, los hijos y la esposa.<sup>885</sup>

En el Renacimiento del cine de animación también se dibujó a un personaje masculino vinculado a un padre que guía su vida y sus responsabilidades. Esta imagen se inspira en el Gran Príncipe del Bosque en *Bambi*, aunque a este personaje lo hemos categorizado como ayudante puesto que en toda la película no se revela que es el padre. Tanto el Gran Príncipe del Bosque como Mufasa son personajes de una edad superior a los héroes protagonistas y ayudan a los pequeños a encontrar su camino. Los dos enseñan a Bambi y Simba valores como el contacto con la naturaleza o la superación del miedo.

En *El rey león*, Simba vive un acceso a la vida adulta similar al de *Pinocho*, estrenada cincuenta y dos años antes. Mufasa da vida a una paternidad firme pero cariñosa. Él sabe mostrarse autoritario, pero también confidente con su hijo. Mufasa es, por tanto, un padre nuevo o padre liberal que no necesita evolucionar y que participa en la evolución de su hijo, y que también se basa en el cine de

---

<sup>884</sup> Ballesteros, M. P. (2012). *El maravilloso mundo de los cuentos de hadas y su simbología*: <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/33690/1/Los%20cuentos%20de%20hadas%20y%20su%20simbolog%C3%ADa.pdf>. Consultado el 1 de febrero del 2018.

<sup>885</sup> Meler, I. (2000). Los padres. En Burin M. y., *Varones. Género y subjetividad masculina*. Buenos Aires, Argentina: Paidós, p. 260.

Hollywood de los 80.<sup>886</sup> Esta imagen de 1994 se acerca a la idea de paternidad que tenemos a día de hoy en el mundo occidental.<sup>887</sup>

En *El rey león*, Mufasa, padre del protagonista y rey, es asesinado por su hermano Scar, pero el villano culpa a Simba de la muerte del rey. El cachorro, asustado, abandona la sabana, se va a vivir a la selva y allí crece junto a Timón y Pumba. El peso de la responsabilidad que su padre le enseñó cuando Nala le encuentra. La aparición del espíritu de Mufasa hacen recapacitar a Simba, que decide regresar a cumplir con sus obligaciones y acabar con la dictadura de Scar.

El padre limitador vuelve en 2016 durante el *Revival*, con el estreno de *Vaiana*. Tui, como los padres de las princesas de la Era Eisner, no quiere que su hija corra riesgos y un día le cuenta que perdió a un amigo en el mar y no quiere perder a nadie más.<sup>888</sup> Tui, como Fa Zhou en *Mulán*, recuerda a su hija sus obligaciones.<sup>889</sup> *Vaiana*, como sus antecesoras, se salta las normas de su padre, y líder del poblado, y sale al mar para encontrar el corazón de la isla y que vuelva a ser fértil de nuevo para alimentar a su pueblo. Al igual que los padres de la Era Eisner, Tui recibe a su hija con los brazos abiertos, y orgulloso de que haya cumplido tal hazaña.<sup>890</sup>

---

<sup>886</sup> Luchtmeyer, N. (2015). *What Makes a Father? A Socially Constructed Dialogue on Gendered Masculinity*. (Tesis). Vancouver, Canada, p. 8.

<sup>887</sup> Wiberg, M. (2015). Involved fatherhood. *University of Gothenburg. Department of Social Work*, p. 4.

<sup>888</sup> Arcadia, A., (2018). *From Perfect Daughter to Feminist: How Culture Disguises Disney's Recycled Formula in Mulan and Moana*. (Honors Theses). University Southern Mississippi: [https://aquila.usm.edu/honors\\_theses/613](https://aquila.usm.edu/honors_theses/613). Consultado el 12 de diciembre de 2018, p. 24.

<sup>889</sup> *Ibidem*, p. 24.

<sup>890</sup> *Ibidem*, p. 24.

### 3.3.3. LOS AYUDANTES: AMIGOS Y COMPAÑEROS.

El término amistad es un concepto abstracto que hace referencia a un sentimiento de afecto y solidaridad que se siente hacia una persona.<sup>891</sup> A través de este tipo de relaciones, un individuo puede identificarse con otro gracias a rasgos comunes (mismos gustos, ideales políticos o clase/entorno social).<sup>892</sup> Pero la amistad también puede surgir cuando hay diferencias sociales, culturales y políticas, puesto que los diversos y variados intereses hacen a los amigos aprender y aceptar nuevas formas de vida y de pensamiento.<sup>893</sup> Por lo tanto, como cualquier tipo de relación, la amistad influye en el desarrollo de la identidad de un individuo.<sup>894</sup>

Mediante los amigos somos capaces de conseguir un conocimiento interior, pero también del mundo exterior en un grado más profundo. Gracias a este vínculo, los seres humanos desarrollamos hacia el otro un sentimiento de responsabilidad. En muchos casos, la amistad comienza durante la infancia y perdura toda la vida, aún con los cambios que puedan surgir (cambio de centro educativo, de barrio, horarios de trabajo, creación de una familia...).<sup>895</sup> Y, a lo largo de la vida, van apareciendo nuevas amistades que se incorporan a las distintas etapas. En cualquier época de la vida de una persona surgen una o varias amistades que, independientemente de si perduran o no en el tiempo, ayudan, enseñan y participan en el desarrollo de la personalidad y la psicología.<sup>896</sup>

---

<sup>891</sup> Chalita, G. (2003). *Pedagogía del amor. Las historias universales y los valores de las nuevas generaciones*. Madrid, España: PPC Editores, p. 25.

<sup>892</sup> Garcés, L. F. (2018). Tipos de amistad según Aristóteles. *Espacios* 39 (6): [www.revistaespacios.com/a18v39n06/a18v39n06p25.pdf](http://www.revistaespacios.com/a18v39n06/a18v39n06p25.pdf). Consultado el 16 de diciembre de 2018, p. 11.

<sup>893</sup> Sampedro Blanco, V. F. (2008). La jerarquía de las identidades mediáticas. En Pérez-Amat, R. N. *Comunicación, identidad y género* 1. Madrid, España: Fragua, p. 39.

<sup>894</sup> Rebollo, M. Á. (2006). Emociones, género e identidad: la educación sentimental. En Rebollo, M. Á. *Género e interculturalidad: educar para la igualdad*. Madrid, España: La Muralla S.A., p. 221.

<sup>895</sup> "En la Ética Eudemia, Aristóteles indica que el término amistad tiene diferentes sentidos: uno se define por la virtud, otro por la utilidad y el tercero, por el placer. La amistad fundada en el placer es propia de los jóvenes, porque el placer es propio de ellos; esta amistad cambia fácilmente, porque al cambiar el carácter con la edad, cambia también el placer. La amistad fundada en la utilidad se basa en el amor a los otros porque les son útiles y la amistad fundada en la virtud, es la amistad de los mejores". Garcés, L. F. (2018). Tipos de amistad según Aristóteles. *Espacios* 39 (6): [www.revistaespacios.com/a18v39n06/a18v39n06p25.pdf](http://www.revistaespacios.com/a18v39n06/a18v39n06p25.pdf). Consultado el 16 de diciembre de 2018, p. 10.

<sup>896</sup> Esto está relacionado con el ideal de salud: "Health and happiness are linked to social connections (Olds & Schwartz, 2009) and physical health is in turn linked to increases in happiness (Siahpush et al., 2008)". ("Las personas conectadas socialmente tienden a vivir más tiempo, responden mejor al estrés, tienen sistemas inmunitarios más robustos y luchan mejor contra una variedad de enfermedades específicas. La salud y la felicidad están vinculadas a las conexiones sociales (Olds & Schwartz, 2009) y la salud física a su vez está vinculada al aumento de la felicidad (Siahpush et al., 2008)". Klein, J. (2013). The Mask of Masculinity: Underreported Declines in Male Friendship and Happiness in the United States. *Masculinities and Social Change*, 2 (1), DOI: <http://dx.doi.org/10.4471/MCS.2013.20>, p. 2050.

En los años 50, la ciencia comenzó a interesarse en profundidad por la amistad y su evolución en las sociedades industrializadas modernas. Mientras que las relaciones familiares, amorosas y el reparto de tareas han sido establecidas a partir de la división de género, las amistades parecen ser relaciones menos estructuradas socialmente. Y aun siendo más libres y menos definidas previamente las amistades también se ven afectadas por el sistema.<sup>897</sup> En cualquier caso, la idea de amistad masculina es completamente diferente a la de las mujeres, porque las relaciones de amistad masculina entre adultos surgen en la práctica de un deporte o en un trabajo fuera del hogar (mundo exterior).<sup>898</sup>

La amistad entre mujeres, sin embargo, se origina, desde el principio de la sociedad occidental, en torno a las tareas del hogar o el cuidado de los hijos. Esto facilitó que los varones optaran por compartir tiempo practicando distintas aficiones y las mujeres basaran su amistad en un fin principal: conversar. Este patrón de género sigue todavía presente en las sociedades occidentales. El deporte ha sido y sigue siendo propio de la masculinidad.<sup>899</sup> Por eso, a pesar de que muchas mujeres de hoy en día trabajan en la esfera exterior y los varones participan en la esfera interior, en nuestros días todavía se mantiene la idea de que las conversaciones sobre sentimientos, convivencia y emociones son el centro entorno al cual gira la amistad femenina.<sup>900</sup>

La amistad siempre ha estado presente en las películas de animación porque es un tipo de relación, como la de la familia, que puede entender cualquier niño. A esto cabe añadir que este tipo de vínculo participa en el crecimiento y desarrollo psicológico del público infantil. Disney le dio valor a la amistad desde sus inicios. En sus largometrajes son los amigos, y no los padres, los que acompañan al personaje en su paso a la edad adulta.<sup>901</sup> En el viaje hacia la madurez, el héroe

---

<sup>897</sup> Cucó Giner, J. (1995). *La amistad. Perspectiva antropológica*. Barcelona, España: Icaria Editorial S.A. Institut Català d'Antropologia, p. 31.

<sup>898</sup> "Traditional masculinity is conveyed in a variety of contexts and sport is an especially potent arena for the socialization of men and the indoctrination of masculine norms". ("La masculinidad tradicional se transmite en una variedad de contextos y el deporte es un escenario especialmente potente para la socialización de los hombres y el adoctrinamiento de las normas masculinas".) Wasyliw, L. and Clairo, J. (2018). Help Seeking in Men: When Masculinity and self Compassion Collide. *Psychology of Men and Masculinity* 19 (2), p. 1.

<sup>899</sup> Zapico Robles, B. y. (2014). Evolución histórica y educativa del deporte femenino. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (9), p. 217.

<sup>900</sup> Goñi, C. (2008). *Lo femenino. Género y diferencia*. Pamplona, España: EUNSA, pp. 103, 104 y 105.

<sup>901</sup> Holcomb, J., Latham, K., & Fernandez-Baca, D. (2015). Who Cares for the Kids? Caregiving and Parenting in Disney Films.



o la heroína se encuentra con enemigos que limitan sus deseos y les hacen enfrentarse a todo tipo de obstáculos, pero también cuentan con aliados: los ayudantes. Estos personajes se convierten en

“(…) el alter ego que comparte con él [el héroe] la humanidad y admira lo sobrehumano de sus hazañas. El amigo vive fascinado no tanto por los ideales del héroe como por el propio héroe como ideal (…).”<sup>902</sup>

Según el análisis de Propp, el ayudante en los cuentos de hadas es conocido como auxiliar y sus funciones son las de acompañar al héroe en su viaje, participar activamente en la consecución de sus objetivos, participar en la transfiguración de su personalidad y auxiliarlo, y en muchos casos, ser el donante de algún objeto mágico.<sup>903</sup> El ayudante en la narración tiene la función de socorrer, enseñar, colaborar, motivar, inventar e incluso, ser la conciencia del héroe o heroína.<sup>904</sup> Así, este arquetipo debe reunir una serie de características comunes independientemente de su tipo de personalidad o género.<sup>905</sup>

De la Época Clásica cabe destacar como ayudante a El Gran Príncipe del Bosque de *Bambi*, que participa en el paso a la madurez del protagonista: este ayudante actúa como guía al acompañarle y protegerlo en los momentos clave, haciendo de padre. Al fin y al cabo, el Gran Príncipe se convierte, para Bambi, en su referente. Algunos autores ven este personaje como un icono de la masculinidad dentro del largometraje por su tono autoritario y porque todos los animales le respetan al gobernar el bosque.<sup>906</sup> La serenidad que transmite en sus palabras y su sabiduría le convierten en el referente directo a quien Bambi admira.

Pero, El Gran Príncipe del Bosque es una excepción en Disney. Durante las etapas Clásica, Post-Walt y Era Eisner, el estudio ha creado ayudantes,

---

*Journal of Family Issues* 36 (14). DOI: <http://doi.org/10.1177/0192513X13511250>, p. 1979.

<sup>902</sup> Savater, F. (1986). *La tarea del héroe*. Madrid, España: Taurus Ediciones S.A, p. 119.

<sup>903</sup> Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Madrid, España: Akal, pp. 105 y 106.

<sup>904</sup> Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid, España: Ma Non Troppo: <http://es.scribd.com/doc/62840098/El-Viaje-Del-Escritor-Incomp-Christopher-Vogler#scribd>. Consultado el 10 de febrero de 2015.

<sup>905</sup> Durand, G. (2004). *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Madrid, España: Fondo de cultura económica de España, S.L., p. 391.

<sup>906</sup> Payne, D. (1995). Bambi. En Bell, E. H., *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. New York, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 140.

mayoritariamente masculinos, cuyo sentido del humor y ocurrencias eclipsan el protagonismo del personaje principal.<sup>907</sup> Estos personajes acompañan al personaje principal y se convierten en “(...) el nexo de unión entre los espectadores y la comicidad (...)”<sup>908</sup> que desprende el personaje infantil protagonista. En este grupo están Timoteo en *Dumbo*; Tambor, en *Bambi*, o Pepito Grillo, en *Pinocho*.<sup>909</sup> Pepito Grillo es, además, el personaje más importante de la película de Disney, por ser el narrador y conductor de la historia con un estilo didáctico idéntico al de un cuento de hadas.<sup>910</sup> Los ratones de *La Cenicienta* o los enanitos de *Blancanieves* también son ayudantes de las protagonistas. Los primeros tienen una importante función narrativa ya que son capaces de guiar por sí mismos la historia llegando, incluso, a arreglar el vestido roto por la madrastra y las hermanastras.<sup>911</sup>

Durante el periodo Post-Walt, Little John en *Robin Hood*, o el Dr. Dawson en *Basil, el ratón superdetective* siguieron la línea marcada en la era clásica del estudio: personajes masculinos fieles al príncipe-héroe que aportan momentos de humor y que sirven para aliviar la tensión de la historia.<sup>912</sup> Y así se siguió en la Era Eisner. Todos los personajes principales cuentan con algún compañero: Aladdín tiene a su amigo Abu y Jasmine aparece acompañada de su tigre Rajá, su confidente. Se introdujo un ligero cambio durante el Renacimiento de la animación relacionado con este acompañante, puesto que es común encontrar parejas de cómicos ayudantes: Sebastián y Flounder (*La Sirenita*), Dindon y Lumière (*La bella y la bestia*), Timón y Pumba (*El rey león*), el mapache Meeko y el colibrí Flit (*Pocahontas*), Mushu y Cri-Kee (*Mulán*), Hércules tiene a su caballo Pegaso y al sátiro Filoctetes y Tarzán cuenta con Terk y con el elefante Tantor. Todos estos personajes son de una edad similar al protagonista y actúan como compañía en el viaje que emprende. Además, colaboran en la consecución de los objetivos del héroe y la heroína y/o aportan comicidad. Aunque, en algunos casos, tal como ya ocurrió en *Bambi* con Flor, personajes como Flounder o Meeko, eran prescindibles en cuanto al desarrollo de la trama principal, sin

---

<sup>907</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 195.

<sup>908</sup> *Ibidem*, p. 195.

<sup>909</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 306.

<sup>910</sup> *Ibidem*, p. 306.

<sup>911</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 195.

<sup>912</sup> *Ibidem*, p. 195.

embargo, son responsables de momentos cómicos que relajan la tensión que surge durante la trama.<sup>913</sup>

Durante el *Revival* de las princesas, la figura del ayudante cobra fuerza. Tenemos en cuenta que el arquetipo narrativo de ayudante ofrece apoyo al protagonista principal, e incluso se convierten en su confidente.<sup>914</sup> Además de ofrecer su lealtad, el ayudante es esencial en los momentos más decisivos de la narración.<sup>915</sup> Tanto es así que puede llegar a demostrar la misma fuerza y capacidad para enfrentarse al mal que el propio héroe, puesto que el héroe aún está en período de aprendizaje, por eso el ayudante tiene que estar a la altura de las circunstancias.<sup>916</sup>

La amistad mixta se ha convertido en una alternativa al amor romántico. Así, el final feliz con boda, enamoramiento o romance entre los protagonistas no aparece en *Vaiana*. La relación entre Maui y Vaiana es meramente amistosa. Vaiana recuerda a Pocahontas, racial y aventurera, pero, en este caso, la princesa de 2016 no se enamora. La trama principal se basa en una aventura en la que la protagonista debe salir de su hábitat natural para liberar el corazón de la isla y rescatar a su pueblo. Por su parte, el personaje masculino, Maui, busca su anzuelo.<sup>917</sup>



Maui (*Vaiana*, 2016)

---

<sup>913</sup> *Ibidem*. Pág. 102.

<sup>914</sup> Seger L. (2004). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Ediciones RIALP S.A., p. 226.

<sup>915</sup> Sánchez-Escalonilla, A. (2002). *Guión de aventura y forja del héroe*. Barcelona, España: Ariel Cine, pp. 24 y25.

<sup>916</sup> Propp, V. (2008). *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos, p. 241.

<sup>917</sup> Anjirbag, M. (2018). Mulan and Moana: Embedded Coloniality and the Search for Authenticity in Disney Animated Film. *Social Sciences*, 7 (230):

[https://www.researchgate.net/publication/328944628\\_Mulan\\_and\\_Moana\\_Embedded\\_Coloniality\\_and\\_the\\_Search\\_for\\_Authenticity\\_in\\_Disney\\_Animated\\_Film](https://www.researchgate.net/publication/328944628_Mulan_and_Moana_Embedded_Coloniality_and_the_Search_for_Authenticity_in_Disney_Animated_Film). Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 7.

Para lograr el éxito, ambos protagonistas se necesitan. Trabajar unidos es la única forma que tienen, les guste o no, para restaurar el orden. A pesar de esta novedad narrativa que sitúa a Maui en un segundo plano, detrás de Vaiana, hay estudios que señalan una hipermasculinidad en Maui lo que lleva a pensar que, en Disney, se siguen presentando los mismos roles una y otra vez.<sup>918</sup> Se considera que, en la película, Vaiana consigue que vuelva el corazón de Te Fiti's (como símbolo de procreación) y Maui recupera su anzuelo (como elemento que refleja su hombría). “As a result, there is now order in the world because each sex regains what is arguably their sole driving and sustaining forcé.”<sup>919</sup>

Como en *Vaiana*, la amistad entre la policía Judy Hopps y el estafador Nick Wilde surge a modo de *buddy-movie* en *Zootrópolis*. Los dos se necesitan y se complementan, no se soportan, pero tienen que trabajar juntos para resolver el caso de la nutria desaparecida y al final se convierten en equipo. Nick Wilde actúa más bien como ayudante de Juddy y co-protagonista de la historia.



Juddy Hopps y Nick Wilde (*Zootrópolis*, 2016).

---

<sup>918</sup> Primo, C. (2018). Balancing Gender and Power: How Disney's Hercules Fails to Go the Distance. *Social Sciences* 7 (11). DOI: <https://doi.org/10.3390/socsci7110240>, p. 10.

<sup>919</sup> (“Como resultado, regresa el orden en el mundo porque cada sexo recupera lo que podría decirse que es su única fuerza impulsora y sostenedora”). Streiff, M. y Dundes, L. (2017). From Shapeshifter to Lava Monster: Gender Stereotypes in Disney's Moana. *Social Science* 6 (91): [www.mdpi.com/journal/socsci](http://www.mdpi.com/journal/socsci). Consultado el 18 de diciembre de 2018, p. 9.

### 3.4. EL ANTAGONISTA MASCULINO: LA VIRILIDAD ARCAICA.

Desde la más temprana edad, el ser humano está expuesto a una clasificación en dos grandes grupos de pensamientos, sentimientos o percepciones: aquellos que son aceptados por la sociedad del momento, y, por tanto, son percibidos como *buenos*; y aquellos que se consideran intolerables y que son discriminados como *malos*.<sup>920</sup> En el segundo grupo encontramos a los villanos.

El villano puede definirse como el símbolo antagónico que encuentra su máxima representación en la figura del malo de la película.<sup>921</sup> Aunque, tal y como Linda Seger explica, no todos los antagonistas son villanos.<sup>922</sup> De hecho, las películas cuentan con varios personajes que limitan, ponen a prueba e incomodan al protagonista y su equipo. Entre ellos están el guardián del umbral, la figura cambiante y el heraldo. A estos tres, Vogler añade lo que denomina *Shadow* (Sombra) que es aquel personaje que se encarga de desafiar al héroe o quiere acabar con él.<sup>923</sup> Carl Jung ya definió con el término *Sombra* a lo que “la mente consciente ignora acerca de sí misma y que se compone de aspectos ocultos y reprimidos.”<sup>924</sup> La sombra o villano, por tanto, encarna en la película el lado oscuro de la vida.

Su objetivo narrativo consiste en eliminar al héroe o heroína.<sup>925</sup> La importancia narrativa del malo de la película es tal, que puede estar dotado de tanto protagonismo como el personaje principal, pudiendo incluso eclipsar al protagonista.<sup>926</sup> Porque “el malo de la película es un monstruo moral que, para desazón nuestra, puede llegar a interesarnos más que el propio héroe.”<sup>927</sup>

---

<sup>920</sup> Mazón Morales, V. (2004). *El abismo tras el espejo. Los rostros del mal en el cine*. Cáceres, España: Asociación Cinéfila RE BROSS, p. 23.

<sup>921</sup> Durand, G. (2004). *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Madrid, España: Fondo de cultura económica de España, S.L., p. 395.

<sup>922</sup> Zoraida Jiménez expone esta idea en el artículo Jiménez Gascón, Z. (2010). La construcción del villano como personaje cinematográfico. *Frame*, p. 286.

<sup>923</sup> Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid, España: Ma Non Troppo: <http://es.scribd.com/doc/62840098/El-Viaje-Del-Escritor-Incomp-Christopher-Vogler#scribd>. Consultado el 10 de febrero de 2015.

<sup>924</sup> Ruiz, F. X. (2015). ¿De verdad eres un creyente de los arquetipos? *i&m. Investigación y marketing* 129, AEDEMO: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5535585>. Consultado el 3 de diciembre de 2018, p. 52.

<sup>925</sup> Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid, España: Ma Non Troppo: <http://es.scribd.com/doc/62840098/El-Viaje-Del-Escritor-Incomp-Christopher-Vogler#scribd>. Consultado el 10 de febrero de 2015.

<sup>926</sup> Vela Valldecabres, D. (2012). Nuevas líneas argumentales en el cine de Hollywood: el mal como elemento de persuasión. *Revista Comunicación* 1 (10), p. 849.

<sup>927</sup> Martín, S. (2002). *Monstruos al final del milenio*. Madrid, España: Imágica Ediciones, S.L. / Alberto Santo, editor, p. 149.

Todos y cada uno de los malos de Disney durante la Época Clásica y Post-Walt siguieron lo que se ha denominado fealdad neoplatónica o teosófica, es decir, estaban contruidos según un aspecto físico poco atractivo que servía de metáfora de sus pensamientos poco éticos. De esta manera, al villano, en Disney, lo reconocemos ya desde el primer plano.<sup>928</sup>

El estereotipo que acompaña al arquetipo narrativo villano es una representación social que muta a lo largo de los años al verse influida por la época en la que se realiza la película.<sup>929</sup> La imagen del villano representa las preocupaciones y los miedos del periodo histórico en el que surgen. Aun así, en los villanos podemos encontrar rasgos que han perdurado a lo largo del tiempo como el egoísmo, el ansia de poder y el odio hacia todo aquel que no participe en cumplir sus deseos.<sup>930</sup> Los monstruos, sombras o villanos presentan en Disney, desde el inicio de los tiempos, el patrón de autoritarismo, autosuficiencia, autocontrol y falta de sentimentalismo. Todas estas son características asignadas a la masculinidad tradicional y que los estudios de género, desde que comenzaron a investigar, han criticado.<sup>931</sup>

Los primeros personajes masculinos antagonistas en el estudio Disney aparecieron en la Época Clásica, en concreto, en la versión de *Pinocho* (1942). En esta adaptación encontramos tres personajes malignos: Honrado Juan, que destaca por ser mentiroso y pícaro; Cochero, que se caracteriza por ser traicionero y ganarse la confianza de los niños, y Strómboli, maquiavélico, cruel y corrupto.<sup>932</sup> Pero, sin duda, uno de los villanos más representativos de la Época Clásica de Disney fue el capitán Garfio en *Peter Pan* (1953). Este personaje significó un giro en el estudio al construir los malos de la película: por un lado, el capitán muestra su maldad y capacidad de manipulación para engatusar a Campanilla y llevarla a su terreno, pero, por otro, protagoniza gags cómicos que generan la risa de los más pequeños.<sup>933</sup> Por primera vez, el malo crea tensión y

---

<sup>928</sup> Sánchez Casarrubios, M. (2013). La expresión de miedos sociales a través del villano en el cine postclásico: un análisis del texto narrativo. *Revista Aequitas* 3, p. 332.

<sup>929</sup> *Ibidem*, p. 342.

<sup>930</sup> Martín, S. (2002). *Monstruos al final del milenio*. Madrid, España: Imágica Ediciones, S.L. / Alberto Santo, editor, p. 11.

<sup>931</sup> *Ibidem*, p. 13.

<sup>932</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 55.

<sup>933</sup> *Ibidem*, p. 222.

también hace reír. Con ello, su lado cómico, que no posee en la versión literaria, supone también una devaluación del Capitán Garfio como amenaza: “Garfio pierde toda la ignominia de su referencia original para convertirse en la mera pareja cómica del marinero Smee.”<sup>934</sup> Shere Khan de *El libro de la selva* es presentado como un personaje carismático, cínico y arrogante. Al igual que Garfio, tiene un temor, que en este caso es el fuego. El nivel de malicia se redujo bastante durante el periodo Post-Walt, considerando a Shere Khan, personaje de 1967, el más maligno de todos los villanos Disney hasta que llegó Gastón (*La Bella y la Bestia*, 1991).<sup>935</sup>

En la Época Post-Walt, el mayordomo Edgar de *Los Aristogatos* (Wolfgang Reitherman, 1970) bebió directamente de la maldad de Cruela de Vil porque ambos comparten un objetivo común: hacer daño a los animales. Edgar quiere matar a Marie y sus cachorros porque son los herederos de la fortuna de su dueña. Como Cruella, él también tiene escenas cómicas como la persecución en la que intenta acabar con ellos y los gatos se las ingenian para escapar. El príncipe Juan en *Robin Hood* (Wolfgang Reitherman, 1973) fue representado como un ser infantiloides que se chupaba el dedo pulgar al recordar a su madre, de quien creía que quería más a su hermano que a él. Cobarde y ávaro, el príncipe Juan no logró atraer la atención del público tanto como Shere Khan.

El villano y sus secuaces participan en los cuentos de hadas mediante siete funciones. Las cuatro primeras son el interrogatorio, la información, el engaño y la complicidad con el héroe y destaca porque en las tres últimas en las que participa son determinantes para el éxito del héroe: fechoría, combate y victoria.<sup>936</sup> Disney se centra en estas tres funciones narrativas de la Sombra para construir villanos en sus películas. Jafar, Scar, Gastón, Shere Khan, McLeach, Honrado Juan, Cochero y Strómboli, Edgar, Príncipe Juan y Garfio se oponen a que el héroe de la historia consiga el objetivo que persigue (casarse con la princesa, liberar a la princesa...). Desde 1937 y hasta 1989, en el estudio Disney,

---

<sup>934</sup>Herreros de Tejada Larrinaga, S. (2010). *Las edades de Peter Pan. Adaptaciones literarias y cinematográficas del niño eterno (1902-2010)*. (Tesis). Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, p. 227.

<sup>935</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 44.

<sup>936</sup> Jiménez Gascón, Z. (2010). La construcción del villano como personaje cinematográfico. *Frame*, pp. 297 y 298. Minerva Sánchez subraya esas tres últimas funciones como básicas, aunque las denomina de una manera diferente: la fechoría inicial, la lucha y la persecución. Sánchez Casarrubios, M. (2013). La expresión de miedos sociales a través del villano en el cine postclásico: un análisis del texto narrativo. *Revista Aequitas* 3, p. 334.

el héroe se enfrentaba a las villanas o brujas para liberar a la princesa protagonista de la historia, pero, también se da el caso de que el héroe se opone a un villano también de género masculino.

Sin duda, las peleas contra el héroe de Jafar, Scar y Gastón (villanos de *Aladdín*, *El rey león* y *La bella y la bestia*, respectivamente) fueron más violentas en comparación con los enfrentamientos en la Época Clásica y la Post-Walt entre Garfio y Peter Pan, o Edgar con los gatos en *Los Aristogatos*. Asimismo, durante la etapa Clásica solamente encontramos la muerte del villano en *Peter Pan*, mientras que otros son desterrados o encarcelados. Garfio muere cuando el cocodrilo lo engulle, Honrado Juan, Cochero y Strómboli no mueren ni son penalizados al final de la historia. El final de Shere Khan, en *El libro de la selva* (Wolfgang Reitherman, 1970), es abierto porque Mowgli le ata una rama ardiendo a su cola y éste huye. En la etapa Post-Walt, fue muy común castigar a los villanos, pero sin matarlos: Edgar en *Los Aristogatos* es enviado en un baúl camino de Tumbuctú. Amos Slade, la sombra en *Tod y Toby* (Ted Berman, Richard Rich y Art Stevens, 1981) tampoco fallece y el Príncipe Juan es encarcelado. Y, aun así, en la Era Post-Walt hubo muertes, como la del villano en *Tarón y el caldero mágico* (Ted Berman y Richard Rich, 1985). El Rey del Mal pierde la vida, y también Rátigan, cuando cae al vacío en *Basil, Superdetective* (Ron Clements, Burny Mattinson, David Michener y John Musker, 1986).

En el Renacimiento de la animación o Equipo Eisner (1989 - 1999), la muerte del villano se convierte en tendencia general para enseñar al espectador quiénes son los buenos y quiénes son los malos. Una resolución idéntica a la de las brujas de la Época Clásica. La muerte es el final de Gastón, quien resbala tras atacar a Bestia con un cuchillo. Pero Gastón no es el único que muere accidentalmente, sino que McLeach también pierde el equilibrio y cae a una cascada en *Los Rescatadores en Cangurolandia*. Scar, por su parte se abalanza sobre Simba, quien le empuja y cae por un barranco donde las hienas le atacan. Jafar, sin embargo, muere cuando, tras convertirse en el genio más poderoso del mundo, su lámpara se desintegra.



Durante la Era Eisner, la figura del antagonista masculino está más presente que nunca en la compañía Disney con personajes como McLeach (*Los rescatadores en Cangurolandia*), Gastón (*La bella y la bestia*), Jafar (*Aladdín*), Scar (*El rey león*), Rattcliffe (*Pocahontas*), Frollo (*El jorobado de Notre Dame*), Hades (*Hércules*), Shan Yu (*Mulán*) o Clayton (*Tarzán*).<sup>937</sup> Por tanto, de los diez estrenos realizados durante la Era Eisner, nueve de ellos cuentan con un villano masculino.<sup>938</sup> Estos villanos de Disney entre 1990 y 1995 han seguido el estereotipo masculino y arcaico conocido desde los años 90 como *macho alpha*. Este icono masculino se convirtió en 1991 en la antítesis del *new man* y lo que esta imagen supone para la evolución de la sociedad.<sup>939</sup>

Los villanos de la Era Eisner se muestran dominantes, autoritarios, superiores, agresivos y ambiciosos. Las características de esta masculinidad tradicional están enumeradas por Kreimer en las siguientes líneas:

“Omnipotente, duro, frío, que esconde sus sentimientos, líder, seguro, infalible, dominante, autoritario, superior, agresivo, de mucho empuje, ambicioso, impostado, recio, trabajador, activo, astuto, conquistador, proveedor, viril, guerrero, patriarcal, coleccionista sexual... Las características que tradicionalmente sirvieron para definirnos parecen haberse puesto en nuestra contra.”<sup>940</sup>

Lo que mueve a actuar a estos personajes es el poder. Tanto es así que sus objetivos son el dominio de la sabana (Scar), encontrar la riqueza del pueblo nativo americano (Ratcliffe), convertirse en sultán a través del matrimonio con Jasmine (Jafar), acabar con los gitanos (Frollo) o casarse con Bella (Gastón), dar caza al Gran Águila Dorada de Marahute que pertenece a Cody, protagonista de *Los rescatadores en Cangurolandia* (McLeach). En esta línea también está Hades en *Hércules* ansía la conquista del Olimpo y para eso debe acabar con el

---

<sup>937</sup> Ourri, A. (2017). *The Construction Of Evil -The Evolution of Disney Villains from the Golden to the Revival era*: [https://www.academia.edu/33697731/The\\_Construction\\_Of\\_Evil\\_the\\_Evolution\\_of\\_Disney\\_Villains\\_from\\_the\\_Golden\\_to\\_the\\_Revival\\_era](https://www.academia.edu/33697731/The_Construction_Of_Evil_the_Evolution_of_Disney_Villains_from_the_Golden_to_the_Revival_era). Consultado el 14 de diciembre del 2018, p. 35.

<sup>938</sup> *Ibidem*, p. 35.

<sup>939</sup> Martín Vidaña indica que la masculinidad debe seguir estudiándose puesto que la masculinidad arcaica sigue presente en las sociedades occidentales y se sigue dando importancia a lo que suponen: “Los estudios e investigaciones sobre masculinidad y nuevas masculinidades, cumplen actualmente un papel de especial interés social debido a los cambios producidos en las últimas décadas a nivel cultural, económico y político en la sociedad occidental”. Martín Vidaña, D. (2015). *Nuevas masculinidades, paternidad y cuidado infantil*. (TFG). Universidad de Granada: <http://digibug.ugr.es/handle/10481/40951>, p. 1.

<sup>940</sup> Kreimer, J. C. (1991). *El varón sagrado. El surgimiento de una nueva masculinidad*. Buenos Aires, Argentina: Planeta, p. 21.

héroe, hijo de su hermano Zeus o Shan Yu, jefe de los Hunos que quiere ganar la guerra en *Mulán*. Clayton en *Tarzán* guía a Jane y su padre en el viaje a la selva, pero su intención es matar gorilas y venderlos en el mercado negro, es decir, enriquecerse a costa de la caza furtiva. Todos son egoístas y despiadados: solamente se preocupan por sus intereses. Se presentan como un modelo masculino tradicional y machista que pretende conseguir el poder y la autoridad a través de la fuerza física y que, en el Hollywood de los 90, se vende como una imagen negativa.<sup>941</sup>

En la revisión de villanos Disney creados a partir de 1989, nos encontramos con dos modelos de personajes masculinos. Dividimos a los villanos en dos grupos: por un lado, están aquellos que comparten características con las brujas y villanas de la Era Clásica y Post-Walt: son extremadamente delgados y exagerados en sus movimientos. Jafar, Scar, Hades y Frollo se encuentran en este primer grupo, que recuerdan a Sher Kahn en *El libro de la selva* y al Príncipe Juan de *Robin Hood*. Los cuatro simbolizan el hombre afeminado, como una imagen de la que la masculinidad debe alejarse.<sup>942</sup> Incluso, más allá del físico y el carácter desequilibrado que dejan entrever, Jafar, usa la magia negra como las brujas Úrsula y Maléfica y también tiene la capacidad de metamorfosearse para engañar a Aladdín, a Jasmine y al sultán.



Jafar (*Aladdín*, 1992)



Scar (*El rey león*, 1994)

<sup>941</sup> Téllez, A. y. (2011). El significado de la masculinidad para el análisis social. *Revista Nuevas Tendencias en Antropología* (2), p. 83.

<sup>942</sup> Bogia, C. (2 de febrero de 2016). *They Wrecked It: Reflecting on Homophobia in Disney's Wreck-It Ralph*: Huffingtonpost. Recuperado de [https://www.huffingtonpost.com/chris-bogia/wreck-it-ralph\\_b\\_2220403.ht](https://www.huffingtonpost.com/chris-bogia/wreck-it-ralph_b_2220403.ht) Consultado el 22 de julio del 2018.



Hades (*Hércules*, 1997)



Frollo (*El jorobado de Notre Dame*, 1996)

El otro grupo se caracteriza por ser hombres fuertes con aspecto rudo. En este grupo encontramos a Gastón, McLeach, John Rattcliffe, Shan Yu y Clayton (*La bella y la bestia*, *Los rescatadores en Cangulolandia*, *Pocahontas*, *Mulán* y *Tarzán*, respectivamente). Los tres se convirtieron en imagen de la masculinidad tradicional que debía eliminarse. Todos disfrutaban de la caza y exhiben una masculinidad destructiva al no dudar en usar la violencia para conseguir sus objetivos. Los tres dejan latente su intolerancia con todo aquel que es diferente. Además, se muestran egoístas y ególatras, cualidades que el sistema social quiere abolir en el momento del rodaje, por eso Disney lo incluye como rasgos de los villanos.<sup>943</sup>

La agresividad y sexismo de estos *macho alpha* contrastan con la capacidad de escuchar y de entender a las mujeres de los héroes del Renacimiento.<sup>944</sup> Estos villanos comparten con las brujas clásicas de Disney la teatralidad, la exageración y el ingenio.<sup>945</sup>



McLeach (*Los rescatadores en Cangulolandia*, 1991)



Shan Yu (*Mulán*, 1998)

<sup>943</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores.

<sup>944</sup> Friedmeyer, W. (2003). The Disneyfication of Folklore: Adolescence and Archetypes. *University of Chicago*: [http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication\\_friedmeyer.pdf](http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication_friedmeyer.pdf). Consultado el 14 enero de 2014.

<sup>945</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores, p. 158.



Gastón (*La bella y la bestia*, 1991)



Ratcliffe (*Pocahontas*, 1995)



Clayton (*Tarzán*, 1999)

Al igual que Bestia fue el primer príncipe-héroe estereotipado como *new man*, Gastón también marcó un nuevo hito al dar vida al antagonista. *La bella y la bestia* es la primera película de animación que recoge el rechazo hacia esta imagen masculina arcaica, lo que, a su vez, ensalza aún más el estereotipo de hombre nuevo. El engreído villano proyecta una imagen radicalizada y exagerada del *macho alpha* o la masculinidad tradicional.<sup>946</sup> Gastón es la antítesis de Bestia: atractivo por fuera y una bestia por dentro.<sup>947</sup>

El antagonista de *La bella y la bestia* es un egoísta que quiere casarse con Bella, la chica más guapa e inteligente del pueblo, sin importarle nada más que su beneficio personal.<sup>948</sup> El matrimonio que Gastón desea haría que Bella se integrase en esa sociedad que la tiene tan marginada por no ser como las demás

<sup>946</sup> “Taking a global view, rates of men’s violence against women are higher in societies in which manhood is culturally defined in terms of dominance, toughness, or male honour. Rates of violence against women are higher in societies with rigid gender roles”. (“Desde un punto de vista global, la violencia de los hombres sobre las mujeres en las sociedades en las que la masculinidad se define en términos de dominancia, fuerza y honor existe. Los índices de violencia hacia la mujer son más altos en aquellas en los que los roles de género son rígidos”). Flood, M. (2016). Involving men in ending violence against women. *Graduate Journal of Social Science* 12, Issue 3, p.13.

<sup>947</sup> Balló, J. y. (2012). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona, España: Anagrama, p.153.

<sup>948</sup> Miranda, M. (2015). Gender Ideology Proposals and its Consequences. *Strathmore University*, p. 8.

chicas del pueblo. El matrimonio es algo a ella también le beneficiaría.<sup>949</sup> Gastón no puede entender que le rechace. Él ansía tener una esposa y da por hecho que Bella lo elegirá por ser:

“la envidia de todos, Gastón.  
Se cambiarían por ti.  
Los niños te admiran con mucho fervor.  
Tú eres su inspiración.  
Todas las chicas imploran tu amor.  
Fácil es suponer el por qué.  
El más vivo es Gastón, el más pillo es Gastón.  
Tiene el cuello más fuerte que un toro Gastón.  
Y no hay otro más macho en el pueblo.  
Nuestro modelo y patrón.  
Tú pregunta a Fulano y Mariano.  
Te dirán enseguida quién es el mejor.”<sup>950</sup>

El resto de mujeres del pueblo idolatran y adoran a Gastón cada vez que le ven, algo que Bella no hace.<sup>951</sup> Bella valora la sensibilidad, sueña con un hombre romántico y delicado. Esto supone que a Gastón se le dibuje como lo opuesto a lo que la muchacha busca. Se desprecian, a través del físico y las actitudes del villano Gastón, “(...) los modales bruscos, las fanfarronadas y las actitudes propias de gallitos de pelea (...)”<sup>952</sup>

Gastón es un estereotipo del pasado que refleja lo que en los años 90 no debía ser aceptado por la sociedad del momento.<sup>953</sup> Su tiempo, en lugar de pasarlo dedicándose a las relaciones sociales o el trabajo, lo dedica a cazar o a ir a la taberna a beber. Hobbies que le alejan de la delicadeza, la cultura y los intereses que muestra Bella. Al antagonista no le gusta que ella lea y le impone que simplemente tenga ojos para él, incluso llega a quitarle el libro y tirarlo a un

---

<sup>949</sup> Henke, J. B. (1996). Construction of the Female Self: Feminist Readings of the Disney Heroine. *Women's Studies in Communication* 19 (2).

<sup>950</sup> <http://www.mundodisney.net/letras/bella/gaston/>. Consultada el 27 de junio de 2017.

<sup>951</sup> Cantillo, C. (2010) Trabajo final de máster: Análisis de estereotipos sexistas - Perpetuación de roles de género en la filmografía de Disney: de la ingenua Blancanieves a la postmoderna Tiana (1937-2009).

<sup>952</sup> Del Moral Pérez, M. E. (2000). Mujer y minorías en Disney. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, p. 74.

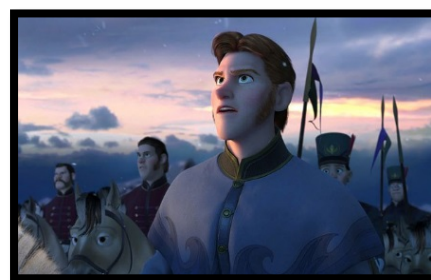
<sup>953</sup> Guarinos, V. G. (2009). Belleza, fealdad y deformidad en producciones Disney. De Blancanieves a High School Musical (I, II y III). I Congreso Internacional de Estética Cinematográfica. Aulas de la Experiencia de la UPV/EHU. Bilbao: UPV/EHU, p. 282.

charco para que le atienda. Gastón no ve más allá de satisfacer sus deseos, encarnando así el egoísmo más extremo.<sup>954</sup>

Para *Tiana y el sapo*, Disney mantiene la imagen de Jafar o Hades al dar vida al Dr Facilier. Este villano es un manipulador que puede parecer encantador pero que maneja la magia negra a la perfección. La verdadera novedad en los villanos del *Revival* llega con *Frozen*. El príncipe Hans y Anna se enamoran a primera vista, pero, al final de la película, descubrimos que “(...) the prince does not defeat the villain; the prince is the villain (...)”<sup>955</sup> Al principio de la cinta, Hans se muestra “atento, educado y todo un caballero.”<sup>956</sup> Pero nada es lo que parece y en el clímax final descubrimos que, como sus predecesores, solo se interesa por el poder.<sup>957</sup> Así, su único interés en casarse con Anna es reinar en Arandelle. Para acceder al trono, tiene que acabar con Elsa, la heredera.<sup>958</sup> Hans da vida a la masculinidad tóxica, esa que se aprovecha “de esa fantasía romántica en la que las mujeres más inocentes parecen seguir creyendo.”<sup>959</sup>



Hans en la primera escena la que aparece.



Hans quiere capturar a Elsa.

<sup>954</sup> Jeffords, S. (1995). The Curse of Masculinity. Disney's Beauty and the Beast. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*. Indiana, Estados Unidos: Indiana University Press, p. 169.

<sup>955</sup> (“el príncipe no derrota al villano; el príncipe es el villano”). Patel, J. (2015). *The quirky princess and the ice-olated queen: an analysis of Disney's Frozen*. (Communication Undergraduate Honors Theses Communication). ScholarWorks@UARK. Universidad de Arkansas, Fayetteville: <http://scholarworks.uark.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=commuht> Recuperado el 18 de julio del 2018, pp. 25 y 26.

<sup>956</sup> Gómez Beltrán, I. (2017) Princesas y príncipes en las películas de Disney (1937 – 2013). Análisis de la modulación de la feminidad y la masculinidad. *Filanderas, Revista Interdisciplinar de Estudios Feministas* (2): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234417>. Consultado el 21 de junio de 2018, p. 69.

<sup>957</sup> *Ibidem*, p. 69.

<sup>958</sup> Patel, J. (2015). *The quirky princess and the ice-olated queen: an analysis of Disney's Frozen*. (Communication Undergraduate Honors Theses Communication). ScholarWorks@UARK. Universidad de Arkansas, Fayetteville. <http://scholarworks.uark.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=commuht> Recuperado el 18 de julio del 2018, pp. 25 y 26.

<sup>959</sup> Gómez Beltrán, I. (2017) Princesas y príncipes en las películas de Disney (1937 – 2013). Análisis de la modulación de la feminidad y la masculinidad. *Filanderas, Revista Interdisciplinar de Estudios Feministas* (2): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234417>. Consultado el 21 de junio de 2018, p. 69.

## Capítulo 4. DE LA IDEA A LA PANTALLA: EL PROCESO CREATIVO DE PIXAR ANIMATION STUDIOS.

### 4.1. PIXAR ANIMATION STUDIOS: LA CONQUISTA DEL MERCADO DE LA ANIMACIÓN A TRAVÉS DEL CGI.

El cine de animación ha conseguido desde sus inicios en 1890 atraer a espectadores de cualquier edad, deleitar a críticos e inspirar a creativos. Un ejemplo de reconocimiento para el cine de animación es que el *Festival de Cannes* abrió sus puertas en 2010 con el estreno de *Up* (Peter Docter, 2010), un largometraje de animación de Pixar Animation Studios.<sup>960</sup> Este estudio ha participado en el relanzamiento del cine de animación en las últimas décadas. Sin duda, Pixar destaca por introducir una ampliación temática lejos de los cuentos de hadas y ser el primero en crear imágenes generadas por ordenador.<sup>961</sup> El desarrollo tecnológico, la creatividad y la inversión económica son los pilares de Pixar Animation Studios.<sup>962</sup> Estas tres áreas fueron creadas y potenciadas por Ed Catmull<sup>963</sup> (científico), John Lasseter<sup>964</sup> (creativo) y Steve Jobs<sup>965</sup> (empresario).

Antes de que el uso del ordenador llegara al cine, distintas universidades estadounidenses, entre ellas la de Utah, crearon el programa ARPANET. Dicho programa se diseñó para que profesores y alumnos investigaran y desarrollaran lo que posteriormente hemos conocido como Internet. El propio Ed Catmull participó en el desarrollo de ARPANET. La experiencia adquirida por Catmull con

---

<sup>960</sup> Porto Pedrosa, L. (2009). Socialización de la infancia en películas de Disney/Pixar y Dreamworks/PDI. *Prima Social* (4).

<sup>961</sup> Blog, A. d. (22 de junio de 2013). *Biblioteca del cine fantástico*. Entrevista a Ana María Pérez-Guerrero, doctora en Comunicación y autora del libro *Pixar, las claves del éxito*: <http://bibliotecadelcinefantastico.blogspot.com/2013/06/entrevista-ana-maria-perez-guerrero.htm>. Consultado el 12 de diciembre del 2018.

<sup>962</sup> Montero Plata, L. y G. (2015). Sincronías y sinergias animadas: la visión de la industria de la animación de Pixar y Ghibli. *Con A de animación* (5), p. 31.

<sup>963</sup> Ed Catmull (Estados Unidos, 1945 -) estudió física e informática en la Universidad de Utah. Es Doctor en informática. Se le considera el creador del Z-Buffer, que es la parte de la memoria de un adaptador de vídeo encargada de gestionar la profundidad en los gráficos 3D. Catmull ha sido presidente de los estudios Pixar Animation Studios y Walt Disney Animation Studios hasta 2018 y será consejero de la compañía hasta julio del 2019. Pinedo, E. (24 de octubre de 2018). Ed Catmull, cofundador de Pixar, anuncia su retiro. *Hipertextual*: <https://hipertextual.com/2018/10/ed-catmull-cofundador-pixar-retiro>. Consultado el 9 de enero del 2019.

<sup>964</sup> John Lasseter (Estados Unidos, 1957 -) es animador, director de cine y productor. Se graduó en CalArts. Ha sido director creativo de los estudios Pixar Animation Studios, Walt Disney Animation Studios y DisneyToon Animation Studios hasta finales del 2018 y ha ejercido también, como Asesor Creativo en Walt Disney Imagineering. Ha ganado dos Oscars, uno por el corto de animación *Tin Toy*, en 1989, y otro por el largometraje *Toy Story*, en 1996: [https://elpais.com/cultura/2018/06/09/actualidad/1528560309\\_519472.html](https://elpais.com/cultura/2018/06/09/actualidad/1528560309_519472.html). Consultado el 9 de enero del 2018.

<sup>965</sup> Steve Jobs (Estados Unidos, 1955-2011) Co-fundador de Apple, fue presidente de Apple Inc., presidente de la Junta directiva y máximo accionista individual de The Walt Disney Company cuando ésta compró Pixar Animation Studios en 2006.



dicho programa le llevó a tener muy claro que la profundidad, la textura y la superficie eran tres aspectos imprescindibles para conseguir crear una aplicación de gráficos por ordenador necesaria para la industria del entretenimiento.<sup>966</sup> El director de cine George Lucas descubrió cómo el uso de la informática ampliaba las posibilidades en la realización y edición cinematográfica y contactó con Ed Catmull.<sup>967</sup> Inmediatamente, Catmull entró a formar parte de la división informática Industrial Light and Magic (ILM) dentro de la compañía Lucasfilm. Entonces, ILM creó el primer ordenador para realizar diseño gráfico y se denominó Pixar.<sup>968</sup>

El departamento que trabajaba con el ordenador Pixar dentro de ILM se ocupó de investigar el potencial del diseño por ordenador, pero el trabajo de los informáticos se quedaba corto en cuanto a creatividad. ILM necesitaba un animador interesado en aprender a trabajar con un software que diera vida a sus ideas. Así entró John Lasseter en el proyecto. Aunque el animador había sido despedido de la Disney, había visto en dicho estudio una escena de la película *Tron* (Steven Lisberger, 1982), generada mediante el CGI (Computer Generated Imagery o imagen generada por ordenador).

El visionado de *Tron* llevó a Lasseter a hacerse una idea de las posibilidades tecnológicas. Con ello, se dotaba de una mayor profundidad y volumen en los objetos creados por ordenador, respecto al sistema tradicional. Formado en la academia de arte de Disney, la CalArts,<sup>969</sup> y con algo de experiencia en el proceso creativo de largometrajes dentro de Disney, Lasseter aterrizó en 1984 en ILM. El animador llegó entusiasmado por el proyecto que podía desarrollar con los gráficos por ordenador. Lasseter descubrió que el equipo de Lucasfilm estaba más interesado en la tecnología que en la creatividad, por lo que se esforzó en demostrarles cómo la unión de ambas podía generar proyectos interesantes. Y, así, en 1984, Lasseter presentó el cortometraje de animación *The Adventures of André and Wally B.*<sup>970</sup>

---

<sup>966</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books, pp. 14 y 15.

<sup>967</sup> George Lucas ha dirigido películas como *THX 1138* (1971), *American Graffiti* (1973), *Star Wars Episodio IV* y aparece en los créditos de guion de películas como *Indiana Jones y la última cruzada* (1989) o los Episodios I, II, III, IV, V y VI de *Star Wars*.

<sup>968</sup> Price, D. A. (2008). *The Pixar Touch. The Making of a Company*. New York, Estados Unidos: Vintage Books.

<sup>969</sup> California Institute of the Arts fue fundada en 1961 y hoy sigue en activo. Su página web es: <https://art.calarts.edu/programs/art>.

<sup>970</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books,



Por último, el tercer miembro del equipo fundador de Pixar fue Steve Jobs. Jobs compró el departamento de ILM en 1986 y lo convirtió en Pixar Image Computer. Jobs también se encargó de las inversiones económicas necesarias para el desarrollo de las herramientas tecnológicas y las producciones de cortometrajes. Asimismo, se dedicó a buscar una marca propia para Pixar, mientras la empresa desarrollaba un hardware lo suficientemente potente para un proyecto tan ambicioso.<sup>971</sup>

El equipo creativo de Pixar se dedicó a hacer cortometrajes de animación mediante el uso del CGI. La independencia de ILM fue una apuesta arriesgada, pero cortometrajes como *Luxo, Jr.* (1986), *Red's Dream* (1987), *Tin Toy* (1988), con el que ganaron un Óscar, y *Knick Knack* (1989), facilitaron que progresivamente la imagen fuera cada vez menos primitiva y tuviera un toque más realista.<sup>972</sup> Cuando en Pixar se terminaba un cortometraje, se mandaba una copia a Disney. Por eso, Jeffrey Katzenberg<sup>973</sup> llamaba a menudo a Lasseter ofreciéndole trabajo en la *major*, pero Lasseter se negó a volver.<sup>974</sup>

El éxito de los cortometrajes hizo que llegaran los primeros encargos de áreas como la industria médica y la artística, e incluso, los creativos de Pixar realizaron anuncios de televisión en este periodo.<sup>975</sup> Estos primeros cortometrajes y los proyectos para otras compañías sirvieron también para que Lasseter aprendiera a manejar la infraestructura básica del software. Lasseter soñaba con realizar el primer largometraje diseñado por completo por ordenador.<sup>976</sup>

Uno de los avances más importantes en esta época fue el desarrollo de un lenguaje informático para poder trabajar con el software RenderMan, que había sido creado por el profesor Pat Hanrahan en 1988. El objetivo de RenderMan fue

---

pp. 40 y 41.

<sup>971</sup> Price, D. A. (2008). *The Pixar Touch. The Making of a Company*. New York, Estados Unidos: Vintage Books, p. 56.

<sup>972</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books.

<sup>973</sup> Katzenberg (21 de diciembre 1950 - ) fue director creativo en Walt Disney Studios desde 1984 hasta 1994, fundador de Dreamworks Animation Studios y productor de películas como *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001) o *La ruta hacia el dorado* (Bibo Bergeron y Don Paul, 2000). [https://www.imdb.com/name/nm0005076/bio?ref=nm\\_ov\\_bio\\_sm](https://www.imdb.com/name/nm0005076/bio?ref=nm_ov_bio_sm) Consultado el 9 de enero del 2019.

<sup>974</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books.

<sup>975</sup> Price, D. A. (2008). *The Pixar Touch. The Making of a Company*. New York, Estados Unidos: Vintage Books.

<sup>976</sup> Beck, J. (2004). *Animation Art: From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*. London, England: Flame Three Publishing.

generar imágenes y dar volumen a las imágenes escaneadas. RenderMan le sirvió a Pixar como herramienta de trabajo, pero también como fuente de ingresos para poder producir el primer largometraje.<sup>977</sup>

El avance tecnológico del CGI se desarrolló en un momento en el que no se apreciaba demasiado interés por esta nueva técnica.<sup>978</sup> Sin embargo, fue gracias a esto por lo que Pixar consiguió entrar en el mercado del cine de animación con el estreno de *Toy Story* (John Lasseter, 1995). *Toy Story* es el primer largometraje realizado utilizando gráficos creados por ordenador.<sup>979</sup> Al igual que *Blancanieves y los siete enanitos* marcó el inicio del cine de animación como arte en 1937, *Toy Story*, en 1995, fue el punto de partida de una auténtica lluvia de estrenos realizados mediante el uso del ordenador.<sup>980</sup> Esta nueva técnica había creado una apariencia propia que nada tenía que ver con la animación tradicional: el volumen, la profundidad y el color son más realistas.<sup>981</sup>

La crítica cinematográfica trató a *Toy Story* como una obra cinematográfica, no tecnológica. Tal fue el recibimiento por la industria de *Toy Story*, que Lasseter recogió en 1996 el Oscar a mejor película animada.<sup>982</sup> Disney y Dreamworks dejaron de crear largometrajes de animación tradicional o 2D y dieron paso al CGI. Incluso, a partir de este momento, llegaron a las salas películas que combinaban la acción real con animación 3D como, por ejemplo, *Stuart Little* (Rob Minkoff, 1999).<sup>983</sup>

---

<sup>977</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books, p. 226.

<sup>978</sup> Price, D. A. (2008). *The Pixar Touch. The Making of a Company*. New York, Estados Unidos: Vintage Books, p. 4.

<sup>979</sup> Porto Pedrosa, L. (2009). Socialización de la infancia en películas de Disney/Pixar y Dreamworks/PDI. *Prima Social* (4).

<sup>980</sup> Dreamworks estrenó *Antz Hormigaz* en 1998, la Fox *La edad de hielo* en 2002 y Disney, *Dinosaurio* en el año 2000.

<sup>981</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg, pp. 355 y 362.

<sup>982</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books, p. 105.

<sup>983</sup> Beck, J. (2004). *Animation Art: From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*. London, England: Flame Three Publishing.

## 4.2. LA RELACIÓN ENTRE PIXAR Y DISNEY.

Aun siendo desde sus inicios una empresa independiente y autónoma, Pixar ha estado vinculada a la Disney de tres maneras distintas: la primera de ellas es que Pixar creó un software denominado CAPS (Computer Animation Production System) utilizado en la década de los 90 por la Disney Feature Animation. En segundo lugar, Disney formó a través de la Academia de arte CalArts a creativos que posteriormente se convirtieron en trabajadores de Pixar Animation Studios. Por último, el acuerdo de distribución por parte de los estudios Disney de los primeros proyectos Pixar (firmado en 1991) también vinculó económicamente a ambas empresas durante unos años.<sup>984</sup>

El uso de CAPS por parte de la Disney surgió tras el premio que ganó John Lasseter por el cortometraje *Tin Toy* (1988). Disney comprobó las mejoras técnicas que ofrecía el CGI, entre ellas, una mayor gama de colores y volumen.<sup>985</sup> El ordenador supuso una reducción del trabajo manual en la creación de efectos escenográficos o de atrezzo, lo que significaba también la posibilidad de ahorrar tiempo de producción y, por tanto, costes.<sup>986</sup> Fue entonces cuando el estudio Disney se convenció de la posibilidad del uso del software en sus películas de animación. Aunque, el ordenador ya había estado presente en la producción de la escena del reloj de *Basil, el ratón superdetective* (John Musker, Ron Clements, Burny Mattinson, David Michener, 1986).<sup>987</sup>

CAPS era un sistema de producción que facilitaba la copia y el coloreado de los dibujos realizados a mano. Además, permitía combinar dibujos hechos a mano con otros elementos pictóricos, por ejemplo, aquellos generados enteramente por ordenador. Con CAPS (se pudo prescindir de las celdas (manera tradicional de colorear las películas de animación hasta entonces).<sup>988</sup> En los 90, los creativos de Disney utilizaron CAPS para ampliar el espectro de color, colorear, diseñar y crear fondos mediante gráficos en escenas de largometrajes como *Los*

---

<sup>984</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg, pp. 347 y 359 y Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books, p. 80.

<sup>985</sup> Sánchez Moreno, A. B. (2009). El cine/cuento animado o la ruptura del modelo clásico. *Área Abierta* (24).

<sup>986</sup> Arias, A. (2007). Disney, tenemos un problema. *Revista Latente* (5).

<sup>987</sup> Sánchez Moreno, A. B. (2009). El cine/cuento animado o la ruptura del modelo clásico. *Área Abierta* (24).

<sup>988</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg, p. 259.

*rescatadores en Cangurolandia*, (Hendel Butoy, Mike Gabriel, 1990), *La Bella y la bestia*, (Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991), *Aladdín*, (John Musker y Ron Clements, 1992) o *El rey león*, (Rob Minkoff, Roger Allers, 1994).<sup>989</sup>

Dos décadas antes de que llegara CAPS al estudio, el propio Walt Disney fundó en 1961 la Academia CalArts. Un centro de estudios artísticos en el que un grupo de profesionales, que en la Disney se les conocía como los *Nine Old Men*, trabajaron como profesores durante décadas. El grupo de los *Nine old men* estaba compuesto por Eric Larson, Ward Kimball, Ollie Johnston, Frank Thomas, John Lounsbery, Wolfgang Reitherman, Marc Davis, Milt Kahl y Les Clark.<sup>990</sup> Los nueve profesionales habían participado en la animación de personajes en películas como *Bambi*, *Robin Hood*, *Los Aristogatos*, *La bella durmiente*, *Blancanieves*, *Peter Pan*, *Alicia en el País de las maravillas*, *El libro de la selva*, *101 Dálmatas*, *La Cenicienta* o *Fantasia*. Cuando abrió la CalArts, estos creativos se dedicaron a formar nuevas promesas artísticas. Entre los animadores que se licenciaron en dicha academia de arte y, que posteriormente entraron a formar parte de Pixar, se encuentran John Lasseter, Joe Ranft, Pete Docter y Brad Bird, todos ellos directores y guionistas de largometrajes como *Toy Story*, *Bichos*, *Cars*, *Monstruos S.A.*, *Up*, *Los Increíbles* o *Ratatouille*.<sup>991</sup>

En términos narrativos, también ha existido un profundo vínculo entre Pixar y Disney.<sup>992</sup> Las películas de Pixar utilizan el sistema narrativo de los estudios Disney, el cual había dominado el mercado de la animación durante setenta años.<sup>993</sup> Además de la línea narrativa, el espíritu de descubrimiento y evolución de Pixar ha seguido la misma línea que la empresa Disney: búsqueda de avances tecnológicos, mejoras audiovisuales, desarrollo psicológico en profundidad de los personajes principales y elaboración de las tramas antes de poner en marcha la realización de sus trabajos.<sup>994</sup>

---

<sup>989</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books, p. 56.

<sup>990</sup> Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores, p. 24.

<sup>991</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerk, p. 240.

<sup>992</sup> *Ibidem*, p. 413.

<sup>993</sup> Shepard, I. (2010) Representations of Children in the Pixar Films: 1995-2008, *Red Feather: An International Journal of Children's Visual Culture*: [www.redfeatherjournal.org](http://www.redfeatherjournal.org). Consultado el 10 de marzo de 2011, p. 4.

<sup>994</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerk.

En marzo de 1991, Lasseter entregó al estudio Disney el tratamiento de una película titulada *Toy Story* (John Lasseter, 1995).<sup>995</sup> Dos meses después, ambas empresas firmaron un convenio. Tras el acuerdo, el equipo de Disney solicitó la filmación de treinta segundos de la película para hacerse una idea de la calidad de la imagen. Lasseter tuvo muy claro que debían mostrar en pantalla aquello que era imposible realizar mediante la animación a mano, pero que el ordenador sí podía proporcionar. Por lo tanto, la grabación incluyó reflejos que se movían junto al personaje, la luz de una persiana veneciana, que es el sistema que filtra la luz a la habitación de Andy, y la camisa a cuadros de Woody.<sup>996</sup> Aun así, las decisiones creativas en este contrato quedaban bajo la supervisión de Jeffrey Katzenberg (director ejecutivo de Disney en esa época), quien le recomendó a Lasseter hacer una *buddy-movie*.<sup>997</sup>

*Toy Story* llegó el 25 de noviembre de 1995 a los cines estadounidenses. El primer fin de semana de estreno en Estados Unidos, la Disney recuperó todo lo invertido.<sup>998</sup> Antes de que *Toy Story* llegara a las salas, el equipo creativo de Pixar ya presentó a Michael Eisner el siguiente trabajo: *Bichos*. Pero no fue hasta 1997 cuando se firmó otro contrato con la Disney. El acuerdo incluyó esta vez cinco películas: *Bichos*, *Toy Story 2*, *Monstruos S.A.*, *Buscando a Nemo* y *Los Increíbles*. Después, llegó la compra de Pixar por parte de Disney. El vínculo de Disney y Pixar acabó desembocando en la fusión de ambas empresas, aunque, a día de hoy, mantienen cada una su autonomía creativa.<sup>999</sup>

La Disney vivió un periodo, que abarca desde finales de los 90 y hasta 2005, en el que la calidad de sus productos no estaba a la altura de largometrajes como *La Sirenita*, *Aladdín*, *La bella y la Bestia* o *El rey león*.<sup>1000</sup> Esto se reflejó en la recaudación de *Hércules*, *Mulán* o *Tarzán* fue menor que los éxitos anteriores. *Hércules* recaudó 250,6 millones de dólares, mientras que *El rey león* alcanzó

---

<sup>995</sup> Jeffrey Katzenberg dirigió el departamento cinematográfico de Walt Disney Studio desde 1984 y hasta 1994. Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg, pp. 242 y 244.

<sup>996</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books.

<sup>997</sup> Las *buddy-movies* son “un subgénero (normalmente del cine de acción) en el que los protagonistas son dos hombres ‘emparejados’, con frecuencia ambos policías, y cuya amistad y contraste de caracteres es parte fundamental en la trama”. Definición de FilmAffinity. Recuperado de [http://www.filmaffinity.com/es/movietopic.php?topic=265361&attr=rat\\_count](http://www.filmaffinity.com/es/movietopic.php?topic=265361&attr=rat_count). Consultada el 4 de noviembre del 2013.

<sup>998</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid: T & B Editores.

<sup>999</sup> Entrevista a Ana María Pérez-Guerrero. Recuperado de <http://bibliotecadelcinefantastico.blogspot.com/2013/06/entrevista-ana-maria-perez-guerrero.htm>. Consultado el 12 de diciembre del 2018.

<sup>1000</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg, p. 11.

los 783,8 millones de dólares.<sup>1001</sup> En cuanto a los premios recibidos, *El rey león* se llevó dos Óscar (mejor canción original y mejor banda sonora original), dos Globos de Oro, dos BAFTA, tres Annie, el National Board of Review y el premio de Asociación de Críticos de Los Angeles por mejor largometraje de animación<sup>1002</sup>. El número de premios de *Hércules* fue menor: un Óscar por mejor canción original, un Globo de Oro y cuatro Annie<sup>1003</sup>. Por su parte, *La bella y la bestia*, con una recaudación en taquilla de 377,4 millones de dólares, recibió dos Oscar por mejor banda sonora original y canción original, tres Globos de Oro, entre los que cabe destacar el de Mejor comedia o musical y se llevó también un premio especial del National Board of Review.<sup>1004</sup> *Mulán*, en cambio, no recibió ningún Oscar ni Globo de Oro a pesar de estar nominada por mejor banda sonora. La recaudación de *Mulán* no distó mucho de *La bella y la bestia*: alcanzó los 304,3 millones de dólares.<sup>1005</sup> Por su parte, la recaudación de *Aladdín* y *Tarzán* no sufrió gran diferencia, la primera recaudó 504,1 millones de dólares, mientras que *Tarzán* consiguió 448,2.<sup>1006</sup> En cuanto a premios, *Aladdín* consiguió dos Oscars, tres Globos de Oro, un premio Annie a Mejor Película y tres Saturn Awards. *Tarzán*, por su parte, recibió un Oscar y un Globo de Oro.<sup>1007</sup>

Durante la segunda mitad de los años 90 hubo varios intentos de compra de Pixar por parte de la Disney, pero ni Jeffrey Katzenberg ni Michael Eisner llegaron a un acuerdo con el estudio de animación CGI. Durante años, el equipo de Pixar había criticado los intereses económicos de Disney,<sup>1008</sup> pero en 2005 comenzaron las reuniones para la compra. Fue en este año cuando Eisner se marchó, y Robert Iger se convirtió en nuevo presidente de la Disney. Cuando Iger se hizo con este puesto, ya llevaba cinco años en la empresa como jefe de la unidad de la televisión ABC Disney y presidente y director de operaciones de la Walt Disney Company.<sup>1009</sup> Iger reunió a Catmull, Lasseter y otros ejecutivos de Pixar, así como a varios miembros de la Disney. El objetivo de la reunión fue

<sup>1001</sup> Recuperado de <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=lionking.htm>. Consultada el 10 de enero del 2009.

<sup>1002</sup> Recuperado de <https://www.imdb.com/title/tt0110357/awards>. Consultada el 10 de enero del 2009.

<sup>1003</sup> Recuperado de <http://www.sensacine.com/especiales/cine/especial-18500215/?page=6&tab=0>. Consultado el 9 de enero del 2019.

<sup>1004</sup> <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=beautyandthebeast.htm>. Consultado el 9 de enero del 2019.

<sup>1005</sup> <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=mulan.htm>. Consultado el 9 de enero del 2019.

<sup>1006</sup> <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=aladdin.htm> Consultadas el 9 de enero del 2019.

<sup>1007</sup> [https://www.fandango.com/aladdin\\_56153/awards](https://www.fandango.com/aladdin_56153/awards). Consultada el 10 de enero del 2019.

<sup>1008</sup> McCulloch, R. J. (2013). *Towards Infinity And Beyond Branding, Reputation, and the Critical Reception of Pixar Animation Studios*. (Tesis) University of East Anglia, School of Film, Television and Media Studies in Norwich, England: <https://ueaeprints.uea.ac.uk/48149/>. Consultado el 18 de enero de 2019.

<sup>1009</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg, p. 244.

proponerles convertirse en una única empresa sin que ninguna de las dos productoras perdiera su marca propia. Iger conversó con Steve Jobs para aliviar tensiones, ya que ambas empresas colaboraban juntas, pero también eran rivales directos en las salas de cine. Ambos llegaron a un acuerdo con Pixar. Así, el estudio de animación Disney adquirió la empresa Pixar Animation Studios en el 2006. La fusión Disney-Pixar fue beneficiosa para ambas compañías.<sup>1010</sup>

Con la absorción de Pixar, Disney se beneficiaba de la experiencia de Steve Jobs, Ed Catmull y John Lasseter. Y aun así, los estudios Pixar contaban con la autonomía necesaria para la producción de filmes y cortometrajes.<sup>1011</sup> A su vez, las bajadas de las cifras de recaudación pararon y comenzó una nueva etapa de bonanza económica en la Disney Feature Animation.<sup>1012</sup> Cuando John Lasseter y Ed Catmull accedieron a los puestos directivos de la *major* (Director Creativo y presidente, respectivamente), el estudio Disney volvió a la animación tradicional.<sup>1013</sup> Y, con esto, lanzaron estrenos basados en los cuentos de hadas con princesas protagonistas y de gran calidad técnica y narrativa.<sup>1014</sup> Llegaron *Tiana y el sapo* (John Musker, Ron Clements, Rob Edwards, 2009), *Enredados* (Byron Howard y Nathan Greno, 2011) o *Frozen* (Jennifer Lee y Chris Buck, 2013). El relanzamiento de las producciones de animación tradicional de Disney funcionó. Paradójicamente, *Frozen* alcanzó una recaudación en taquilla de 1.072 millones de dólares en todo el mundo, frente a los 700 millones de dólares de *Inside Out* (Pete Docter y Ronnie del Carmen, 2015), producción de Pixar Animation Studios.<sup>1015</sup>

---

<sup>1010</sup> “Y es que Disney no solo mantiene los estudios de animación más antiguos, sino que, además, y gracias a Pixar, cuenta también con los más punteros en la actualidad”. García-Manso, A. (2017). *Frozen: la lectura de “La Reina de las Nieves” en el siglo XXI*. *Alabe* (15): [https://www.researchgate.net/publication/317192136\\_FROZEN\\_LA\\_LECTURA\\_DE\\_LA\\_REINA\\_DE\\_LAS\\_NIEVES\\_EN\\_EL\\_SIGLO\\_XXI](https://www.researchgate.net/publication/317192136_FROZEN_LA_LECTURA_DE_LA_REINA_DE_LAS_NIEVES_EN_EL_SIGLO_XXI). Consultado el 10 de diciembre de 2018, p. 2.

<sup>1011</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg.

<sup>1012</sup> Entrevista a Ana María Pérez-Guerrero, doctora en comunicación y autora del libro *Pixar, las claves del éxito*:

- En 2006 Pixar es adquirida por Disney, ¿podemos encontrar un punto de inflexión en sus producciones tras la compra de su competidor directo? ¿Qué cambios podemos encontrar tras la operación empresarial?.
- “Sí, siempre hay cambios cuando ocurren este tipo de operaciones entre las empresas. Las influencias que podemos ver, de orden más superficial, es una cierta “disneyficación” de las películas de Pixar, en donde se aprecia cómo desde *Cars 2* se orientan más a un público más joven, que, para todos los públicos, además de incorporar a una princesa entre sus producciones. Por otra parte, se ve una cierta “pixarización” de Disney, en la que comienzan a ver rasgos como la creación de historias como *Rompe Ralph*, que explora la vida de los personajes de un videojuego”. Blog, A. d. (22 de junio de 2013). *Biblioteca del cine fantástico*. Entrevista a Ana María Pérez-Guerrero: <http://bibliotecadelcinefantastico.blogspot.com/2013/06/entrevista-ana-maria-perez-guerrero.htm>. Consultado el 12 de diciembre del 2018.

<sup>1013</sup>Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores, p. 34.

<sup>1014</sup> *Ibidem*, p. 34.

<sup>1015</sup> Datos obtenidos de IMDB. Recuperado de <http://www.imdb.com>. Consultado el 6 de octubre del 2015.

### 4.3. LA PRESENCIA DEL *CIRCUITO DE LA CULTURA* EN LA CREACIÓN DE CONTENIDO AUDIOVISUAL.

En la década de los 90, el *British Centre of Contemporary Cultural Studies* puso en marcha una herramienta de análisis cultural que denominó *The Circuit of Culture* (Circuito de la cultura). Esto fue aceptado en 1997 como base conceptual de *Culture, Media & Identities series*.<sup>1016</sup> El Circuito de la cultura es un modelo teórico y analítico para la investigación de la cultura popular, en concreto, el pensamiento académico y la producción artística.<sup>1017</sup> El creador de dicho modelo, Stuart Hall, entiende la cultura como un proceso. Según el esquema del Circuito de la cultura existen cinco puntos esenciales en la creación del contenido de cualquier producto audiovisual. Este esquema parte de la idea de que el producto cultural se concibe como un proceso de intercambio de significados con el que dar sentido al mundo.<sup>1018</sup>

Las cinco partes que componen este proceso son la representación, el consumo, la identidad, la regulación y la producción. Dichos procesos no siguen un orden consecutivo, sino que se interrelacionan todos entre ellos.<sup>1019</sup> Esto supone que dentro de dicho circuito también se encuentren las interrelaciones que surgen entre los cinco procesos. Realmente, este esquema propuesto por Stuart Hall no tiene ni principio ni final, sino que cada uno de los puntos y relaciones que surgen aportan una pieza particular del proceso de creación de la cultura en general: "(...) the moments work synergistically to create meaning. However, each moment contributes a particular piece to the whole."<sup>1020</sup>

Según Hall, la representación consiste en dar forma física a una idea abstracta o lo que es lo mismo, en convertir el imaginario en algo concreto. Las representaciones son signos que utilizamos para referirnos a un concepto que

---

<sup>1016</sup> Leve, A. M. (2012). The Circuit of Culture as a Generative Tool of Contemporary Analysis: Examining the Construction of an Education Community. *APERRE Conference*, Sidney: AARE, p. 1.

<sup>1017</sup> Velázquez, R. (2013). La Tía Tula de Miguel Picazo a la luz del circuito de la cultura. *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos* (24), p. 1.

<sup>1018</sup> Leve, A. M. (2012). The Circuit of Culture as a Generative Tool of Contemporary Analysis: Examining the Construction of an Education Community. *APERRE Conference*, Sidney: AARE, p. 1.

<sup>1019</sup> Velázquez, R. (2013). La Tía Tula de Miguel Picazo a la luz del circuito de la cultura. *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos* (24), p. 24.

<sup>1020</sup> "(...) los momentos funcionan sinérgicamente para crear significado. En cualquier caso, cada momento aporta una pieza particular del todo". Curtin, D. (2006). *International Public Relations*. En D. Curtin y Gaither T. K., *International Public Relations: Negotiating Culture, Identity, and Power*, DOI: <http://dx.doi.org/10.4135/9781452224817>, p. 38.



puede ser real o no, pero que facilita la comunicación entre dos seres humanos.<sup>1021</sup> Podemos diferenciar dos maneras de representación: la de las ideas mentales que el ser humano genera sobre objetos tangibles y la otra, la de las relaciones, sentimientos y demás elementos abstractos. Ambas formas de representación aparecen en un guion.<sup>1022</sup> En resumen, la representación sirve para precisar qué es un determinado concepto o sentimiento, y con ello, también se define aquello que no lo es. Al fin y al cabo, las representaciones afectan a la regulación, la identidad y aquellos significados del mundo real que hemos adoptado como válidos: las representaciones son parte de la producción y del consumo de la sociedad occidental de nuestros días.<sup>1023</sup>

En la creación de una representación audiovisual se incluye a productores, creadores, actores, modelos, proveedores, investigadores, consumidores, espectadores e investigadores. De todos ellos, el papel del guionista es esencial en la construcción de los mensajes: la representación del mundo viene, mayoritariamente, determinada por su imaginación. Precisamente, el guionista concede sentido a cada uno de los elementos y las relaciones que aparecen en la narración. En cada representación, el guionista se encarga de ordenar la vida real, buscando darle sentido y significado al caos humano.<sup>1024</sup> Pero también entran a formar parte de la representación los consumidores potenciales y los no potenciales. Todos ellos forman parte de quienes se emplean en construir y mantener las representaciones.<sup>1025</sup>

Michael Arndt, guionista de *Toy Story 3*, recuerda que las experiencias personales son parte del guion y de los personajes, aunque recomienda que no se pierda la perspectiva de que la historia se crea para los espectadores y no para uno mismo.<sup>1026</sup> En la interpretación de dicho mundo, el papel del receptor es considerado siempre activo: “consumers are understood to have an important

---

<sup>1021</sup> Hall, S. (1997). The Work of Representation. En S. Hall, *Cultural Representations and signifying practices*. Nueva Delhi, La India: SAGE Publications Inc., p. 16 y 17.

<sup>1022</sup> *Ibidem* pp. 16 y 17.

<sup>1023</sup> Leve, A. M. (2012). The Circuit of Culture as a Generative Tool of Contemporary Analysis: Examining the Construction of an Education Community. *APERRE Conference*, Sidney: AARE, p. 10.

<sup>1024</sup> Sanz Magallón, A. (2007). *Cuéntalo bien. El sentido común aplicado a las historias*. Madrid, España: PLOT Ediciones, p. 139.

<sup>1025</sup> Leve, A. M. (2012). The Circuit of Culture as a Generative Tool of Contemporary Analysis: Examining the Construction of an Education Community. *APERRE Conference*, Sidney: AARE, p. 6.

<sup>1026</sup> Catmull, E. (2014). *Creativity, Inc. Overcoming the Unseen Forces that Stand in the Way of True Inspiration*. New York, Estados Unidos: Random House, p. 94.

active and creative role.”<sup>1027</sup> Por supuesto, la interpretación que cada espectador realiza del mensaje que le llega puede variar la idea que se ha querido transmitir.<sup>1028</sup>

“Son las relaciones las que crean el sentido del yo; y es a través del relato y de la narrativa como las personas le damos un sentido y una dirección a la historia personal, estableciendo relaciones entre acontecimientos, significados a las acciones propias y ajenas, dirección y orientación, etc.”<sup>1029</sup>

El consumo consiste en la decodificación que el espectador hace del mensaje que recibe teniendo en cuenta sus propias experiencias.<sup>1030</sup> El espectador busca identificarse en la historia con los personajes y con sus emociones, y, a su vez, reinterpretar la narración. Para John Lasseter, la empatía personaje-espectador surge cuando una película cuenta con personajes fácilmente recordables. Estos personajes se desenvuelven en un mundo creíble y la historia consigue mantener la atención de los espectadores, deseosos de ver qué ocurrirá a continuación.<sup>1031</sup>

Como creadores de contenidos para todos los públicos, los creativos de Pixar tienen en cuenta la necesidad de crear mensajes en los que los sentimientos y los principios hagan conectar a la historia con el espectador. Es aquí donde entra otro elemento que compone la teoría de Hall: la regulación del contenido. El marco narrativo en el que se mueven los guionistas está regulado por la sociedad, es decir, que encuadra aquello que está permitido y aceptado dentro de unas leyes o normas culturales. Las normas que regulan el contenido cultural son mutables, puesto que se ven afectadas por los cambios sociales, culturales

---

<sup>1027</sup> “Se entiende que los consumidores tienen un papel importante y activo (...)”. Leve, A. M. (2012). *The Circuit of Culture as a Generative Tool of Contemporary Analysis: Examining the Construction of an Education Community*. *APERRE Conference*, Sidney: AARE, p. 7.

<sup>1028</sup> Hall, S. (1973). *Coding and Decoding in the Television Discourse*. *Council of Europe Colloquy on 'Training In The Critical Reading of Televisual Language'*. Leincester. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/81670115.pdf>. Consultado el 15 de mayo de 2016, p. 2.

<sup>1029</sup> Rebollo, M. Á. (2006). *Emociones, género e identidad: la educación sentimental*. En Rebollo, M. Á. *Género e interculturalidad: educar para la igualdad*. Madrid, España: La Muralla S.A., p. 221.

<sup>1030</sup> “The stories we tell ourselves are often more normative than descriptive. They usually tell of how the world should be according to our cultural norms”. (“Las historias que nos contamos a nosotros mismos son, a veces, más normativas que descriptivas. Ellas, a menudo, nos cuentan cómo el mundo debería ser en relación con nuestras normas culturales”). Veissière, S.P.L. (2018) *Toxic Masculinity in the age of #MeToo: ritual, morality and gender archetypes across cultures*, *Society and Business Review*, p. 1.

<sup>1031</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books, p. 266.

y económicos de un momento histórico y de una sociedad determinada.<sup>1032</sup> La regulación en Pixar tiene mucho que ver con la creación de personajes creíbles en un determinado mundo.

La narrativa de Pixar, aunque sigue el esquema Viaje del héroe como Disney, no se ha basado en cuentos de hadas o novelas como sí lo ha hecho durante casi un siglo su predecesora. Por este motivo, ambas empresas difieren en el planteamiento del relato. “Disney –apunta (Glen) Keane- era tipo ‘Había una vez...’. Pixar era más ‘¿No sería genial que...?’”<sup>1033</sup>

El departamento de animación de Disney estaba dirigido a finales de los 80 por Roy Disney, pero, aun así, Jeffrey Katzenberg tomaba las decisiones finales. Fue Katzenberg quien incluyó en aquel momento también las reuniones de equipo (conocidas como *gong show*), donde todos los miembros podían dar sus opiniones y aportar ideas. Katzenberg escuchaba atentamente y si consideraba que algo de lo propuesto era suficientemente interesante, se incluía inmediatamente en el proyecto.<sup>1034</sup> Esta forma de trabajar fue atractiva para Pixar, que incluyó dicho sistema en sus producciones. Para mediar y agilizar la toma de decisiones, Pixar creó desde la producción de *Toy Story* el Consejo de sabios compuesto por John Lasseter, Joe Ranft, Andrew Stanton y Pete Docter desde la producción de *Toy Story*. En concreto, este consejo ha sido definido como:

“(...) un grupo de individuos que reflexionaban, discutían, meditaban, y a menudo peleaban sobre todo lo que tuviera que ver con cualquier aspecto de la producción, la preproducción o la post-producción.”<sup>1035</sup>

En Pixar, como en cualquier otro estudio de animación, los trabajadores desarrollan y supervisan todas las fases de la producción de un largometraje.<sup>1036</sup>

---

<sup>1032</sup> “They are also performative. Stories have strange ways of bringing the world they describe into being. When stories change, so do our innermost assumptions and experiences”. (“Las historias son cambiantes. Las narraciones tienen formas extrañas de traer el mundo que describen al ser. Cuando las historias cambian, también lo hacen nuestras suposiciones interiores y experiencias”). Veissière, S. P. L. (2018) Toxic Masculinity in the age of #MeToo: ritual, morality and gender archetypes across cultures, *Society and Business Review*, p. 1.

<sup>1033</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg, p. 355.

<sup>1034</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores, p. 23.

<sup>1035</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg, p. 357.

<sup>1036</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books.

Dicho proceso de producción engloba el guion, la producción, la dirección, la composición, la edición, etc. Todo lo necesario para una película. Cuando el proyecto comienza en Pixar se rigen por el lema *Story Is King*. De hecho, a pesar de la importancia que cobró el desarrollo del 3D para la industria y también para la empresa Pixar, los miembros del equipo de *Toy Story* tuvieron muy claro que la historia tenía que estar por encima de la tecnología.<sup>1037</sup>

Desde su primer estreno, todas las historias de este estudio de animación han sido construidas como cualquier otra película: desarrollo de la idea y los personajes, escritura del guion, revisiones continuas y *storyboards* dibujados a mano.<sup>1038</sup> Este proceso ya se hacía en Disney desde *Blancanieves y los siete enanitos* en 1936. Son los propios animadores y directores los que se encargan de escribir el guion, algo que no se hacía en los cortos de animación en los años 20, donde, directamente, los animadores se imaginaban gags y los trasladaban al celuloide.<sup>1039</sup>

La diferencia entre una producción de Pixar y la de otro estudio reside en las personas que dan vida a cada elemento de la producción. Ellos son los propios creativos y no se les impone límites para expresar sus ideas. Tanto es así que, en 1997, los jefes de la Disney pidieron al equipo creativo de Pixar que realizaran *Toy Story 2* para lanzarla directamente en vídeo (sin pasar por las salas de cine) y ellos se negaron. El equipo creativo de *Toy Story 2* consideró que esto era perjudicial para la compañía y para ellos mismos porque restaba calidad al producto final. En Disney había funcionado este método, de hecho, la aceptación por parte del público, la crítica y la recaudación eran siempre positiva. Sin embargo, en Pixar consideraron que esto reducía su profesionalidad e interés de los trabajadores por un trabajo bien hecho, porque las segundas partes de Disney no llegaban al nivel artístico ni creativo de las primeras. No podían aceptar que su equipo creativo tuviera que rebajar su profesionalidad y pasión por el proyecto.<sup>1040</sup>

---

<sup>1037</sup> *Ibidem*, p. 80.

<sup>1038</sup> Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge, p. 23.

<sup>1039</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg, p. 47.

<sup>1040</sup> Catmull, E. (2014). *Creativity, Inc. Overcoming the Unseen Forces that Stand in the Way of True Inspiration*. New York, Estados Unidos: Random House, p. 66 y 67.

Ningún departamento que no tenga que ver con un puesto de trabajo creativo dirige el largometraje. Esto significa que los miembros del equipo creativo de Pixar (iluminación, modelaje, guion, coloreado, edición...) se rigen por lo que ellos denominan el *Trust the Process*, es decir, confían en el proceso de producción. Ed Catmull afirma que es muy importante encontrar un equipo de personas que “tenga química”.<sup>1041</sup> Un proceso vital para ellos porque a través de las ideas de unos y otros departamentos surgen nuevas opiniones más creativas aún y que funcionan según va avanzando la trama.

Los artistas tienen una sala específica en la compañía dedicada a intercambiar esas ideas que hacen avanzar la producción hasta conseguir un “producto redondo” que sea bien acogido por los espectadores y por la crítica.<sup>1042</sup> En esta sala realizan lo que ellos denominan *Braintrust*. Lasseter había aprendido en ILM este sistema organizativo que consistía en reunirse con los otros tres creativos cada mañana para hablar de la jornada del día anterior, de esta manera podían dar a conocer qué funcionaba o qué no funcionaba, resolver dudas y dar ideas a los compañeros en puestos de trabajo individualistas y solitarios como la escritura de un guion, el diseño de un personaje... La finalidad de estas reuniones consiste en ser objetivos con la producción que está entre manos, siendo capaces de ser francos con el resto de los compañeros y aguantar las críticas de los demás. En dichas reuniones, se escuchan las ideas de todos y se tienen en cuenta con el fin de conseguir que todos evolucionen y aporten lo mejor de sí mismos al proyecto.<sup>1043</sup> A día de hoy, estas reuniones diarias se siguen llevando a cabo con un miembro de cada sección del equipo de producción (iluminación, modelado, texturizado...).<sup>1044</sup> Aunque los directores de la película son quienes tienen el control sobre las decisiones que se toman, cualquier miembro del equipo creativo puede hacer su aportación.<sup>1045</sup> Quienes participan

---

<sup>1041</sup> *Ibidem*, pp. 66 y 67.

<sup>1042</sup> *Ibidem*, p. 66.

<sup>1043</sup> Montero Plata, L. y G. (2015). Sincronías y sinergias animadas: la visión de la industria de la animación de Pixar y Ghibli. *Con A de animación* (5), p. 31.

<sup>1044</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books, p. 98.

<sup>1045</sup> “En Pixar el método de trabajo se centra en el control creativo de los directores, pese a que cuentan con el consejo del Brain Trust. En principio, se fomenta que cada miembro de la productora pueda hacer un *pitch* con sus propuestas. Todos pueden plantear una idea y convertirse en el director de su propio proyecto, no importa el cargo que ocupen dentro de la empresa; lo importante es la historia. Este interés llega al punto de que se haya visto, cada vez más, cómo se aparta a los autores originales de los relatos para entregárselo a otro director que pueda sacar más provecho al potencial de un concepto, como ocurrió con *Ratatouille* (Brad Bird, Jan Pinkava, 2007), *Brave* y, recientemente, con *The Good Dinosaur* (Peter Sohn, 2015)”. Declaración de Ana María Pérez, autora de *Pixar; las claves del éxito* en Montero Plata, L. y G. (2015). Sincronías y sinergias animadas: la visión de la industria de la animación de Pixar

en las reuniones diarias o *Braintrust* tienen en cuenta a todo aquel que argumente por qué encaja con la historia que están desarrollando:<sup>1046</sup> “(...) unhindered communication was key, no matter what your position.”<sup>1047</sup>

El equipo de Pixar entiende las *Braintrust* como reuniones de doctores en la que la película es el paciente y, entre todos, buscan cuál es el problema y cómo afrontar el diagnóstico hasta sanarlo. En estas reuniones también se determina el tono del proyecto. El objetivo de las sesiones de *Braintrust* es hacer interaccionar a los creativos: el equipo al completo revisa las imágenes generadas el día anterior, explican los problemas con los que se han encontrado y escuchan atentos las posibles soluciones que sus compañeros consideren válidas para seguir adelante.<sup>1048</sup>

En sus inicios, cuando el equipo de Lasseter comenzó a trabajar en el guion de *Toy Story*, enviaban a Katzenberg una copia según iban avanzando. Katzenberg tomaba las decisiones y guiaba al equipo, y con ello, el equipo de Pixar sentía que limitaba y conducía su creatividad. Katzenberg dimitió en 1994 y el equipo Pixar solicitó dos semanas para reconstruir la película en la que ellos creían, alejándose del estilo que Katzenberg les había impuesto.<sup>1049</sup> Así, el equipo creativo de Pixar se sintió capaz de tomar sus propias decisiones y se dejaron llevar por ellas en todas las etapas de producción.<sup>1050</sup> Uno de los rasgos de este último guion que presentaron a la Disney fue que Lasseter se negó a incluir piezas musicales al estilo Disney en *Toy Story*, algo en lo que Katzenberg insistía. Sin embargo, Lasseter no se negó al uso de la música, de hecho, sí se propusieron canciones que enfatizan las emociones de Buzz y Woody y las explicaran al espectador:<sup>1051</sup> esto se copió de la película *El graduado* (Mike Nichols, 1967).<sup>1052</sup>

---

y Ghibli. *Con A de animación* (5), p. 31.

<sup>1046</sup> Catmull, E. (2014). *Creativity, Inc. Overcoming the Unseen Forces that Stand in the Way of True Inspiration*. New York, Estados Unidos: Random House, p. 99.

<sup>1047</sup> *Ibidem*, p. 4.

<sup>1048</sup> *Ibidem*, p. 74.

<sup>1049</sup> Eisner nombró a Joe Roth presidente tras el fallecimiento de Frank Wells en un accidente. Katzenberg no se tomó nada bien. Por ello, salió de Disney y junto a Spielberg y Geffen, Katzenberg creó meses después de su dimisión la DreamWorks SKG. Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores.

<sup>1050</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books.

<sup>1051</sup> Recordamos aquí, por ejemplo, la escena *Strange Things* y cómo esta canción describe los sentimientos y emociones de Woody, mientras se suceden una serie de planos en los que vemos la relación de Andy y el vaquero y con una elipsis temporal apreciamos los cambios que se han sucedido en la habitación del niño desde que Buzz llega, en *Toy Story I*.

<sup>1052</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books, p. 128.

#### 4.3.1. EL GUIÓN ESCRITO Y EL STORYBOARD EN LA FASE DE PRODUCCIÓN.

En un largometraje realizado por ordenador, la producción se compone de los siguientes diez pasos: “(...) guion, montaje, diseño de producción, maquetas, diseño, animación, sombreado, iluminación, presentación y grabación de la película.”<sup>1053</sup> Los animadores se refieren con grabación de la película a aquel momento en el que se introducen los movimientos de cámara dentro del encuadre. En Pixar, desde *Toy Story*, han trabajado con este sistema.

La animación se caracteriza por la acción, el movimiento y el paso de ideas visuales a imágenes. Y, sin embargo, este proceso no tiene sentido sin guion ni personajes porque ellos componen la historia.<sup>1054</sup> Antes de escribir el guion y los personajes, el proceso creativo se inicia planteando una idea. En la animación, como en cualquier género cinematográfico, “la idea básica tiene que ser visual.”<sup>1055</sup> Una vez planteada la idea, se desarrolla el guion, con inicio, nudo y desenlace, o lo que es lo mismo, la *story line*. Toda *story line* debe responder a las preguntas ¿quién es el protagonista?, ¿qué busca?, ¿qué problemas encuentra en su búsqueda? o ¿cómo termina la historia?<sup>1056</sup> Con una idea que responda a estas preguntas, se describen acciones muy simples pero que sintetizan en pocas palabras qué ocurrirá. Por tanto, la *story line* cuenta cuál es el problema y cómo se soluciona.<sup>1057</sup> En resumen, la idea o *story line*, que se escribe antes de empezar el resto del proceso creativo, se basa en las peripecias o aventuras que viven los personajes de la historia.<sup>1058</sup>

Pixar subraya la importancia del desarrollo del guion por ser la herramienta mediante la cual se pueden plasmar hábitos laborales, talento y valores humanos. Para ellos, el guion “es el punto de vista de la gente (...) lo que es

---

<sup>1053</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores, p. 28.

<sup>1054</sup> Wright, J. A. (2005). *Guionización y desarrollo de la animación. Desarrollar el guión para su venta*. Andoain, España: Excuela de cine y vídeo.

<sup>1055</sup> *Ibidem*, p. 118.

<sup>1056</sup> Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona, España: Editorial Ariel, S.A.

<sup>1057</sup> Wright, J. A. (2005). *Guionización y desarrollo de la animación. Desarrollar el guión para su venta*. Andoain, España: Excuela de cine y vídeo, p. 119.

<sup>1058</sup> Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona, España: Editorial Ariel, S.A.

absolutamente indispensable en cualquier aventura creativa.”<sup>1059</sup> Su filosofía de trabajo es la de enseñar a través de aventuras y pinceladas de humor.<sup>1060</sup>

Primero, amplían la idea en la que cuentan qué ocurre y quiénes son los personajes principales y, posteriormente, comienzan a trabajar un guion escrito, el cual puede sufrir diversas modificaciones antes de dar forma a la imagen en el ordenador. Así, si el guion es una pieza fundamental en la película de animación, también lo es el *storyboard*.<sup>1061</sup> Un *storyboard* consiste en dibujar durante el proceso de pre-producción del largometraje cada uno de los planos que formarán de una manera cronológica las escenas del largometraje. En el *storyboard* se trata de dibujar el guion literario.<sup>1062</sup> En muchos casos, se incluye también algo de texto descriptivo o diálogos. Este guion gráfico comenzó a usarse en animación en 1931 en los estudios Disney, Walt siempre afirmó que el animador Webb Smith fue el primero en utilizarlo.<sup>1063</sup> Este paso es esencial también en las películas generadas por ordenador porque los animadores necesitan y realizar a los personajes con elementos geométricos muy básicos en esta primera fase. Al principio todo se modela con triángulos, rectángulos y demás elementos geométricos, siendo todo muy primario hasta que se le da la forma definitiva según van avanzando las escenas. Una vez contada la historia a través de estos bocetos, al final del proyecto se añade el color y la iluminación, así como texturas y otros detalles antes de llevar la película al proceso de *rendering*.<sup>1064</sup>

Del primer equipo de creativos de *Toy Story* (Joe Ranft, John Lasseter, Andrew Stanton y Peter Docter), solamente Joe Ranft tenía algo de experiencia en realizar *storyboards* para largometrajes de animación.<sup>1065</sup> Aun así, todos ellos entendieron la importancia de la realización de *storyboards*, e incluso añadieron el modelado con arcilla de los personajes que posteriormente serían compuestos

---

<sup>1059</sup> Catmull, E. (2014). *Creativity, Inc. Overcoming the Unseen Forces that Stand in the Way of True Inspiration*. New York, Estados Unidos: Random House, p. 75.

<sup>1060</sup> Price, D. A. (2008). *The Pixar Touch. The Making of a Company*. New York, Estados Unidos: Vintage Books.

<sup>1061</sup> Culhante, S. (1988). *Animation from Script to Screen*. New York: St. Martin's Griffin, p. 45.

<sup>1062</sup> Wright, J. A. (2005). *Guionización y desarrollo de la animación. Desarrollar el guión para su venta*. Andoain, España: Escuela de cine y vídeo, p. 156.

<sup>1063</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunberg, p. 63.

<sup>1064</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores, p. 28.

<sup>1065</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books, p. 126.



por ordenador. Tener las tres dimensiones de un personaje facilita en gran medida el trabajo del animador.<sup>1066</sup>

El desarrollo de la historia cobra importancia, como también lo hicieron los personajes, en los largometrajes de animación a finales de los 80. Jeffrey Katzenberg fue nombrado jefe del Walt Disney Studio por Michael Eisner, presidente de la compañía. Katzenberg ocupó el papel de Walt Disney: revisar la producción y analizar todas y cada una de las escenas de la película en producción. El guion se convirtió, aún más si cabe, en el eje en torno al cual giraba el resto de la producción. Así, nada más llegar a la Disney, Katzenberg contrató a una docena de escritores para trabajar en las ideas que ya estaban en marcha y para escribir nuevas propuestas que se convirtieran en futuros largometrajes. El nuevo jefe del Walt Disney Studio tenía muy claro que “(...) el secreto de una buena película estaba más en el guion que en el gancho taquillero del protagonista.”<sup>1067</sup>

En el convenio de 1991 firmado por Pixar y Disney, se determinó que el equipo Pixar tenía que enviar los tratamientos del guión de *Toy Story* hasta que recibiera el visto bueno de la Disney. A pesar de las reuniones diarias y de tener clara la primera idea, cuando el Consejo de sabios de Pixar comenzó a trabajar en *Toy Story* se dieron cuenta de que ni Stanton, ni Docter, ni Lasseter tenían formación en la escritura de guiones.<sup>1068</sup> Lasseter y Docter acudieron a un seminario en el que Robert McKee enseñó a los asistentes la manera de escribir un guion y las partes que lo componen.<sup>1069</sup> Tras la *Master Class* de McKee y el visionado de varias *buddy-movies* con las que aprender la estructura narrativa de este género, se desarrolló el guion que fue entregado a Katzenberg en febrero del 1994. El principal objetivo era lograr un guion creíble y comprensible para todos los públicos. Lasseter quiso buscar la antítesis en las personalidades de los dos personajes protagonistas y también se fijó en la imagen del sheriff como

---

<sup>1066</sup> *Ibidem*, p. 132.

<sup>1067</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores, p. 22.

<sup>1068</sup> Peter Docter dirigió *Monstruos S.A.* (2001) y *Up* (2010). Ha participado también en el desarrollo de ambos guiones, así como en el de *Toy Story*, *Toy Story 2* o *Wall-E*.

<sup>1069</sup> Robert McKee es consultor de las productoras Tri-Star y Golden Harvest Films. En el reverso de su libro *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* podemos apreciar cómo *Toy Story* ha sido una de las muchas películas que han seguido su método. De todas las que podemos leer en este reverso, sólo la producción de Lasseter es una película de animación. McKee, R. (2012). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona, España: Alba Minus.

representación del pasado que contrasta con la actualidad que aporta el guardián espacial.<sup>1070</sup>

El secreto del éxito y la comprensión de la historia por parte de todos los públicos se debe al trabajo de la transmisión de emociones de los guionistas.<sup>1071</sup> Las historias escritas por Pixar incluyen las emociones del mundo real (envidia, vergüenza, amor, odio, ira, calma...), pero directamente relacionadas con temas o situaciones cotidianas del mundo de la infancia. Tratan de plasmar temas que permiten al niño evolucionar y cubrir sus necesidades como espectador e individuo que forma parte de una sociedad. Aquí entran a formar parte los deseos de independencia del niño, la búsqueda de poder de su propia vida, ser capaces de entablar relaciones sociales, y desarrollar su capacidad de aprendizaje, así como ponerlo en práctica.<sup>1072</sup>

#### **4.3.2. LOS PERSONAJES: BUSCANDO LA HUMANIDAD.**

Una historia comienza cuando un personaje lleva a cabo acciones para conseguir un objetivo cualquiera, pero que para él/ella es difícil de lograr.<sup>1073</sup> El personaje es una pieza esencial en todo guion dado que la historia que cuenta se centra en sus necesidades, sus objetivos internos y sus metas externas. Por tanto, el esfuerzo que realiza y las decisiones que toma dicho personaje para superar o aliviar estos tres puntos centrales de la narración es lo que resalta el valor de la historia. Lo que se busca es que los personajes tengan personalidad y vivan emociones.<sup>1074</sup> Es importante que tengan personalidad porque, el hecho de que el espectador vaya descubriendo al personaje y conozca así sus valores, sus miedos, sus virtudes y sus defectos. Estos son elementos que los humanizan y, por lo tanto, que invitan a que el espectador se siente más cerca de ellos y se pueda sentir identificado.

---

<sup>1070</sup> Price, D. A. (2008). *The Pixar Touch. The Making of a Company*. New York, Estados Unidos: Vintage Books.

<sup>1071</sup> Pérez Guerrero, A. M. (2011). Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010) (Tesis). Universidad Rey Juan Carlos, p. 250.

<sup>1072</sup> *Ibidem*, p. 269.

<sup>1073</sup> Sanz Magallón, A. (2007). *Cuéntalo bien. El sentido común aplicado a las historias*. Madrid, España: PLOT Ediciones.

<sup>1074</sup> Porter, T. y. (2000). Creating Lifelike Characters in Pixar Movies. *Communications of the ACM* 43 (1).

Las emociones que un personaje transmite a los espectadores hacen surgir la empatía del espectador.<sup>1075</sup> Los personajes deben vivir la historia y hacer que el espectador también la viva.<sup>1076</sup> Los personajes de animación en las primeras décadas estaban limitados a protagonizar gags cómicos y escenas violentas en las que siempre sobrevivían, enfrentarse a un antagonista al que podían destruir o vivir una historia muy rígida prefijada por la tradición de los cuentos de hadas. Es más, durante muchos años, nadie escribió guiones en los departamentos de animación. Los artistas estadounidenses tenían una idea general del *gag* o historia que querían contar y la plasmaban sobre el papel directamente.<sup>1077</sup> A partir del primer largometraje, el estudio Disney comienza a trabajar con guion y *storyboard*, aunque los personajes de estos primeros años siguieron siendo simples y estereotipados.<sup>1078</sup>

Atrás quedaron los primeros personajes animados rudimentarios y poco trabajados en cuanto a rasgos o personalidad de los cortometrajes de Mickey Mouse en los años 20 y 30. A esto cabe añadir que, cuando Michael Eisner y Jeffrey Katzenberg llegaron a la Disney, concibieron la producción de animación como un proceso idéntico al de la acción real. Ted Elliot y Terry Rosio, que trabajaban en la Hollywood Pictures, una de las productoras de acción real de la Walt Disney Productions se incorporaron como guionistas en el departamento de animación.<sup>1079</sup>

Elliot y Rosio trasladaron a sus compañeros la importancia de conseguir un tono más adulto en el tratamiento del guion. El Renacimiento de la animación, por tanto, permitió ampliar las opciones temáticas de las historias, dando cabida a tramas y subtramas más elaboradas y complejas, que ya no se basan en la adaptación de los cuentos de hadas y las moralejas infantiles. Los nuevos

---

<sup>1075</sup> Field, S. (2005). *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid, España: Plot Ediciones S.L., p. 49.

<sup>1076</sup> *Ibidem*, p. 49.

<sup>1077</sup> Wright, J. A. (2005). *Guionización y desarrollo de la animación. Desarrollar el guión para su venta*. Andoain, España: Escuela de cine y vídeo, p. 153.

<sup>1078</sup> Ferris Leader, C. (2017) Magical manes and untamable tresses: (en)coding computer-animated hair for the post-feminist Disney Princess, *Feminist Media Studies*: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14680777.2017.1390688>. Consultado el 5 de diciembre de 2018, p. 3.

<sup>1079</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores.

personajes se enfrentan a situaciones diferentes en comparación con décadas anteriores.<sup>1080</sup>

En la década de los 80 y los 90, como también ocurrió durante la Época Clásica de Disney, la animación buscaba diversidad en las personalidades y caracteres de los personajes para que los conflictos y las situaciones cómicas fueran más fáciles de conseguir.<sup>1081</sup> En los últimos treinta años, las historias del cine de animación se centran más en generar interés por las crisis internas que sufren los personajes. Los deseos y las necesidades que les van surgiendo, la toma de decisiones y aprender a afrontar cualquier situación frente a la resolución de los conflictos generan crisis internas que les hacen evolucionar. Se introdujo esta novedad narrativa que diferenciaba a los nuevos personajes de aquellos que se crearon cincuenta años atrás.<sup>1082</sup> Esto ha repercutido en el diseño de las personalidades, que pretende alejarlos de los estereotipos literarios clásicos.<sup>1083</sup> Los arquetipos siguen existiendo, pero sus personalidades son mucho más variadas de lo que los cuentos de hadas permitían.

Eisner y Katzenberg, además de considerar las películas de animación como proyectos idénticos al cine de acción real en cuanto al proceso de producción, trasladaron a Pixar la necesidad de trabajar con un tratamiento de los personajes más cercano al cine de acción real de esos años que a lo que se había hecho en animación hasta 1989. Tras la dimisión de Katzenberg y la búsqueda de una marca propia por parte de Pixar, el estudio de animación trabajaba en el desarrollo y la unidad entre el aspecto físico y el psicológico de sus personajes:

“No studio has done more for the advancement of computer character animation than Pixar. The studio developed the technology alongside an artistic sensibility that made computer animation work on the big screen.”<sup>1084</sup>

---

<sup>1080</sup> Ferris Leader, C. (2017) Magical manes and untamable tresses: (en)coding computer-animated hair for the post-feminist Disney Princess, *Feminist Media Studies*: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14680777.2017.1390688>. Consultado el 5 de diciembre de 2018, p. 3.

<sup>1081</sup> Wright, J. A. (2005). *Guionización y desarrollo de la animación. Desarrollar el guión para su venta*. Andoain, España: Excuela de cine y vídeo, p. 59.

<sup>1082</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg.

<sup>1083</sup> Martínez González, E. (2011). Los mundos [teóricos] de Coraline: Psicoanálisis, Postfeminismo y Postmodernismo en el cine de animación. *Con A de Animación*. Editorial Universidad Politécnica de Valencia. DOI: 10.4995/caa.2011.862.

<sup>1084</sup> (“Ningún estudio ha hecho más por el avance de la animación de personajes que Pixar. El estudio desarrolló la tecnología a través de la sensibilidad artística haciendo que la animación por ordenador funcionara en la gran pantalla”) Beck, J. (2004). *Animation Art: From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*. London, England: Flame Three Publishing, p. 270.

En Pixar tienen en cuenta que los personajes, aunque sean más o menos relevantes en la historia, siempre tienen que aportar algo a la trama y a los personajes principales.<sup>1085</sup> En *Bichos*, segunda película estrenada por Pixar, hay muchos más personajes que en su primer estreno, *Toy Story*. Así, el equipo de la segunda producción de Pixar se encontró con la difícil tarea de tener que repartir la participación de una manera equitativa, pero sin restar importancia a los protagonistas.<sup>1086</sup>

En el diseño visual de los personajes, Pixar se fijó en el sistema de trabajo de la Disney, donde cada animador se encargaba de uno. Sin embargo, este trabajo con el ordenador era menos laborioso que a mano, dado que el software ya daba la consistencia, los movimientos y la textura. Por ello, Lasseter, en lugar de asignar un personaje o varios a cada animador, propuso un reparto de escenas entre los miembros del grupo, por lo que el aspecto físico y los movimientos del personaje no dependen de un único animador. Esta práctica quedó fijada como norma en las producciones Pixar.<sup>1087</sup>

En el caso de *Buscando a Nemo*, además de en la personalidad, también se buscó variedad en el diseño de los peces. De hecho, Marlin, Dory y los peces de la pecera son muy diferentes en su aspecto, mediante el cual se define su personalidad mediante el color y la forma.<sup>1088</sup> Los labios son flexibles encima de los ojos, a modo de cejas, se crearon unos pliegues. La manera en la que se mueven por el agua también marca la personalidad de cada pez transmitir emociones.<sup>1089</sup> Nemo tiene una aleta más pequeña que la otra a la cual llama la aleta de la suerte, pero que, realmente, ralentiza sus movimientos con respecto a otros peces. Y, aun así, en la pecera de la clínica dentista, Nemo demuestra que su aleta de la suerte no le impide ser un héroe. Dory, por su parte, muestra movimientos más continuos y alegres que manifiestan la seguridad en sí misma y su capacidad para seguir el ritmo de sus canturreos. Sus gestos faciales y

---

<sup>1085</sup> Pérez Guerrero, A. M. (2011). Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010) (Tesis). Universidad Rey Juan Carlos, p. 311.

<sup>1086</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg, p. 365.

<sup>1087</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books.

<sup>1088</sup> Price, D. A. (2008). *The Pixar Touch. The Making of a Company*. New York, Estados Unidos: Vintage Books.

<sup>1089</sup> Beck, J. (2004). *Animation Art: From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*. London, England: Flame Three Publishing.

expresiones verbales todavía marcan más su carácter inocente e infantil, que le dan un toque amable y divertido. En el caso de Marlin, sus movimientos son más lentos que los de Dory, aunque en momentos de tensión, como cuando atrapan a Nemo, demuestra que puede ser rápido y también pararse en seco, actitud que deja entrever su nerviosismo y miedo ante cualquier situación desconocida.<sup>1090</sup> Peces, robots, juguetes o insectos han sido antropomorfizados por el estudio.

“El atractivo de la personalidad resuelta y comprometida de estos personajes no radica tanto en su competencia laboral como en su humanidad.”<sup>1091</sup> Así, los personajes Pixar se encuentran ante situaciones en las que deben tomar decisiones que les hacen desarrollar y sufrir emociones y sentimientos idénticos a los que el público infantil vive a menudo.<sup>1092</sup> El espectador, que sigue el desarrollo del personaje durante la trama, desea encontrar coherencia en el personaje y empatizar con él o ella:

“Todo personaje ha de ser coherente. Esto no significa, sin embargo, que tenga que ser previsible o estereotipado. Significa que los personajes, al igual que las personas, tienen un tipo de personalidad interna que define quiénes son y nos anticipa cómo actuarán. Si los personajes se desvían de esa esencia, pueden resultar inverosímiles o carecer de sentido.”<sup>1093</sup>

Por este motivo, la evolución que sufre un personaje Pixar en la narración exige demostrar su valentía y capacidad resolutive. Una situación a la que cualquier ser humano se ve expuesto desde edades muy tempranas y en numerosas ocasiones a lo largo de su vida.<sup>1094</sup>

---

<sup>1090</sup> *Ibidem*, p. 377.

<sup>1091</sup> Pérez Guerrero, A. M. (2011). Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010) (Tesis). Universidad Rey Juan Carlos, p. 291.

<sup>1092</sup> *Ibidem*, p. 300.

<sup>1093</sup> Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona, España: Paidós, p. 38.

<sup>1094</sup> Pérez Guerrero, A. M. (2011). Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010) (Tesis). Universidad Rey Juan Carlos, pp. 295 y 297.

### 4.3.3. LOS PERSONAJES DE PIXAR Y EL MUNDO EMOCIONAL.

Al escribir un guion, los guionistas incluyen en sus historias vivencias personales cuyos sentimientos y emociones conocen bien antes de trasladarlo al papel y hacérselo llegar al público.<sup>1095</sup> En la animación, el guionista prácticamente ocupa el papel del director en una película de acción real, dado que "(...) los guiones de animación han incluido tradicionalmente tomas de cámara (...)." <sup>1096</sup> La selección de contenido que el guionista realiza y su manera de transmitir su mensaje determinan cómo se cuenta su vivencia y, por tanto, qué parte y de qué manera quiere contarlo al espectador. Al fin y al cabo, el mensaje forma parte de un periodo de tiempo y de un momento histórico determinado.<sup>1097</sup>

Los cuatro primeros artistas que se unieron a Pixar Inc., Lasseter, Stanton, Ranft y Docter (miembros del Consejo de sabios) marcaron el tono o línea creativa del estudio.<sup>1098</sup> Pero, aun así, las vivencias de cada guionista aparecen en las historias: "as they went further and further into the story, (...) more and more of their own personalities infused the story and the characters."<sup>1099</sup>

De esta manera, encontramos la desmotivación y frustración profesional y familiar de Brad Bird en *Los Increíbles*, la obsesión por el trabajo de John Lasseter en *Cars* y los temores paternales de Andrew Stanton en *Buscando a Nemo*.<sup>1100</sup>

En el caso de *Los Increíbles*, los problemas familiares y laborales que vivía en aquel momento Brad Bird durante el desarrollo del guion tuvieron su proyección en la frustración laboral que experimentó. Bird trasladó dicho malestar a Bob Parr

---

<sup>1095</sup> Beiman, N. (2007). Prepare to board: creating story and characters for animated features and shorts. Amsterdam, Holanda: Amsterdam Local Press, p. 30.

<sup>1096</sup> Wright, J. A. (2005). *Guionización y desarrollo de la animación. Desarrollar el guión para su venta*. Andoain, España: Excuela de cine y vídeo, p. 201.

<sup>1097</sup> "The message-form is a determined moment, though, at another level, it comprises the surface-movements of the communication system only, and requires, at another stage, to be integrated into the essential relations of communication of which it forms only apart." ("La forma del mensaje se realiza en un determinado momento, aunque, en otro nivel, comprende los movimientos superficiales del sistema de comunicación y requiere, en otra etapa, integrarse en las relaciones esenciales de comunicación de las que sólo forma parte"). Hall, S. (1973). Coding and Decoding in the Television Discourse. *Council of Europe Colloquy on 'Training In The Critical Reading of Televisual Language*, Leincester: <https://core.ac.uk/download/pdf/81670115.pdf>. Consultado el 15 de mayo de 2016. p. 4.

<sup>1098</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books, p. 83.

<sup>1099</sup> ("A medida que fueron metiéndose en la historia (...) cada una de sus personalidades (las de los guionistas) fueron dando forma al relato y a los personajes"). *Ibidem*, p. 91.

<sup>1100</sup> *Ibidem*, p. 91.

en la historia e intentó reflejar cómo ese sentimiento estaba afectando a sus relaciones familiares.<sup>1101</sup>

El ritmo frenético que le exigía a John Lasseter su trabajo como creativo en Pixar le reclamaba emplear un gran número de horas y restar tiempo de su vida familiar con su esposa y sus cinco hijos. Un día, su pareja le advirtió de lo rápido que estaban creciendo los niños y de cuántas cosas se iba a perder si no bajaba el ritmo de trabajo. Esto fue lo que le llevó a crear los conflictos internos de Rayo McQueen en *Cars*.<sup>1102</sup> El coche de carreras vive por y para competir, su único interés se centra en ganar la copa Pistón tras un empate con Chik Hicks y The King. Sin embargo, un día se pierde y aparece en un tranquilo pueblo de la Ruta 66, donde le retienen por haber levantado el asfalto de la carretera. Durante toda la película se muestra la competitividad, la soberbia y el ansia de Rayo McQueen por ganar. Y también su soledad. Tras unos días reparando la carretera, acaba llegando a tiempo a la competición, donde, a pesar de poder ganar, prefiere ayudar a que The King llegue a meta, gravemente herido por un golpe de Chick Hicks.

Por su parte, Andrew Stanton diseñó para *Buscando a Nemo* a un Marlin a partir de sus reflexiones sobre la paternidad en cuanto a miedos, responsabilidades y placeres durante la educación de un hijo.<sup>1103</sup> Stanton sentía pánico cada tarde que su trabajo le permitía estar a solas en el parque con su hijo de cinco años, el cual no paraba de corretear y subirse a todos los columpios, con el riesgo que eso suponía. Uno de esos días se dio cuenta de que no podía limitar las ganas de descubrir y jugar que tenía su pequeño y reflejó ambos comportamientos en Nemo y Marlin. Marlin se siente solo junto a un jovencito pez ansioso por conocer y descubrir el mar, el miedo a perderle le conduce a la sobreprotección de Nemo, quien, en un acto de rebeldía, termina a kilómetros del arrecife y sin la compañía ni el control de Marlin.

---

<sup>1101</sup> “Bird ha declarado que la idea de *Los Increíbles* se inspiraba en parte en su propia vida. Habiendo disfrutado de cierto éxito inicial, ahora sentía que las demandas comerciales de la gran industria del cine le impedían llevar a la pantalla los proyectos que le apasionaban y, mientras tanto, estaba ocupado ayudando a su mujer en la exigente tarea de criar a tres hijos.” Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerk, p. 382.

<sup>1102</sup> Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books, p. 258.

<sup>1103</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerk, p. 376.



En conclusión, la vida de los autores está inevitablemente unida con la vida de sus creaciones. Sus vivencias les proporcionan una parte necesaria de realidad, mientras el método de trabajo desarrollado en Pixar busca que esa realidad sea también verosímil y entretenida. Al fin y al cabo, “que la ficción simboliza el entorno real, es una premisa necesaria para poder conocer la realidad social.”<sup>1104</sup> Quince años después del estreno de *Toy Story*, la tercera parte de la historia de los juguetes llegó a la gran pantalla. La producción de *Toy Story 3* coincidió con la entrada en la edad adulta de los hijos de muchos miembros del equipo ya involucrados en la realización de las dos películas anteriores, por lo que tenían muy claro cómo desarrollar la personalidad y los dilemas de Andy, el dueño de los juguetes, cuando éste abandona el hogar familiar para ir a la universidad.<sup>1105</sup>

#### **4.3.4. EL GÉNERO DEL GUIONISTA Y SU RELACIÓN CON LOS PROBLEMAS DEL PERSONAJE.**

La estructura sociocultural y el sistema político enmarcan la producción de cualquier contenido audiovisual.<sup>1106</sup> La forma en que los guionistas entienden el mundo influye en tramas y personajes, y condiciona la decodificación que el espectador puede hacer.<sup>1107</sup> Precisamente, la codificación que hace el guionista, es decir, la forma en la que el guionista plasma lo que le sucede, viene influida por la manera en la que se realiza la construcción del mensaje en un entorno cultural determinado.<sup>1108</sup> A pesar de que el público puede optar por varias maneras de entender el punto de vista del guionista, sí es cierto que el espectador encuentra límites en el espectro interpretativo del mundo real que realiza, puesto que su interpretación siempre estará dentro de un orden determinado. Este orden simbólico marca cuáles son los comportamientos aceptados en una sociedad. Así, el mensaje de la obra (literaria, pictórica, cinematográfica...) es decodificado por los espectadores en función de ese

---

<sup>1104</sup> Hidalgo Mari, T. (2017). De la maternidad al empoderamiento: una panorámica sobre la representación de la mujer en la ficción española. *Prisma Social* (2), p. 294.

<sup>1105</sup> Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunweg, p. 408.

<sup>1106</sup> Hall, S. (1973). Coding and Decoding in the Television Discourse. *Council of Europe Colloquy on 'Training In The Critical Reading of Televisual Language*, Leincester. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/81670115.pdf>. Consultado el 15 de mayo de 2016, p. 3.

<sup>1107</sup> *Ibidem*, p. 9.

<sup>1108</sup> Curtin, D. (2006). International Public Relations. En D. Curtin y Gaither T. K., *International Public Relations: Negotiating Culture, Identity, and Power*, DOI: <http://dx.doi.org/10.4135/9781452224817>, p. 36.

orden simbólico predeterminado y aprendido desde pequeño en el entorno social y familiar.<sup>1109</sup>

“(…) the emotions and the interest that a good story raises in readers and spectators (…) as well as the whole craft of the telling, are subject to a single principle: the pursuit of verisimilitude.”<sup>1110</sup>

En la selección de experiencias a contar, cualquier miembro del equipo de producción aporta su conocimiento del mundo real y el de las herramientas tecnológicas.<sup>1111</sup> Pero, indudablemente, el cine ha generado una representación masculina y femenina a partir, también, de las vivencias y experiencias en el mundo real que tengan y hayan tenido los guionistas.<sup>1112</sup> Las diferencias de género creadas en la cultura occidental siguen presentes en los estudios de género: “Since women think differently and experience their culture differently, their films deal with different issues.”<sup>1113</sup> Coke Riobóo, animador español y director de largometrajes de animación como *El viaje de Said* (2006) o *Made in Spain* (2016), considera que mientras el creador sea un hombre y lo haga desde su mentalidad, los personajes femeninos tienden a comportarse, actuar y moverse como lo haría un personaje masculino para demostrar que nos estamos igualando.<sup>1114</sup>

Sin duda, la evolución de los personajes femeninos en la animación se ha dado gracias a la evolución social, pero integrar mujeres en el equipo como creativas, guionistas o co-directoras es lo que realmente ha marcado los mayores avances en la representación y la participación en la narración del mundo femenino.<sup>1115</sup>

---

<sup>1109</sup> Hall, S. (1973). Coding and Decoding in the Television Discourse. *Council of Europe Colloquy on 'Training In The Critical Reading of Televisual Language*, Leincester. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/81670115.pdf>. Consultado el 15 de mayo de 2016, p. 9.

<sup>1110</sup> (“(…) las emociones y el interés de una buena historia residen en los lectores y espectadores (…) así como en el resto del proceso completo de contar la historia y están sujetos a un único principio: la persecución de la verosimilitud”). Sánchez-Escalonilla, A. (2013). Verosimilitud and Film Story: The Links between Screenwriter, Character and Spectator. *Comunicación y Sociedad* 26 (2), p. 88.

<sup>1111</sup> Hall, S. (1973). Coding and Decoding in the Television Discourse. *Council of Europe Colloquy on 'Training In The Critical Reading of Televisual Language*, Leincester. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/81670115.pdf>. Consultado el 15 de mayo de 2016, p. 9.

<sup>1112</sup> Aularia, R. (2015). Cine, sistema educativo, responsabilidad social e influencia en el entorno ciudadano. *Aularia* 4 (2): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5148030>, p. 10.

<sup>1113</sup> “Desde que las mujeres piensan diferente y viven su cultura de una manera distinta, sus películas también tratan temas diferentes”. Seger, L. (1996). *When women call the shots: the developing power and influence of women in television and film*. New York: Henry Holt and Company Inc., p. 116.

<sup>1114</sup> Entrevista Coke Riobóo. Pista 1. CD Anexos.

<sup>1115</sup> Mestre Acuña, J. F. (2017). *Hacerlas distintas para siempre: Princesas de la tradición literaria en Walt Disney Animation Studios (1937-2016)*. (TFG). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia: <https://docplayer.es/83694572-Hacerlas-distintas-para->

El género, como herramienta cultural que es, puede influir en la manera que tiene un guionista de ver e interactuar en el mundo. Asimismo, elegir el género de un protagonista, co-protagonista, villano o de cualquier personaje que participe en la acción condiciona la película y la transforma en algo diferente. María Sanz, ha trabajado en proyectos como la serie de animación española *Cleo*<sup>1116</sup> (La Casa Animada, 2014), defiende que en sus trabajos intenta incluir personajes igual de importantes si son de género masculino o femenino, aunque sabe que en el mundo real no existe la paridad.<sup>1117</sup> Pedro Rodríguez Carballido, guionista de la serie de animación *Jonás y las aventuras imaginarias*, (Juan Carlos Cruz, 2012) comparte la idea, y, de hecho, siempre tiende a diseñar personajes masculinos porque “cuanta más identificación consigas con el personaje, mejor.”<sup>1118</sup>

Sin embargo, Txema Ocio guionista de series de animación españolas como *Lucky Fred* (Imira Entertainment, 2011) o *Sandra, superdetective de cuentos*, (Imira Entertainment, 2009) suele trabajar en equipo con Myriam Ballesteros. Ocio afirma que la directora suele elegir protagonistas femeninas. Él se adapta y, sobre todo, tiene en cuenta que la creación de contenidos funciona teniendo en cuenta los nichos de mercado. Esto supone que cuando los niños llegan a la primaria los roles e intereses ya están definidos y los niños y las niñas se intentan diferenciar lo más posible.<sup>1119</sup>

Según Carl Jung, las actitudes y la personalidad de cualquier individuo “(...) dependería más de los factores culturales que de los imperativos fisiológicos.”<sup>1120</sup> Por su parte, el cine ha naturalizado la codificación de mitos, leyendas y sus representaciones y que, a su vez, ha facilitado al espectador herramientas socioculturales para su decodificación.<sup>1121</sup>

---

[siempre-princesas-de-la-tradicion-literaria-en-walt-disney-animation-studios.html](#). Consultado el 29 de noviembre de 2018, p. 45.

<sup>1116</sup> Premio a la Mejor Serie Animada para niños en el Trickfilm Festival de 2015.

<sup>1117</sup> Pista de audio 5 del CD incluido en Anexos.

<sup>1118</sup> Pista de audio 6 del CD incluido en Anexos.

<sup>1119</sup> Pista de audio 7 del CD incluido en Anexos.

<sup>1120</sup> Durand, G. (2004). *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Madrid, España: Fondo de cultura económica de España, S.L., p. 390.

<sup>1121</sup> Hall, S. (1973). Coding and Decoding in the Television Discourse. *Council of Europe Colloquy on 'Training In The Critical Reading of Televisual Language*, Leincester. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/81670115.pdf>, p. 6.

A pesar de que, durante la época del cine mudo, unas cuarenta y cuatro mujeres trabajaban en la industria cinematográfica de Hollywood dirigiendo, escribiendo y produciendo, pero la aparición del *studio system* desplazó a las mujeres creativas. Bien es cierto que se les permitió seguir trabajando en la industria, pero no en puestos como la dirección o el guion: “the more corporate the business became, the fewer females there were.”<sup>1122</sup>

Progresivamente, cada vez hubo menos mujeres en la dirección, la producción y el departamento de guion, áreas creativas y de gran responsabilidad en la puesta en marcha y desarrollo de cualquier producto audiovisual. Mientras que en el departamento de producción se supervisa el proyecto y dosifica el dinero, en guion se construyen mensajes y en dirección, se elige cómo rodar la película. Esto, inevitablemente, marcó la apariencia y continuidad de protagonistas masculinos cuyos objetivos y metas externas tratan sobre temas relacionados con el éxito laboral, social, la amistad, la honestidad y las competiciones deportivas. Los guionistas y directores masculinos plasmaban aquellos aspectos y preocupaciones propias de su día a día o del ideal femenino que tuvieran en mente.<sup>1123</sup>

Sin embargo, en los 70 muchas mujeres entraron a formar parte de compañías televisivas y cinematográficas y opinaban que sus historias eran completamente diferentes a las de los hombres, porque tenían otros puntos de vista y nuevas respuestas. Myriam Ballesteros, creadora y directora de series de animación con protagonistas femeninas, tales como *Sandra, detective de cuentos* o *Lola y Virginia* (Imira Entertainment, 2009) cree que esto sigue siendo así al afirmar que a los hombres y a las mujeres nos mueven cosas diferentes<sup>1124</sup>. En cambio, Mercedes Marro, directora de la productora Tomavistas y de series como *Lara que fem?* (Tomavistas, 2012), opina que el objetivo dramático del personaje

---

<sup>1122</sup> “Cuanto más corporativo se volvió el negocio, menos mujeres hubo”. Seger, L. (1996). *When women call the shots: the developing power and influence of women in television and film*. New York: Henry Holt and Company Inc., p. 13.

<sup>1123</sup> Las princesas Disney de la Época Clásica eran sumisas, pasivas, guapas, delgadas y cándidas porque “(...) the male animators created in the princesses their version of the perfect woman”. (“los animadores masculinos crearon a través de las princesas su versión de la mujer perfecta”). Krouwels, S. (2016). Let it go. A new way of looking at gender discourse by breaking the Disney formula. *English Literature & Culture Leiden University*, p. 16.

<sup>1124</sup> Pista de audio 2 del CD incluido en Anexos.

depende más bien del público al que esté dirigido el trabajo y no del género del personaje en sí mismo.<sup>1125</sup>

Fue gracias a la aparición del cine independiente cuando muchas mujeres directoras, guionistas y productoras optaron por plasmar su representación del mundo a través de este medio. Esta novedad también irrumpió en la animación de los años 80 y 90. Y, aun así, creativos españoles como Coke Rioboó, Elena del Moral (animadora de *McFry Cartoons*, 2004, *El misterio del pez*, 2008 y *Juan y la nube*, 2014) o Manuel Sicilia (director de *El lince perdido*, 2008 y de *Justin y la espada de valor*, 2013), a día de hoy, opinan que los productores, mayoritariamente de género masculino, prefieren proyectos con protagonistas masculinos porque consideran que las protagonistas femeninas siguen sin dar buenos resultados económicos en la recaudación.<sup>1126</sup> Elena del Moral aclara, además, que las mujeres tienen menos posibilidades de estar respaldadas por productoras grandes. Ella tiene claro que se menosprecia lo femenino y esto es una lacra para conseguir financiación para proyectos con mujeres protagonistas, porque, además, parece que son proyectos destinados únicamente al público femenino. Por otro lado, si el protagonista es masculino se da por hecho que el público es de ambos géneros.<sup>1127</sup>

Dado que los guionistas se fijan en su alrededor para dar forma a sus historias, la importancia del género del guionista para definir la forma de idear y tratar los personajes y los conflictos es un aspecto a tener en cuenta.

“En general, el estilo que se atribuye a las mujeres es caracterizado por la expresión indirecta y ‘poco poderosa’, la afectividad y la cooperación para reforzar la solidaridad, mientras que el estilo de los hombres es asociado con la expresión directa y poderosa, el intercambio de información y la competición por incrementar el estatus personal dentro de un grupo.”<sup>1128</sup>

---

<sup>1125</sup> Documento Word también se encuentra incluido en el CD de Anexos.

<sup>1126</sup> Pistas de audio 1, 3 y 8 del CD incluido en Anexos.

<sup>1127</sup> Pista de audio 3 del CD incluido en Anexos.

<sup>1128</sup> Acuña Ferreira, V. (2017). Conversación juvenil e identidad de género: despliegues de feminidad heterosexual en grupos de jóvenes veinteañeras. *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación* (69): <http://www.ucm.es/info/circulo/no69/acuna.pdf>. Consultada el 11 de enero de 2019, p. 6.

Esto se debe a que, dentro de la sociedad occidental, la actitud de un ser humano ante un conflicto puede ser muy diferente si lo afronta o resuelve un hombre o una mujer, a pesar de que la investigación previa debería llevarse a cabo siempre antes de comenzar a definir el proyecto y los personajes.<sup>1129</sup> Juan Ramón Ruiz de Somavía, director del largometraje *Ozzy* (2016), busca que el público empatice con el personaje indistintamente de si es hombre o mujer, porque, considera que lo más interesante es que el público se emocione.<sup>1130</sup>

Si el género influye en la manera en que afrontamos un conflicto, y dado el profundo vínculo que los guionistas establecen entre el mundo real y el ficticio, el transcurso de la narración será diferente según el género del guionista y, por supuesto, también influirá en el género del personaje principal.<sup>1131</sup> La analista de guiones Linda Seger explica que, si las preocupaciones del guionista cambian, sus historias también lo harán.<sup>1132</sup> Myriam Ballesteros y Txema Ocio opinan que al género masculino y al femenino nos mueven cosas muy diferentes. Sin embargo, Elena del Moral considera que es cierto que las vivencias del guionista son muy importantes para desarrollar un guion, sin embargo, cree que el género del protagonista no marca el desarrollo de la historia. Esto último también lo apoya Isabel Vázquez (guionista de canales de televisión como Disney Channel o Fox), quien no considera que hombres y mujeres tengan objetivos diferentes por el mero hecho de haber nacido hombre o mujer.<sup>1133</sup>

La guionista experta en contenidos para público infantil y juvenil Linda Woolverton, que ha trabajado para Disney, declaró que ella siempre deja una huella personal en sus historias: “I use my own experiences, because a life is full of victories, failures, defeats and bad choices.”<sup>1134</sup> De hecho, Woolverton ha afirmado que tener una hija ha marcado un punto de vista en sus guiones que

---

<sup>1129</sup> Marcos Ramos, M. (2014). Los guionistas hablan: cómo se crean personajes en la ficción nacional. Resultados de un estudio cualitativo. *Fonseca, Journal of Communication* (9), p. 170.

<sup>1130</sup> Documento Word que también se encuentra incluido en el CD de Anexos.

<sup>1131</sup> Johnson, R. M. (2015). The Evolution of Disney Princesses and their Effect on Body Image, Gender Roles, and the Portrayal of Love. *Educational Specialist*. 6: <https://commons.lib.jmu.edu/edspec201019/6>, p. 24.

<sup>1132</sup> Seger, L. (1996). *When women call the shots: the developing power and influence of women in television and film*. New York: Henry Holt and Company Inc., p. 135.

<sup>1133</sup> Pistas de audio 2, 3, 4 y 7 del CD incluido en Anexos.

<sup>1134</sup> “Uso mis propias experiencias porque la vida está llena de victorias, fallos, derrotas y malas elecciones”. Couch, A. (6 de febrero de 2014). *Hollywood Reporter*: <http://www.hollywoodreporter.com/news/maleficent-movie-screenwriter-cried-writing-708353>. Consultado el 9 de octubre de 2015

antes de ser madre no se habría planteado.<sup>1135</sup> Desde que es madre tiene como objetivo que sus narraciones transmitan a su hija que puede alcanzar todo lo que se proponga y ser quien desee.<sup>1136</sup> Ella estuvo en la creación de personajes como Bella, Nala o Jasmine, que además influyeron en el desarrollo de Bestia, Simba o Aladdín. Otra guionista que ha trabajado en contenidos infantiles para Disney es Brenda Chapman. La guionista considera que sus historias se basan en su familia y amigos porque forman parte de ella misma.<sup>1137</sup> Juan Ramón Ruiz de Somavía, guionista de *Ozzy*, también apoya este punto de vista porque considera que:

“(…) lo que sí puedes hacer con un personaje femenino es tratar que su conflicto tenga cierta resonancia en la actualidad, hay cosas inherentes a hombres y mujeres que te pueden ayudar a construir o, quizá mejor, a destruir ciertos clichés que se esperan de personajes femeninos”<sup>1138</sup>.

#### 4.3.5. EL TRABAJO DE MUJERES GUIONISTAS EN EL CINE DE ANIMACIÓN.

En los 70 y en los 80, las mujeres habían accedido a la educación superior y a puestos profesionales de poder. Los cambios sociales, familiares y económicos de estas décadas derivaron en la búsqueda de nuevos ideales masculinos y femeninos.<sup>1139</sup> Las guionistas y directoras de Hollywood de los 80 y 90 buscaron redefinir el mito del Príncipe Encantador, lo que supuso un cambio también en los papeles femeninos.<sup>1140</sup> Linda Woolverton y Brenda Chapman aterrizaron en Disney en la década de los 90. Las dos significaron una renovación del tradicional punto de vista de la princesa que se enamora a primera vista del príncipe que le salva de la villana o la bruja. Un esquema tradicional al que los espectadores de Disney estaban acostumbrados y que no se alteró en 1989 con

---

<sup>1135</sup> “I have a daughter, so I’m sure I wouldn’t have written the same character 10 years ago”. (“tengo una hija así que estoy segura de que no podría haber escrito el mismo personaje hace diez años”). *Ibidem*.

<sup>1136</sup> <http://www.cinefantastico.com/entrevista.php?id=248>. Consultado el 7 de octubre del 2015.

<sup>1137</sup> “My stories come from my family and my friends. It’s just part of who I am”. (“mis historias nacen de mi familia y mis amigos. Es simplemente parte de quien soy”). Poluan, I. (25 de noviembre de 2014). Interview with Brenda Chapman: Storyteller, animator and director. *99 designs*: <https://es.99designs.com/designer-blog/2012/11/30/interview-with-brenda-chapman-storyteller-animator-and-director/>. Consultado el 9 de octubre de 2015.

<sup>1138</sup> Documento Word incluido en el CD de Anexos.

<sup>1139</sup> Gracias a estos avances sociales se ha conseguido dibujar nuevos modelos de masculinidad y feminidad. Wiberg, M. (2015). Involved fatherhood. *University of Gothenburg. Department of Social Work*, p. 5.

<sup>1140</sup> “The fairy tale about finding Prince Charming is no longer the only guiding model for our lives. Part of finding the truth involves redefining the myth”. (“el cuento de hadas sobre encontrar el príncipe azul ya no es el único modelo que guía nuestras vidas. Parte de encontrar la verdad supone redefinir el mito”). Seger, L. (1996). *When women call the shots: the developing power and influence of women in television and film*. New York, Estados Unidos: Henry Holt and Company Inc., p. 125.

el estreno de *La Sirenita*.<sup>1141</sup> Bien es cierto que el tratamiento de las historias en las que participaron Chapman y Woolverton siguieron todos y cada uno de los pasos de un guion de película de acción real. Esto significa que, a nivel narrativo, la codificación del contenido siguió la pauta universal de malos contra buenos donde el personaje masculino, protagonista o no, participa o incluso es el encargado de resolver la trama principal. Jordi Fonte lo resume de la siguiente manera:

“(...) el tratamiento del guion se basó en las premisas impuestas a los films de acción real, dotándolo de un ritmo diferente al habitual en una película de dibujos animados. Tal vez por eso, *La bella y la bestia* va más allá de una cinta de dibujos animados, es como si fuera un film de acción real donde los actores de carne y hueso se han convertido en personajes animados por medio de un hechizo. De hecho, sus caracteres y personalidades difieren mucho de otros personajes animados y se comportan como auténticos seres humanos.”<sup>1142</sup>

Pero, sin duda, el trabajo de estas dos guionistas en Disney coincidió con la llegada a la gran pantalla de personajes femeninos interesados en la cultura y preocupados por conocer a su pareja antes de contraer matrimonio. Los personajes femeninos deseaban decidir por ellas mismas su futuro.<sup>1143</sup> El cambio en el lado masculino lo reflejaron a través de personajes interesados en algo más que en la salvación de la princesa.<sup>1144</sup> Fue en este momento cuando se dibujaron personajes masculinos sensibles e interesados en mantener una relación amorosa más allá del enamoramiento a primera vista y que aprenden a valorar a sus futuras parejas, de quien se enamoran por su personalidad.

Dos guionistas masculinos propusieron un guion de *La Bella y la bestia*, ni Eisner ni Katzenberg se sintieron convencidos con la adaptación. Los dos directivos decidieron contactar con la guionista Linda Woolverton, experta en contenido

---

<sup>1141</sup> Sawyer, N. (2016) *Feminist Outlooks at Disney Princess's*. (SCOM 432). James Madison University: <https://www.coursehero.com/file/25651633/Feminist-Outlooks-at-Disney-Princesspdf/>. Consultado el 22 de octubre de 2018.

<sup>1142</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores, p. 131.

<sup>1143</sup> Del Moral Pérez, M. E. (2000). Mujer y minorías en Disney. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, p. 74.

<sup>1144</sup> Fanjul, M. L. (2018). Los cuentos tradicionales en la sociedad actual. La función socializadora y la creación de estereotipos. En Fanjul M. L. y Bermejo, C., *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid, España: AMEC Ediciones, p. 15



infantil y juvenil, quien dio un giro a la historia con la evolución interna de ambos personajes principales: una Bella segura de sí misma que se enamora progresivamente durante la convivencia con Bestia, y un príncipe tozudo que descubre la importancia de ser humilde y de respetar a su amada. Woolverton tenía, ya por entonces, suficiente experiencia como escritora de contenidos infantiles. Había estado trabajando para este público durante los años 80 en la cadena de televisión CBS. De hecho, ya había escrito *Star Wars: Los Ewoks*, *Real Ghostbusters*, *Alvin and the Chipmunks* y *Ducktales*.<sup>1145</sup> Woolverton declaró que para dar vida a Bella se había inspirado en Jo, el personaje interpretado por Katherine Hepburn en la versión cinematográfica de *Mujercitas* (George Cukor, 1933). Woolverton reparó en este personaje y la interpretación de Hepburn porque muestra un gran interés por vivir una vida plena, no se deja influir, sino que piensa por sí misma, expresa sus ideas con claridad y le apasiona la literatura (en su caso, desea ser escritora).<sup>1146</sup>

Katzenberg creyó por completo en la capacidad de Woolverton. Los dos discutían sobre si un comportamiento determinado era necesario y acorde a la personalidad del personaje, pero en ningún momento el directivo intentó coaccionar las decisiones de la guionista u obligarla a cambiar nada.<sup>1147</sup> El éxito de *La Bella y la bestia* fue tal que en Disney siguieron contando con Woolverton, quien elaboró dos tratamientos para la historia de *Aladdín* a partir de dos canciones ya compuestas cuando se unió al equipo: *Friend like me* y *Arabian night*. En este caso, no fue ella quien escribió el guion, sino que tras entregar el tratamiento de la historia fueron los directores quienes lo desarrollaron. Asimismo, Linda Woolverton propuso un primer tratamiento del guion para *El rey león* y creó un personaje como hermano de Nala para que la protegiera pero esto se desechó en el guion final. La guionista sí que facilitó el desarrollo de una Nala con capacidad resolutiva y segura de sí misma.<sup>1148</sup> Linda Woolverton defendió su idea de lo que debían ser y proteger las protagonistas femeninas. Poco después de Woolverton, llegó al equipo Disney la guionista Brenda Chapman.<sup>1149</sup>

---

<sup>1145</sup> La información de Linda Woolverton ha sido consultada en IMDB: [www.imdb.com](http://www.imdb.com) el 22 de agosto del 2013.

<sup>1146</sup> Korkis, J. (31 de diciembre de 2014). *Cartoon Research*. <http://cartoonresearch.com/index.php/in-her-own-words-linda-woolverton/>. Consultado el 9 de octubre de 2015.

<sup>1147</sup> *Ibidem*.

<sup>1148</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores, p. 149.

<sup>1149</sup> *Ibidem*, p. 149.

#### 4.3.6. 2012: LA LLEGADA DE UNA CO-GUIONISTA A PIXAR.

El trabajo que Chapman realizó en Disney llamó la atención de los creativos de Pixar. Hasta aquel momento, el Consejo de sabios estaba compuesto por cuatro varones. Y la hegemonía masculina se extendía a guionistas y coguionistas: todos hombres durante más de diecisiete años. Chapman se convirtió en la primera mujer co-guionista de Pixar que, a su vez, creó la primera historia de Pixar protagonizada por un personaje femenino: *Brave*. Chapman presentó a Pixar un guion interpretado por una adolescente cuya relación con su madre está llena de falta de comprensión y tolerancia. Para el equipo directivo de Pixar esta historia tenía poco movimiento, por lo que decidieron incluir en el proyecto al guionista Mark Andrews. Andrews se encargó de insertar acción física en varias escenas y Chapman fue despedida del proyecto, aunque se respetó su punto de vista como guionista.<sup>1150</sup> Sin ella como directora se incluyeron las escenas con Mord'u o la escena final de la persecución que realizan los lores liderados por el rey Fergus para asesinar a Elinor convertida en oso.<sup>1151</sup> Puede decirse, por tanto, que lo que se pretendió en Pixar fue aunar lo que en Hollywood puede definirse como una historia femenina y una historia masculina: las femeninas tratan emociones, las masculinas están llenas de acción física.<sup>1152</sup>

---

<sup>1150</sup> “Chapman told BuzzFeed in 2015 that when she came to Pixar in 2003, there were no women in the studio’s story department. She was hired to “fix” the one-dimensional female characters in *Cars*, (...) Chapman began developing *Brave*. Partway through production, the studio fired Chapman, purportedly over creative differences, and replaced her with Mark Andrews, a decision that left animation insiders shocked. “To me, she could’ve behaved exactly the way any of the male directors behaved, but it would have been taken differently,” former Pixar animator Emma Coats told BuzzFeed. “Which is frustrating. Realizing that, it made me realize, There’s nobody. Without Brenda to look up to . . . there’s nobody I can look up to imitating the guys isn’t gonna give me the same results as it gives them”. (“Chapman le dijo a BuzzFeed en 2015 que cuando llegó a Pixar en 2003, no había mujeres en el departamento narrativo del estudio. Ella fue contratada para “arreglar” los personajes femeninos unidimensionales en *Cars* (...) Chapman comenzó a desarrollar *Brave*. A mitad de la producción, el estudio despidió a Chapman, supuestamente por diferencias creativas, y la reemplazó por Mark Andrews, una decisión que dejó a los expertos de la animación sorprendidos. “Para mí, ella podría haberse comportado exactamente como se comportó cualquiera de los directores masculinos, pero se habría tomado de manera diferente”, dijo la ex animadora de Pixar Emma Coats a BuzzFeed. “Lo que es frustrante. Me di cuenta de que no hay nadie. Sin Brenda... no hay nadie a quien pueda admirar. Imitar a los muchachos no me dará los mismos resultados que a ellos”). Desta, Y. (2017). *Pixar’s Had a Problem with Women for Decades*. *Vanity Fair*. Recuperado de: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/11/pixar-john-lasseter-boys-club>. Consultado el 18 de diciembre del 2018.

<sup>1151</sup> Sabín, (20 de agosto de 2012). *Pixar vs Disney: ¿tradición contra modernidad?* *Revista de Cine Encadenados*: <http://www.encadenados.org/rdc/rashomon/97-no-69-pixar/2945-brave-indomable-brave-2012>. Consultado el 2 de septiembre del 2015.

<sup>1152</sup> “What is a woman’s story? Ask many male executives and they’ll say it’s about relationships and emotions. It’s character-driven. They might mention the ultimate derogatory term: ‘It’s soft’. And, they might add, they don’t make money. What is a man’s story? Conflict. Explosions. Killing. Guns. Special effects. A strong, heroic, nonemotional man doing physical action. Dinosaurs. Monsters. And, men might add, ‘They make lots of money’.” (“¿Qué es una historia femenina? Pregunta a los ejecutivos masculinos y ellos te dirán que son aquellas que tratan emociones y relaciones dirigidas por los personajes. Probablemente, en última instancia mencionen que estas historias ‘son suaves’. Y, ellos añaden que esto no hace dinero. ¿Qué es una historia masculina? Conflictos. Explosiones. Asesinatos. Armas. Efectos especiales. Un héroe de género masculino y fuerte, no emocional, lleno de acción física. Dinosaurios. Monstruos. Y, los ejecutivos, quizá añadan ‘Esto sí genera mucho dinero’”). Seger, L. (1996). *When women call the shots: the developing power and influence of women in television and film*. New York: Henry Holt and Company Inc., p. 100.

La novedad en *Brave* no fue de la joven princesa que no desea ser casada, dado que esto ya lo había plasmado Disney en *La Sirenita*, *Pocahontas* o *Aladdín*. Lo novedoso en esta historia consiste en que el conflicto, en lugar de ser con el líder social y patriarcal, es con la madre. La maternidad no había sido un tema en el que se hubieran profundizado en los dibujos de animación de Disney, o en los primeros años de Pixar. Podía darse el caso de que aparecieran madres si el protagonista era un personaje masculino, y también apareció la figura materna tras la renovación del cine de animación de Disney, como en *Mulán*, pero ni participaban ni creaban conflictos al/la protagonista.

En el caso de *Brave*, Chapman creó dos heroínas que no luchan físicamente para resolver el conflicto, sino que, mientras la madre impone su punto de vista, la hija busca la manera de acabar con ese pensamiento que la joven identifica como injusto y arcaico. Chapman comenzó a escribir *Brave* cuando su hija solamente tenía cuatro años, pero el temperamento de la niña era fuerte, se mostraba exigente y desafiante, comportamientos opuestos a los que Chapman expresó durante su infancia. Y, por eso, le costaba asumir y enfrentarse a la actitud de su hija. Por esto mismo, buscó una historia que reflejara cuál era el comportamiento más adecuado.<sup>1153</sup> Aunque la manera de afrontar la situación y la solución de la bruja no parece la ideal, a ambas les sirve para dar un paso más en su evolución y aprender la importancia de la empatía con respecto a la forma de pensar y sentir de la otra. Plasmar mujeres de distintas edades para construyen historias y personajes de una gran riqueza y logran algo más: "(...) breaking stereotypes for all female characters."<sup>1154</sup> No es hasta *Frozen* (2013) cuando el estudio Disney decide incorporar a la guionista Jennifer Lee como directora.<sup>1155</sup> Se considera que incorporar una directora a la película es lo que ha dado una visión más progresista de la feminidad en Disney.<sup>1156</sup>

---

<sup>1153</sup> Poluan, I. (25 de noviembre de 2014). Interview with Brenda Chapman: Storyteller, animator and director. *99 designs*: <https://es.99designs.com/designer-blog/2012/11/30/interview-with-brenda-chapman-storyteller-animator-and-director/>. Consultado el 9 de octubre de 2015.

<sup>1154</sup> ("romper los estereotipos de todos los personajes femeninos"). Seger, L. (1996). *When women call the shots: the developing power and influence of women in television and film*. New York: Henry Holt and Company Inc., p. 175.

<sup>1155</sup> Fanjul, M. L. (2018). Los cuentos tradicionales en la sociedad actual. La función socializadora y la creación de estereotipos. En Fanjul M. L. y Bermejo, C., *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. Madrid, España: AMEC Ediciones, p. 15.

<sup>1156</sup> Patel, Juniper (2015), The quirky princess and the ice-olated queen: an analysis of Disney's Frozen. Communication Undergraduate Honors eses Communication. ScholarWorks@UARK. University of Arkansas, Fayetteville. <http://scholarworks.uark.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=commuht> Recuperado el 18 de julio del 2018, p. 3.

**BLOQUE III.**

**LOS PERSONAJES DE PIXAR.**

### 5.1. EL AMOR EN LAS PELÍCULAS DE PIXAR: PLURALIDAD REPRESENTATIVA Y PRACTICIDAD.

Existe “(...) todo un ideario en torno a lo que significa el amor, la sexualidad o los cuerpos.”<sup>1157</sup> La percepción y construcción del amor están íntimamente relacionadas con la cultura, la sociedad, la época, la edad o la educación y, por lo tanto, el ideal del amor es mutable. Algunos autores señalan que la emoción que sienten los enamorados cuando surge el amor se transmite en nuestra cultura de igual manera desde el inicio de las primeras sociedades occidentales.<sup>1158</sup> Hollywood ha plasmado el amor romántico o de pareja en sus historias desde sus primeras películas.<sup>1159</sup> Aunque, a día de hoy, el enamoramiento no es el eje central que mueve al protagonista y le hace avanzar en la acción y transformarse sigue presentándose como una relación positiva.<sup>1160</sup>

En un 31,25% de las películas Pixar los protagonistas no se enamoran o no tienen pareja. Pixar ha construido su propio ideal amatorio, aunque tiene mucho en común con Disney, especialmente en los primeros cinco años de producción. Disney, en la década del Renacimiento de la animación (1989 - 1999), presentó el amor romántico como una unión que se basa en el conocimiento previo y la confianza en el otro. Estar con el otro y compartir su tiempo se convierte en prioridad para ambos. El amor en estas historias es constructivo y positivo para ambas partes porque sus necesidades se ven solventadas y los dos personajes desarrollan su personalidad a través de esta relación.

En 1995, Pixar estrena su primera película, *Toy Story*, donde el amor de pareja es un asunto secundario. Según van sucediéndose las historias, en veinte años de producción (desde 1995 y hasta 2015), Pixar muestra alternativas al modelo tradicional del amor romántico. Durante años de producción, Pixar ha matizado

---

<sup>1157</sup> Calvo, S. (2017). Amor romántico, amor confluyente y amor líquido. Apuntes teóricos en torno a los sistemas sociales de comunicación afectiva. Eikasía. Revista de Filosofía, p. 144.

<sup>1158</sup> Ackerman, D. (1994). *Una historia natural del amor*. Barcelona, España: Editorial Anagrama, S.A. p. 17.

<sup>1159</sup> Bordwell, D. y Thomson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.

<sup>1160</sup> Pista 6. Entrevista a Pedro Carvalho. Anexos: CD.

y adaptado este esquema con ciertas características contemporáneas a los estrenos. La primera de ellas es que, excepto en *Wall-E*, no hay una búsqueda activa ni necesidad vital de encontrar el amor; simplemente surge. En las historias de amor de Pixar aparecen dos modelos de relación: los personajes pueden vivir noviazgos sin necesidad de que terminen en matrimonio o mantener una relación matrimonial consolidada (*Up*, *Los Increíbles*, *Brave* o *Del revés*). Pixar ha incluido alguna novedad respecto a Disney. En un 13,3% de los largometrajes la historia de los enamorados no se cuenta en la película. Este 13,3% de la muestra la componen dos historias, ambas en la trilogía *Toy Story*: la relación entre Bo Peep y Woody en *Toy Story 1* y *2* y el romance entre Ken y Barbie en *Toy Story 3*. En el caso de Bo Peep y Woody, estos ya aparecen como dos personajes que conviven en la habitación de Andy desde hace un tiempo. Y, sin embargo, en *Toy Story 3* Bo Peep no aparece. Esto subraya la idea de que el amor no siempre dura toda la vida, un concepto que también asoma en *Up* cuando Russell explica que sus padres están separados.<sup>1161</sup> La idea de que el amor ya no es para siempre tampoco es nueva en una película de animación comercial, puesto que en la versión de la *Pocahontas* realizada por Disney separa al final del largometraje a John Smith y a la joven.

A pesar de las novedades, aspectos más tradicionales, tales como el personaje femenino como objeto de deseo o el enamoramiento a primera vista, se han mantenido en Pixar.<sup>1162</sup> Además, la conclusión final sigue siendo idéntica a lo reflejado en la Época Clásica de Disney: la relación amorosa genera identidad, supone compañía y aporta seguridad emocional. Por último, otra característica más: tal y como ocurre en las relaciones de la Era Eisner en Disney, las relaciones amorosas de Pixar son también una forma de expresión y conocimiento de sí mismo. Así, las relaciones amorosas en la animación son, todavía hoy, una oportunidad para que los protagonistas se muestren y acepten tal y como son.<sup>1163</sup>

---

<sup>1161</sup> “Los ideales del amor romántico se fragmentan en las sociedades modernas debido la presión ejercida por la emancipación sexual femenina”. Calvo, S. (2017). Amor romántico, amor confluyente y amor líquido. Apuntes teóricos en torno a los sistemas sociales de comunicación afectiva. *Eikasía. Revista de Filosofía*, p. 147.

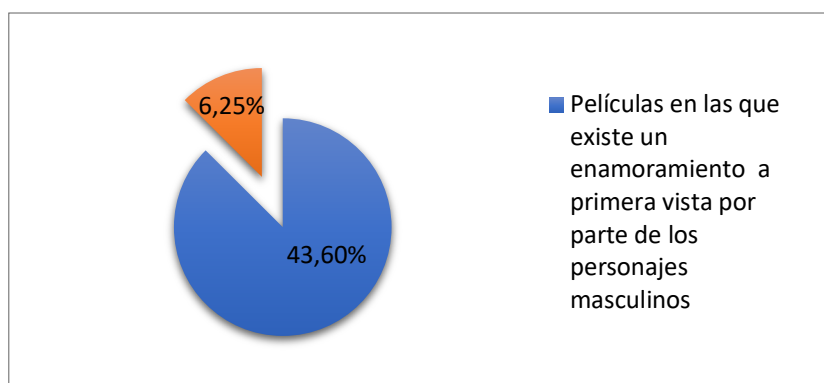
<sup>1162</sup> Manuel Ortiz resalta, tras su lectura de *El Banquete* de Platón, que “(...) el modo adecuado de perpetuar la posesión de la belleza es engendrar algo nuevo que participe de ella: el amor es deseo de poseer siempre lo bueno y bello”. Ortiz de Landázuri, M. C. (2016). ¿Es el concepto platónico del amor intelectualista? Eros como impulso contemplativo y desiderativo en Platón. *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía Ediciones Complutense*, p. 326.

<sup>1163</sup> Langford, W. (1999). *Revolutions of the heart. Gender, power and the delusions of love*. Londres, Inglaterra: Routledge, p. 3.

### 5.1.1. EL ENAMORAMIENTO A PRIMERA VISTA ES CLAVE PARA ELLOS.

En el 43,6% de las películas de Pixar se retrata el instante en el que héroe y heroína se ven por primera vez. En la totalidad del 43,6%, ellos quedan encandilados con la presencia de ellas nada más conocerlas. Esta actitud no es ninguna novedad, ya en *El libro de la selva* (1967) Mowgli se queda completamente atontado al escuchar a Shanti como también le ocurre a Eric con Ariel en *La Sirenita* (1989). Así se ha copiado en películas como *Los Increíbles*, donde Bob se queda ensimismado cuando ve actuar a Elastic girl. Siendo solamente un niño, Carl conoce a Ellie en *Up* y le encanta su espontaneidad y simpatía. Lingüini, en *Ratatouille*, se pone nervioso cada vez que habla con Colette. Algo que también le pasa a Wall-E cuando Eva le mira.

Este comportamiento también se aprecia en Buzz, en *Toy Story 2*, cuando Jessy llega a la habitación de Andy. Rayo alucina en *Cars* con la belleza de Sally, al igual que le pasa a Mate en *Cars 2* con Shiftwell. Incluir escenas de amor a primera vista es parte del lenguaje cinematográfico desde los inicios del cine, por ser una técnica muy útil para condensar en pocos segundos sentimientos y emociones que en el mundo real pueden tardar meses o años en aparecer. Este amor a primera vista que sienten los protagonistas masculinos define el papel de la mujer en la relación. Que ella es, y será, el objeto de deseo: “es un pensamiento que ha existido en la cultura occidental desde sus inicios y el cine lo adaptó a sus guiones.”<sup>1164</sup>



<sup>1164</sup> Lauretis, T. (1992). *Alicia ya no. Feminismo, Semiótica, Cine*. Madrid, España: Cátedra, p. 13.

De la misma forma, el *Mito de la mujer como objeto de deseo* se representa en el 92,3% de los largometrajes Pixar. Esto se hereda de la Época Clásica de Disney, cuando los príncipes de *Blancanieves y los siete enanitos*, *La Cenicienta* y *La bella durmiente* se enamoran de ellas nada más verlas y consiguen salvarlas sin que ellas lo pidan. Cuando lo consiguen, ellos se convierten en héroes y ellas son el premio/objeto que ganan al final de la cinta tras superar las pruebas en las que demuestran su valentía. Este recurso narrativo se muestra a través de personajes masculinos que se fijan en los personajes femeninos. Desde el primer encuentro, los personajes femeninos ya son deseados por el protagonista.<sup>1165</sup> La idea principal que surge con este amor a primera vista es que el héroe tiene claro que la heroína es su “media naranja” nada más cruzarse con ella.<sup>1166</sup> Rayo, en *Cars*, la primera vez que ve a Sally ya la piropea, Wall-E observa y suspira con cada movimiento de Eva y Lingüini mira embelesado a la única mujer que trabaja en la cocina del Gusteau’s, en *Ratatouille*.

En concreto, el recurso cinematográfico utilizado por Pixar para presentar la observación y enamoramiento del personaje femenino es el plano subjetivo de los personajes masculinos. Un plano a través del cual el espectador tiene la posibilidad de seguir todos y cada uno de los movimientos del personaje femenino. Un ejemplo es la escena en la que, a través de los ojos de Bob, vemos cómo Helen se aleja y se contonea tras capturar a un delincuente en *Los Increíbles*. Otro ejemplo de plano subjetivo es el de Wall-E: los espectadores vemos trabajar a Eva a través de los ojos del protagonista. El ralentizado de imagen con el pestañeo de Sally, en *Cars*, también ejemplifica este recurso.

---

<sup>1165</sup> Este análisis lo hacemos teniendo en cuenta el análisis de Colaizzi sobre el cine, puesto que en su obra *Introducción. Feminismo y teoría filmica* subraya que el amor a primera vista es común en el cine narrativo de Hollywood, tanto que el protagonista desea al personaje femenino ya desde la primera escena en la que se ven. Colaizzi, G. (1995). Introducción. *Feminismo y teoría filmica*. En Colaizzi, G. *Feminismo y teoría filmica*. Valencia, España: Ediciones Episteme S.L., p. 22.

<sup>1166</sup> “El mito de la *Media Naranja* ha sido el que hemos identificado con más frecuencia en las películas estudiadas (la muestra es de 20 películas y aparece en 13 de ellas). Los expertos también se han referido a él en numerosas ocasiones, considerando que tiene una relevante presencia en la gran pantalla”. Morales Romo, B. (2015). *Roles y estereotipos de género en el cine romántico de la última década. Perspectivas educativas*. (Tesis). Universidad de Salamanca, España: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=132802>. Consultado el 29 de septiembre de 2017, p. 251.





Imagen 1. Plano subjetivo de Sally en *Cars*. 01:06:18.

Todos estos planos hacen al espectador fijarse en el personaje femenino con mayor detenimiento y evoca, de esta forma, la contemplación de la belleza física femenina. El plano subjetivo no es el único recurso cinematográfico, sino que se insertan primeros planos de héroes como Lingüini (*Ratatouille*), Wall-E, Bob, Rayo o Mate (*Cars*) o Mike (*Monstruos S.A*), que se quedan prendados con los personajes femeninos, lo cual refuerza aún más que ellas son el objeto de deseo.

Siguiendo el principio de Pixar de construir relaciones amorosas equitativas, los guionistas han introducido algunas variaciones a este mito (el de la mujer como objeto de deseo). Este mito tradicional se disfraza en la muestra analizada con la idea de admiración por el personaje femenino. Los espectadores descubrimos la personalidad de ellas, su forma de actuar, de hablar, de moverse y de trabajar, pero siempre a través de la observación del héroe y su relación con él (y no por sí mismas a través de su trabajo, amistades o familiares sin que ellos estén en pantalla).

Un claro ejemplo de este recurso se presenta en *Wall-E*. Eva aparece como ágil, reluciente, curiosa, desenvuelta, veloz, trabajadora, sensible y divertida con la mascota de *Wall-E* (una cucaracha), pero capaz de disparar a cualquier objeto que le pueda parecer una amenaza (incluido *Wall-E* o a la propia cucaracha) o bien como respuesta a su frustración por no encontrar lo que busca. Desde el 00:11:00 de la película hasta el 00:16:30, *Wall-E* la observa y persigue hasta que se atreve a acercarse e intentar hablar con ella. En todo ese tiempo no vemos a Eva relacionarse con nadie más que con el entorno y durante unos segundos con la cucaracha. Todos los movimientos y acciones de Eva son plasmados desde la admiración del protagonista.

Algo similar ocurre en *Ratatouille*, donde Colette es presentada a los espectadores desde el punto de vista de uno de los protagonistas: la admiración de Lingüini. Este recurso también aparece en *Cars*, donde Sally, durante el tiempo del paseo junto a Rayo se nos muestra serena, relajada, dulce y que se mueve con destreza por la carretera. La primera escena de *Los Increíbles* en la que aparecen Helen y Bob juntos, la súper-heroína ayuda a Bob a capturar a un ladrón. Cuando Helen termina con su misión se marcha y vemos a través de los ojos de Bob cuáles son las cualidades que le encantan de ella: su elasticidad, su valentía y que comparten la necesidad de combatir el mal.

Tras el enamoramiento del héroe Pixar a primera vista, el personaje femenino se da a conocer y descubre, progresivamente, a su pretendiente antes de comenzar la relación. Esto favorece que ellos se acepten tal y como son, con sus defectos y virtudes para poder conquistarlas. El deseo por ellas, por tanto, no se manifiesta en Pixar como algo sexual, sino como una emoción que les empuja a querer compartir tiempo con su amada y a admirarla en todas sus facetas. Y, con ello, también descubrimos al protagonista masculino a través de la relación que desarrolla con su amada.

Pixar deja un pequeño espacio para el hombre como objeto de deseo. En el 20% de los largometrajes se presentan personajes masculinos observados por personajes femeninos, aunque esto no siempre supone un enamoramiento a primera vista. *Toy Story 3*, *Los Increíbles* y *Brave* han dado un giro al mito tradicional ampliando la pluralidad representativa.<sup>1167</sup> Jessy se sorprende con la versión flamenca de Buzz Lightyear en *Toy Story 3*. Violeta, la adolescente de *Los Increíbles*, no puede dejar de mirar a Tony Rydinger, el chico más guapo de su instituto y Mérida, también adolescente en *Brave*, observa a sus tres pretendientes, aunque en su caso lo hace para mostrar más rechazo todavía.

---

<sup>1167</sup> El cine está yendo más allá y deja opciones más aperturistas, y entre ellas está la de presentar a personajes femeninos que se fijan en personajes masculinos a través de planos subjetivos. Esteban Galarza, M. L. (2009). Identidades de género, feminismo, sexualidad y amor: los cuerpos como agentes. *Política y sociedad* 46 (1 y 2). Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO0909130027A>. Consultado el 15 de abril de 2014, p. 37.

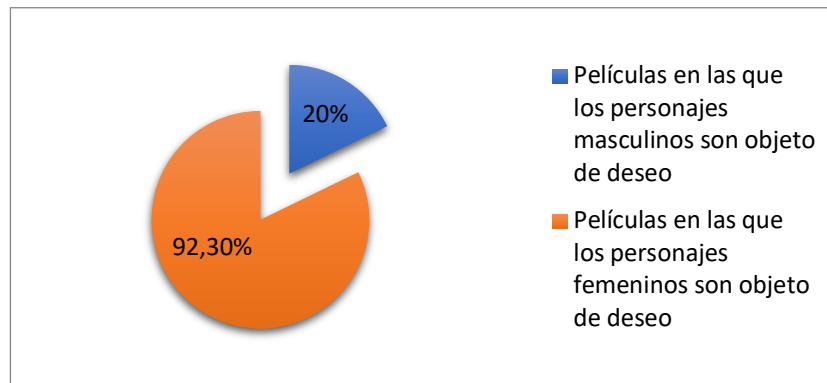


Gráfico 2. Objeto de deseo.

Mérida, en *Brave*, no se interesa por ninguno de sus pretendientes. Ella no es la clásica princesa de cuento que se enamora a primera vista.<sup>1168</sup> La protagonista de *Brave* tampoco quiere conocer a los hombres que la quieren cortejar ni dejar lugar para que surja el amor. Por ello, los planos de los hijos de los lores transmiten cómo Mérida los percibe, y no cómo son realmente. Su búsqueda de independencia y su rechazo a casarse se debe a que es una princesa de hoy en día, una época en la que ser una mujer independiente y sin pareja ya no es una desgracia.<sup>1169</sup>

Diferente es el caso de otra adolescente Pixar. Violeta, hija de Helen y Bob en *Los Increíbles*, está enamorada en secreto de un compañero del instituto. Ella se ha fijado en este chico y lo conocemos desde el punto de vista subjetivo de la muchacha. Cuando ella gana seguridad en sí misma al final de la película, se atreve a pedirle salir al cine para conocerlo. Hasta entonces, la primera escena en la que le vemos a él es a través de los ojos de ella, quien le observa usando, en alguna ocasión, su súper-poder de hacerse invisible.

<sup>1168</sup> Domínguez Morante, L. (2015). Pixar's New fairy tale Brave: a feminist redefinition of the hero monomyth. *Revista de Estudios Norteamericanos* (19), p. 52.

<sup>1169</sup> Saladino, C. J., (2014). *Long May She Reign: A Rhetorical Analysis of Gender Expectations in Disney's Tangled and Disney/Pixar's Brave* (Tesis). Universidad de Nevada, Las Vegas. Recuperado de: <https://digitalscholarship.unlv.edu/thesesdissertations/2137/>, p. 133.



Imagen 2. Violeta y Tony. 00:16:00 (*Los Increíbles*)



Imagen 3. Violeta y Tony. 00:16:02 (*Los Increíbles*)



Imagen 4. Violeta y Tony. 01:46:00 (*Los Increíbles*)

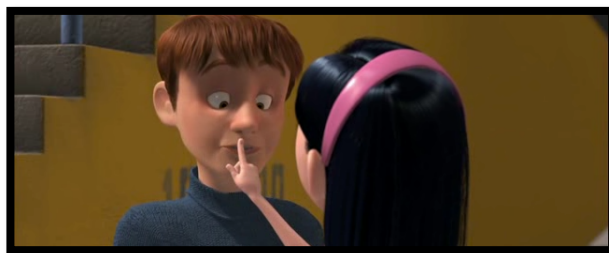


Imagen 5. Violeta y Tony. 01:46:18 (*Los Increíbles*)

En *Toy Story 3*, Barbie observa ensimismada a Ken nada más verle. Los muñecos sufren un flechazo a primera vista. En este momento, se representa la idea romántica de que son almas gemelas, tal y como la compañía de juguetes Matel los creó. El momento en el que se ven por primera vez es todo un acontecimiento que anuncia un cambio radical en sus vidas. Y aún así, Barbie duda en si irse o no con él a su mansión. Jessy y Mrs Potato la animan a que lo haga. Más allá de ese primer contacto, Ken se convierte en objeto de deseo más

adelante, cuando se prueba todo lo que tiene en el ropero, mientras Barbie le mira encantada.



Imagen 6. Barbie y Ken. 01:01:51 (*Toy Story 3*)

Esto, en realidad, no es más que una treta para capturarlo y seguir el plan de Buzz LightYear para escapar de la guardería en la que Lotso ha instaurado su dictadura. Barbie, en *Toy Story 3*, sigue el prototipo de relación más actual de las sociedades occidentales: las relaciones de pareja comienzan mediante una atracción erótica, pero no se desarrollan si no surge una ligazón emocional. De hecho, cuando Barbie conoce el lado oscuro de Ken, no está dispuesta a estar con él. Así, aparece la idea de amor romántico, un tipo de amor que se relaciona con la idealización que la mujer hace de un amor imposible y que ha aparecido en novelas desde el siglo XIX hasta hoy en día. Barbie primero le ha idealizado, y después se da cuenta de que no puede estar con él si no es como se lo ha imaginado.<sup>1170</sup>

Aunque en un principio Ken parece no ceder al cambio, su bondad se acaba anteponiendo al manejo que el villano Lotso hace de él. El deseo de estar juntos surge nada más verse, pero no lo llevan a cabo hasta que Ken le demuestra a Barbie que puede fiarse de él. Aunque el físico de los personajes masculinos puede llamar la atención de los femeninos, ellas no están dispuestas a comenzar una relación sin conocerlos antes, ni en *Bichos* estrenada en 1998, ni en *Brave*, que llegó a los cines en 2012. Por eso, todos los personajes femeninos de Pixar que se enamoran, excepto Bo Peep, en *Toy Story*, lo hacen tras descubrir la personalidad del personaje masculino.

---

<sup>1170</sup> En la actualidad se busca conocer al otro y no quedarse con el enamoramiento a primera vista: Coria, C. (2001). *El amor no es como nos contaron...ni como lo inventamos*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós SAICF, p. 17.

### 5.1.2. HACIA LA CONQUISTA DEL PERSONAJE FEMENINO.

La tendencia de Pixar es la de construir un amor romántico heterosexual que se perciba como menos irreal que el que propuso Disney hasta 1990. El nuevo concepto amoroso no concibe irresponsabilidades como casarse sin conocerse, características tan propias de los *happy-ending* de Disney entre 1937 y 1990.<sup>1171</sup> Pixar se ha inspirado en un concepto de relación de pareja más igualitaria con el objetivo de acercarse a la realidad. En la actualidad, las relaciones amorosas son más prácticas y ensalzan que la belleza está en el interior. Las relaciones amorosas deben basarse en el conocimiento previo del otro, su descubrimiento y qué es lo que aporta cada uno. Desde 1991, las películas de animación presentan personajes femeninos que eligen conocer al personaje masculino durante un periodo de tiempo, en lugar de esperar a que se enamoren de su belleza. Tras el conocimiento, los dos personajes deciden si comienzan una relación o no. El descubrimiento del otro antes de comenzar la relación, o de llegar al altar, aparece en el 87% de la muestra analizada.

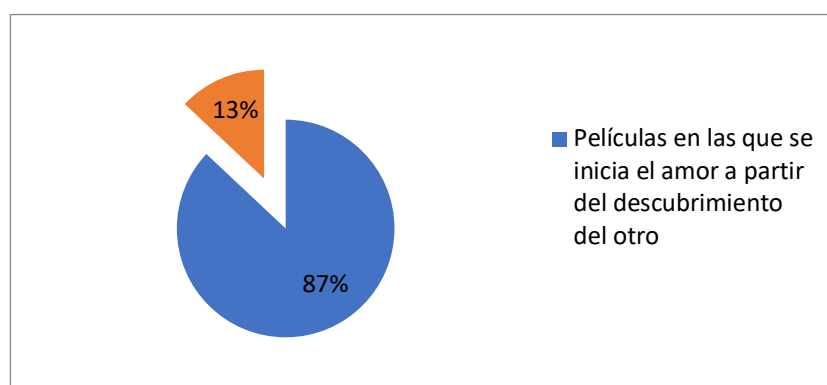


Gráfico 3. El descubrimiento del otro antes de iniciar una relación amorosa.

“El emparejamiento sigue siendo uno de los aspectos importantes de los argumentos, pero no ocupa el lugar central. En este proceso, el papel de la mujer y su relación con el hombre han cambiado: en el cortejo amoroso puede piroppear al hombre y tomar la iniciativa, postergar el cortejo o

<sup>1171</sup> Dutta, R. (2008). The Making of a Woman: Gender stereotypes in Cinderella and Aschenputtel. Recuperado de: [www.academia.edu/246014/The\\_Making\\_of\\_a\\_Woman\\_Gender\\_stereotypes\\_in\\_Cinderella\\_and\\_Aschenputtel](http://www.academia.edu/246014/The_Making_of_a_Woman_Gender_stereotypes_in_Cinderella_and_Aschenputtel). Consultado el 20 de mayo de 2014.

compaginarlo con otros objetivos: el hombre ya no es una prioridad e incluso se ríen abiertamente de su torpeza. El emparejamiento, si bien mantiene estructuras típicas, ha adquirido matices de amistad, compañerismo, colaboración, nunca de dependencia ni de sumisión. Y, aunque persiste la imagen de la princesa de alguna manera rescatada por un príncipe (Lilo, Nani, Kida), esto sucederá por imperativo de las circunstancias, por compañerismo, amor o amistad de ellos, nunca por pasividad o debilidad de ellas.”<sup>1172</sup>

*Bichos*, que se estrenó en 1998, es una de las películas Pixar que sigue este modelo de enamoramiento: tras un conocimiento progresivo, Atta, la princesa hormiga, conoce los valores por los que lucha Flick.



Imagen 7. Flick y Atta. 00:56:10 (*Bichos*).

Flick presenta valores como la igualdad, la tolerancia y la capacidad de trabajo en equipo. Esto enamora a una Atta insegura e indecisa, que, poco a poco muta su personalidad hacia una princesa más valiente y decidida junto a Flick. Por quien es capaz de enfrentarse a Hopper, el villano.



Imagen 8. Atta y Hopper. 01:17:06 (*Bichos*).

<sup>1172</sup> Casares García, P. M. (2003). Perfil de los personajes femeninos en el cine infantil. La factoría Disney del siglo XXI. *XXI Seminario Interuniversitario de Teoría de la Educación 'Otros lenguajes en educación'*, Barcelona, p. 8.



En 2011, con el estreno de *Cars 2*, apreciamos de nuevo el mismo método de enamoramiento de la heroína. Shiftwell es una espía que está en formación, Finn McMissile, su jefe, le está enseñando el trabajo de campo. Cuando conoce a Mate, éste muestra cualidades como la constancia y la lealtad. A pesar de que al principio ella no se interesa en absoluto en él, cuando descubre sus valores, le recuerda que tienen una cita pendiente. Ella acaba fijándose en él y ve otro punto de vista en el desarrollo de su profesión. Además, la seguridad que Shiftwell adquiere a lo largo de la película y el comportamiento de Mate ayudan a que se sienta cada vez más tranquila y segura de su profesionalidad.

Los enamorados, sin necesidad de que el héroe le demuestre su amor e interés tras haber peleado contra un dragón o subir a la más alta torre para liberar al personaje femenino, aparecen pasando ratos agradables propios del ámbito cotidiano actual: pasean, practican algún deporte, charlan, e incluso, trabajan juntos. Así ocurre en el paseo de Rayo y Sally por la Ruta 66 y el Gran Cañón en *Cars*, los picnics de Carl y Ellie en *Up* o una tarde de patinaje de Lingüini y Colette en *Ratatouille*.



Imagen 9 .Carl y Ellie. 00:07:33 (*Up*)



Imagen 10. Rayo y Sally. 01:04:53 (*Cars*)



Aunque el amor es importante en el desarrollo de la personalidad del personaje en la historia, Pixar no considera que el único objetivo de los personajes femeninos sea conseguir pareja. Estos muestran una evolución narrativa y psicológica similar a las princesas de Disney en la Era Eisner (1989 - 1999). Por eso, ni conquistar a un compañero masculino, ni querer enamorarse entra en sus planes. Helen, al inicio de *Los Increíbles*, habla abiertamente de que no piensa sentar la cabeza ni tener pareja porque está en su mejor momento profesional. Más radicales son Eva en *Wall-E*, Colette, en *Ratatouille*; Sally, en *Cars* y Shiftwell, en *Cars 2*. Todas ellas, al comienzo de la historia, no aguantan a quienes posteriormente se convertirán en sus parejas. Con esto, Pixar, como ya lo hacía Disney en los 90, muestra que el personaje masculino no es indispensable para que el personaje femenino avance, evolucione y se sienta protegida. El personaje masculino es quien inicia y mantiene la conquista a lo largo de la película y provoca que termine en relación.

El tema de la conquista no ha cambiado en la representación del amor en las películas de animación: los personajes masculinos conquistan a los personajes femeninos por su forma de ser.<sup>1173</sup> Se mantiene el Mito del Romeo.<sup>1174</sup> Ellos solo necesitan un segundo de la película para fijarse en ellas y ya creen que están enamorados. A partir de entonces, se interesan en enamorarlas. Para conseguirlo, se centran en conocerlas, en saber qué quieren, cómo son y conseguir llamar su atención. Los personajes masculinos se dan cuenta de que para enamorar a los personajes femeninos tienen que ganarse su confianza, y solo lo pueden hacer siendo sinceros y mostrándose tal y como son: el idealismo se impone.<sup>1175</sup> Una actitud que Aladdín aprendió en la versión cinematográfica de Disney estrenada en 1992. Y, aunque él le confiesa a Jasmine que no es un príncipe, ella mantiene su interés por casarse con él. Como Aladdín, Mate, Bob, Flick o Lingüini también se ven enredados en mentiras que finalmente ellas (Shiftwell, Helen, Atta o Colette) descubren y perdonan.

---

<sup>1173</sup> England, D. E.-M. (2011). Gender Role Portrayal and the Disney Princesses. *Sex Roles* (64), p. 559.

<sup>1174</sup> Goñi, C. (2008). *Lo femenino. Género y diferencia*. Pamplona, España: EUNSA, p. 123.

<sup>1175</sup> En el prototipo de amor que sigue presentándose en los contenidos audiovisuales sigue infravalorándose a la mujer. Abellán Hernández, M. (2011). ¿Deseando amar? Una aproximación a la diferencia de género en el cómic de temática amorosa. *Prisma Social* (7), p. 15.

Puede confirmarse, por tanto, que el esquema de relación amorosa es idéntico al propuesto por Disney en Era Eisner: el secreto del amor está en descubrir al otro y ayudarlo en sus errores. Surge una relación constructiva para ambos donde cada uno evoluciona gracias al otro, pero el trasfondo es el del amor romántico tradicional: el personaje masculino conquista al personaje femenino a través de su personalidad.

### **5.1.3. LA CONFIANZA EN LA PAREJA REQUIERE EL CONOCIMIENTO PREVIO.**

En el 80% de la muestra analizada, el héroe conquista a la muchacha en el tercer acto gracias a su personalidad, su evolución interior y su forma de tratarla. De ese 86,6% de largometrajes Pixar que incluyen historias amorosas con un conocimiento previo, en el 46,1%, los personajes masculinos se enamoran de personajes femeninos que tienen sus propias profesiones y no necesitan que el personaje masculino se case con ellas para tener un hueco en la sociedad. Ellas saben valerse por sí mismas y así lo demuestran en el mundo laboral. En Pixar encontramos historias en las que un personaje masculino se queda prendado de una joven trabajadora, independiente y resolutiva en su trabajo. Pero, es fuera de su puesto de trabajo donde Colette, en *Ratatouille*; Helen, en *Los Increíbles*, y Eva, en *Wall-E*, descubren el encanto de sus respectivos amados. Eva, Helen y Colette demuestran que son capaces de cambiar prioridades por el amor que sienten hacia ellos y dan más valor a los sentimientos que al trabajo. Aunque no abandonan su profesión para ayudarles, sino que la profesión forma parte de su capacidad para ayudar y acercarse al héroe.

Pixar apuesta por historias amorosas que modifican actitudes, comportamientos y personalidades de los dos personajes haciéndolos evolucionar. Una evolución interna que aporta verosimilitud a la narración y presenta el amor como algo que construyen ambas partes. Aquí no influye el punto de vista económico o social, como ocurría en la Época Clásica Disney. Todo se debe al crecimiento de los dos personajes gracias al enamoramiento, se subraya que la pareja debe conseguir que desarrollemos lo mejor de nosotros mismos. De nuevo aparece una idea también presentada en *La bella y la bestia* en 1991: el amor mejora la personalidad de los amantes.

#### 5.1.4. LA PAREJA COMO COMPAÑERO EN UN PROYECTO COMÚN.

Existen dos características destacables en las historias de amor de Pixar presentadas entre 1995 y 2015: tener un proyecto de vida en común y/o ser un gran apoyo para su pareja. La gran mayoría de las historias de amor de Pixar aúnan ambas cualidades. En el 33% de las películas analizadas aparecen parejas heterosexuales que construyen y mantienen un proyecto de vida común.

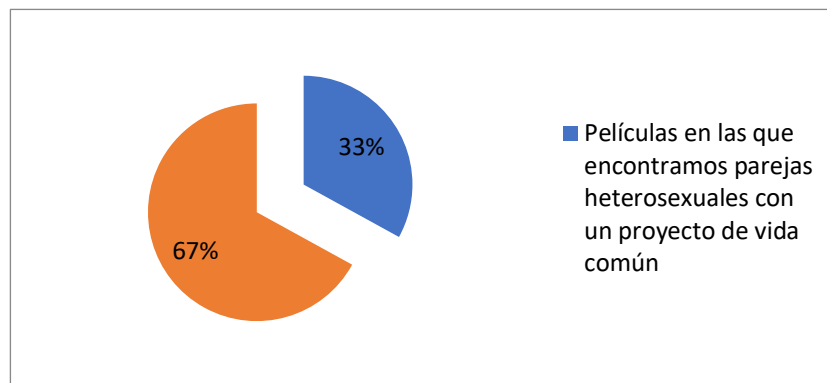


Gráfico 4. El proyecto común de vida en las parejas de las películas de Pixar.

En *Los Increíbles*, Bob y Helen forman una familia. Helen se encarga, mayoritariamente, de educar a sus tres hijos. Bob apenas participa porque no comparte con ella la idea de limitar sus posibilidades, pero, a cambio, es el que trabaja fuera del hogar.

En *Brave*, también les ocurre algo similar a Elinor y Fergus con sus cuatro hijos y las tareas del hogar. El rey se ocupa de las gestiones y la caza, mientras Elinor educa a Mérida y a los trillizos. Los padres de Riley cuidan, disfrutan y supervisan el crecimiento de la pequeña en *Del Revés (Inside Out)*. Carl y Ellie, en *Up*, tienen el mismo propósito. Aunque pierden el bebé que esperan, comparten su vida en todos sus ámbitos: trabajo fuera del hogar, bricolaje, tareas del hogar y ocio.



Imagen 11. Carl y Ellie (*Up*)



Imagen 12. Carl y Ellie (*Up*)

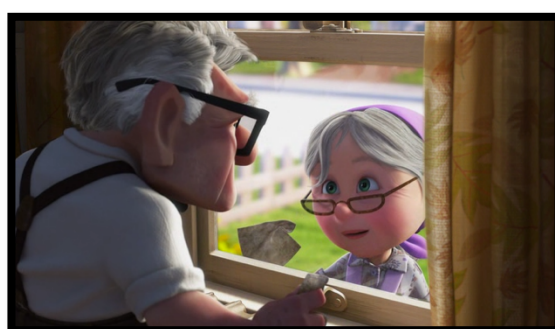


Imagen 13. Carl y Ellie (*Up*)

En la totalidad de ese 33%, las relaciones amorosas tratan el inicio de la vida familiar en común y sirven para afianzar dicho proyecto. Con una excepción: Marlin y Coral, en *Buscando a Nemo*, no pueden seguir adelante con la idea de cuidar a sus pequeños juntos porque Coral muere al inicio de la película.

El matrimonio es un modelo más de relación en Pixar, pero no el único para empezar una vida en común. Esto facilita que los niños acepten otras modalidades de uniones familiares sin frustrarse porque sus padres no estén casados, estén divorciados o viudos. Por tanto, aunque el matrimonio no es el objetivo final que persiguen los protagonistas en ninguna película, aunque sí se muestra como una opción positiva y constructiva. En el 20% de los largometrajes, el matrimonio se concibe como imprescindible para pasar una vida juntos.<sup>1176</sup>

---

<sup>1176</sup> Aunque el matrimonio no es la relación que predomina en Pixar, sigue apareciendo, porque el matrimonio sigue siendo parte de la naturaleza social y racional, por lo que forma parte de vivir en sociedad, tal y como se expresa en el trabajo Magallon Gómez, M.A. (2013). La dignidad del matrimonio en el siglo XXI. El amor como paradigma. Instituto de investigaciones jurídicas. *Boletín Mexicano de Derecho Comparado*, (138): <https://revistas.juridicas.unam.mx/index.php/derecho-comparado/article/view/4840/6191>. Consultado el 11 de enero del 2019.

*Up*, *Los Increíbles* y *Brave* son tres ejemplos de que la vida familiar se inicia tras pasar por el altar. Mientras que en *Brave* no vemos ni una imagen de la boda entre Fergus y Elinor, en *Up* y *Los Increíbles* hay una escena al inicio de la película en la que sus protagonistas contraen matrimonio.



Imagen 14. Bob y Helen. 00:09:47 (*Los Increíbles*).



Imagen 15. Carl y Ellie. 00:07:00 (*Up*).

Este vínculo religioso se basa en el enamoramiento como vehículo de unión, dejando atrás cualquier posibilidad de matrimonio por conveniencia u obligación.<sup>1177</sup> Un ideal muy propio de la Época Clásica y Post-Walt de Disney. En *Brave*, el tema del compromiso matrimonial tiene gran peso: es el inicio de los conflictos entre madre e hija: Mérida no quiere ni oír hablar de casarse y Elinor considera que ya ha llegado el momento de que su hija conozca a su esposo. Elinor intenta demostrar a Mérida que ella es mucho más feliz desde que se casó con Fergus. Para la reina, la vida con su esposo es mucho más enriquecedora que cualquier otra opción. Como también es enriquecedora la relación entre Carl y Ellie, que se casan y comparten todo su tiempo, hasta la muerte de ella, enamorados como el primer día.

---

<sup>1177</sup> Roca Girona, J. (2008). Ni contigo ni sin ti: cambios y transformaciones en los roles de género y las formas de convivencia. En Téllez Infante, A. y. *Sexualidad, género, cambio de roles y nuevos modelos de familia*. Elche: Seminario Interdisciplinar de Estudios de Género del Vicerrectorado de Estudiantes y Extensión Universitaria de la Universidad Miguel Hernández, p. 13.

### 5.1.5. EL AMOR COMO BASE DE LA IGUALDAD: CARL Y ELLIE, SU MATRIMONIO COMO REFLEJO DE UN AMOR VERDADERO.

Carl y Ellie, la pareja de *Up*, reflejan el modelo actual de relación amorosa. En la sociedad occidental actual se ha dibujado el amor como un vínculo que permite independencia y supone un crecimiento personal.<sup>1178</sup> Los dos personajes de *Up* comparten ilusiones, sueños y aficiones ya antes de darse el sí quiero. Y, aunque hay novedades en este ideal romántico que no han aparecido en los largometrajes del Renacimiento de Disney, no se elimina del todo la antigua imagen de amor de las películas de animación en la que se busca la *media naranja* sin la cual no se puede alcanzar la plenitud.<sup>1179</sup>

Hay características tradicionales que han sobrevivido en estos años. Algo que sigue presente en el nuevo ideal del amor es que Carl y Ellie se vuelcan en cuidar y proteger al otro, especialmente Carl con Ellie cuando ella cae enferma o cuando sufre un aborto. Esto de cuidar y proteger al otro también aparecía en *Aladdín* y *Pocahontas*. La relación entre Carl y Ellie representa la idea actual del matrimonio en Occidente, proyectado como un vínculo duradero y pasional.<sup>1180</sup> En este sentido, la relación de *Up* es idéntica a la presente en el cine de animación de Disney desde sus inicios, pero se han incluido modificaciones más propias de la sociedad para la que se produce la película.

Una de las novedades principales en el nuevo ideal de amor romántico que presenta *Up* es que, a partir del matrimonio, es cuando los espectadores asistimos al descubrimiento de la verdadera relación amorosa entre ambos. Por tanto, el matrimonio inicia la historia y no la cierra, como pasaba en Disney. Esta nueva fórmula mágica (conocerse antes de casarse y que los espectadores asistamos a su día a día tras la boda) no deja lugar a malestar, estrés, ni enfados porque conocen al otro como a sí mismos y aceptan lo bueno y lo malo del

---

<sup>1178</sup> Calvo, S. (2017). Amor romántico, amor confluyente y amor líquido. Apuntes teóricos en torno a los sistemas sociales de comunicación afectiva. *Eikasía. Revista de Filosofía*.

<sup>1179</sup> Clara Coria describe el mito de la media naranja como esa idea, que encontramos en Occidente y que se remonta a la filosofía de Platón, que entiende que la felicidad en el amor de pareja llega cuando encontramos a 'nuestra mitad', la cual completa y llena de plenitud nuestra identidad, "(...) es decir, poder ser todo lo que somos y lo más plenamente Coria, C. (2001). *El amor no es como nos contaron...ni como lo inventamos*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós SAICF, pp. 47 y 48.

<sup>1180</sup> Roca Girona, J. (2008). Ni contigo ni sin ti: cambios y transformaciones en los roles de género y las formas de convivencia. En Téllez Infante, A. y. *Sexualidad, género, cambio de roles y nuevos modelos de familia* (pp. 13-31). Elche: Seminario Interdisciplinar de Estudios de Género del Vicerrectorado de Estudiantes y Extensión Universitaria de la Universidad Miguel Hernández, p. 14.

compañero/a. Esto también incluye la tristeza y el vacío que siente Carl cuando Ellie muere. El matrimonio entre Ellie y Carl puede definirse como *confluent love* o amor confluyente, un prototipo de amor que se basa en la cercanía, la intimidad y las emociones.<sup>1181</sup> En el *confluent love* ambas partes aportan, tanto económicamente como social y sentimentalmente, sin que ninguno esté por encima o por delante del otro. El trato igualitario de quienes conforman la pareja les hace volcarse en atender al otro y en satisfacer sus necesidades y la del compañero.<sup>1182</sup>

Los protagonistas de *Up*, Carl y Ellie, dan vida también al matrimonio individual, que prioriza la comunicación con la pareja, permite flexibilidad en los roles de género y facilita el desarrollo personal. Todo esto favorece la continuidad de los amantes por elección propia.<sup>1183</sup> Se puede decir, por eso, que Carl y Ellie representan el amor verdadero, el cual “(...) sólo es posible entre libres e iguales.”<sup>1184</sup>

Carl y Ellie son el modelo de una lección de amor.<sup>1185</sup> En ella, conviven dos ideales tradicionales: el Mito de la media naranja y el amor para toda la vida, y dos conceptos más actuales: la conquista diaria de la pareja y la proximidad cotidiana. El Mito de la media naranja se remonta a la filosofía de Platón y su obra *El banquete*.<sup>1186</sup> El filósofo griego describió que la felicidad en el amor de pareja llega cuando encontramos a nuestra mitad. Esta persona completa y llena de plenitud nuestra identidad al mostrarnos tal y como somos. Con la escena en la que se resume su historia de amor, apreciamos que Ellie y Carl viven un amor romántico para toda la vida que va más allá de la muerte, porque él sigue hablando con ella como si aún estuviera allí. Su historia de amor es una relación amorosa que no termina hasta que los dos mueren.<sup>1187</sup>

---

<sup>1181</sup> “El amor confluyente no es heterosexual, ni monógamo, ni dependiente emocionalmente”. Calvo, S. (2017). Amor romántico, amor confluyente y amor líquido. Apuntes teóricos en torno a los sistemas sociales de comunicación afectiva. *Eikasía. Revista de Filosofía*, p. 148.

<sup>1182</sup> Langford, W. (1999). *Revolutions of the heart. Gender, power and the delusions of love*. Londres, Inglaterra, p. 9.

<sup>1183</sup> Roca Girona, J. (2008). Ni contigo ni sin ti: cambios y transformaciones en los roles de género y las formas de convivencia. En Téllez Infante, A. y. *Sexualidad, género, cambio de roles y nuevos modelos de familia*. Elche: Seminario Interdisciplinar de Estudios de Género del Vicerrectorado de Estudiantes y Extensión Universitaria de la Universidad Miguel Hernández, p. 26.

<sup>1184</sup> Beck, U. y.-G. (1998). *El normal caos del amor*. Esplugues de Llobregat, España: El Roure Editorial, S.A., p. 177.

<sup>1185</sup> Méndiz, A. (16 de marzo de 2010). *Up: Una maravillosa historia de amor en 4 minutos*. Recuperado de: <http://jesucristoenelcine.blogspot.com.es/2010/03/up-una-maravillosa-historia-de-amor-en.html>. Consultado el 25 de marzo de 2014.

<sup>1186</sup> Filosofía: <http://www.filosofia.org/cla/pla/img/azf05285.pdf>. Consultado el 12 de enero de 2018.

<sup>1187</sup> Brullet, C. (2004). La maternidad en Occidente y sus condiciones de posibilidad en el siglo XXI. En Á. y. De la Concha, *Las mujeres y los niños primero. Discursos de la maternidad*. Barcelona, España: Icaria. Mujeres y cultura.

Ellie y Carl están profundamente involucrados en los deseos y el bienestar de su compañero. Esto genera una causa común por la que luchar. Su historia subraya el ideal tradicional de que el amor de pareja es lo más auténtico que posee cualquier ser humano, pero todo se muestra de una manera más actual: sin distinciones ni anulaciones.<sup>1188</sup> Pixar se inspira en la relación tradicional o amor con el que los amantes participan unidos en todo, pero ya no hay necesidad de control u opresión hacia el otro. El modelo romántico tradicional consiste en compartirlo todo y en que el hombre se convierta en sujeto que posee a la mujer, que se convierte en objeto. De esta manera, esta relación de amor construye una masculinidad dominante.<sup>1189</sup> La relación amorosa de Carl y Ellie, resumida en una escena de cuatro minutos, se opone a este pensamiento y niega que el amor reste autonomía o independencia. Por todo esto, *Up* es la película que más se aleja del sacrificio unilateral que los personajes femeninos llevaron a cabo en el cine comercial de animación hasta *Pocahontas* (1995).

En sus apariciones, Carl y Ellie demuestran lo cerca que está el uno del otro, no solo físicamente (besos, abrazos, trabajo fuera y dentro del hogar), sino también emocional y sentimentalmente (pic-nics, conversaciones, paseos, lectura...). Así es como Ellie y Carl experimentan la conquista del otro a diario. El amor entre Carl y Ellie se nutre de la proximidad cotidiana: comparten momentos de su día a día. Compartir el día a día facilita la relación entre cónyuges.<sup>1190</sup> Y, así es en *Up*. Les vemos pasar juntos todo su tiempo: trabajo, labores del hogar, ocio y preocupaciones. En resumen, *Up* opta por un matrimonio entre dos personas libres e iguales que al conocerse se completan y complementan.<sup>1191</sup> Ellie es muy habladora y él apenas pronuncia palabra; ella, siempre sonriente y alegre, mientras que Carl es más tímido y serio. *Up* cuenta una historia en la que los personajes ya se han conocido y aceptado tal y como son. Por eso, el amor

---

<sup>1188</sup> Esteban Galarza, M. L. (2009). Identidades de género, feminismo, sexualidad y amor: los cuerpos como agentes. *Política y sociedad* 46 (1 y 2): <http://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO0909130027A>. Consultado el 15 de abril de 2014, p. 158.

<sup>1189</sup> Luengo Rodríguez, T. y. (2010). El mito de la 'fusión romántica': sus efectos en el vínculo de la pareja. *Anuario de Sexología*, p. 2.

<sup>1190</sup> Coria, C. (2001). *El amor no es como nos contaron...ni como lo inventamos*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós SAICF. Págs. 47 y 48 y Beck, U. y.-G. (1998). *El normal caos del amor*. Espluges de Llobregat, España: El Roure Editorial, S.A, p. 180

<sup>1191</sup> Definición de matrimonio: "(...) unión simétrica entre libres e iguales (ideología de las dos medias naranjas)". Siguiendo esta definición podemos entender la relación entre Carl y Ellie como igualitaria. Gil Calvo, E. (2008). Representaciones sociales de la masculinidad y la feminidad. En Pérez-Amat García, R., *Comunicación, identidad y género 1*. Madrid, España: Fragua, p. 18.



romántico actual pasa a presentarnos un nuevo ideal: estar todo el tiempo que podamos con nuestra pareja nos empuja a tener relaciones duraderas. Existe, todavía hoy, el pensamiento de algunos hombres que consideran que sus parejas tienen la posibilidad de ejercer algún tipo de poder emocional sobre ellos.<sup>1192</sup> Pero nada más lejos de la realidad en el caso de Carl. La complicidad entre ambos perdura en el tiempo. No es algo que haya que mostrar en la historia: ya lo han conseguido y disfrutan del amor. Así, *Up* da un paso más allá del ideal romántico contemporáneo que Disney plasmó en la década de los 90.

#### 5.1.6. EL APOYO Y EL DIÁLOGO COMO BASE DE LAS RELACIONES AMOROSAS DE PIXAR.

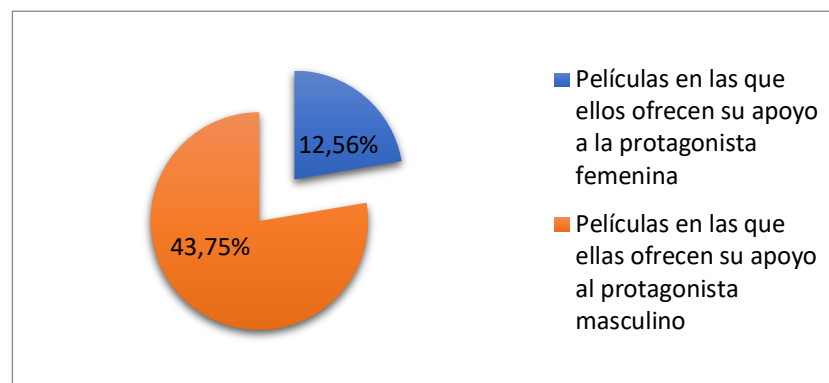


Gráfico 5. *El apoyo al otro.*

En el 56,25% de la muestra analizada, Pixar refleja relaciones sentimentales donde predominan el apoyo y el diálogo. De ese 56,25%, el 43,75% de las películas son ellas quienes ofrecen al héroe su apoyo a través de conversaciones en las que les alientan en su propósito frente al 12,56% de las películas en las que vemos el mismo comportamiento, pero por parte de los personajes masculinos.

Un buen ejemplo de película en la que el personaje femenino anima a su pareja es *Toy Story 2*. Bo Peep apenas participa en la narración, solo aparece en la historia como novia del héroe. Sin embargo, es ella quien le recuerda a Woody que Andy ha escrito su nombre en su bota como símbolo de fidelidad y amistad.

<sup>1192</sup> Langford, W. (1999). *Revolutions of the heart. Gender, power and the delusions of love*. Londres, Inglaterra: Routledge, p. 15.

Ella cree que el niño se llevará a Woody como todos los años anteriores, a pesar de que se le ha desprendido un brazo. Las palabras de Bo Peep tranquilizan al vaquero de trapo, que le confiesa a su pareja que cree que este año Andy no le llevará al campamento porque no encuentra su sombrero.

En *Los Increíbles* y *Buscando a Nemo*, Helen y Coral intentan que Bob y Marlin mantengan una buena relación con sus hijos. La desidia que siente Bob en su trabajo y la presión de Helen, que quiere que la familia de superhéroes se haga pasar por “normales”, le ha llevado al extremo contrario. Helen no desiste y continuamente habla con él para que se involucre. En las conversaciones que mantienen en la primera parte de la película, Helen transmite a su esposo su apoyo y reconoce el esfuerzo que el super-héroe hace para trabajar como asegurador. Por su parte, en *Buscando a Nemo*, la pérdida de interés no es el problema de Marlin, sino su inseguridad. Inseguridad que queda ya latente en los primeros tres minutos de largometraje. El pez payaso muestra el temor que siente al creer que no será un buen padre. E incluso, a Marlin le preocupa “no caer bien” a sus hijos. La seguridad de Coral parece desestabilizarle aún más, pero ella no duda en repetirle que todo saldrá bien.

Colette, en *Ratatouille*, y Sally, en *Cars*, demuestran su interés por el ámbito laboral de Lingüini y de Rayo, respectivamente. Colette, al principio, no está muy contenta de supervisar a Lingüini, tal y como el chef Skinner le ordena, pero cuando trabajan juntos cuando Colette acaba fijándose en él y valorando su supuesta virtud como chef. Tras una crisis al descubrir que quien cocina es realmente una rata, ella le perdona, le ayuda y se va a trabajar con él al nuevo restaurante que Anton Ego pone en marcha. Sally, en *Cars*, propone un nuevo punto de vista a Rayo: vivir tranquila, rodeada de buena gente y con un trabajo que te permite desarrollarse es más importante que el éxito cuando este resta paz interior y exterior. Aun así, Sally se interesa por la forma de vida de Rayo, viéndole competir por la televisión e incluso le acompaña a Japón en *Cars 2*.

Atta, en *Bichos*, y Celia, en *Monstruos S.A.*, también apoyan las decisiones de sus amados. Atta cree en el plan de Flick y los dos juntos movilizan a todo el hormiguero para crear un pájaro con el que atemorizar a Hopper y sus secuaces.

Celia no duda en ralentizar los planes de Randall al anunciar por megafonía que es el nuevo líder de asustadores. Este gesto lleva a toda la plantilla a darle la enhorabuena al villano. Así, los compañeros entretienen a Randall y consiguen que Mike y Sulley devuelvan a Bo a su casa.

En el 12,56% de las películas analizadas (*Up* y *Brave*) son ellos quienes demuestran su apoyo a las dificultades que atraviesan los personajes femeninos. Carl ayuda a Ellie tras su aborto en *Up*. Y este es también el comportamiento de Fergus con Elinor. El rey apacigua a Elinor tras su pelea con Mérida. La joven se marcha sin querer escuchar a su madre. Fergus, que ve a su esposa muy nerviosa y alterada, le pide a Elinor que hable con él como si fuera Mérida. Después, le pone la mano en la espalda y le habla con ternura. Gracias a la conversación y a los gestos de cariño, el rey consigue que su esposa se calme.

## 5.2. LA CONSTRUCCIÓN DE LAS SUBTRAMAS AMOROSAS: EL AMOR COMO VALOR UNIVERSAL.

El amor es un tema universal que puede encontrarse como trama central o como subtrama en los guiones del cine comercial.<sup>1193</sup> Del total de la muestra de los estrenos Pixar elegidos para el presente análisis, el 94% de los largometrajes incluye, en mayor o menor medida, alguna relación de amor a modo de subtrama.

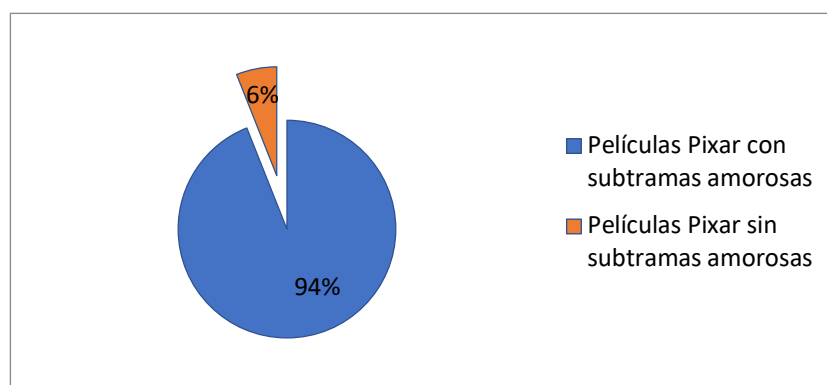


Gráfico 6. Películas Pixar y las subtramas amorosas.

<sup>1193</sup> Galán Fajardo, E. (2007). Fundamentos teóricos sobre el concepto de mito: <https://es.scribd.com/document/261838413/Mitologia-y-Cine>. Consultado el 20 de mayo de 2015.

Disney concebía las relaciones amorosas como punto de partida y conclusión final para superar el rito de iniciación del héroe y/o la princesa. El amor es el rito de iniciación por excelencia. Pixar, sin embargo, adopta otro punto de vista.<sup>1194</sup> El amor de pareja es un tema que aparece, en mayor o menor medida, en todos los largometrajes Pixar analizados en el presente trabajo. Este tipo de relaciones no tienen tanto peso narrativo como para convertirse en la trama central del guion, pero sí aparecen como subtrama. Al fin y al cabo, "(...) una subtrama es la historia de una relación."<sup>1195</sup> Así, podemos apreciar que las relaciones amorosas son importantes, pero no son el único requisito para que los personajes principales evolucionen interna y/o externamente.<sup>1196</sup>

Construir protagonistas masculinos y heroicos capaces de anteponer las necesidades de sus amadas a sus propios intereses es otra característica inexistente en Disney hasta el estreno de *Frozen*, en 2013.<sup>1197</sup> Sin embargo, Pixar ya lo introdujo en 2008. La incondicionalidad que demuestran hacia sus amadas Carl en *Up* o Wall-E se plasma en que estos héroes persiguen el objetivo narrativo de ellas. Los personajes masculinos priorizan, en ambas películas, los intereses de los personajes femeninos a los suyos propios. En el 13,3% de los largometrajes de Pixar, el amor es uno de los motivos por los que el héroe se pone en marcha.

En *Up* y *Wall-E*, los protagonistas comienzan su aventura para satisfacer los deseos de sus amadas. Con ello, los guionistas incrementan el valor del enamoramiento en las dos películas gracias a dos héroes románticos que no se avergüenzan de sus sentimientos. Es más, los dos disfrutan acompañando al personaje femenino, Wall-E buscando la planta y Carl yendo a las Cataratas Paraíso para cumplir con su promesa. Wall-E se fija en Eva y cuando una nave llega a la Tierra para llevársela, él no duda en seguirla hasta la Axiom. Quiere conocerla y se muestra dispuesto a participar en todo lo que necesite.<sup>1198</sup> En *Up*,

---

<sup>1194</sup> Balló, J. y. (2012). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona, España: Anagrama, p. 153.

<sup>1195</sup> Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona, España: Editorial Ariel, S.A., p. 103.

<sup>1196</sup> Coria, C. (2001). *El amor no es como nos contaron...ni como lo inventamos*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós SAICF, p. 51.

<sup>1197</sup> Dundes, L, Streiff, M. (2018). Storm Power, an Icy Tower and Elsa's Bower: The Winds of Change in Disney's *Frozen*, *Social Sciences* (7): [https://www.researchgate.net/publication/325488691\\_Storm\\_Power\\_an\\_Icy\\_Tower\\_and\\_Elsa's\\_Bower\\_The\\_Winds\\_of\\_Change\\_in\\_Disney's\\_Frozen](https://www.researchgate.net/publication/325488691_Storm_Power_an_Icy_Tower_and_Elsa's_Bower_The_Winds_of_Change_in_Disney's_Frozen). Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 22.

<sup>1198</sup> "La peculiaridad de Wall-E y su relación con Eva, así como la responsabilidad de ambos en la resolución de la historia, enlazan

Carl prepara la escapada a la Cascada Paraíso. No realiza este viaje con Ellie antes de que muera por cuestiones económicas, a pesar de que era el sueño de ella. Por eso, Carl no duda en trasladarse allí con la casa tras su fallecimiento. Así, en las dos películas, los dos héroes, Wall-E y Carl, son indispensables para que las heroínas alcancen su meta exterior.

A pesar de introducir esta innovación narrativa, son pocos los ejemplos en los que el detonante de los héroes es el enamoramiento si se comparan con el resultado de los personajes femeninos que actúan de igual manera. En un 40% de las películas de Pixar, los personajes femeninos aceptan el objetivo narrativo del personaje masculino.

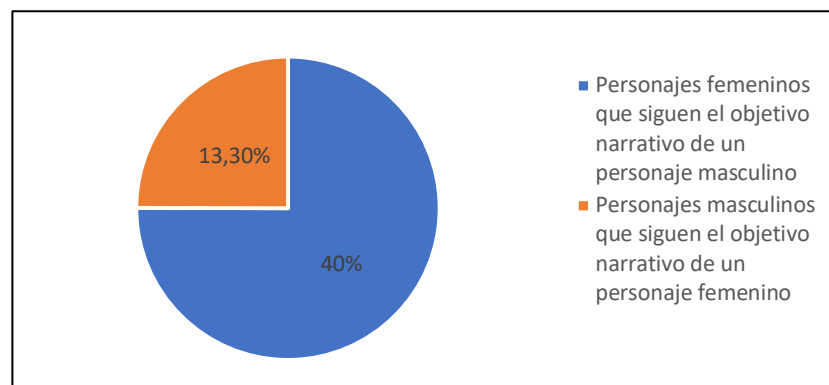


Gráfico 7. Películas en las que predomina el objetivo narrativo del otro.

En este 40%, la actuación de ellas favorece que el héroe logre el éxito al final de la película. Un 28,2%, además, se pone en marcha a raíz del enamoramiento, más del doble si lo comparamos con el 13,3% de los personajes masculinos que actúan de igual manera.

---

nuevamente el filme de Pixar con el origen de la humanidad (...) Eva cae del cielo para convertirse en su nueva y amada compañera. La llegada de esta primera fêmea es sin duda lo que ocasiona que Wall-E comience a descuidar sus labores diarias e, irónicamente, lo que le hace sentirse solo por primera vez, cuando trata de conquistarla por todos los medios, así como cuando la cuida para que vuelva del modo hibernación". Madrid Brito, D. (2014) Wall-E. Humanamente tecnológicos. *Con A de animación*. (4), p. 106.

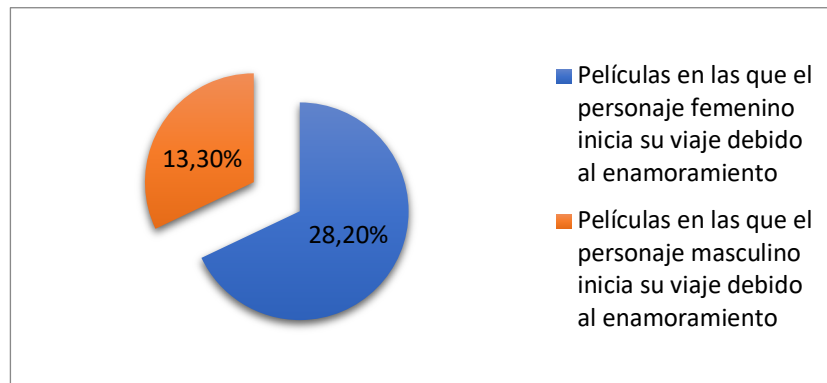


Gráfico 8. Inicio del viaje del héroe/heroína a partir del enamoramiento.

Helen es buen ejemplo de heroína cuyo amor hacia Bob y su posible infidelidad, le arranca de su rutina como madre, esposa y ama de casa. Ella lo abandona todo para ir en busca de su marido y traerlo de vuelta a su hogar. La seguridad que gana Atta cuando descubre la forma de ser de Flick también le impulsa a dejar su sumisión e inseguridades y enfrentarse a Hopper. De igual manera, enamorada pero enfadada al descubrir que Lingüini ha engañado a todos, Colette regresa al Gusteau's para ayudarlo la noche más difícil: dar de comer al crítico culinario Antón Ego.

En Pixar, la subtrama amorosa supone la unión marital en un 20% de las ocasiones. Lo relevante de esta cifra es que, en la totalidad de ese 20%, el matrimonio se muestra como el comienzo de una vida llena de aventuras y no como el colofón final a la aventura. La generosidad, la confianza en el otro y la seguridad en uno mismo son los pilares que guían el vínculo matrimonial de Pixar para mostrarlo como algo positivo y que facilita la vida de la pareja.

Al inicio de *Los Increíbles* asistimos al enlace matrimonial entre Elasticgirl y Mr. Increíble. A pesar de que ella parece creer que él no está lo suficientemente preparado, Bob no tiene ninguna duda de que todo saldrá bien y así lo expresa durante la ceremonia: “¡Eh! Mujer, somos superhéroes, ¿qué nos va a pasar?”<sup>1199</sup> Sin embargo, la decisión del Estado de que los superhéroes no vuelvan a ejercer como tal, genera un gran malestar a Bob, quien no lo acepta y odia su vida como trabajador en una aseguradora. Helen, por su parte, asume

<sup>1199</sup> *Los Increíbles*. 00:09:42

su nuevo rol como madre, esposa y ama de casa y quiere que su marido también lo haga. Los distintos puntos de vista de los dos generan conflictos entre ambos.

El enlace matrimonial de Carl y Ellie es una parte más de la historia de amor y el inicio de una vida en común, tanto personal como laboralmente. No se hace especial hincapié en el matrimonio más allá de mostrar la personalidad de ambos a través de sus invitados y lo feliz que les hace estar juntos. En concreto, la ceremonia abre la escena que resume su historia de amor. Una historia en la que no hay conflictos entre ellos, aunque viven un duro momento tras el aborto, pero ella vuelve a sonreír gracias a la atención y a los cuidados de él.

Aunque *Brave* no contiene imágenes del matrimonio entre Fergus y Elinor, los reyes, especialmente Elinor, insisten en lo felices que son desde que se casaron, porque insisten en cómo el matrimonio les ha hecho evolucionar. Aun con esta novedad, Pixar sí mantiene el triunfo del amor o el inicio de una relación amorosa como clímax del largometraje. En el 81,25% de los largometrajes Pixar, las parejas que se han formado a lo largo de la trama permanecen unidas al final de la aventura. Solamente existen tres excepciones: en las dos primeras se trata de los viudos Marlin en *Buscando a Nemo* y Carl, en *Up*, quienes no vuelven a conocer el amor. La tercera es *El viaje de Arlo*, donde los protagonistas no encuentran ni cuentan con un interés amoroso.

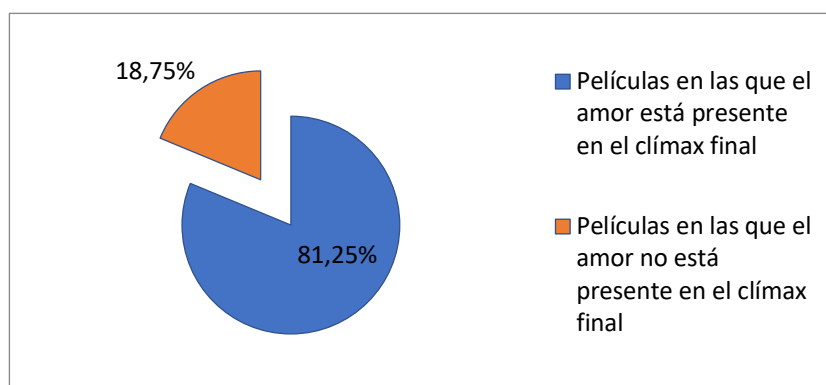


Gráfico 9. El amor en el clímax final de las películas Pixar.

En un 46,6% de las películas, además, la demostración de amor hacia la pareja forma parte de la escena final.

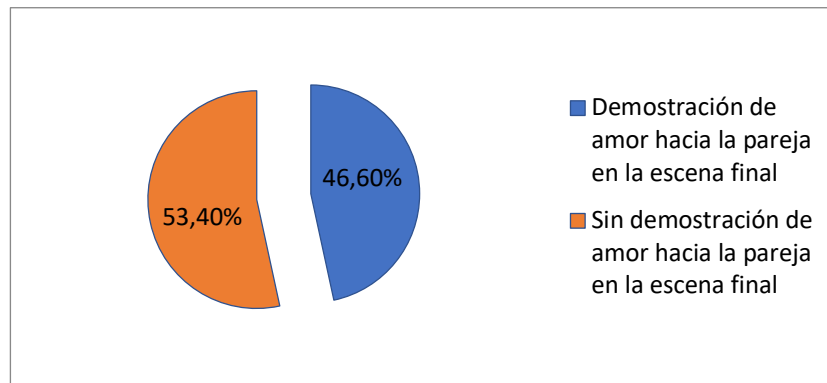


Gráfico 10. Demostración del amor en la escena final.

La demostración puede ser un beso o regresar juntos al hogar. Un beso es el cierre de *Toy Story*, Bo Peep y Woody se colocan bajo el muérdago y ella se lanza a besarle. También concluyen con un beso *Wall-E* y *Bichos*. *Toy Story 3* se cierra con un baile entre Buzz Lightyear y Jessie. La vuelta de Mate y Rayo a Radiator Springs, en *Cars 2* y *Cars*, respectivamente, marca el inicio de la relación entre los protagonistas y sus amadas. Este recurso también se usa en *Toy Story 2* por partida doble: Bo Peep espera a Woody y Mrs Potato a Mr Potato. Pero, los besos o el retorno al hogar no son las únicas formas de demostrar el amor al final de la película. Otra opción es comenzar un proyecto nuevo, como Colette con Lingüini en el nuevo restaurante, o aunar acción y emoción en una escena para derrotar a Síndrome y salvar a toda la ciudad, con beso incluido, bajo la mirada atónita de Violeta y Dash, en *Los Increíbles*.

El amor de pareja es un tema relevante en el desarrollo de la trama de *Brave*. Mérida no está dispuesta a casarse y menos con quien sus padres le impongan. Su madre le repite una y otra vez que su relación con Fergus es constructiva y positiva y, aun así, la joven sigue sin querer oír hablar de compromiso, pero su arco de transformación le hace entender que el matrimonio es un objetivo a tener en cuenta, aunque deja claro que solo lo se casará cuando se enamore. Mérida abraza a su madre cuando vuelve a ser humana y tras haberla defendido ante los lores. Con estos dos actos, la princesa transmite abiertamente lo que se percibe como amor verdadero. Un amor que también demuestra Fergus hacia su esposa e hijos. El rey descubre que el oso al que pretende matar es Elinor. Cuando se da cuenta, y ya ha terminado el encantamiento, el rey muestra que no puede ser más feliz tras varias horas sin verla.



### 5.2.1. ¿QUÉ SIGNIFICA EL AMOR PARA LOS PERSONAJES PIXAR?

Las relaciones amorosas de Pixar se muestran como beneficiosas para el personaje, independientemente de su género, pero la participación femenina en este tipo de subtramas es mayor si la comparamos con la subtrama de amistad.<sup>1200</sup> El amor es el tema del guión en el que Pixar cuenta con la mayor participación femenina, 87,5% de las películas, por encima de la familia, el trabajo y la amistad. A través del enamoramiento descubrimos la personalidad de los personajes: su manera de comportarse, comunicarse, contar o mostrar sus miedos y manías, entre otras muchas cualidades.

Pixar muestra el amor como algo necesario en el desarrollo de la personalidad y participa positivamente en el crecimiento interior del personaje. Y, aun así, en un 13,3% de los largometrajes, los personajes femeninos ni participan en la persecución del objetivo narrativo ni acompañan al héroe en su viaje. Es el caso de Bo Peep, en *Toy Story* y *Toy Story 2*, y Mrs Potato, en *Toy Story 2*. Las dos actúan como la novia del héroe que se queda en el hogar a esperar que su Ulises regrese de su Odisea, viaje en el que ellas no tienen cabida. No viven la aventura, por lo que tampoco hay lugar para que sufran alguna transformación. Podría incluirse en este grupo a Atta en *Bichos*, quien no cree en la desbaratada idea de luchar y vencer a los saltamontes. Pero Atta participa al final en la liberación de su pueblo, incluso llega a enfrentarse a Hopper tras ver cómo le pega una paliza a Flick.

Excepto los dos casos anteriores, las subtramas amorosas reflejan que la vida en pareja es una forma de aprender a compartir y disfrutar aún más del día a día. Pero el amor no solo se compone de buenos momentos: al fin y al cabo, “una historia de amor feliz casi no tiene argumento.”<sup>1201</sup> En las subtramas amorosas los dos, o uno de los dos, se enfada por diferencias en la manera de pensar y actuar de la pareja. Estos enfados sacan a la luz el carácter de los personajes.

---

<sup>1200</sup> Se corrobora así la idea de Coria de que el amor está más presente en el imaginario femenino que en el masculino. Coria, C. (2001). *El amor no es como nos contaron...ni como lo inventamos*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós SAICF, p. 51.

<sup>1201</sup> García, C. (2010). El amor en el cine. *Crítica Año 60* (966), p. 78.

En *Los Increíbles* hay discusiones entre Bob y Helen. En *Ratatouille*, Colette se muestra molesta cuando Linguini se vanagloria delante de los periodistas de sus cualidades como chef al ser el heredero del Gusteau's y Celia, en *Monstruos S.A.*, no piensa permitir a Mike que le deje tirada en plena cena de cumpleaños. Las relaciones necesitan estos conflictos para provocar interés de los espectadores y que estos deseen descubrir cómo evolucionarán los personajes.

En un 26,6% de las películas de Pixar, el personaje masculino sufre una evolución interior a través del amor frente a un 86,6% de las películas en las que el personaje femenino sufre un arco de transformación debido al enamoramiento.

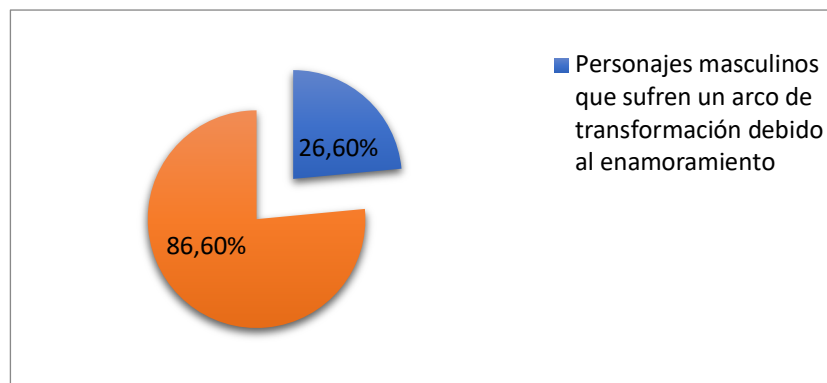


Gráfico 11. El arco de transformación gracias al enamoramiento.

Gracias a que su amada le corresponde, el héroe se relaja y se acepta a sí mismo. En el clímax de *Los Increíbles*, Bob le pide a Helen que se marche y deje de pelear contra Síndrome. Bob explica a su mujer que no podría soportar perderla a ella y a los niños, a pesar de que al inicio de la película ni siquiera participa en las conversaciones durante las cenas familiares. Algo similar le ocurre a Rayo en *Cars*. Durante el paseo con Sally por el Gran Cañón, ella confiesa que necesitaba un cambio de aires y Radiador Springs le cambió la vida, le dio otra perspectiva y aprendió a apreciar el día a día y a las personas. Escuchar a Sally hace que McQueen comprenda que existen otros puntos de vista alternativos al suyo y, con ello, aprende a disfrutar de los pequeños momentos. Ken, en *Toy Story 3*, opta por estar con Barbie y para ello tiene que abandonar la dictadura de Lotso, a pesar de que el oso quiere acabar con aquellos juguetes que no siguen su forma de proceder y/o quieren saltarse sus normas.

En *Bichos*, se descubre la mentira que Flick había contado y, en el último enfrentamiento con Hopper, desafía al villano. Esto también le ocurre a Wall-E, que es quien lleva la planta hasta el lugar donde deben depositarla en la Axiom, y a Lingüini, en *Ratatouille*, que no duda en reconocer ante Colette que tiene “un mini-chef”. El amor les da a estos héroes el suficiente valor como para afrontar su realidad, pelear por sus sueños y lograr el éxito en el trabajo.

En un 13,3% de las películas, el enamoramiento de los protagonistas no supone el proceso de aprendizaje y aceptación de sí mismo y del otro. Así, la evolución *Wall-E* ni la de Carl aparecen porque ya son personajes masculinos que van más allá del *new man* al estilo Bestia de Disney. Carl y Wall-E son más bien la imagen del nuevo hombre liberal. Los dos están preparados para tener una relación amorosa y se muestran encantados de hallar a la persona idónea. Con la confianza que depositan los personajes femeninos tras el conocimiento previo, los héroes se muestran tal y como son desde el principio hasta el final y confían en sí mismos y cómo las tratan a ellas para conquistarlas y apoyarlas en todo.<sup>1202</sup>

### 5.2.2. DE HORRORIZADAS A ENAMORADAS: LAS “BELLAS” DE PIXAR.

El amor redentor aparece una y otra vez en cuentos de hadas y en guiones cinematográficos.<sup>1203</sup> Uno de los más claros ejemplos que representa este amor es el del cuento fantástico *La Bella y la bestia*, de Madame de Beaumont. En él, el amor endulza el carácter del personaje femenino que descubre la belleza interior del protagonista. Por su parte, el personaje masculino también evoluciona gracias al amor de Bella porque aprende a aceptar y a amar al personaje femenino.<sup>1204</sup>

Pixar ha optado por este esquema narrativo en un 46,1% de sus guiones. El enamoramiento va unido a un cambio interno para casi la mitad de las co-

---

<sup>1202</sup> Basándose en Platón, “el amor es bueno y noble cuando aspira a lo bueno y noble en sí, mientras que si se queda en el impulso a las bellezas corporales y sensibles arrastra al hombre a una vida infeliz”. Ortiz de Landázuri, M. C. (2016). ¿Es el concepto platónico del amor intelectualista? Eros como impulso contemplativo y desiderativo en Platón. *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía Ediciones Complutense*, p. 328.

<sup>1203</sup> Balló, J. y. (2012). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona, España: Anagrama, p. 142.

<sup>1204</sup> *Ibidem*, p. 147.

protagonistas femeninas. Este cambio es idéntico para todas: al principio son desconfiadas y no les interesa el personaje masculino, pero, según avanza la narración, reflejan una mayor dulzura y comprensión. De este 46,1%, podemos hacer una subdivisión en dos grandes grupos. En un 23,05% de historias, los héroes se enamoran de un personaje femenino bastante indeciso e inseguro en el desarrollo de su trabajo. El otro 23,05% lo componen quienes se enamoran de personajes femeninos seguras de sí mismas, pero que aprenden que el amor es positivo y les aporta cualidades como la dulzura o la generosidad. Todas ellas aprenden a confiar en su futura pareja gracias a que lo conocen previamente.

El primer grupo sufre con su enamoramiento un cambio interior que refuerza su profesionalidad y, a su vez, conlleva una transformación en el carácter y la forma de tratar al héroe. Así les ocurre a Atta en *Bichos*, Colette en *Ratatouille* y Shiftwell en *Cars 2*. Con su enamoramiento perdonan las mentiras que sus respectivos héroes les cuentan. Eva y Colette, además, cambian de actitud cuando se enamoran. Las protagonistas femeninas de Disney de los 90, Ariel, Bella o Jasmine, se presentan como dulces y dóciles, pero sacan un fuerte carácter cuando quieren conseguir algo.<sup>1205</sup> En Pixar es todo lo contrario: las heroínas están a la defensiva, pero el amor les hace evolucionar hacia la calma y el bienestar. Y, aún así, el trasfondo es idéntico: la transformación del carácter de ellas, en Pixar, también es para ser mejores. Como en las películas de la Era Eisner Disney, el primer contacto no les causa a estas heroínas ningún interés, pero con el comportamiento de ellos, el 37,5% de las películas de Pixar aparece un personaje femenino que descubre en el héroe una personalidad que las enamora.

Shiftwell es una joven aprendiz de espía que acompaña al veterano Finn McMissile, en *Cars 2*. A pesar de que no soporta a Mate y descubre que no es un espía, Shiftwell aprecia su ingenuidad y nobleza al final de la película. Le ocurre lo mismo a Colette, quien se reafirma en que cualquiera puede cocinar cuando conoce a Lingüini, un joven huérfano e inseguro que se atreve a cocinar en el

---

<sup>1205</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2): <https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-1-clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html>. Consultado el 2 de febrero de 2015, p. 28.

Gusteau's. El chef Skinner le obliga a Colette a enseñar a Lingüini a trabajar en la cocina de un restaurante. Colette, que se muestra firme e involucrada con su profesión, le explica que es la única mujer entre tanto hombre porque se lo ha ganado trabajando. Sin embargo, la ternura e ingenuidad de Lingüini hacen que la cocinera se fije en él como algo más que un compañero de trabajo. Comienzan a pasar tiempo también fuera del restaurante y Colette deja de sentirse amenazada con la presencia de un compañero nuevo que pueda ser mejor cocinero que ella. A partir de entonces, Colette baja el nivel de su tensión laboral.

Atta tampoco se interesa por Flick en *Bichos* hasta que él regresa de la ciudad con los supuestos guerreros que les ayudarán a combatir a Hopper y sus secuaces. Aprender a ser la nueva reina de Isla Hormiga y la metedura de pata de Flick hacen que suba el nivel de estrés de Atta. Ella desconfía de Flick y le parece una buena idea que se marche de la isla, de hecho, la princesa espera que el inventor no regrese. Cuando él vuelve sano y salvo junto a un grupo de supuestos guerreros (que no son tal), ella se fija en su valentía y capacidad resolutive. Atta le valora y se siente capaz de enfrentarse a Hopper. La princesa hormiga valora al héroe y su amor le hace creer en sí misma, en Flick y en que debe cambiar su actitud ante Hopper.

Eva, Sally y Helen son reflejo de la seguridad en sí mismas en su profesión. Son autosuficientes en su ámbito: búsqueda de vida en el Planeta Tierra, abogada y directora de un hostel en Radiador Springs o cuidar de los niños y limpiar la casa, respectivamente. El amor no les interesa lo más mínimo al inicio de la película. Eva apenas se percata de la presencia de Wall-E y cuando lo hace es simplemente para conversar. Wall-E se convierte, para Eva, en una carga en la nave Axiom. Y, sin embargo, cuando Eva descubre, a través de un vídeo que grabó la cámara de seguridad, la manera en que Wall-E la cuidó y atendió mientras ella hibernaba, se enamora. Esto también le ocurre a Sally, quien se da cuenta de que el egocentrismo de Rayo es simplemente una coraza. Sally está molesta ante la actitud chulesca y conquistadora de Rayo, en *Cars*, pero con el paso de los días, ella descubre que él no sabe gestionar sus relaciones sociales y necesita ayuda. Helen, en la primera escena de *Los Increíbles*, declara que no piensa casarse porque está en su mejor momento profesional. Su arco de

transformación se centra en valorar y aceptar al otro. Eva, Sally y Helen, como le ocurrió a Bella, sufren su propia revelación final, la primera al descubrir cómo le ha cuidado Wall-E, Sally cuando conoce a Rayo tras unos días en Radiator Springs y Helen cuando se enfrentan a Síndrome, junto a un Bob que no quiere perder a su familia al final de *Los Increíbles*.<sup>1206</sup>

En cualquier caso, y a pesar de las diferencias entre el primer grupo y el segundo, las seis heroínas tienen mucho en común. La timidez e inocencia de Lingüini en *Ratatouille*, la seguridad de Bob en *Los Increíbles*, la dulzura de Wall-E, las ocurrencias de Mate en *Cars 2* o la falta de sociabilidad de Rayo en *Cars* son cualidades que les llevan a ellas a fijarse en ellos y valorarlos. Gracias a sus atributos, Colette, en *Ratatouille*; Helen, en *Los Increíbles*; Eva, en *Wall-E*; Shiftwell, en *Cars 2*, o Sally, en *Cars*, superan sus prejuicios o reafirman sus creencias.

Una vez que descubren al otro, las seis evolucionan de la misma manera. El cambio interior antepone las necesidades u objetivos narrativos de su compañero a su profesión o intereses. Además, durante el clímax final, Shiftwell, Colette, Helen, Sally, Atta y Eva demuestran haber alcanzado su evolución interior. Eva elige salvar a Wall-E antes que terminar su misión: regresar a la Tierra. Este comportamiento beneficia a ambos. Eva rescata a Wall-E y ella demuestra su verdad: el planeta Tierra ya está preparado para que los seres humanos lo habiten de nuevo. Helen está dispuesta a enfrentarse a quien sea que le haya robado a su esposo de su lado. Para hacerlo, se convierte en Mrs. Increíble y es capaz de pilotar un avión, enfrentarse a la seguridad de la isla y al propio villano para salvar su matrimonio y mantener unida a su familia.

La implicación y confianza que ellas depositan en el otro impulsa a estos personajes femeninos perdonar las equivocaciones de ellos, especialmente las mentiras que les cuentan para no decepcionarlas y conquistarlas aún más. Mentiras como la del nuevo trabajo del que Bob habla a Helen en *Los Increíbles*; la de ser un buen cocinero de Lingüini, en *Ratatouille*, o Flik, que cuenta a Atta,

---

<sup>1206</sup> Balló, J. y. (2012). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona, España: Anagrama, p. 143.

en *Bichos*, que ha reclutado a los mejores insectos guerreros para combatir al villano Hopper. Con el perdón ellas demuestran aún más su amor incondicional por el héroe, pero también su sumisión o su disposición a que todo se arregle. Aun con todo, el trasfondo de todas estas historias es idéntico al de Disney en la etapa Clásica y Post-Walt: ellas son compañeras del héroe y secundarias en la historia. Pero hay que destacar que Helen, Shiftwell, Sally, Colette, Atta y Eva ganan un mayor protagonismo en la narración, similar al de Jasmine, en *Aladdín*; Nala, en *El rey león* o Bella en *La bella y la bestia* gracias a su generosidad, capacidad para perdonar y demostrar su amor incondicional por el héroe.

Colette prioriza el éxito culinario de Lingüini al suyo. Atta reconoce que el plan de Flick es interesante y permite que se lleve a cabo. Shiftwell reconoce que Mate es un buen espía al final de la película. Sally apoya a Rayo para que se marche a la carrera y consiga la copa Pistón. Por tanto, su arco de transformación es idéntico. En su evolución interna o arco de transformación, todas ellas aprenden a ser comprensivas y a confiar en el otro tras conocer durante un tiempo al héroe. El 100% de los personajes femeninos que sufren un arco de transformación basan sus cambios en los que sufrió Bella en Disney. Todas reflejan mayor dulzura y comprensión según el personaje masculino las va conquistando con su personalidad. Se interesan en ellos después de descubrir unas cualidades que les enamora hasta el punto de ser capaces de olvidar las mentiras que les cuentan.

La evolución del enamoramiento de estos personajes femeninos de Pixar desemboca en una relación que no supone para nadie el abandono de su autonomía o de su entorno. Ellas descubren que estar enamorada les hace ser más generosas, por lo tanto, es positiva su nueva condición sentimental. Y no tienen ningún problema en perseguir los objetivos dramáticos del héroe. El personaje femenino se involucra en los objetivos del héroe y demuestra su capacidad para resolver cualquier situación, estando incluso al límite, pero ellas hacen lo que pueden con tal de ayudar a su amado. Gracias a esta actitud descubrimos su psicología, su papel en la historia (acompañar, ayudar y hacer evolucionar al héroe) y también la proyección de imagen que hacen sobre la función de las mujeres en la sociedad.

De los seis personajes analizados, la transformación de Eva representa el cambio más radical. *Wall-E* es una historia asimétrica en la que Eva es presentada, a través de planos subjetivos de él (focalización y/o ocularización interna), como si fuera una súper-robot. Eva es capaz de tomar decisiones para conseguir su misión y acaba enamorándose de un robot-común y roto. Incluso, ella toma la iniciativa y besa a Wall-E cuando siente que lo ha perdido. Este esquema del ideal amoroso se asemeja al propuesto por Gubern sobre la obra *Ella*, escrita por Sir Henry Rider Haggard y publicada en 1886.<sup>1207</sup> Pero, el enamoramiento de Eva también sigue un esquema similar al de *La bella y la bestia*: Bella es guapa y diferente a las chicas de su pueblo. Ella no quiere casarse con el primero que pase y acaba enamorándose de Bestia, a pesar de su aspecto y de tenerla cautiva, pero es, precisamente en ese cautiverio, cuando descubre la bondad y el resto de la personalidad de Bestia. Es Bella quien, en la pelea final entre Bestia y Gastón, llora desconsolada al pensar que él ha muerto. En el caso de *Wall-E*, Eva no muestra interés por el robot de la Tierra, poco a poco se van acercando, pero no se fija en él hasta que no descubre en la Axiom que él cuidó de ella cuando hibernaba. Minutos después de este descubrimiento, Wall-E es aplastado, queda roto y no la recuerda. Entonces es cuando ella pelea para recuperarlo y arreglarlo (trabaja, se enfrenta a Auto, libera a Wall-E de la máquina que le aplasta y le arregla).

El carácter de Eva y de Bella no se parecen, la primera tiene poco de "compasiva, ingenua o curiosa".<sup>1208</sup> En contraste con ella, Wall-E es solitario y romántico: sueña con encontrar el amor. Eva es racional, minuciosa y no tiene tiempo para los sentimientos. Además, Eva es más autónoma, independiente y valiente que la Bella de Disney.

Otra de las modificaciones realizadas en *Wall-E* respecto a *La bella y la bestia* de Disney es que Eva no vive un período de comprensión a lo largo de la historia. En *Wall-E* es todo más inmediato. Por tanto, la manera en que Eva afronta el

---

<sup>1207</sup> Gubern, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona, España: Editorial Anagrama, p. 297.

<sup>1208</sup> Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2): <https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-1-clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html>. Consultado el 2 de febrero de 2015, p. 26.



enamoramamiento es distinta a la que Disney nos mostró de Bella. Cuando Eva descubre, mediante una grabación, el comportamiento galante, protector y atento de Wall-E mientras hibernaba, lucha por salvarle, llevarle a su hogar y besarle. Pero ya es tarde: le han aplastado. En este punto, la resolución de *Wall-E* y *La bella y la bestia* son idénticas: ellas muestran abiertamente sus sentimientos al final. Durante el clímax, el robot desvalido, igual que Bestia tras la pelea con Gastón, está a las puertas de la muerte (revelación final). Aunque aquí también hay otra diferencia que hace que Eva sea más activa en la historia de lo que ya era Bella: Eva no se queda parada llorando desconsoladamente, sino que busca cómo arreglar a Wall-E, llevándolo a su casa para hacerle recordar.

Pero en otros aspectos, *Wall-E* sí sigue el esquema que Balló y Pérez realizan sobre *La bella y la bestia* de Disney en su obra.<sup>1209</sup> Como en *La bella y la bestia*, los dos protagonistas se necesitan: Eva necesita a Wall-E porque es quien le da la planta (prueba de que hay vida en la Tierra) y Wall-E necesita a Eva para no estar nunca más solo.

### **5.2.3. EL ASCENSO SOCIAL POR AMOR: FLICK, ENTRE LA CENICIENTA Y ALADDÍN DE DISNEY.**

Sin la ayuda del Hada Madrina de *La Cenicienta* ni del Genio de la lámpara de *Aladdín*, Pixar cuenta con un Ceniciento. Flick, en *Bichos*, consigue la colaboración de un heterogéneo grupo de insectos que acude a Isla Hormiga para derrotar a los saltamontes que les oprimen.<sup>1210</sup> Al estilo de sus predecesores de Disney, Flick miente a la princesa Atta haciéndose pasar por quien no es para ganarse su confianza. No necesita disfrazarse para tal fin, sino que simplemente se equivoca, pero intenta alargar el engaño lo más posible. Tanto, que el protagonista de *Bichos* no reconoce ante Atta su equivocación hasta el final del largometraje: los guerreros son, en realidad, un grupo circense y nadie tiene ni idea de cómo derrotar a Hopper y sus secuaces.

---

<sup>1209</sup> Balló, J. y. (2012). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona, España: Anagrama, p. 147.

<sup>1210</sup> Pixar también se inspiró en el largometraje *Los Siete Samurais* (Akira Kurosawa, 1954) y en el western, adaptado de la obra de Kurosawa, *Los siete magníficos* (John Sturges, 1960). Espinof: <https://www.espinof.com/cine-clasico/por-que-los-siete-samurais-es-una-de-las-peliculas-mas-influyentes-de-la-historia>. Consultado el 22 de junio de 2019.

El esquema argumental del cuento *La Cenicienta* en las versiones de Perrault, Grimm y Disney cuenta con las siguientes fases: paraíso inicial, una pérdida, la humillación, la invitación al baile, la ayuda mágica del hada madrina, la transformación de la muchacha, el enamoramiento del príncipe, la búsqueda de la chica, el reconocimiento y el castigo para las hermanastras.<sup>1211</sup> Al fijarnos en este esquema, encontramos que hay ciertos matices que alejan a *Bichos* de *La Cenicienta*: Pixar da un giro a la representación del ascenso social de un personaje, eliminando de la historia que el amor por la princesa es el método para alcanzar una mejora social y económica. Pixar opta por los sentimientos de Flick para convertirlo en el héroe de Isla Hormiga y ganarse el amor de la futura reina. En esta línea, aunque sin princesa, también se han construido otros héroes desvalidos de Pixar. *Lingüini*, *Mate* o *Wall-E* siguen una estructura idéntica a la descrita en este apartado. Sin embargo, en su enamoramiento no hay ascenso social ni económico, solamente personal. Algo que Flick sí logra.

En *Bichos*, Flick es un héroe desvalido y no una princesa, pero, como Cenicienta, él también está infravalorado. Nadie toma en serio los inventos de Flick para recolectar más comida en menos tiempo, como tampoco toman en serio a Cenicienta cuando dice que irá al baile y, una vez lista para irse, sus hermanastras le rompen el vestido. Flick es el causante del desastre con el que comienza la historia: el protagonista tira la colecta de toda la temporada al río pocos minutos antes de que los saltamontes aterricen en Isla Hormiga para llevársela. Comienza aquí el viaje del héroe del protagonista de *Bichos*. Un viaje donde Flick encuentra a un grupo de insectos circenses de lo más variopinto, que el joven inexperto confunde con guerreros.

Los insectos circenses acuden con Flick a Isla Hormiga y allí se descubre la mentira, pero Atta y Flick ya están enamorados. Flick, para evitar que el resto de la colonia descubra lo que ha ocurrido, propone a Atta y a su pueblo una idea para terminar con Hopper. Todos trabajan para construir un pájaro con el que asustar a los saltamontes. El plan no da su fruto, el pájaro, hecho con hojas, se

---

Balló, J. y. (2012). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona, España: Anagrama, p. 196.

incendia y la estratagema enfada aún más a Hopper, que descubre que han intentado engañarle.

Aunque *Bichos* no sigue el esquema del cuento de hadas, sino que más bien se centra en el argumento del héroe desvalido, la resolución del guion sí se parece a *La Cenicienta* en cuanto a que el personaje principal alcanza lo que parece imposible al inicio de la película. Bien es cierto que Cenicienta conquista al príncipe solo con su belleza y un baile.<sup>1212</sup> Flick, por su parte, conquista a Atta gracias a su inteligencia y valentía.

Casi sesenta años después del estreno de *La Cenicienta*, en *Bichos* se trata de nuevo el tema de la opresión. La diferencia en Pixar es que el personaje protagonista masculino pelea por la liberación y no es su belleza física ni la ayuda de un hada madrina la que enamora a Atta, sino su actitud luchadora e idealista. En esto, *Bichos* es idéntica a *Aladdín*: la princesa elige casarse con un plebeyo al descubrir su nobleza y valentía para protegerla por las calles de Ágraba.

Por ello, Pixar, más que de *La Cenicienta*, ha copiado de Disney la novedosa versión de esta antigua representación que ya se plasmó en *Aladdín*. Flick es un joven humillado por su colonia que, de ser un don nadie, pasa a enfrentarse a los saltamontes e incluso a mover a todas las hormigas de Isla Hormiga para erradicar la opresión. Sin embargo, la conquista de Atta no convierte a Flick en un personaje envidiado y rechazado. La humildad de Flick y el amor que siente hacia su pueblo y la princesa le hacen enfrentarse, primero a las injusticias, y después, al villano directamente como también hace Aladdín con Jaffar. El éxito llega entonces.

Es, al final de la película, cuando Flick accede al ascenso social: Atta y él se enamoran. Ambos inician una relación, pero en Pixar la historia no termina en boda (como tampoco en *Aladdín*, aunque el joven de Ágraba sí se considera el prometido de la princesa, que le ha elegido días antes de su cumpleaños tal y como marca la tradición).

---

<sup>1212</sup> *Ibidem*, p. 196.

### 6.1. DE LA FAMILIA NUCLEAR A LA PLURALIDAD FAMILIAR.

Pixar aborda el tema de la familia con una mayor naturalidad y realismo en comparación con Disney.<sup>1213</sup> Leticia Porto describe los tipos de familia de Pixar entre 1995 y 2009 como monoparentales, con el único caso de familia estructurada en *Monstruos S.A.* y con un modelo de familia fragmentada en *Ratatouille*.<sup>1214</sup> Esta afirmación puede matizarse, puesto que los padres de Boo, ni los de Mike, ni los Sulley aparecen en toda la película. Aunque sí sabemos que Sulley tiene madre porque en una escena llama por teléfono a su hijo. Porto, además, habla de familia fragmentada en *Ratatouille*, pero no menciona la orfandad de Lingüini.

Pixar no se ha quedado en las familias monoparentales, ni siquiera se ha centrado únicamente en idealizar las nucleares como hizo Disney hasta 1998 (con la excepción de los padres de Wendy en *Peter Pan* y los de Alicia en *Alicia en el país de las maravillas*), sino que ha ido más allá.<sup>1215</sup> El estudio tampoco se ha conformado con aspirar al núcleo familiar tradicional compuesto por padre, madre e hijos. Esta estructura familiar era la más común hasta los años 80 y sigue presente en la sociedad occidental de nuestros días.<sup>1216</sup> En las películas de Pixar encontramos familias nucleares, monoparentales y fragmentadas. En concreto, un 26,6% de historias transmiten la existencia de nuevos modelos familiares frente al 33,3% de la muestra en la que se representa a la familia nuclear tradicional.

---

<sup>1213</sup> “La apertura a la trascendencia hay que buscarla con lupa en Disney, mientras que Pixar no tiene ningún empacho en abordar los temas relativos a la familia”. La cita es de Jerónimo José Martín, presidente del Círculo de Escritores Cinematográficos y la realizó en el I I Congreso CEU-Signis España. Méndiz, A. (16 de marzo de 2010). *Up: Una maravillosa historia de amor en 4 minutos*. Recuperado de: <http://jesucristoenelcine.blogspot.com/2012/10/familia-heroismo-y-trascendencia-en-el.html>. Consultado el 25 de marzo de 2014.

<sup>1214</sup> Porto Pedrosa, L. (2009). Socialización de la infancia en películas de Disney/Pixar y Dreamworks/PDI. *Prima Social* (4), p. 14.

<sup>1215</sup> “Pixar’s films are notable, in fact, for reversing a familiar perspective”. (“Las películas de Pixar se hacen notar, de hecho, por revisar la perspectiva familiar”). Ebrahim, H. (2014). Are the ‘boys’ at Pixar afraid of little girls? *Journal of film and video* 66 (3), p. 47.

<sup>1216</sup> Pichardo Galán, J. I. (2008). Opciones sexuales y nuevos modelos de familia. En A. y. Téllez Infantes, *Sexualidad, género, cambio de roles y nuevos modelos de familia*. Elche: Seminario Interdisciplinar de Estudios de Género del Vicerrectorado de Estudiantes y Extensión Universitaria de la Universidad Miguel Hernández, p. 44.

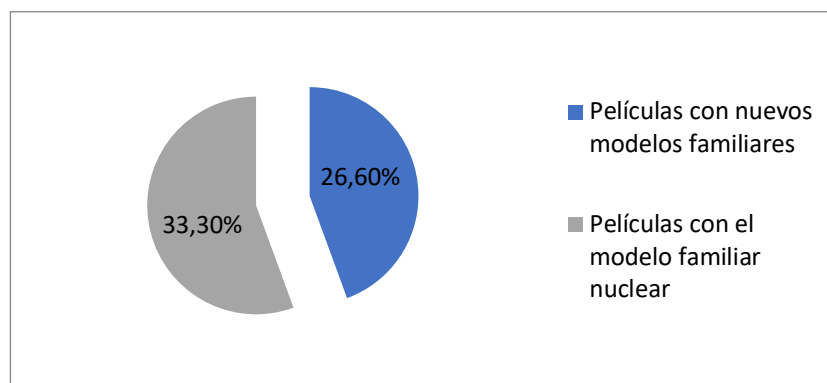


Gráfico 1. Modelos de familia en Pixar.

### 6.1.1. FAMILIAS FRAGMENTADAS: LINGÜINI Y RUSSELL.

En un 13,3% de los largometrajes de Pixar aparecen familias fragmentadas. En *Ratatouille*, Lingüini es huérfano de madre y padre, al que nunca conoció y descubre su identidad cuando ya trabaja en el Gusteau's.<sup>1217</sup> Y, aun así, la familia, en *Ratatouille*, cumple un papel esencial en la vida de Lingüini. Cuando muere su madre, Remy descubre que Lingüini es el hijo del chef Gusteau, dueño del restaurante en el que trabaja, y roba la carta que su madre escribió en el testamento para que Lingüini pueda leerla. Cuando Lingüini se da cuenta de que es el heredero del Gusteau's, se siente más seguro de sí mismo. Su seguridad le facilita una mejora en las relaciones, especialmente con Colette, a quien se atreve a acercarse e intenta contarle la verdad sobre su "mini-chef" Remy. En cualquier caso, el papel de la familia en su viaje interior es idéntico al de Bambi (huérfano de madre, y cuyo padre es, aparentemente, un desconocido) o Dumbo, sin padre y alejado de su madre, entra en la edad adulta gracias a la ayuda de sus amigos. Lingüini es un adolescente sin familia que crece junto a sus compañeros de trabajo y su enamorada. Toda su evolución se da en su entorno laboral.

La normalidad también se abre paso en *Up*. Los padres de Russell están separados.<sup>1218</sup> El pequeño es extremadamente curioso y comunicativo. Expresa verbalmente emociones como que le gustaría ver más a su padre y que éste le

<sup>1217</sup> Porto Pedrosa, L. (2009). Socialización de la infancia en películas de Disney/Pixar y Dreamworks/PDI. *Prima Social* (4), p. 14.

<sup>1218</sup> Los divorcios desembocan en algunos casos en nuevas uniones a las que se llega con hijos de la anterior relación. En la nueva pareja, los adultos tutorizan al pequeño, aunque no haya una unión biológica. Gil Calvo, E. (2004). Hacia una nueva concepción de la paternidad y la maternidad. *Arbor* 178 (702): <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/573> Consultado el 19 de febrero de 2014, p. 404.

acompañase en los actos sociales de los exploradores. En una escena, Carl le pregunta si alguna vez ha salido de acampada y Russell confiesa que nunca. Así que Carl le pregunta por qué no le pide a su padre que le enseñe. Russell comienza a retraerse al hablar de la relación actual con su padre. En *Up* se trata el tema del doble núcleo familiar: el de Russell con su madre (con quien vive y de quien el chico no muestra queja alguna) y el del muchacho, su padre y su nueva pareja, aunque él subraya que ésta última relación es mínima. El niño le cuenta a Carl que su padre ha rehecho su vida con otra mujer. Russell vive con su madre y ve poco a su padre, que se mudó a otra ciudad. El pequeño le comenta a Carl que su padre nunca quiere hablar de estas cosas, que le llama y lo intenta, pero que su nueva pareja le pide que no le moleste. Russell, durante toda la película, busca continuamente el reconocimiento de Carl y complacerlo. Así, el niño muestra que carece de dicha atención por parte de su padre biológico. De esta manera, en *Up* se trata, sin tabúes, la doble vida que comienza para los hijos de padres separados. Al final del largometraje, Russell acaba logrando más que el cariño de Carl. El Señor Fredicksen se involucra tanto que asiste al acto de los exploradores y le pone la última medalla que le falta a Russell para convertirse en un explorador experimentado. Algo que su padre no solamente no hace, sino que tampoco está entre el público el día de la ceremonia.

Tanto Lingüini como Russell son miembros de familias incompletas: uno por ser hijo de madre soltera y el otro, por ser descendiente de una divorciada. Pixar busca un punto de vista positivo a estas situaciones. Ni Lingüini ni Russell son marginados en las historias por no haber crecido en un entorno familiar tradicional. Son parte de un hogar familiar sin pareja. Una situación que también ocurre en las familias monoparentales de Disney, las cuales siguen el modelo de hogares en los que no hay dos cónyuges, pero hay una familia compuesta por madre-hijo o padre-hijo.<sup>1219</sup> Pixar construye este modelo de una manera completamente diferente a las familias monoparentales de Disney: *Bambi*, *Dumbo* y *Pinocho*. Aunque Lingüini y Russell aparecen como indecisos e

---

<sup>1219</sup> *Ibidem*, p. 405.

inocentes. Su manera de afrontar su situación difiere bastante de la de los personajes de Disney.

Ni Russell ni Lingüini tienen madrastras o brujas que deseen hacerles desaparecer y, aunque apenas hablan de sus madres, no sienten ninguna frustración ni carencia por parte de ellas. Son capaces de expresar verbalmente el malestar por la ausencia de sus padres en lugar de suplirlo con comportamientos equivocados como juntarse con malas compañías como hace Pinocho, refugiarse en quien le proteja como Dumbo o esperar a que alguien los rescate como desean Blancanieves, Cenicienta o Aurora. En ningún momento, ni Lingüini ni Russell son presentados como inferiores por no haber crecido en la tradicional unión familiar. Es más, como Bambi, Lingüini y Russell construyen su vida sin sus padres, solo con amigos y lo hacen de una manera muy eficiente y con comportamientos ejemplares: Russell decide ayudar a un anciano para adquirir su última chapa y convertirse en explorador. Es así como conoce al señor Friedicksen y le ayuda en todo lo posible. Y, por su parte, Lingüini quiere evolucionar profesionalmente, sabe que Remy es el experto en la cocina y se siente culpable por mentir a sus compañeros. Por eso, el joven, al final de la cinta, decide no engañar más a sus compañeros. Lingüini reconoce ante toda la plantilla del Gusteau's que él no sabe cocinar y Remy es el genio que ha estado diciéndole qué hacer en cada momento.

#### **6.1.2. FAMILIAS MONOPARENTALES: PERSONAJES QUE CUENTAN CON UNO DE LOS DOS PROGENITORES.**

En un 33,3% de las películas de Pixar aparecen familias compuestas por uno de los dos progenitores. En la gran mayoría, además, desconocemos al otro progenitor e incluso no se explica qué le ha ocurrido, ni se hace alusiones al respecto. Pero este 33,3% de las películas tienen algo más en común: el progenitor que aparece está volcado en la educación de su hijo, por lo que le dedica todas las horas del día en enseñarle y ayudarlo en todo lo posible.<sup>1220</sup> Así

---

<sup>1220</sup> Imagen propia del concepto de paternidad más actual . Gonzalez Villa, M. A., (s.f.) *El padre que hace "falta": palabras desde la imagen*: [http://www.iztacala.unam.mx/errancia/v1/PDFS\\_1/CAIDAL6\\_ELPADREQUEHACEFALTA.pdf](http://www.iztacala.unam.mx/errancia/v1/PDFS_1/CAIDAL6_ELPADREQUEHACEFALTA.pdf). Consultado el 29 de enero de 2018.

ocurre con la madre de Andy, en *Toy Story*, quien le prepara la fiesta de cumpleaños, se lo lleva a cenar por ahí y le ayuda a buscar a los juguetes perdidos para la mudanza. También se comporta así Marlin, en *Buscando a Nemo*, que nada por todo el océano hasta dar con Nemo. La reina de Isla Hormiga, en *Bichos*, enseña a su hija Atta cómo reinar.

En Pixar se reflejan varios modelos maternos, uno de ellos es el de la ‘familia monoparental en la que solo está la madre. La madre de Andy, en *Toy Story*; la de Squishy, en *Monstruos University*, o la de Atta, en *Bichos* representarían una “maternidad entregada” que describe una maternidad amable y predispuesta a atender siempre a sus hijos.<sup>1221</sup> Estas madres se caracterizan por criar y educar a sus vástagos.<sup>1222</sup> Las tres aparecen en la historia acompañando a sus descendientes en el día a día, pero no son un aspecto clave en el paso a la madurez de Andy, Squishy o Atta. Ninguna de las tres sufren un arco de transformación: su papel en la historia es el de “madre de”.

En la trilogía *Toy Story*, Andy y Molly aparecen acompañados de su madre. Es ella quien se ocupa pasar tiempo con ellos, asistirlos, conversar con ellos de lo que está bien y de lo que no, animarlos cuando se frustran, cuidarlos y, en resumen, educarlos. Un modelo de familia similar es el de *Bichos*. La madre de Atta y Dot ayuda, cuida y enseña a sus dos hijas. La madre de Atta se centra en enseñar a la heredera sus responsabilidades, aunque no desatiende a su pequeña Dot, que aún está en la guardería. Sin embargo, ninguna de las dos madres, ni la de Andy ni la de Atta tienen gran protagonismo narrativo. Podemos aquí matizar que la madre de Andy aumenta su participación en la historia en *Toy Story 3*, donde por primera vez le vemos la cara. El hecho de no conocer su apariencia en las dos primeras películas de *Toy Story* remarca, aún más, la idea de “madre idílica”. Esta definición hace referencia a un estereotipo maternal que define a las madres como dulces, cariñosas, atentas, comprensivas y

---

<sup>1221</sup> Aguilar, P. (2004). Madres de cine: entre la ausencia y la caricatura. En De la Concha, A. *Las mujeres y los niños primero. Discursos de la maternidad*. Barcelona, España: Icaria. Mujeres y culturas, p. 182.

<sup>1222</sup> Esto concuerda con el ideal de madre que existe en la sociedad occidental y que se construye “(...) as being constantly present, happy, and content with her role, happily breastfeeding and fully understanding of her child's needs”. (“como estar constantemente presente, feliz y contenta con su papel, alimentar felizmente y comprender las necesidades del hijo”). Simonardóttir, S. (2016). Constructing the attached mother in the “world's most feminist country”. *Women's Studies International Forum* 56. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.wsif.2016.02.015>, p. 110.



completamente entregadas a sus hijos. De hecho, no aparecen en pantalla desarrollando otra actividad ni mostrando interés por otras cuestiones.<sup>1223</sup>

Esta unidimensionalidad maternal de *Toy Story* y *Bichos* se subraya aún más al comprobar que ninguna madre tiene nombre propio, y que tampoco tienen ningún interés más allá de estar supeditadas a las necesidades de sus hijos. La madre de Andy se centra en la atención del muchacho en todas las escenas en las que aparece. En *Toy Story 2* es ella quien lleva a Andy al campamento, quien en *Toy Story* le lleva a cenar a su sitio favorito (el Pizza Planet), quien prepara su fiesta de cumpleaños, le regala a Buzz, que es el juguete que desea, y organiza los juguetes en la mudanza. La madre de Atta se dedica a enseñar a su hija su profesión. La reina hormiga acompaña a su hija en este trance, pero no genera conflictos ni le ayuda a resolverlos en el terreno narrativo. Las tres tienen tiempo para acompañar a sus hijos en actividades fuera del hogar: la reina de Isla Hormiga, en la fiesta de bienvenida; la madre de Andy, en Pizza Planet.<sup>1224</sup>

Quien sí tiene nombre, a pesar de que su involucración narrativa es mínima, es Mamá de *Monstruos University*. Con este nombre propio se centraliza su responsabilidad como madre como única profesión y actividad. Desconocemos si realiza algo más allá de la limpieza del hogar y del cuidado, no solo de su hijo Squishy, sino también del resto de componentes que forman la hermandad Oozma Kappa. Mamá les cuida, regaña, ayuda y cose unos jerséis a todos los que componen la hermandad, incluidos Mike y Sulley. Mamá también lleva a Squishy y al resto de los miembros que componen la hermandad a la empresa Monstruos S.A. Esta imagen de la maternidad tradicional se fue diluyendo en la sociedad estadounidense en las décadas de los 70 y 80, cuando las mujeres

---

<sup>1223</sup> Se pretende repetir una y otra vez la imagen idealizada de la maternidad, la manera de ejercer es parte de un sentimiento personal y los únicos factores que van a influir son el contexto social, y la historia personal de la propia madre. Saletti Cuesta, L. (2008). Propuestas teóricas feministas en relación al concepto de maternidad. *Clepsydra: Revista de Estudios de Género y Teoría Feminista* (7), p. 172.

<sup>1224</sup> Este papel y su manera de involucrarse en la acción es similar al de la madre de Tiana, en *Tiana y el sapo*, de Disney: "Tiana's mother Eudora plays a significant role in Tiana's life after the death of her father. Tiana's father instilled strong working ethics in Tiana while Eudora is seen as saying that girls should not have dreams which are not achievable. Eudora is seen as the passive character, a typical stereotype by Disney while the father though deceased is seen as an integral part of her life". ("La madre de Tiana, Eudora, juega un papel significativo en la vida de Tiana después de la muerte del padre de la joven. El padre de Tiana instauró con fuerza la ética del trabajo en Tiana mientras Eudora parece creer que las chicas no deben tener sueños que no sean alcanzables. Eudora se presenta como un personaje pasivo, el típico estereotipo de Disney mientras que el padre, aunque fallecido, se presenta como una parte esencial de la vida de la joven"). Balraj, B. M. (2013). The Construction of Family in Selected Disney Animated Films. *International Journal of Humanities and Social Science* (3), p. 120.

accedieron a puestos laborales y los hombres tuvieron que ocuparse de los niños y la casa.

Por otro lado, está el papel paternal presentado en las películas de animación. La autoridad del padre, hasta finales del siglo XX, consistía en que él era quien decidía qué era lo mejor para sus hijos, especialmente aquellos de género femenino. La opinión paternal era la única considerada válida. El padre tenía la razón en todo gracias a su indiscutible sabiduría y capacidad de decisión. Su opinión y su verdad eran inamovibles y nadie osaba a rebatirle. Este modelo paternal representa la unión del poder y la fuerza.<sup>1225</sup> Con estas dos cualidades, el patriarca organizaba la vida de sus hijos, sin tener en cuenta nada más: “Traditionally, fathers have been more heavily involved in responsibility through breadwinning, while less responsible for day-to-day caregiving decisions.”<sup>1226</sup>

Disney decidió erradicar esa actitud en la figura paternal ya en la Época Clásica con Gepetto, en *Pinocho*, y en el Renacimiento repitió la idea con padres como Powhatan, en *Pocahontas*; Maurice, el padre de Bella, en *La bella y la bestia*; el sultán de *Aladdín*, el padre de Mulán o Tritón, en *La Sirenita*. Ellos evolucionan en la historia hasta aceptar la decisión de sus hijas de enamorarse e incluso casarse con quienes ellas elegían. Pixar también se opone a la autoridad patriarcal tradicional.

En *Buscando a Nemo* se deja claro que la madre ha muerto cuando les ataca la barracuda. En *Ratatouille*, sin embargo, no sabemos qué le ha pasado a la madre de Remy, pero no aparece. Que no aparezca la madre en las historias se ha convertido en un patrón narrativo que amplía el melodrama del personaje en cuestión.<sup>1227</sup> Esto subraya aún más el trabajo de ellos dado que, en las relaciones familiares, los hijos no tienen que elegir con quien compartir su tiempo, ni la figura paterna resta implicación a la de la madre. Django y Marlin, como Tritón, el sultán en *Aladdín* y Powhatan (en *La Sirenita*, *Aladdín* y

---

<sup>1225</sup> Meler, I. (2000). Los padres. En Burin M. y., *Varones. Género y subjetividad masculina*. Buenos Aires, Argentina: Paidós, p. 260.

<sup>1226</sup> (“Tradicionalmente, los padres se han involucrado en mayor medida en las responsabilidades relacionadas con traer el dinero a casa mientras que se han mostrado menos responsables en las decisiones sobre el cuidado diario”). Holcomb, J., Latham, K., & Fernandez-Baca, D. (2015). Who Cares for the Kids? Caregiving and Parenting in Disney Films. *Journal of Family Issues* 36 (14), pp. 1957–1981. DOI: <http://doi.org/10.1177/0192513X13511250>, p. 1962.

<sup>1227</sup> Åström, B. (2015). The Symbolic Annihilation of Mothers in Popular Culture: *Single Father* and the death of the mother. *Feminist Media Studies*, 15 (4). DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/14680777.2014.994100>, p. 3.

*Pocahontas*, respectivamente) son padres estrictos y limitadores. Django y Marlin en Pixar, al igual que sus antecesores en Disney, dan vida a la evolución de la paternidad y tienen que terminar con sus pensamientos propios de la tradicional autoridad patriarcal occidental, superar un arco de transformación y convertirse en padres tolerantes y comprensivos. El inicio de la aventura de Marlin en *Buscando a Nemo* comienza cuando no acepta que su hijo quiere ir al colegio y relacionarse con otros niños. La sobreprotección es también el problema de Django, quien no quiere que Remy se junte con humanos.

Marlin y Django dan vida a la evolución de la paternidad del padre opresor que, a lo largo de la historia, se convierte en un padre cercano y, por lo tanto, dan vida a una figura paternal más propia de la actualidad. Marlin y Django surgen en un contexto de estructura social occidental en la que el padre ya se involucra a todos los niveles, tanto en temas de educación como de crianza responsable. Los dos cuidan de sus descendientes con temor y demuestran que son capaces de atenderlos. En ambas películas la paternidad se dibuja como una cualidad más de la masculinidad actual.<sup>1228</sup> Cada uno aprende algo diferente ejerciendo su paternidad: mientras que Django acepta el interés de Remy por los humanos y por la alta cocina al final de la historia, Marlin aprende que no puede controlar la vida de su hijo.

Al final de la historia, Django y Marlin se convierten en un padre-cuidador, una imagen más actual y que promueve la igualdad de género.<sup>1229</sup> Esta figura ya la representó Disney con Mufasa, en *El rey león*, cuando rescata a Simba y a Nala del cementerio de elefantes. Mufasa regaña a su hijo explicándole por qué no debe ir hasta allí solo. Pero este icono que representa Mufasa tampoco era nuevo: esta actitud ya estuvo presente en la imagen paternal estadounidense de hace dos siglos en el mundo real. Entonces, la relación entre padres e hijos se centraba en la enseñanza moral, porque solo los padres podían enseñar moralidad mientras las madres atendían las necesidades básicas (alimentar,

---

<sup>1228</sup> Schmidt, E. (2015). Parental constructions of masculinity at the transition to parenthood: the division of parental leave among Austrian couples, *International Review of Sociology*. DOI: <https://doi.org/10.1080/03906701.2015.1078532>, p. 3.

<sup>1229</sup> “La implicación de los padres en los cuidados, la reconciliación entre el trabajo remunerado y el trabajo reproductivo, o en sentido más amplio las llamadas «masculinidades cuidadoras» son estrategias importantes para acercar a las sociedades a la igualdad de género”. Abril Morales, P. (2015). *Los hombres entre la esfera productiva y reproductiva*. (Tesis) Universidad Oberta de Catalunya, p. 84.

vestir y bañar a los niños).<sup>1230</sup> A pesar de inspirarse en una imagen antigua, se reconstruyó en 1989 para terminar con la tradición patriarcal autoritaria y poderosa. Tritón, Powathan o el sultán evolucionaron desde la imagen paternal autoritaria hasta un Mufasa más propio de la época de creación (1994) con una paternidad preparada no solo para asumir la independencia de los hijos e hijas, sino también para implicarse en todos los aspectos necesarios del día a día.<sup>1231</sup>

El padre-cuidador refleja una paternidad más cercana a la maternidad tradicional, en la que, además de enseñar a los hijos la honestidad e integridad, muestra interés por el cuidado diario o las necesidades del vástago. Por eso, una vez que le da la lección, Mufasa juega con él para quitarle hierro a la chiquillada y no avergonzarle más. Pero, aún hay más, en *El rey león*, el padre le transmite su moralidad hablando de sus emociones y sentimientos abiertamente. A pesar del enfado, Mufasa habla con su pequeño del miedo que ha sentido al pensar que podría haberle perdido. Una actitud propia de los *new man*, la nueva generación de hombres sensibles que se vuelcan en las relaciones personales, tanto en las amorosas, como en las familiares. La opresión de Django y Marlin queriendo controlar a sus hijos al comienzo de *Ratatouille* y *Buscando a Nemo* es desmesurada. Gracias al arco de transformación que sufren en el argumento, el cuidado y la atención se acaban basando en la ternura y el cariño.<sup>1232</sup> Como la madre de Andy y Mamá, ni Django ni Marlin trabajan fuera del hogar. Su única profesión es ser padres. Por este motivo, se centran en su papel paternal, sin nada ni nadie que les reste tiempo de estar con sus hijos. En ambas películas aparece la idea de que los padres activos e involucrados en la educación infantil favorecen el crecimiento de los niños de igual manera que lo hacen las madres.<sup>1233</sup> Esto es favorable porque se presenta en los contenidos audiovisuales infantiles una paternidad que ocupa un papel y unas funciones idénticas a la maternidad.<sup>1234</sup> Una maternidad altamente valorada en Occidente

---

<sup>1230</sup> Haywood, C. y. (2003). *Men and Masculinities: Theory, research and social practice*. Buckingham, Inglaterra: Open University Press, p. 47.

<sup>1231</sup> Esta construcción de la paternidad occidental sigue vigente en las sociedades de hoy en día. Wiberg, M. (2015). *Involved fatherhood*. *University of Gothenburg. Department of Social Work*, p. 8.

<sup>1232</sup> En las sociedades occidentales, existe un padre-cuidador que construye una relación padre-hijo basada en las enseñanzas, la ternura y el cuidado. Gálvez, R. (2009). *Comunicación, género y prevención de violencia. Manual para comunicadores y comunicadoras*. Fondo de Población de Naciones Unidas (UNFRA): [americaingenera.org/newsite/images/sistematizacion\\_exp\\_diplomado\\_honduras.pdf](http://americaingenera.org/newsite/images/sistematizacion_exp_diplomado_honduras.pdf). Consultado el 25 de enero de 2015, p. 26.

<sup>1233</sup> Donaldson, M. (1993). What Is Hegemonic Masculinity? *Theory and Society* 22 (5), p. 649.

<sup>1234</sup> Jovic, V. (2018). *Masculinity and gender-equal parenting*. Estocolmo: Advant Produktionsbyrå. Recuperado de: *Masculinity and gender-equal parenting*. Estocolmo: Advant Produktionsbyrå. Consultado el 18 de enero de 2019, p. 10.

durante el crecimiento del niño, pero eliminada o innecesaria en su acceso al mundo adulto.

En las dos películas, la relación paterno-filial impulsa la evolución interna de hijos y de padres, así como la forja heroica de la personalidad de los personajes.<sup>1235</sup> La comparativa entre padres y madres de Pixar que ejercen su rol familiar en soledad hace referencia a un esfuerzo idéntico, independientemente del género del progenitor. Marlin acompaña a Nemo al colegio, juega con él y le abraza. Y, por supuesto, el pez payaso es capaz de hacer cualquier cosa por reencontrarse con su hijo, tanto que cruza el océano desde California hasta Australia en busca del pequeño a pesar el miedo que siente. En la escena en la que Remy y Lingüini se quedan solos en la cocina del Gusteau's, porque todo el equipo abandona al joven al conocer su secreto, Django aparece sin que su hijo le llame. La forma en la que Marlin y Django se relacionan con sus respectivos hijos reduce las diferencias entre la paternidad y la maternidad, y desaparece así la idea de que entre madres e hijos existe una unión mucho más poderosa.

Las películas de Pixar reflejan la “progenitura indiferenciada”, es decir, el padre y la madre son capaces, por sí solos, de tutelar, educar y criar a sus hijos de igual manera.<sup>1236</sup> El rol padre y el de madre se difuminan cada vez más, dejando opción a que puedan cumplir con su función indistintamente de si son de un género u otro y sin diferencias en la manera de actuar.<sup>1237</sup> Al final de *Buscando a Nemo* y de *Brave*, padre e hijo y madre e hija se funden en un abrazo. Esta es su manera de reconciliarse, pero también de demostrarse que están orgullosos del otro y que siempre estarán ahí. Esto es también lo que aprenden Django y Remy. El padre se da cuenta de que su hijo tiene un don y que, lo que tanto miedo le da a él es realmente secundario porque lo primordial es lo feliz que Remy se siente cuando cocina. Para remarcar aún más esta idea de progenitura indiferenciada, el padre-cuidador aparece en Pixar sin compañera.<sup>1238</sup>

---

<sup>1235</sup>Katz, J. (2017-2018). *Masculinity in crisis*. The World Today: <https://www.chathamhouse.org/publications/twt/now-masculinity-crisis>. Consultado el 19 de diciembre del 2018, p. 1.

<sup>1236</sup> Se puede dar la progenitura indiferenciada en casos en los que los padres no cuentan con esa madre que le empuja y motiva para que pase tiempo con los hijos. Gatrell, C. (2005). *Hard labour: The sociology of parenthood*. Glasgow, Inglaterra: Open University Press, p. 74.

<sup>1237</sup> Gil Calvo, E. (2004). Hacia una nueva concepción de la paternidad y la maternidad. *Arbor* 178 (702): <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/573> Consultado el 19 de febrero de 2014, p. 406.

<sup>1238</sup> Esto refuerza la idea de Gálvez sobre que el padre no debe depender de la figura materna para cumplir con sus funciones. Gálvez, R. (2009). *Comunicación, género y prevención de violencia. Manual para comunicadores y comunicadoras*. Fondo de Población de

### 6.1.3. LA FAMILIA NUCLEAR: EL REPARTO DEL TIEMPO DE LOS PROGENITORES CON LOS HIJOS.

No todo son familias desestructuradas en Pixar. En el 18,7% de los guiones encontramos familias nucleares. En ellas, los cónyuges permanecen juntos durante toda la historia, comparten su día a día y cuidan de los niños. Son familias creadas a partir del matrimonio.<sup>1239</sup> Aunque a finales del siglo XX paternidad y matrimonio ya no son una exigencia social, el modelo tradicional de familia sigue viviéndose y representándose.<sup>1240</sup>

Tanto en los *Increíbles* como en *Brave*, Helen y Elinor desean que sus esposos se involucren más en la educación de los pequeños. Los hijos, aunque parecen separar a sus progenitores, finalmente son los que los unen. En *Brave*, Elinor está fuera de sí cuando su hija le desobedece en público y a través de la comunicación con su esposo consigue sentirse mejor. Es la única escena en la que los vemos a solas, sin hijos, y Fergus muestra comprensión sobre cómo se siente Elinor. Esto también se repite en la pelea entre Helen y Bob mientras los niños duermen, pero cuando estos se despiertan, los dos dejan de discutir y los tranquilizan.<sup>1241</sup>

El reparto de roles está claro en ambos largometrajes. Las madres llevan el peso del cuidado, la atención y la educación de sus hijos, aunque los padres también forman parte de la familia y de la historia. Helen, por su parte, cuida, atiende, alimenta, conversa, regaña y, en definitiva, educa a sus tres hijos mientras que a Bob no parece interesarle esto en absoluto. A Bob le gusta que Dash le cuente sus trastadas en el colegio, mientras Helen va a buscar a los hijos al colegio, les

---

Naciones Unidas (UNFRA): [americalatinagenera.org/newsite/images/sistematizacion\\_exp\\_diplomado\\_honduras.pdf](http://americalatinagenera.org/newsite/images/sistematizacion_exp_diplomado_honduras.pdf). Consultado el 25 de enero de 2015, p. 26.

<sup>1239</sup> La unión matrimonial sigue entendiéndose como un requisito esencial para formar una familia nuclear tradicional. Owusu Amponsah, M. (2011). Workstress and marital relations. *Educational Research 2* (1): <http://www.interesjournals.org/ER>. Consultado el 25 de octubre de 2016, p. 758.

<sup>1240</sup> “The worldview presented on the websites is that of heteronormativity where family consist of mother, father, and child (...)”. (“El mundo entero sigue presentando en sus páginas web que la heteronormalidad donde la familia consiste en madre, padre e hijo (...)”). Simonardóttir, S. (2016). Constructing the attached mother in the “world’s most feminist country”. *Women’s Studies International Forum 56*. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.wsif.2016.02.015>, p. 111.

<sup>1241</sup> La figura del hijo, en el modelo de familia tradicional, es una salvación para el matrimonio que “promete una unión tan elemental, tan global y tan indisoluble como ninguna otra en esta sociedad”. Y así se refleja en Pixar: además de las peleas, al final de las dos películas, las dos parejas están más unidas que nunca entre ellos, pero también con sus hijos. Beck, U. y.-G. (1998). *El normal caos del amor*. Espluges de Llobregat, España: El Roure Editorial, S.A., p. 131.

prepara la cena, les pregunta por el día, acude a hablar con el director y el profesor, les regaña cuando se pelean, baña al pequeño... Bob comienza a compartir tiempo con Dash cuando empieza a trabajar como superhéroe para Mirage.<sup>1242</sup>



Imagen 1. Dash y Bob. 00:41:30. (Los Increíbles).

Nada tienen que ver las tareas y la dedicación de Helen con su hijo con los ratos de ocio de Bob y Dash. Para empezar, Bob solamente cambia su percepción como padre cuando desaparece su frustración laboral. En el momento en el que él se convierte en superhéroe, saca tiempo y ánimo para estar con su familia, especialmente para Helen y Dash, pero estos ratos forman parte de su ocio. Por tanto, no le vemos realizando las tareas del hogar, ayudando en los deberes u otras obligaciones diarias. Es aquí cuando comprendemos que, para Bob, tener tiempo para la familia va unido a su valía profesional, más que a su bienestar personal.

Cuando Helen descubre que su esposo le podría estar siendo infiel en su visita a Edna, se queda destrozada. Edna le pide que espabile y que haga algo para salvar su matrimonio. Así es como Helen reconoce que la base familiar está en la unión entre Bob y ella y no está dispuesta a volver a casa sin él. No duda en dejar a sus hijos en un segundo plano y traer de vuelta a su esposo, porque realmente no entiende la familia sin él. Cuando le encuentra, descubre que Bob no le ha sido infiel, aunque sí que le ha mentado. Aun así, eso queda olvidado, porque, para Helen, la mentira de cambiar de trabajo de Bob no es tan grave como la infidelidad. En la escena en la que Síndrome bombardea la nave donde

---

<sup>1242</sup> En *Los increíbles* nada vemos de la relación Bob-Violeta. Esto se debe a una herencia de la literatura en la que se aprecia que los padres tratan de una manera diferente a los hijos y a las hijas, creando una diferenciación de género con su actitud. Watch, O. (2018). *Challenging Gender Stereotypes in the Early Years: The Power of Parents. Our Watch*, p. 19.

están sus hijos y su esposa, Bob está atado y maldice al villano. Es aquí cuando se da cuenta de que su felicidad como superhéroe era efímera y le ha costado la vida a su familia. Minutos después, Bob descubre que están vivos y desde entonces proteger a su familia se convierte en su prioridad. Tras la liberación de Bob y una conversación con Helen, Bob entiende que, realmente, después de haber creído que los ha perdido, los está sobreprotegiendo en lugar de aprender a unir familia y profesión, sin que una desplace a la otra. Bob comprende esto en la escena en la que se enfrentan a Síndrome todos juntos y descubre la capacidad de su familia para trabajar en equipo y ayudarlo en sus objetivos que tienen sus hijos y su esposa. Aunque el objetivo dramático de Helen es contrario al de Bob al comienzo de la historia, consiguen compartirlo en el clímax. La unión familiar se convierte desde que su familia le libera en el objetivo principal y, para ello, todos deben acabar con el villano.

Elinor, como Helen, también está volcada en su tarea de educar a Mérida. La reina desea convertir a su hija en lo que ella considera una mujer y reina competente. Elinor quiere que Mérida sea la perfección personificada. Fergus, sin embargo, no participa en esa educación y se dedica a acompañar a Mérida en actividades lúdicas como el tiro con arco. Fergus no trata de forma diferente a Mérida por su género, con quien además bromea, actitud que también tiene con sus otros tres hijos.<sup>1243</sup>



Imagen 2. Mérida y Fergus. 00:02:14. (*Brave*).

---

<sup>1243</sup> La figura del padre crea diferencias de comportamiento en función de si trata con su hijo o con su hija. Esta idea de Nancy Chodorow aparece en Meler, I. (2000). Los padres. En Burin M. y., *Varones. Género y subjetividad masculina*. Buenos Aires, Argentina: Paidós, p. 281.



Las risas, como los juegos, también son asuntos paternos.<sup>1244</sup> Bob y Fergus se divierten con sus hijos: Bob cuando se sorprende por la velocidad de Dash en el colegio y jugando al scalextric o Fergus cuando se ríe junto a Mérida de los pretendientes que han ido a competir. Los hijos de estas familias nucleares dividen el tiempo que pasan con uno y otro descendiente. Aun así, queda claro, por las actividades que reparten, que el tiempo que pasan las madres con los hijos es mucho mayor al que pasan los padres.

El objetivo de Riley en *Del Revés* es estar más tiempo con su familia.<sup>1245</sup> La joven de once años se traslada a San Francisco junto a su familia porque su padre consigue un puesto de trabajo mejor. A pesar de que lo intenta, no se adapta a los cambios. Su tristeza se convierte en ira, va olvidando momentos importantes vividos con sus padres y lanza su rabia contra ellos, quienes apenas pasan tiempo con ella entre la mudanza y el trabajo. Riley está descentrada durante las pruebas de acceso al nuevo equipo de hockey. Está al límite de sus fuerzas y se siente incomprendida. En este estado, abandona su hogar y coge un autobús rumbo a su antigua casa. Al verse sola en la estación, comprende que sus padres están ahí para ayudarla y no son los culpables de los cambios. Su regreso al hogar lo hace entre lágrimas, sintiéndose culpable de haber preocupado a sus padres, quienes cambian su actitud hacia ella. A partir de ese momento, todos sacan tiempo para pasarlo juntos y Riley entra a formar parte del equipo de hockey donde hace nuevas amigas.

---

<sup>1244</sup> Las actividades lúdicas y la diversion se han dibujdo como parte de la figura paterna. Gatrell, C. (2005). *Hard labour. The sociology of parenthood*. Glasgow, Inglaterra: Open University Press, p. 64.

<sup>1245</sup> Feliú, M. L. (2015). Inside Out. Què els passa pel cap a Pixar? *FILMHISTORIA Online XXV*, (2): <https://issuu.com/filmhistoria/docs/fh25-2>. Consultado el 25 de julio de 2018, p. 122.

#### 6.1.4. CARL Y ELLIE: UNA FAMILIA SIN DESCENDENCIA TAMBIÉN ES UNA FAMILIA.

La pareja que forman los protagonistas de *Up* representa una relación amorosa, que, aún sin hijos, también se considerara una familia. Sufren la pérdida de un bebé y no tienen descendencia (es algo impuesto por la naturaleza), pero la relación de Carl y Ellie es familiar desde que contraen matrimonio.<sup>1246</sup> No mantienen ningún vínculo familiar con algún otro miembro desde el enlace matrimonial, pero a la vez no necesitan a nadie más. Es más, en *Up*, el amor de Carl y Ellie enseña que la reproducción ya no es el objetivo del matrimonio.<sup>1247</sup> Los dos se complementan en todo: mientras uno hincha los globos, el otro los reparte entre los niños; a la vez que uno limpia la parte interior de los cristales, el otro, la exterior.

Sin embargo, cuando Ellie muere, Carl se encuentra con un “hijo” o, más bien, un nieto. Russell se convierte en la nueva familia de Carl. Ambos parecen respetar el rol que cada uno ha adoptado: Russell como nieto-hijo; Carl, como abuelo-padre. Carl suple al propio padre de Russell durante la ceremonia en la que el niño se convierte en explorador. A la vez, Russell está encantado de que sea Carl quien le ponga la medalla y le acompañe en ese momento tan importante. Poco después, los dos disfrutan comiéndose un helado como recompensa por el esfuerzo de ambos. El helado simboliza el vínculo afectivo a modo abuelo-nieto que ha surgido entre los dos.

En escenas anteriores, Russell le pide a Carl adoptar a Kevin (la extraña criatura) y a Dog (un perro), con la consecuente negativa del anciano. Estas ocurrencias de Russell sacan de quicio a Carl cuyo objetivo era disfrutar, muy a su pesar, en soledad del viaje a las Cataratas Paraíso. Russell, por su parte, solamente desea agradar y demostrar sus cualidades como explorador, pero su carácter dicharachero, positivo y charlatán agobia a Carl. El anciano intenta perderlo de vista e incluso, en algunos casos, es desagradable con el pequeño, pero Russell

---

<sup>1246</sup> Wharton, A. S. (2012). *The Sociology of Gender: An Introduction to Theory and Research*. Oxford, Inglaterra: Wiley-Blackwell. p. 114.

<sup>1247</sup> Langford, W. (1999). *Revolutions of the heart. Gender, power and the delusions of love*. Londres, Inglaterra: Routledge, p. 9.

no desiste. Poco a poco, Carl se involucra en el comportamiento de Russell diciéndole que no llame a su madre por el nombre o avisando de que no debe dar comida a los animales que pueda encontrarse por el camino. Carl también protege a Russell cuando le pide que corra al descubrir que el expedicionario Muntz pretende capturar a Kevin y matarlos. *Up* es un ejemplo de familia muy común en las películas de animación: amigos que se comportan como familia.

## 6.2. LAS RELACIONES FAMILIARES DESDE UN PUNTO DE VISTA NARRATIVO.

Los vínculos familiares son indispensables en la trama principal o en las subtramas del guion y, por lo tanto, también relevantes en el arco de transformación de progenitores y descendientes.<sup>1248</sup> Los protagonistas Pixar dibujan sus metas externas y objetivos internos basándose en la búsqueda de la unión familiar o en la resolución de algún conflicto con un familiar hasta en un 68,75% de los guiones. En ellos, se dejan al descubierto valores, creencias, sentimientos y emociones.<sup>1249</sup> En *Brave*, la falta de comprensión de ambas protagonistas evoluciona hasta que el peligro les hace demostrarse el verdadero amor que sienten madre e hija. Elinor solamente quiere educar y enseñar a Mérida el camino correcto para que viva una vida plena. Mérida quiere demostrar a su madre que es capaz de pensar por sí misma y tomar decisiones porque, para ella, eso sí es tener una vida plena. Los límites que Helen impone a sus hijos en *Los Increíbles*, no dejándoles mostrar su súper-poderes, subraya el carácter controlador de Helen. Ella desea no volver a cambiarse de barrio si descubren, como tantas otras veces, que son súper-héroes. Helen solamente quiere que sus hijos crezcan tranquilos en un entorno estable, y para ello cree que lo mejor es que escondan sus habilidades.

Pixar considera que los conflictos familiares del día a día se resuelven a través de conversaciones en las que ambas partes exponen sus puntos de vista, demuestran confianza en el otro e impulsan el respeto mutuo.<sup>1250</sup> Django le

---

<sup>1248</sup> Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona, España: Editorial Ariel, S.A., p. 106.

<sup>1249</sup> Pérez Guerrero, A. M. (2011). Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010) (Tesis). Universidad Rey Juan Carlos, p. 276.

<sup>1250</sup> Ana María Pérez Guerrero incluye en el proceso de madurez a Nemo y Dash, así como a Russell, Dot y Violeta. Pérez Guerrero, A. M. (2011). Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010) (Tesis). Universidad Rey Juan Carlos, p. 317.

explica a Remy cuáles son los peligros que corre si sigue trabajando con humanos en *Ratatouille*. Tras un paseo por París junto a su padre, Remy ve los distintos objetos con los que los humanos torturan a las ratas, el veneno se vende en varias tiendas y la histeria que genera en las personas cuando se cruzan con ellas. Es así como Remy descubre que el ser humano al que tanto adora no es tan maravilloso. Pero no se rinde, y le enseña a su padre que también los hay buenos. Cuando Django conoce la relación con Lingüini y su buena fe, comprende que estaba equivocado. En *Up*, Russell abre su corazón y le explica a Carl su situación familiar: es entonces cuando el anciano descubre que el muchacho también está solo.

El valor de lo familiar en las películas se enfatiza aún más si en la historia hay personajes infantiles, lo que compone un 53,3% del total de la muestra. En ellas aparecen las preocupaciones más comunes del público infantil. La separación de los padres, la sobreprotección y el reconocimiento personal y social son los temas más repetidos en el caso de los héroes infantiles. Russell en *Up*, como Ridley en *Del Revés*, echa de menos compartir tiempo con sus padres. En el caso de Russell, el divorcio y la posterior mudanza de su padre a otra ciudad le tiene preocupado, porque se siente desplazado. Le echa de menos, apenas le ve ni habla con él por teléfono porque está muy ocupado. Este sufrimiento es idéntico al de Riley, quien, aunque se ha mudado con sus padres, los siente muy lejos. Su madre está ocupada con la mudanza y su padre, con su nuevo trabajo. Así, ella tiene que enfrentarse a la dura tarea de adaptarse a un nuevo colegio, una nueva casa y al ritmo diario de sus padres.

La sobreprotección de Marlin hacia Nemo en *Buscando a Nemo* no le permite al pequeño ni equivocarse ni acertar. Marlin quiere controlar cada minuto de la vida de Nemo y esto agobia tanto al pequeño, que se rebela. Nemo, que juega con sus amigos, es observado por su padre. Cuando Marlin cree que su hijo le ha desobedecido, le grita delante de todos. Es entonces cuando Nemo, en un acto de rebeldía, decide salir a mar abierto. Esta desobediencia desemboca en la captura del pequeño por un hombre que le lleva hasta su pecera en una clínica

odontológica de Sidney. Así es como aprende que su padre solo quiere protegerle y Marlin comprende que tiene que dejar que su hijo se equivoque.<sup>1251</sup>

Esto mismo les pasa a Violeta y a Dash en *Los Increíbles*. La sobreprotección de su madre, Helen, les agota. Como gesto de rebeldía, la desobedecen y se cuelan en el avión que pilota Helen, quien los descubre cuando ya están llegando a la isla donde se encuentra Bob y le acompañan a rescatar a su padre.

Arlo, sin embargo, no es rebelde en absoluto. Más bien, el miedo que siente le tiene paralizado. *El viaje de Arlo* trata sobre un pequeño dinosaurio que ve cómo sus dos hermanos mayores ya han dejado su huella en la granja de sus padres como símbolo al reconocimiento de su trabajo, valentía y constancia. Arlo, que crece más despacio en todos los sentidos, es dependiente, miedoso y vulnerable, pero quiere que sus padres reconozcan sus esfuerzos y capacidades como granjero pero no hay manera de demostrarlo porque no sabe enfrentarse a ciertas situaciones. Un día, un pequeño humano se cuelan en la granja y les roba comida, pero Arlo le deja escapar. El padre de Arlo está harto del miedo de su hijo y decide llevárselo a buscar al humano y enseñarle a enfrentarse a la vida, pero muere en el trayecto cuando irrumpe una tormenta que le arrastra. Arlo vuelve a la granja y días después aparece el humano de nuevo. El dinosaurio decide seguirle para capturarlo, pero se pierde. Arlo está lleno de rabia, perdido y sin su familia, y es así como aprende, gracias al humano, a sobrevivir.

El reconocimiento por parte de la madre es también el tema central de *Bichos*. Atta busca la aprobación de su madre cada vez que tiene que tomar una decisión como aprendiz de reina.

---

<sup>1251</sup> En *Buscando a Nemo*, la aventura comienza con la ausencia de Coral, la madre del pequeño y pareja de Marlin. La ausencia de la madre es un recurso narrativo muy utilizado tanto en literatura como en el cine. "The dead-mother plot is a fixture of fiction, so deeply woven into our storytelling fabric that it seems impossible to unravel or explain". ("El argumento con la muerte de la madre es un accesorio en la ficción, está tan interiorizada en nuestra fábrica de contar historias que parece imposible de desenmarañar o de explicar".) Boxer, S. (2014). Why Are All the Cartoon Mothers Dead? *The Atlantic*: <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2014/07/why-are-all-the-cartoon-mothers-dead/372270/>. Consultada el 14 de diciembre de 2018.

### 6.2.1. EL VIAJE DEL HÉROE Y EL DE LA HEROÍNA DE PERSONAJES INFANTILES Y ADOLESCENTES.

Las relaciones familiares influyen en el arco de transformación de los personajes en la gran mayoría de las películas de Pixar, especialmente en las que encontramos personajes infantiles o adolescentes. A todos ellos, el viaje les lanza a una aventura que desemboca en su entrada en el mundo de los adultos. La curiosidad de los hijos y la falta de comprensión de los padres generan conflictos en el 33,3% de las historias. Así, este malestar aleja a los hijos de sus figuras paternas, sin embargo, el alejamiento no siempre es físico. En Pixar ese vínculo más fuerte parece reflejarse en las tramas. En películas como *Brave* o *Los Increíbles*, aunque ni Mérida, ni Violeta ni Dash opinan igual que sus madres, viven junto a ellas sus aventuras y su evolución interior. Sin embargo, no solamente los hijos se transforman. Helen y Elinor, las madres, también aprenden una nueva manera de actuar y de tratar a sus hijos.

La llamada a la aventura de Violeta y de Dash llega cuando Helen encarga a Violeta que cuide de sus hermanos. Violeta deja a Jack-Jack a cargo de una cuidadora y se esconde junto a Dash en el avión que pilota su madre. Así, su viaje de maduración comienza y se desarrolla junto a Helen, no sin antes discutir por haberse colado en el avión sin avisar. Los tres juntos llegan hasta la isla donde está el esposo “infiel”. Cuando Helen lo descubre es demasiado tarde como para volver a casa. Helen decide seguir con ellos hasta la isla y dejarlos a salvo en una cueva para ir a buscar a Bob. En la cueva, Dash se salta las órdenes de su madre y de su propia hermana: es entonces cuando los guardianes de la isla les localizan.



Imagen 3. Dash y Violeta frente a los guardianes. 01:24:00. (*Los Increíbles*).

Tras varias pruebas en las que logran salir ilesos de sus enfrentamientos con los guardianes de la isla, a Violeta le fallan sus superpoderes y pone en peligro a su hermano. En ese momento aparecen Helen y Bob para rescatarlos. Por fin, padres e hijos pueden ser quienes realmente son. El desarrollo de su verdadera identidad cambia, para bien, el comportamiento de padres e hijos entre sí. Tras la aventura, Violeta gana autoestima: se siente más segura de sí misma, se retira el pelo de la cara y su desidia se transforma en simpatía y sonrisas, sintiéndose capaz de invitar al cine al chico que le gusta.

La recompensa de Dash es competir en el equipo de atletismo del colegio. En la primera carrera queda ganador sin que nadie descubra que tiene una velocidad asombrosa. Mientras, la autoestima de Violeta está relacionada con su cambio de look, su seguridad emocional y una pareja; la de Dash se vincula al deporte y a la competición. Precisamente, es Bob quien se acerca a su hija instantes antes de que invite al chico al cine para decirle que está muy guapa con la diadema que lleva en el pelo porque le deja ver su cara. Poco después, es también Bob quien alienta a Dash para que corra dentro de los márgenes de la normalidad, pero siendo capaz de ganar a todos. El trabajo en equipo de toda la familia -por lo que Helen había luchado desde el comienzo de la película- supone, al final, el éxito para todos y el regreso al hogar unidos.

El arco de transformación de Mérida en *Brave* se centra en aprender a resolver sus problemas con su madre. La película se basa en resolver un conflicto madre-hija. Las dos tienen que aprender a escuchar a la otra, aceptar y tolerar su opinión hasta llegar a un punto de encuentro que les permita la reconciliación. La idea de una boda por conveniencia altera la tranquilidad de Mérida. Así comienza el conflicto. Mérida descubre que tres lores van a llegar al castillo para presentarles a sus hijos, los cuales competirán por casarse con la joven. Elinor está convencida de que esto es lo mejor que puede ocurrirle a su hija y las dos discuten. La joven princesa no está dispuesta a casarse. Mérida tiene tan claro que no va a ceder su mano a nadie, que es capaz de competir contra sus pretendientes para librarse de la boda. Elinor grita a su hija delante de todo el mundo prohibiéndole no participar en la competición.

La desobediencia de Mérida enfada a Elinor. Pero a Mérida lo único que le interesa es saber cómo librarse del matrimonio. Elinor estalla y comienzan a decir todo lo que piensa de la actitud de su hija mientras le escucha su esposo. A su vez, Mérida grita sola en su habitación sin que nadie le escuche. Cada una prefiere hablar por su lado porque realmente ninguna es capaz de escuchar a la otra. Mérida busca ayuda y es entonces cuando se encuentra con una bruja. Le pide una poción para que su madre entre en razón. Lo que le da la bruja es un hechizo que convierte a Elinor en oso. Mérida se da cuenta de que tiene que sacar a su madre urgentemente del castillo para que Fergus (conocido como el Rey Oso) no la mate. Las dos cruzan el umbral unidas: llegan al bosque y Mérida le enseña a su madre a sobrevivir.<sup>1252</sup>



Imagen 4. La Reina Elinor y Mérida. 00:55:36. (*Brave*).

Cuando parece que las dos comienzan a entenderse, aparece Mord'u y Mérida defiende a su madre para evitar que le lastimen. Las horas que pasan las dos juntas les hacen recapacitar. Mérida se da cuenta de que casarse no es tan mala opción, pero le gustaría hacerlo por amor y no por imposición. Elinor, por su parte, descubre que su hija es más adulta de lo que pensaba y que sabe valerse por sí misma, por lo tanto, está preparada para tomar la decisión más acertada. Las dos, Mérida y Elinor, deciden volver juntas al castillo (es el retorno al hogar de las heroínas) para contárselo a Fergus y a los lores. Mérida explica su punto de vista, pero en ese instante, Elinor, aún es un oso y es descubierta. Fergus y los lores quieren terminar con el oso sin darse cuenta de que es Elinor, así que

---

<sup>1252</sup> “Y no es menos interesante el conflicto madre e hija, que la película aborda elegantemente, mediante un proceso que es el camino del respeto y el entendimiento y que desemboca en la tolerancia y el afecto. Tampoco aparece el ideal de amor romántico: la historia de amor que nos cuenta el largometraje es la que existe entre madre e hija”. Menéndez Menéndez, M. I. (2017) Mujeres y poder: Amazonas en el cine contemporáneo para adolescentes. *Investigaciones Feministas* 2 (8), p. 422.



Mérida se enfrenta a su padre y a los lores para defender a su madre, quien, en el último instante, es capaz de salvar a su hija de las garras de Mord'u. Esto le devuelve la forma humana a Elinor. En ese momento, Fergus se da cuenta de que todo lo que le había dicho Mérida era verdad y abraza a su esposa. Elinor, por tanto, acepta la decisión de su hija y descubre que la joven es lo suficientemente autónoma como para decidir por sí misma. Finalmente, Elinor y Mérida aprenden que solamente pasando tiempo juntas y conociéndose mejor pueden arreglar su desentendimiento.

Esta idea del viaje del héroe junto a su madre es novedosa. Tanto la literatura como el cine de Disney dibujó una entrada a la madurez de héroes y heroínas lejos de la madre (Alicia, Wendy, Bambi, Dumbo, Pinocho, Cenicienta, Aurora o Blancanieves son algunos de los ejemplos de personajes Disney que realizan su evolución interior sin padre ni madre). Pero Pixar plantea una nueva variante de entrar en la madurez. Aun así, el arco de transformación no siempre es junto a los progenitores. Pixar, en busca de la pluralidad representativa, también ha seguido con la tradición de viajes del héroe lejos de padres y madres como otra forma de entrar en la madurez.

Mientras el objetivo de Mérida es que nadie decida por ella su pretendiente, el de Riley, en *Del Revés*, consiste en volver a compartir tiempo con sus padres después de la mudanza, el de Nemo (*Buscando a Nemo*) y el de Arlo (*El viaje de Arlo*) es ser independientes y el de Remy (*Ratatouille*) es triunfar en el mundo laboral. Los cuatro se lanzan a la aventura sin la ayuda de del padre o la madre. El viaje interior de Riley, como el de *Alicia en el país de las maravillas*, lo realiza en soledad porque ni siquiera tiene una amiga que le acompañe en su malestar.<sup>1253</sup>

Remy vive un arco de transformación lejos de su progenitor, pero tiene que reencontrarse con él para alcanzar el verdadero éxito. Django rechaza a su hijo Remy por el contacto que busca éste con el mundo humano. Remy tiene un don, es un buen cocinero, y su objetivo es dedicarse a ello. La falta de interés de

---

<sup>1253</sup> Feliú, M. L. (2015). Inside Out. Què els passa pel cap a Pixar? *FILMHISTORIA Online XXV*, (2): <https://issuu.com/filmhistoria/docs/fh25-2>. Consultado el 25 de julio de 2018, p. 122.

Django por la afición o el don de Remy le hace sentir desplazado y poco valorado. Alejarse del continuo bombardeo que Django ejerce empuja a Remy a insistir en conseguir su sueño. El interés de Remy por la cocina le hace retardarse al querer coger el libro de Gusteau de la cocina de una anciana al principio de la película. Es entonces cuando la anciana descubre que toda la colonia de ratas de Remy vive en su casa y está dispuesta a exterminarlos, esto desencadena una evasión. Toda la colonia de ratas huye del lugar en el que viven, pero él se separa de los demás al elegir por error otro camino en la alcantarilla. Así llega su llamada a la aventura. En París, el espíritu del chef Gusteau le anima a participar en la cocina del restaurante, Remy no se siente con fuerzas. Aun así, sigue observando la cocina y descubre que Lingüini, que acaba de entrar a trabajar al restaurante, está echando de todo a una sopa que van a servir en unos minutos. Para Remy, lo que Lingüini está haciendo es un sacrilegio, así que entra en la cocina para arreglar la sopa el muchacho le descubre, pero no le juzga por ser una rata. Muy al contrario, Remy acaba viviendo con Lingüini en su casa, con todos los lujos y yendo a trabajar con él al Gusteau's a diario.

Los dos protagonistas de *Ratatouille* se necesitan: Remy para hacer lo que le gusta, y, Lingüini, para alcanzar el reconocimiento social. Un día, Remy se encuentra con su hermano y el resto de la colonia. Cuando Django le ve se da cuenta de lo importante que es que su hijo esté vivo y, aunque avisa a Remy del peligro que corre, acepta el sueño de su hijo, que es feliz junto a Lingüini. Por tanto, al final de la película, Remy, además de lograr su sueño, cuenta con el apoyo y la ayuda de Django. Tanto, que Remy se convierte en cocinero en el restaurante que Ego abre en la ciudad después de que el Gusteau's haya sido cerrado por plaga de ratas. Remy y toda su colonia viven el dentro del nuevo restaurante, en una zona habilitada para las ratas. El éxito laboral y el reencuentro con su padre son indispensables y van unidas en la madurez de Remy.

Como Remy, en *Ratatouille*, Nemo (*Buscando a Nemo*) y Arlo (*El viaje de Arlo*) también maduran lejos de sus respectivos padres. El joven pez desobedece a Marlin al sentirse herido cuando éste le deja en ridículo delante de sus nuevos

amigos del colegio. La desobediencia le lleva hasta una pecera al otro lado del mundo. Nemo evoluciona y demuestra su valentía ante Gill, su mentor. Con su interés por aprender y los consejos de Gill, Nemo logra liberar a todos los miembros de la pecera. En el océano, Nemo se encuentra con Dory, y que le lleva hasta su padre: la evolución de Nemo ha sido sin su progenitor, pero cuando ambos están preparados para estar juntos de nuevo (Marlin es el padre que Nemo quiere y Nemo ha aprendido la lección) se reencuentran y son felices para siempre.<sup>1254</sup>

Arlo, por su parte, ve cómo su padre fallece cuando quiere que su hijo supere el miedo y se enfrente a Spot, el humano que les ha estado robando la cosecha. Días después de la muerte del padre de Arlo, Spot aparece de nuevo y Arlo le sigue para capturarlo, pero se pierde. Su madre tampoco está junto a él, así que, Spot, al que él culpa de haber perdido a su padre, le enseña a sobrevivir hasta que está preparado para regresar junto a su madre y hermanos. La supervivencia por sí mismo para poder regresar con su familia como alguien adulto es clave en la evolución interior de Nemo y también de Arlo.



Imagen 5 Arlo y Spot. 00:31:40. (*El viaje de Arlo*).

Nemo y Arlo superan los conflictos gracias al apoyo de su ayudante (Gill en el caso de *Buscando a Nemo* y el humano en el caso de *El viaje de Arlo*). El final

---

<sup>1254</sup> “Take *Finding Nemo* (Disney/Pixar, 2003), the mother of all modern motherless movies. Before the title sequence, Nemo’s mother, Coral, is eaten by a barracuda, so Nemo’s father, Marlin, has to raise their kid alone. He starts out as an overprotective, humorless wreck, but in the course of the movie he faces down everything—whales, sharks, currents, surfer turtles, an amnesiac lady-fish, hungry seagulls—to save Nemo from the clutches of the evil stepmother-in-waiting Darla, a human monster-girl with hideous braces (...). Thus, Marlin not only replaces the dead mother but becomes the dependable yet adventurous parent Nemo always wanted, one who can both hold him close and let him go. He is protector and playmate, comforter and buddy, mother and father”. (“*Buscando a Nemo* es la madre de todas las películas sin madre modernas. Antes de los títulos, la madre de Nemo, Coral, es devorada por una barracuda, por lo que el padre de Nemo, Marlin, tiene que criar a su hijo solo. Comienza como un accidente sobreprotector y sin humor, pero en el transcurso de la película se enfrenta a todo (ballenas, tiburones, corrientes, tortugas surfistas, la amnesia de Dory, gaviotas hambrientas) para salvar a Nemo de las garras de la malvada madrastra: Darla, una monstruosa humana con aparato (...). Por lo tanto, Marlin no solo reemplaza a la madre muerta, sino que se convierte en el padre confiable y aventurero que Nemo siempre quiso, uno que puede mantenerlo cerca y dejarlo ir. Es protector y compañero de juegos, consolador y amigo, madre y padre”). Boxer, Sarah. 2014. Why Are All the Cartoon Mothers Dead? *The Atlantic* July/August Issue. <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2014/07/why-are-all-the-cartoon-mothers-dead/372270/>. Consultada el 14 de diciembre del 2018.

del viaje de los dos protagonistas, aunque ninguno busca la aventura por sí mismo, es idéntico: superar sus miedos, alcanzar su independencia y reencontrarse con su familia.

Riley (*Del Revés*) apenas tiene profundidad psicológica, como la Alicia de Disney. Mientras que Disney le dio una gran profundidad psicológica a Wendy, haciéndola protagonista del relato y convirtiéndola en la perfecta esposa victoriana capaz de desenvolverse en el País de Nunca Jamás, Alicia se quedó corta. La protagonista no mostró fuerza narrativa ni psicológica y apareció como una niña mimada incapaz de valerse por sí misma en el País de las Fantasías. En este sentido, Riley se parece más a Alicia. Su falta de madurez la lleva a no saber gestionar sus conflictos internos tras mudarse a una nueva ciudad, aunque con Wendy comparte que es atenta y responsable.

Como Alicia y Wendy, Riley se convierte en la perfecta niña modelo, que es la princesa de sus padres, quienes están volcados en su educación y comparten con ella sus ratos libres. Con la mudanza, el tiempo de los padres se reduce y ella pasa menos tiempo con ellos practicando jockey o conversando. Riley se siente en un segundo plano. Riley entra en la pubertad a través de un mundo imaginario que se desarrolla en su propia mente mostrando sus conflictos internos a través de la pérdida de recuerdos.<sup>1255</sup> Por tanto, Riley, su alegría y su tristeza viajan desde su mundo real hasta una fantasía creada por ellas mismas. En términos narrativos, Riley también se encuentra trabas para avanzar: va perdiendo los bonitos recuerdos que guarda de su ciudad anterior. Por tanto, *Inside Out* rememora de nuevo la historia tradicional en la que una niña sale de su mundo real para adentrarse en su mundo de fantasías, se despega de sus padres y, cuando alcanza la madurez, es capaz de regresar al mundo real.<sup>1256</sup>

---

<sup>1255</sup> Feliú, M. L. (2015). Inside Out. Què els passa pel cap a Pixar? *FILMHISTORIA Online* XXV, (2): <https://issuu.com/filmhistoria/docs/fh25-2>. Consultado el 25 de julio de 2018, p. 122.

<sup>1256</sup> *Ibidem*, p. 122.

## 6.2.2. EL ARCO DE TRANSFORMACIÓN DE LOS PADRES EN LA ANIMACIÓN.

Los conflictos en la relación padre-hijo y su proceso de reconciliación se han representado continuamente en diferentes productos culturales.<sup>1257</sup> En los largometrajes de las últimas tres décadas, se muestran relaciones cercanas entre padres e hijos. Desde la Renovación de la animación, se deja atrás la imagen paternal que defiende Balló, quien considera que hay un modelo de padre en las historias que "(...) asume una iconografía piadosa para demostrar a todo el mundo, y en primer lugar al hijo, la persistencia de su poder: es padre, patrón y patriarca."<sup>1258</sup>

Durante la Renovación del cine de animación que se inició en 1989, el modelo familiar que triunfa en Disney es el de la familia monoparental dirigida por un padre viudo, que busca el bienestar de sus descendientes, especialmente, de sus hijas: Tritón (padre de Ariel en *La Sirenita*), el sultán (padre de Jasmine en *Aladdín*), Mufasa, (padre de Simba en *El rey león*) o Powathan, (padre de Pocahontas). Todos ellos son padres autoritarios que van suavizando su relación con sus hijos hasta aceptar sus decisiones.

Esta imagen de padre-cuidador (cariñoso, comprensivo y cercano, aunque firme a la hora de educar) no solo no ha desaparecido en Pixar, si no que se ha mostrado en varias películas. En concreto, en el 18,3% de las tramas aparece una figura paternal que pasa de ser un padre *macho-alpha* o totalitario a ser un *new father* comprensivo, tolerante y capaz de disfrutar de las cualidades de su hijo. Django, Marlin y Bob son padres Pixar que dan vida a este nuevo modelo paternal, pero, en los tres casos, los conflictos con sus hijos no se inician por la elección de una pareja que consideran poco acertada, sino por la búsqueda de autonomía que solicitan sus hijos para alcanzar la madurez.

---

<sup>1257</sup> Muñiz, O. (2011). La paternidad en la contemporaneidad. *Medellín: teología y pastoral para América Latina* 37 (148): <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/294139>. Consultado el 14 de abril de 2015, p. 517.

<sup>1258</sup> Balló, J. (2000). *Imágenes del silencio. Los motivos visuales en el cine*. Barcelona, España: Anagrama, p. 59.

### 6.2.2. A. BOB: LA APARICIÓN DEL *NEW FATHER* LIBERAL.

En *Los Increíbles*, Bob no está interesado en el estilo de vida que Helen desea. Desconcentrado y desmotivado en su profesión, Bob apenas presta atención a los suyos.<sup>1259</sup> En la primera escena donde toda la familia cena junta, Bob está prácticamente ausente: prefiere leer el periódico durante la cena en lugar de disfrutar y escuchar a sus pequeños. Helen le impulsa a participar en las conversaciones, pero Bob ensalza la velocidad con la que ha sido dotado su hijo y su esposa se enfada. Helen le regaña diciendo que no debe impulsar a Dash a mostrar sus súper-poderes en público. Una idea que Helen quiere transmitir a sus hijos y a su marido en continuas ocasiones al principio del largometraje. Bob se siente identificado con el pequeño en cuanto a que está desmotivado y a que no es feliz con las limitaciones sociales y familiares. Este es un aspecto clave en su desarrollo de la paternidad: Bob incentiva a Dash para que sea tal y como es y lo explote realizando, por ejemplo, deporte.<sup>1260</sup> En el trasfondo de esta decisión está la actitud de Bob, que desea que sus hijos también saquen sus súper-poderes para hacer del mundo algo mejor.

Poco después, comienza una disputa entre Violeta y Dash, pero Bob solo atiende el periódico sin prestar atención al jaleo. Cuando Helen le pide ayuda, los manda callar como un acto instintivo, pero sin perder el interés en lo que lee.<sup>1261</sup> Bob entra al salón cuando termina de leer el artículo completo y ve la discusión, Helen le grita que no se desentienda y participe. En ese momento, Lucio (que como superhéroe es Frozono) aparece por la puerta para invitar a Bob a “irse a la bolera” y Bob deja a Helen sola con los niños.

Un día en la oficina, Bob es despedido por agredir a su jefe y contratado por Mirage para ser un superhéroe, su actitud hacia los pequeños y su esposa

---

<sup>1259</sup> Esta actitud es, para Mark Owusu, algo cotidiano: el autor subraya que el estrés laboral limita al padre a no ejercer como tal. Owusu Amponsah, M. (2011). Workstress and marital relations. *Educational Research 2* (1): <http://www.interestjournals.org/ER>. Consultado el 25 de octubre de 2016, p. 757.

<sup>1260</sup> En *Los Increíbles*, Bob y Dash están interesados en las actividades deportivas y aparecen practicándolas, mientras que Violeta y Helen son solo espectadoras, imitando el mundo real que nos describen los autores de *Cine, deporte y género. De la comunicación social a la coeducación*: “(...) de manera implícita se ha extendido la idea de que el varón, que está marcado con la creencia de que ‘es fuerte’ y ‘dinámico’, genuinamente es un *ser deportivo*, interesado por las prácticas deportivas. A la vez, se comparte socialmente la idea de que las mujeres, consideradas ‘débiles’ o ‘frágiles’, están más interesadas en otro tipo de actividades donde la actividad física no resulta tan interesante”. Román Sanmiguel, A. y. (2016). *Cine, deporte y género. De la comunicación social a la coeducación*. Barcelona, España: Octaedro, p. 17.

<sup>1261</sup> Desde la cocina, Bob exclama “¡hacedle caso a mamá!” (00:18:01).

cambia totalmente.<sup>1262</sup> Él miente y dice que le han ascendido, pero lo que realmente hace es ser él mismo: usar sus súper-poderes para ser feliz. El arco de transformación de Bob se aprecia, mayoritariamente, en su forma de ejercer la paternidad desde el inicio de la cinta hasta el final, aprendiendo a gestionar su frustración laboral y su falta de interés por la familia. Bob comienza a ejercer como padre cuando desaparece su estrés laboral. Su mayor implicación paternal descubre a un hombre más amable y sensible, aunque mentiroso.<sup>1263</sup> Bob simboliza el paso del *economic breadwinner* al *new father*. El *economic breadwinner* se define bajo tres ejes fundamentales: la autoridad, la responsabilidad económica del hogar y la heterosexualidad. Sin embargo, el *new father* se caracteriza por la tolerancia, la comprensión y pasar tiempo educando a sus hijos.

Este nuevo modelo impulsa la paternidad comprometida y entregada a sus hijos.<sup>1264</sup> Es un ideal que Helen persigue: quiere que su esposo sea ese modelo de padre porque ella es feliz con su familia y renunciando a volver a ser súper-heroína. Helen se siente plena cuidando y atendiendo a sus hijos. Bob sabe que tiene que pasar más tiempo con los niños, pero se siente incapaz debido a su poco interés por el trabajo en la empresa de seguros y la presión de Helen para no ser descubiertos. Es decir, que para él su familia no es suficiente. Las dos razones le anulan como padre. Él es consciente de la situación, pero culpa a Helen de que no le deje interactuar con los chicos. Bob concilia a la perfección relaciones laborales, matrimoniales y paternidad cuando comienza a trabajar como superhéroe.<sup>1265</sup> Es entonces cuando se siente satisfecho y en casa es capaz de vivir su lado más paternal. De hecho, no es hasta que a él le ofrecen

---

<sup>1262</sup> La masculinidad repartida en el cuidado de los hijos y el desarrollo profesional es la que triunfa hoy en día en la sociedad y es la que se busca como sinónimo de igualdad. Luchtmeyer, N. (2015). *What Makes a Father? A Socially Constructed Dialogue on Gendered Masculinity*. (Tesis). Vancouver, Canada, p. 8.

<sup>1263</sup> La paternidad sensible va más allá de almacenar un grupo de responsabilidades paternas. Feldman, R. (2000). Parent's convergence on sharing and marital satisfaction, father involvement, and parent-child relationship at the transition to parenthood. *Infant Mental Health Journal*, p. 187.

<sup>1264</sup> Aunque Pixar no basa sus historias en cuentos de hadas, comparte con ellos la relevancia del papel activo del padre en la narración. La paternidad de Bob es importante de principio a fin: tanto cuando se involucra como cuando parece ausente. "However, just because the father does not play an active role does not mean he is not significant. On the contrary, the lack of a father figure is so bizarre that it cannot be ignored, and as this is an important step in seeing the necessity of a father for protection, his absence should not be overlooked". ("Sin embargo, solo porque el padre no juegue un papel activo no significa que no sea significativo. Por el contrario, la falta de una figura paterna es tan extraña que no puede ser ignorada, y como este es un paso importante para ver la necesidad de un padre para su protección, su ausencia no debe pasarse por alto"). Mancino, K. (2013). *Dads, Daughters, and Disney: e Historical Trajectory of Fairy Tale Fathers and Daughters*. (Honors Theses). Bucknell University Recuperado de: [https://digitalcommons.bucknell.edu/honors\\_theses/168](https://digitalcommons.bucknell.edu/honors_theses/168). Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 17.

<sup>1265</sup> Gillam, K. a. (2008). Post-Princess Models of Gender: The New Man in Disney Pixar. *JPF&T - Journal of Popular Film and Television* 36 (1).

un nuevo puesto de trabajo, en este caso, como súper-héroe, cuando comienza a interesarse por Dash y compartir tiempo con él.<sup>1266</sup>

En una de las misiones, Bob es capturado por Síndrome que bombardea el avión en el que viajan Helen, Dash y Violeta. Aquí comienza otra evolución de Bob. El reencuentro con su familia después de que Síndrome le haya hecho creer que han muerto influye positivamente en el personaje. Bob evoluciona hacia el *macho beta* o nuevo hombre liberal: un hombre familiar que desea el bienestar de toda su familia, sacrificándose si es necesario, y capaz de compaginar vida familiar y laboral. Durante la aventura con su familia Bob aprenda a demostrar que, lo que realmente le importa, es la salud y bienestar de sus hijos y esposa. Esta evolución está completamente vinculada al cambio interno de Helen, porque Bob descubre que su mujer es capaz de ir a buscarle y rescatarle. Sin embargo, Síndrome bombardea el avión que Helen pilota (con Dash y Violeta también a bordo) y la nave cae al mar. Bob cree que han muerto y saca toda su rabia, intentando incluso ahogar a Mirage, que es quien le cuenta que sus hijos y su esposa están vivos en la isla. Es entonces cuando se da cuenta de que sin ellos no tiene valor ser superhéroe.

Así, Bob muestra interés por disfrutar de sus hijos más allá del tiempo de ocio y se convierte en la imagen más actual de la paternidad. Bob, al final de la película, se responsabiliza de las obligaciones de sus hijos y de sus relaciones personales.<sup>1267</sup>



Imagen 6. Bob indicando a Dash qué hacer. 01:46:35. (*Los Increíbles*).

<sup>1266</sup> Esta actitud de Bob formaría parte de la tradición heroica: “mientras el padre le obliga a luchar para defender su personalidad insegura, la madre le abrumará destructivamente con su seguridad impersonal”. Savater, F. (1986). *La tarea del héroe*. Madrid, España: Taurus Ediciones S.A., p. 117.

<sup>1267</sup> Haywood, C. y. (2003). *Men and Masculinities: Theory, research and social practice*. Buckingham, Inglaterra: Open University Press, p. 51.



Bob es la primera figura paternal de Pixar que da un paso más que los padres de Disney y que Marlin, porque tiene a su lado a Helen. Con ella a su lado, Bob evoluciona hasta convertirse en un padre más actual, por eso, va más allá del *new father* y se convierte en un *new father liberal*. La nueva paternidad que nos presenta Bob forma parte de la masculinidad hegemónica occidental de hoy en día y que se caracteriza por: “(...) a white, heterosexual, full-time working, family providing, healthy man with an orientation to power, career and autonomy (...)”.<sup>1268</sup>



Imagen 7. Los cuatro superhéroes de la película. 01:46:55. (*Los Increíbles*).

## 6.2.2. B. LA FIGURA MATERNA EN PIXAR: MADRE, NO SOLO HAY UNA.

El papel de la maternidad en el viaje del héroe mitológico era el de la creadora absoluta del héroe. Una figura que estaba vinculada al héroe, le educaba y le acompañaba hasta que el pequeño deseaba encontrar su propia identidad, es decir, a su padre. Era así como comenzaba el viaje del héroe.<sup>1269</sup> Hasta la hora de la partida, la figura maternal se construye como una imagen positiva que encubre, aconseja o cuida desinteresadamente al héroe o la heroína. A su vez, la función de la madre es dar afecto, alimentar, escuchar y curar al héroe o heroína.<sup>1270</sup> Aun así, el personaje maternal no siempre es necesario en las películas de animación. Cuando aparece, aporta estabilidad, pero el equilibrio que se rompe al inicio de la aventura. El héroe se despegaba de este vínculo maternal al iniciar el viaje y no regresa a ella hasta completar la metamorfosis y

<sup>1268</sup> (“(...) ser blanco, heterosexual, trabajador a tiempo completo, proveedor económico de la familia, saludable y que demuestre interés por el poder, por su profesión y su autonomía”). Schmidt, E. (2015). Parental constructions of masculinity at the transition to parenthood: the division of parental leave among Austrian couples, *International Review of Sociology*. DOI: <https://doi.org/10.1080/03906701.2015.1078532>, p. 2.

<sup>1269</sup> Campbell, J. (2001). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Madrid, España: Fondo de Cultura Económica, p. 168.

<sup>1270</sup> Savater, F. (1986). *La tarea del héroe*. Madrid, España: Taurus Ediciones S.A., p. 120.

encontrar su identidad heroica. El objetivo del viaje lejos de la madre es mostrar que es suficientemente autónomo y está preparado para la edad adulta.

Más allá de la maternidad volcada en la crianza de los pequeños que representa la madre de Andy en *Toy Story*, Mamá en *Monstruos University* y la madre de Atta en *Bichos*, Pixar ha propiciado un cambio en la figura materna con un ideal inspirado en la imagen paternal del Renacimiento de la animación en Disney. Helen y Elinor (*Los Increíbles* y *Brave*) quieren controlar y limitar a sus hijos. Estos límites, parece alejarlas de sus hijos, pero les hacen participar en el paso a la madurez de ellos. Pixar han apostado por hacer un hueco como protagonistas o coprotagonistas a las madres-heroínas que se convierten en una imagen necesaria en el acceso de sus hijos al mundo de los adultos.<sup>1271</sup>

Elinor participa en la aventura convertida en oso y Helen, en una superheroína. Las dos viven momentos dulces con sus pequeños, pero también limitan a sus hijos: la tarea que desempeñan las madres cuando quieren controlar todos y cada uno de los movimientos de sus hijos, sean varones o hembras.<sup>1272</sup> Mérida juega de niña en el bosque junto a sus padres, Elinor es cariñosa con ella, aunque apenas juegan juntas. Helen, por su parte, dedica tiempo a sus hijos, especialmente al pequeño Jack-Jack, con quien comparte risas, le da de comer y le baña, sin embargo, no es hasta el final de la película cuando se involucra en los hobbies de Dash y Violeta. Elinor y Helen, como Django y Marlin, sufren un arco de transformación relacionado con la eliminación de la sobreprotección que ejercen sobre sus hijos.

Helen y Elinor se sienten en la obligación de cuidar de sus pequeños, de enseñarles y protegerlos, aunque exageran en sus formas y los sobreprotegen.<sup>1273</sup> Helen no deja a sus hijos ejercitar sus súper-poderes y regaña a Dash por hacer una trastada en el colegio valiéndose de ellos. El niño,

---

<sup>1271</sup> Esto se acerca al modelo de maternidad del siglo XIX: "(...) characterised as hardworking, pious, clean, a mother to her sons and responsible for the home". ("(...) trabajadora, limpia, madre con sus hijos y responsable del hogar"). Mannay, D. (2015). Achieving respectable motherhood? *Women's Studies International Forum*, p. 159.

<sup>1272</sup> Aguilar, P. (2004). Madres de cine: entre la ausencia y la caricatura. En De la Concha, A. *Las mujeres y los niños primero. Discursos de la maternidad*, pp. 179-200. Barcelona, España: Icaria. Mujeres y culturas, p. 188.

<sup>1273</sup> "La maternidad, y en especial su ejercicio, condicionan la conciencia maternal" que puede derivar en un ejercicio positivo para madres e hijos o bien puede limitar a los hijos. Saletti Cuesta, L. (2008). Propuestas teóricas feministas en relación al concepto de maternidad. *Clepsydra: Revista de Estudios de Género y Teoría Feminista* (7), p. 174.

que tiene la cualidad de correr con la velocidad de la luz, pone una chincheta a uno de sus profesores. El director del colegio los reúne en su despacho y en las imágenes grabadas por una cámara apenas se aprecia al muchacho poner la chincheta. El director cree que el profesor se ha vuelto loco y Helen, para evitar que su hijo tenga problemas, le defiende diciendo que no puede ser él y que realmente no se aprecia nada en el vídeo.

Elinor, por su parte, no puede parar de enseñar costura y protocolo a su hija. Ella está encantada de traspasar sus conocimientos a Mérida, a la que considera de carácter difícil. La muchacha solamente quiere cabalgar con su caballo por los bosques y disfrutar de la naturaleza. Elinor sabe que tiene que enseñarle a estar dentro del castillo, donde pasará la mayoría del tiempo cuando sea reina y donde tendrá el suficiente trabajo como para no poder salir más que acompañada de su esposo. En realidad, Elinor siente miedo en el exterior y cree que a su hija puede ocurrirle de todo, por eso, Mérida se escapa a escondidas y Elinor, que lo sabe, le regaña cuando se entera. La madre quiere que Mérida siga el patrón de su vida: casarse, formar una familia y atender a sus hijos. Para ella, esta es la idea de una vida tranquila y satisfactoria, la mejor que Mérida podría tener. Pero la muchacha no lo comparte.

Elinor y Helen comienzan la historia siendo madres restrictivas en temas de educación y saber estar. Helen y Elinor enseñan, legitiman y traspasan sus conocimientos y sus miedos, pero a lo largo de la historia aprenden con sus hijos a ser tolerantes, comprensivas y a conciliar los problemas que surgen en el camino. Cuando Elinor acepta que su hija es autosuficiente en el bosque, aunque no se comporta de la manera que ella desearía, entiende que la ha estado oprimiendo y condicionando con una serie de comportamientos que la hacían infeliz. Mérida es capaz de enfrentarse al oso Mord'u y defender a su madre, le enseña a cazar peces en el río y a disfrutar del aire libre. Helen, por su parte, acompaña a Dash a la competición y participa activamente para que el muchacho gane sin que se note que destaca por sus superpoderes.

Hacia el final de la película, Elinor cada vez se siente más oso y menos humana. La pócima está haciendo su función antes de que madre e hija terminen de

perdonarse y aceptarse. Mérida se da cuenta y hace todo lo posible para que su madre vuelva a su forma humana. Es capaz de llevarla de nuevo al castillo, aun con el peligro que supone porque Fergus, si la descubre, intentará matarla. Tras llegar al castillo. Mérida intenta que su madre se esconda mientras habla a su padre y a todos los lores sobre la futura boda, la cual ella no quiere celebrar. Mérida expone su punto de vista, y Elinor lo valora: descubre el esfuerzo y el valor de su hija de exponer en público sus ideas abiertamente sin miedo de lo que puedan decirle.

Elinor y Helen, además, también hacen funciones de ayudantes o mentores que facilitan a sus hijos su paso a la madurez.<sup>1274</sup> En Pixar, la madre se convierte en una pieza esencial del desarrollo y la evolución hacia la autonomía y heroicidad. Se crea un vínculo en el que los héroes no tienen que alejarse de sus madres, y esto, a su vez, les supone a ellas un avance interno. Una evolución idéntica a la planteada por los padres Disney y Pixar: desarrollar la comprensión, tolerancia y colaboración con los hijos alejándose de la sobreprotección y el control. Son los hijos los que les enseñan la comprensión y la aceptación del otro. Mérida hace entender a Elinor que ella es un sujeto, porque piensa por sí misma. La joven, como Jasmine en *Aladdín*, no está dispuesta a que su propia madre la trate como si fuera un objeto con el que realizar un pacto entre alianzas para el bienestar de los lores. Elinor comprende que su hija prefiera elegir más adelante a su futuro esposo porque todavía le queda mucho camino por recorrer.

Violeta y Dash, por su parte, hacen comprender a Helen que no hay nada de malo en aceptarse tal y como se es. Hacia la mitad de la historia, Helen permite a Dash que muestre su súper-poder cuando llegan a la isla. Helen es quien se ha mostrado más firme hasta entonces con los niños, especialmente con Dash, que es el más rebelde. En *Los Increíbles* y en *Brave* se presenta, por tanto, una autoridad maternal que poco a poco deriva en una relación más tolerante.

---

<sup>1274</sup> Pérez Guerrero, A. M. (2011). Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010) (Tesis). Universidad Rey Juan Carlos.

### 6.2.2. C. LA RELACIÓN MADRE-HIJA A TRAVÉS DEL TRASPASO DEL LIDERAZGO.

El paso al mundo adulto de las princesas Atta y Mérida se realiza junto a sus madres. Ellas son quienes pretenden enseñarles la profesión de reina. A su vez, la Reina Hormiga y Elinor son dos figuras imprescindibles a nivel narrativo. Las dos participan en la evolución interna de sus hijas. Son dos imágenes muy distintas de la enseñanza de las madres hacia las hijas. Mientras que la reina de Isla Hormiga es cariñosa, tierna y dulce con Atta; Elinor es muy autoritaria con Mérida cuando la chica llega a la adolescencia.

Elinor critica constantemente la actitud independiente, poco propia de una princesa; al contrario que la madre de Atta, quien disfruta orientando y formando a su hija para que sea autónoma, se sienta segura de sí misma cuando herede el trono y encuentre su forma de liderar la colonia. La Reina Hormiga, en *Bichos*, se convierte en una madre que traspasa su liderazgo utilizando un método de aprendizaje constructivo para la hija. La serenidad de la madre a la hora de afrontar situaciones de estrés y de enseñar a su hija a tratar a la colonia nos muestra una reina y madre colaboradora y comprensiva, involucrada. Cuando una hormiga se desmaya y se rompe la fila que forman para depositar su recolecta, Atta no tiene ni idea de cómo resolver el problema. La reina le pide que se calme y pide ayuda a uno de los secretarios, que le enseña que pueden rodear a la hormiga desmayada y continuar mientras atienden a la enferma. La reina de Isla Hormiga muestra así que es una compañera de su hija y que está ahí para enseñar.



Imagen 8. Atta y Reina Hormiga. 00:03:31. (*Bichos*).

Mientras la madre de Atta enseña a su hija a ser reina sin presiones y mostrándole con su ejemplo cómo comportarse, Elinor quiere modelar a su imagen y semejanza a su heredera. Unas expectativas que, cuando el menor no cumple, el progenitor se frustra e inicia el conflicto. La reina es tajante en su decisión y firme en su manera de educar a Mérida. Elinor regaña continuamente a su hija Mérida en *Brave*, y ella siente que es su madre quien está destruyendo su vida. El detonante llega cuando Elinor le comenta a Mérida que en unos días llegarán unos pretendientes para que elija a uno y se case en breve. Mérida no lo acepta. La relación madre-hija en *Brave* está llena de conflictos que salen a la luz cuando la palabra matrimonio entra en la historia. Elinor no retrata la imagen de madre que ama a sus hijos de una manera incondicional, sin embargo, sí lo es cuando termina la aventura.



Imagen 9. Elinor y Mérida. 00:06:19. (*Brave*).

La madre de Atta no necesita un arco de transformación porque ya es compañera y ayudante de su hija, pero Elinor sí tiene que aprender que su hija es independiente. En el tiempo que comparte con su hija fuera del castillo descubre los valores, la valentía y la fuerza de Mérida ante la vida, por ello, al final de la película comprende que su niña ya es una mujer y que ella, como madre, está ahí simplemente para apoyar la decisión de su hija de no casarse hasta encontrar a una pareja que le enamore. En ese punto, Elinor abraza a Mérida y le agradece lo que ha aprendido y cómo la ha salvado de las posibles amenazas del bosque. Al final, de todas las películas analizadas, en un 53,3%, los conflictos que surgen durante la trama se resuelven con la reunión de todos los miembros de la familia.

### 7.1. LA AMISTAD EN PIXAR.

En Pixar, las subtramas de amistad están presentes en el 87,5% de las películas analizadas, solamente en *Brave* y en *Del revés* la amistad no es tan relevante como la familia.<sup>1275</sup> La fidelidad hacia un amigo o amiga y sus consejos son perfectos para empujar al otro a participar en el viaje. Un viaje en el que el amigo siempre se embarca para apoyar, ayudar y complementar al héroe. De todas las películas del estudio Pixar, un 26,6% comienza a raíz de que un amigo o amiga empuja a otro a embarcarse en la aventura. En *Toy Story 2*, Buzz lidera a la pandilla cuando Woody está secuestrado y anima a Rex, Ham, Slinky y Mr. Potato a acompañarlo. La pandilla aprueba sin dudarlo la idea de ir a buscar a Woody y se embarcan en la dura tarea de traerlo de regreso a casa. La amistad es la base para mantenerse unidos y trabajar por un objetivo dramático común: traer a Woody de vuelta a la habitación de Andy.

M-O también se involucra con Wall-E y Eva para conseguir colocar la planta en la máquina de reconocimiento de vida en el planeta Tierra en *Wall-E*. El objetivo dramático de Eva se convierte en el objetivo dramático de Wall-E y hasta de M-O. El amor es lo que empuja a Wall-E a perseguir la meta de Eva, sin embargo, en el caso de M-O, éste se involucra para ayudar a sus dos nuevos amigos.<sup>1276</sup> Pero, de todas las películas que incluyen este recurso narrativo, solamente un personaje femenino comienza su viaje, en parte, empujado por una amiga: Helen en *Los Increíbles*.

Mientras que los personajes masculinos se embarcan en la aventura para triunfar en el mundo laboral, regresar al hogar o rescatar a otro, Edna anima a Helen a mantenerse al lado de su esposo y pelear por su relación amorosa, pero sin

---

<sup>1275</sup> “Even though we were still watching Disney princesses find their prince and one day hoping we could do the same, Pixar was more about accepting your family, and true friends lasting forever”. (“Aunque todavía vemos a las princesas Disney buscando a su príncipe, esperando que algún día nosotras podamos hacer lo mismo, Pixar se centra en que aceptemos a nuestra familia y en que la amistad verdadera puede durar para siempre”). Kupfer, Lindsay. Blog Your Tango: <https://www.yourtango.com/2014237279/life-friendship-and-love-lessons-pixar-movies>. Consultado el 7 de noviembre del 2018.

<sup>1276</sup> Madrid Brito, D. (2014) Wall-E. Humanamente tecnológicos. *Con A de animación*. (4), p. 106.

acompañarla en el recorrido. La modista está convencida de que Bob está siendo infiel a Helen y que ella debe espabilar para recuperar a su esposo. Y Helen comienza su viaje aparentemente sola. No es Edna quien le acompaña, sino sus hijos, preocupados por sus padres y curiosos por descubrir qué ocurre. La amistad aquí se ve desplazada para dejar paso a la relación madre-hijos, algo innecesario en películas protagonizadas por personajes masculinos: Remy concilia su amistad con Lingüini y, a la vez, soluciona su problema con su padre, y Marlin mantiene su amistad con Dory, que, además, ella le ayuda a encontrar a su hijo.

Sullivan busca a Mike para que le ayude a descubrir qué está ocurriendo en *Monstruos S.A.* Esto es lo que les mueve a comenzar la aventura. La relación entre ambos hace que la fidelidad de Mike hacia Sully sea una prioridad, dejando en un segundo plano su relación amorosa aun estando muy enamorado de Celia. De nuevo, los dos colegas eligen estar juntos desde el comienzo de su aventura, y, aunque se abre un cisma en la amistad durante el destierro, la amistad está por encima de todo y consiguen superar sus diferencias. Esto lo logran, precisamente, trabajando juntos. Sin embargo, en la amistad entre Barbie, Mrs. Potato y Jessy, esto es todo lo contrario. Son ellas las que animan a Barbie en *Toy Story 3* a que se vaya a descubrir el amor con Ken a su mansión.

No querer defraudar a un buen amigo puede ser otro aspecto clave en el comienzo de la aventura, así le ocurre a Mate en *Cars 2*. Sintiendo que ha decepcionado a Rayo, Mate desaparece y esto le involucra en toda una trama de espías donde él es uno más a pesar de que gracias a su inocencia no parece enterarse de lo que ocurre a su alrededor.

La amistad entre dos personajes masculinos aparece representada en un 93,75% de las películas que tienen subtramas de este tipo, mientras que la amistad entre personajes femeninos solamente en un 12% de las películas y las amistades mixtas en un 18,75%.



<b>Película</b>	<b>Amistad entre personajes masculinos</b>	<b>Amistad entre personajes femeninos</b>	<b>Amistad mixta</b>	<b>TOTAL</b>
<i>Toy Story</i>	Woody y Buzz			1
<i>Bichos</i>	Flick y los bichos circenses			1
<i>Toy Story 2</i>	Woody y Buzz		Woody y Jessy	2
<i>Monstruos S.A.</i>	Mike y Sully			1
<i>Buscando a Nemo</i>	Nemo y Gill		Marlin y Dory	2
<i>Los Increíbles</i>	Bob y Frozono	Helen y Edna		1
<i>Cars</i>	Rayo y Mate			1
<i>Ratatouille</i>	Lingüini y Remy			1
<i>Wall-E</i>	Wall-E y M-O			1
<i>Up</i>	Carl y Russell			1
<i>Toy Story 3</i>	Woody y Buzz	Barbie, Mrs Potato y Jessy	Woody y Jessy	3
<i>Cars 2</i>	Mate y McMisile			1
<i>Brave</i>	Fergus y los 3 llores			1
<i>Monstruos University</i>	Mike y Sully			1
<i>Del Revés</i>				0
<i>El viaje de Arlo</i>	Arlo y Spot			1
TOTAL (16 películas analizadas)	15	2	3	19
TOTAL %	93,75%	12%	18,75%	

Tabla 1. Cuantificación de amistad entre personajes protagonistas masculinos y femeninos. Fuente: elaboración propia.

<b>Película</b>	<b>Trabajo/estudios</b>	<b>Aventura</b>	<b>Deporte</b>	<b>Apoyo emocional</b>
<i>Toy Story</i> : Woody y Buzz		sí		sí
<i>Bichos</i> : Flick y los bichos circenses		sí		
<i>Toy Story 2</i> : Woody y Buzz		sí		sí
<i>Toy Story 2</i> : Woody y Jessie		sí		sí
<i>Monstruos S.A.</i> : Mike y Sully	sí	sí		sí
<i>Buscando a Nemo</i> : Marlin y Dory		sí		sí
<i>Buscando a Nemo</i> : Nemo y Gill		sí		sí
<i>Los Increíbles</i> : Bob y Frozono	sí	sí		
<i>Los Increíbles</i> : Helen y Edna				sí
<i>Cars</i> : Rayo y Mate	sí	sí	sí	
<i>Ratatouille</i> : Lingüini y Remy	sí			
<i>Wall-E</i> : Wall-E y M-O		sí		
<i>Up</i> : Carl y Russell		sí		sí
<i>Toy Story 3</i> : Woody y Buzz		sí		
<i>Toy Story 3</i> : Woody y Jessie		sí		
<i>Toy Story 3</i> : Barbie, Mrs Potato y Jessie				sí
<i>Cars 2</i> : Mate y McMissile	sí	sí		
<i>Brave</i> : Fergus y los 3 lores	sí			
<i>Monstruos University</i> : Mike y Sully	sí	sí	sí	sí
<i>Del Revés</i> : Alegría y Tristeza				
<i>El viaje de Arlo</i> : Arlo y Spot		sí		sí

Tabla 2. Tipo de relación amistosa y su ámbito). Fuente: elaboración propia.

## 7.2. LA AMISTAD DE LOS PERSONAJES DE GÉNERO MASCULINO: EL EQUIPO.

Tradicionalmente, las relaciones amistosas entre dos hombres se han descrito en Occidente como un hacer común, porque basan esta relación en compartir experiencias y actividades deportivas, laborales o de ocio y el plano afectivo de la relación se centra en el humor, las bromas y el buen rollo que esto genera entre los hombres. Hasta hace tres décadas, este tipo de relaciones imponían una distancia emocional entre los dos varones. Se consideraba que las muestras de cariño en público o las conversaciones sobre sentimientos y emociones debían ser inexistentes. Eran relaciones que surgían y se desarrollaban en lugares públicos.<sup>1277</sup> Realmente, es fácil que surja una amistad cuando se comparte una actividad laboral o de ocio porque en estas experiencias surgen enfados, conflictos y roces que muestran la personalidad de todos. Todo esto da pie a conocer al otro. Es así como se han socializado los hombres durante siglos: a través de actividades deportivas, militares o laborales. Esto todavía perdura.<sup>1278</sup>

La amistad como manera de crear un equipo con el que luchar por un bien u objetivo común es un tema que aparece en todos los largometrajes Pixar estrenados entre 1995 y 2015. De las dieciséis películas estrenadas entre 1995 y 2015, en trece de ellas (81,25%) las relaciones amistosas de Pixar las componen dos personajes masculinos que se conocen a través del trabajo/estudios, aventuras o actividades deportivas. En Pixar predomina la representación de historias donde la trama principal se centra en un personaje masculino y protagonista que tiene un amigo con el que comparte aventuras. Es así como se convierten en compañeros inseparables.

---

<sup>1277</sup> “Male friendships are often identified as being instrumental, avoiding expressive intimacy within their friendships. Past research has focused too much on friendship being an outcome of being male or having masculine attitudes, limiting analysis of the social construction of friendships in relation to masculine performances”. (“La amistad masculina se identifica, a menudo, como algo instrumental, que evita la expresión de la intimidad dentro de la propia amistad. Investigaciones anteriores se han centrado demasiado en la amistad como resultado de ser masculino o tener actitudes masculinas, limitando el análisis de la construcción social de la amistad en relación con las representaciones masculinas”). Migliaccio, T. A. (2014). Typologies of Men’s Friendships: Constructing Masculinity through Them. *Masculinities and Social Change* 3 (2). DOI: 10.4471/MCS.2014.47, p. 1.

<sup>1278</sup> Del Valle, T. A. (2002). *Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género*. Madrid, España: Narcea S.A, p. 177.

### 7.2.1. LAS BUDDY-MOVIES: TERRITORIO PIXAR.

Pixar elige las *buddy-movies*<sup>1279</sup> como género predominante en el 68,75% de las películas. Normalmente, los dos personajes del binomio son masculinos (62,5%). Las personalidades opuestas de ambos personajes se reflejan en el trabajo, el deporte,<sup>1280</sup> los estudios o las aventuras que tienen que compartir para regresar al hogar, reencontrarse con alguien o alcanzar la edad adulta.

En concreto, existen tres tipos de “deberes amistosos” en Pixar y todos se basan en la colaboración. O bien forman parte de una aventura fuera del hogar, (participan en el trabajo o los estudios) o bien, existe un objetivo común centrado en la obligación de salvar a alguien. También puede darse el caso de que una misma película mezcle dos de las tres opciones (*Buscando a Nemo*, *Toy Story*, *Monstruos University*) e, incluso, las tres (*Monstruos S.A.*). Pero, a pesar de la división, todas las amistades de Pixar evolucionan hacia la fraternidad. Precisamente, con el trabajo en equipo y el desarrollo de la relación amistosa, los protagonistas realizan sus sueños y superan sus límites.<sup>1281</sup>

Las amistades pueden surgir por tres razones diferentes: en primer lugar, para conocer gente de fuera del entorno o que pertenece a grupos hostiles; en segundo lugar, para ampliar las relaciones de parentesco y, por último, como apoyo cuando el individuo se encuentra fuera de su entorno.<sup>1282</sup> Esta última es la más común en Pixar. Así, estar obligado a pasar tiempo al lado del otro, por muy diferente que sea, desemboca en una amistad duradera en un 26,6% de las películas de Pixar.

---

<sup>1279</sup> “Puede suceder que dos personajes compartan la cuestión dramática y se conviertan en protagonistas de la misma acción. Éste es el caso de las *buddy-movies* (películas de compañeros), que necesariamente presentan una relación desarrollada entre los dos personajes a lo largo de toda la acción. Mientras llevan a cabo su aventura, los protagonistas de las *buddy movies* intercambian sus arcos de transformación y, por este motivo, la presentación de los dos personajes se inicia con un contraste de personalidades muy acusado (...) los binomios horizontales exigen que los dos personajes, elevados a la categoría de protagonistas ex aequo, describan una evolución cruzada en su psicología y en sus historias interiores: de alguna manera, el uno se convierte en el otro”. Sánchez-Escalonilla, A. (2001). Estrategias de guion cinematográfico. Barcelona: Editorial Ariel, S.A., p. 242.

<sup>1280</sup> En la sociedad occidental, la masculinidad todavía se relaciona con el deporte. Wasylikiw, L. and Clairo, J. (2018). Help Seeking in Men: When Masculinity and self Compassion Collide. *Psychology of Men and Masculinity* 19 (2), p. 1.

<sup>1281</sup> La amistad facilita a los protagonistas el alcance de sus sueños y el crecimiento personal. Chalita, G. (2003). *Pedagogía del amor. Las historias universales y los valores de las nuevas generaciones*. Madrid, España: PPC Editores, p. 37.

<sup>1282</sup> Cucó Giner, J. (1995). *La amistad. Perspectiva antropológica*. Barcelona, España: Icaria Editorial S.A. Institut Català d'Antropologia, p. 42.

La necesidad de Woody de volver a casa antes de la mudanza de Andy en *Toy Story* le obliga a necesitar a Buzz y a pedirle colaboración. En la habitación del villano Syd, el guardián espacial y el sheriff tienen tiempo para conocerse. Buzz es también un héroe solitario, pero acaba confiando en Woody. El sentimiento de amistad cambia a ambos personajes: elimina los celos de Woody que surgen con la llegada del juguete nuevo y termina con la crisis de identidad de Buzz. Algo similar se aprecia en *Monstruos University* donde Mike y Sullivan son rivales hasta que no les queda más remedio que competir juntos. Se hacen tan amigos que incluso comparten piso en *Monstruos S.A.*

Russell y Carl, en *Up*, también son opuestos y tienen que convivir en su viaje. Sánchez-Escalonilla considera que los personajes tienen que interactuar y compartir sus personalidades: “Throughout a relationship, characters have the chance to interact, influence each other and even share their personalities.”<sup>1283</sup> La equivalencia entre los dos, aun con sus diferencias, se fundamenta en lo emocional: Carl se convierte en la figura paternal que Russell echa de menos y el pequeño representa la imagen del hijo o nieto que Carl no tiene. Gracias a la amistad, los protagonistas de las *buddy-movies* son capaces de introducirse en lo desconocido de mano del otro. La colaboración con el otro en la aventura, como cuando Russell quiere montar la tienda de campaña, pero no lo consigue y Carl parece molesto porque tienen que dormir al aire libre, les ayuda a mostrar su identidad y conocerse. Su amistad, como la del resto de personajes Pixar, trata la importancia de basar la relación en la igualdad y conseguir la reciprocidad de los miembros que la componen.<sup>1284</sup>

La amistad es una subtrama o trama secundaria que aparece en todos los guiones Pixar. Las relaciones amistosas otorgan profundidad a la trama principal.<sup>1285</sup> Un claro ejemplo es el de Woody, que quiere permanecer en la habitación de Andy hasta que éste crezca. Cuando Buzz llega a la habitación, éste parece haber eclipsado a todos y Woody siente celos al ver que el nuevo juguete le está quitando todo el protagonismo al que está tan acostumbrado. La

---

<sup>1283</sup> Sánchez-Escalonilla, A. (2013). Verosimilitud and Film Story: The Links between Screenwriter, Character and Spectator. *Comunicación y Sociedad* 26 (2), p. 92.

<sup>1284</sup> Cucó Giner, J. (1995). *La amistad. Perspectiva antropológica*. Barcelona, España: Icaria Editorial S.A. Institut Català d'Antropologia, p. 26.

<sup>1285</sup> Seger L. (2004). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Ediciones RIALP S.A., p. 60.

rabia de Woody le hace empujar al guardián espacial, que cae por la ventana de la habitación. Uno de los juguetes les cuenta que Woody ha sido el culpable. Woody, para demostrar que ha sido un accidente, se lanza a buscar a Buzz y traerlo de regreso. En el transcurso, los dos acaban en el coche de Andy y tras una pelea, caen del coche en la gasolinera, de allí se desplazan en una furgoneta de uno de los repartidores del restaurante y llegan al Pizza Planet. Andy y su familia van a cenar en ese restaurante. Cuando están a punto de regresar con él, Buzz se entretiene y acaban los dos en la habitación de Syd, el villano.

La lucha por volver al hogar en *Toy Story* permite que surja el apoyo mutuo y la amistad sincera entre Buzz y Woody. Buzz descubre que es un juguete gracias a un anuncio de televisión y que, por lo tanto, Woody tenía razón. Comienza aquí el conflicto interno de Buzz por lo que sus ánimos son tan bajos que únicamente quiere que Syd le lance por los aires y acabar con todo. Al día siguiente, Buzz sigue sintiendo que es un juguete insignificante, pero Woody le explica que ser un juguete es mejor que ser un guardián espacial y justo se deprime al pensar que es él quien debería estar atado al cohete. Estas palabras hacen reaccionar a Buzz, que le espeta “vamos Woody, hay un crío que nos necesita”. Dispuestos a colaborar el uno con el otro, los dos alcanzan el objetivo dramático: regresar con Andy.

*Ratatouille* también sigue esta estrategia narrativa: Lingüini y Remy desean trabajar en el Gusteau's. Mientras que Lingüini no tiene ningún talento, Remy lo manifiesta en cada una de sus recetas, pero nadie quiere a una rata cocinando en su restaurante. Por lo tanto, ambos se necesitan tanto que se convierten en amigos inseparables y surgen los conflictos, porque Lingüini no quiere reconocer que no tiene ningún talento para la cocina y Remy no puede reclamar su capacidad como chef. Los dos son perfectos para demostrar que cualquiera puede cocinar (el lema del restaurante en el que trabajan), pero sin su amistad, ni Lingüini aceptaría que, para triunfar, debe ser sincero y contarle a todos sus compañeros la verdad, ni Remy aprendería que no tiene que avergonzarse de ser quien es.

La amistad es un vehículo perfecto para conocer más a fondo los miedos, el carácter, los gustos y al personaje en su totalidad.<sup>1286</sup> Cuando Rayo se topa con Mate en *Cars*, le parece un paleta infantil e inocente, pero, poco a poco, descubre que tiene un gran corazón y que está siempre ahí para acompañarle donde haga falta. La fidelidad, el sacrificio, las confidencias, la solidaridad con el otro o la simpatía son valores unidos a las subtramas de amistad de cualquier guion para todos los públicos.<sup>1287</sup> Mike engloba todos y cada uno de estos valores en *Monstruos S.A.* Él es el primero que se despierta para entrenar a Sulley, el mejor asustador de la empresa. El monstruo verde deja a Celia tirada en el restaurante japonés Harryhausen por ayudar a Sulley a esconder a la pequeña Bo. Mike le cuenta qué es lo que le preocupa cuando es desterrado y se solidariza con Sulley, comprendiendo su decisión de proteger a Bo.

Como cualquier otro tipo de relación, la amistad exige un compromiso que crea conflictos a los que se enfrentan los personajes.<sup>1288</sup> Por eso, en las historias, el objetivo dramático y/o los valores del personaje chocan con los de los otros. Gracias a estos conflictos, la relación entre el protagonista y los demás personajes sacan a la luz su personalidad y su carácter.<sup>1289</sup> No en vano, tras crear al protagonista, se da vida a los demás personajes en función de las necesidades del primero.<sup>1290</sup>

Woody es secuestrado en *Toy Story 2*, pero cuando Buzz llega junto a Slinky, Mr. Potato, Rex y Ham a la casa de Al (tras haber cruzado toda la ciudad) el sheriff se muestra muy tajante diciendo que no piensa regresar. Para Buzz esto es decepcionante porque Woody tenía muy claro que Andy le necesitaba a él y a toda la pandilla y es lo que les ha hecho creer a todos, sin embargo, tras unos días con Jessy, Perdígón y el capataz Pete, Woody parece haberse olvidado de todos sus valores. Esto vuelve a repetirse en *Toy Story 3*. Aquí Woody está convencido de que es posible salir de Sunnyside y lo logra, pero tras unos días

---

<sup>1286</sup> D'Vari, M. (2005). *Creating Characters. Let them Whisper their Secrets*. Michigan, Estados Unidos: McNaughton & Gunn, Inc., p. 45.

<sup>1287</sup> Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona, España: Editorial Ariel, S.A., p. 299.

<sup>1288</sup> Sánchez-Escalonilla, A. (enero-diciembre de 2007). De la caverna al Chinese Theatre: la pantalla de cine como espejo de drama humano. *Revista de Comunicación* (6), p. 50.

<sup>1289</sup> Brenes, C. S. (2001). *¿De qué tratan realmente las películas?* Madrid, España: Ediciones internacionales universitarias.

<sup>1290</sup> Pérez Guerrero, A. M. (2011). *Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010)* (Tesis). Universidad Rey Juan Carlos, p. 276.

en la habitación de Bonny, descubre que tiene que sacar de la guardería a todos sus amigos, que están siendo víctimas de la dictadura de Lotso. Cuando regresa, Jessy, Buzz, Barbie, Mr. y Mrs. Potato, Slinky, Ham y Rex ya han intentado escapar, pero son retenidos por Lotso y sus secuaces, con la llegada de Woody son capaces de salir de allí definitivamente, junto a Ken, que ha decidido estar del lado de Barbie. Todos están a punto de morir, pero son rescatados por los marcianitos adoptados por Mr. Potato y Mrs. Potato.

El objetivo de las *buddy-movies* es que los dos colegas aprendan comportamientos y actitudes del compañero, y que el aprendizaje mejore su manera de enfrentarse a sus problemas o decisiones.<sup>1291</sup> Carl no es el mismo cuando pierde a su mujer y se va de viaje a las Cataratas Paraíso que cuando *Up* termina. Al comienzo de la aventura está enfadado, amargado y solamente desea estar a solas en su casa. Pero, cuando el anciano regresa a su ciudad tras haber pasado unos días con Russell, está feliz. El anciano disfruta de la compañía del pequeño, y lo demuestra riéndose de sus ocurrencias e incluso siendo más positivo ante el regreso a su ciudad.

La crisis entre personajes suma tensión a la historia: las diferencias ideológicas o las disputas amorosas pueden ser dos causas que rompan dicha amistad o que, al menos, genere conflictos entre amigos. En Pixar, los problemas entre amigos no son por amor, sino que se eligen temáticas más cercanas a los niños, como puede ser opinar de una manera distinta al otro y el cisma en la relación que provoca. Así lo vemos cuando Buzz llega a rescatar a Woody en *Toy Story 2* o cuando Woody decide salir de Sunnyside, pero Buzz considera la guardería como el mejor hogar que podrían encontrar en *Toy Story 3*. Similar es la ruptura entre Rayo y Mate en *Cars 2*, donde Rayo parece estar harto del comportamiento infantil de Mate, Remy con la actitud chulesca de Lingüini, apuntándose el tanto de cocinar a la perfección en *Ratatouille* o Mike y Sully en *Monstruos S.A.* tras ser desterrados.

---

<sup>1291</sup> Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona, España: Editorial Ariel, S.A., p. 299.



Hasta 2015, en Pixar no hay *buddy-movies* interpretadas por dos personajes femeninos. *Brave* tampoco entra en esta categoría a pesar de estar interpretada por dos personajes femeninos que tienen que convivir para superar sus diferencias, porque la relación es de madre-hija y no de amistad. Eso sí, Pixar cuenta con dos *buddy-movies* donde un personaje masculino y uno femenino están condenados a entenderse: la primera de ellas es *Toy Story 2*. Por eso, *Buscando a Nemo* no es ni la primera ni la única película de colegas en la que hay una amistad mixta. En cualquier caso, tanto en *Toy Story 2* como en *Buscando a Nemo*, la amistad entre el personaje masculino y el femenino es idéntica a películas como *Toy Story*, *Cars*, *Up* o *Monstruos University*: los protagonistas son muy dispares, pero se necesitan el uno al otro para alcanzar su objetivo narrativo. Así, Woody necesita a Buzz para regresar a casa y Buzz para aprender ser un juguete, como Jessie necesita a Woody para tener una nueva dueña y Woody necesita regresar con Andy, su dueño. Marlin necesita reencontrarse con su hijo, como Dory sentirse útil en la búsqueda, ya que ella busca a su familia, pero no logra dar con ellos.

En el desarrollo de la amistad, la cual se da a lo largo de la película, se hace especial hincapié en la importancia de las manifestaciones de ayuda y confianza. Al final del largometraje, la amistad es un vínculo necesario para el protagonista y su amigo porque sin él no hubieran alcanzado el éxito. Es decir, todas las relaciones de amistad entre personajes masculinos protagonistas y coprotagonistas de los largometrajes Pixar siguen el patrón de amistad ritual. Esto significa que superan las pruebas que la aventura les pone en el camino, siempre juntos y unidos por el bien común. Se incluye también, al menos, una escena de confidencias entre varones en cada película donde explican cómo se sienten o a qué tienen miedo. Sin embargo, el protagonista mantiene relaciones de amistad más superficiales con personajes secundarios: solamente comparten momentos de diversión o de riesgo. Así, en este tipo de relación, la intensidad de la intimidad es todavía menor porque no se deja espacio en la historia para una conversación en la que el protagonista exponga sus sentimientos, ni tampoco el amigo siente esa confianza como para hacerlo.

Lo que sí comparte cualquier tipo de amistad que surge entre dos personajes masculinos en Pixar son los elementos en los que se basan: la sinceridad y la plena confianza en el otro. El hecho de necesitar la ayuda y la participación de otro u otros les enseña a colaborar y a aceptarse a sí mismos y a los demás. El rasgo que predomina en todas estas películas es que los personajes masculinos descubren que solamente alcanzarán el éxito trabajando juntos y formando un equipo sólido y resistente en el que apoyarse y al que apoyar.

La competitividad de Rayo McQueen, al inicio de *Cars*, se refleja durante la primera carrera Pistón. Rayo solamente piensa en ganar y en ser imagen de Dinocco, tener su club de fans y lograr el reconocimiento profesional, pero no tiene amigos, casi nadie disfruta trabajando con él y quien lo hace, como su manager, es porque tiene un interés económico. Hasta la mitad de la película, Rayo está convencido de que únicamente con sus dotes como velocista será capaz de ganar la Copa Pistón. Poco a poco, y gracias a Doc Hudson, a Mate, a Sally y al resto de habitantes de Radiator Springs, Rayo aprende qué es la amistad y siente cómo sus nuevos amigos se preocupan por él. Es entonces cuando McQueen valora que el trabajo en equipo es esencial para alcanzar su sueño. Tanto es así, que el día de la carrera, Hudson, Mate, Guido y Luigi le acompañan durante la competición ayudándolo a entrar el primero en meta.



Imagen 1. Equipo de Rayo en la Copa Pistón. 01:36:30. (*Cars*).

Gracias a valores como la fidelidad, la humildad y el compañerismo que sus amigos le han enseñado, Rayo decide no ganar y prefiere acompañar a El Rey, que está herido, ya que Chick Hicks, el villano, le ha empujado y ha dado varias vueltas de campana, quedando destrozado. De esta manera, El Rey y McQueen entran juntos en meta. Así, el espectador es consciente de que Rayo ha

evolucionado y ha aprendido la importancia de ayudar a los demás, dejando atrás su egoísmo y egocentrismo. Rayo demuestra con este gesto que se ha convertido en un *new man*: tolerante, generoso y dispuesto a ayudar a quien haga falta.

Llevar a Bo a su casa no es algo que Mike desee en *Monstruos S.A.*, como tampoco tener en su equipo a Sulley en *Monstruos University*. Sin embargo, en las dos películas, Mike es capaz de trabajar mano a mano con el monstruo azul y conseguir los dos objetivos narrativos: dejar a la niña en su casa sana, descubriendo además toda una trama de corrupción en la empresa, y ganar las Olimpiadas de la Universidad para evitar ser expulsados para siempre. Y con todo ello y a pesar de que surgen conflictos como el destierro en *Monstruos S.A.* o la actitud de poco interés de Sulley en formar equipo con la hermandad Oozma Kappa, Mike y Sully superan las diferencias que existen entre ambos.

### **7.2.2. LA AMISTAD MASCULINA COMO NECESIDAD.**

Desde que comienza la amistad, la relación entre los amigos evoluciona de forma positiva: se protegen, se escuchan y se valoran mutuamente. Pero llega un momento de la historia, un punto de inflexión, en el que uno de los dos (o los dos) tiene que elegir entre su objetivo dramático y defraudar al amigo o seguir a su lado y olvidarse de alcanzar su misión. Para resaltar el dilema se incluyen escenas en las que el protagonista duda de qué es lo mejor para él: si olvidarse de su objetivo o seguir junto al amigo.

Remy decide abandonar a Lingüini en dos ocasiones: la primera al inicio de la cinta, cuando éste le saca del restaurante y le suelta esperando que no se marche, tras varios segundos corriendo, Remy ve la cara de pena de Lingüini y vuelve. Es entonces cuando comienzan su aventura juntos. Poco a poco, Lingüini se vuelve más vanidoso por la fama y Remy se siente rechazado, así que huye para darle una lección, abandonando así también su sueño. Para entonces, Remy ya se ha reencontrado con su padre, Django, quien le enseña a Remy lo que los humanos hacen con las ratas, pero el cocinero reacciona volviendo a cocinar en el Gusteau's junto a Lingüini. El chico se da cuenta de

que Remy se siente despreciado, así que promete contar la verdad a toda la plantilla para mostrarle su cariño. Instantes después, los compañeros de trabajo abandonan a Lingüini cuando descubren que quien realmente cocina es Remy. Esto provoca que, toda la colonia de ratas a la que pertenece Remy se ponga manos a la obra para ayudar a Lingüini a sacar adelante las cenas en el Gusteau's. El trabajo de Remy, Django y el resto de las ratas es vital justo esa noche en la que el crítico culinario Anton Ego ha acudido a hacer una valoración del restaurante.

En *Toy Story* lo único que mueve a Woody tras perderse junto a Buzz es regresar a casa de Andy antes de que se mude. En la escena en la que Buzz prefiere que Syd termine con él, Woody no le abandona, a pesar de que lo que más desea Woody en ese momento es regresar junto a Andy (cumplir su objetivo dramático.)<sup>1292</sup> Finalmente, Buzz y Woody logran regresar junto a Andy, directamente al coche y no al camión de la mudanza.

En *Toy Story 2*, Buzz le demuestra que puede confiar en él y que está dispuesto a rescatarle como él hizo al sacarle de la habitación de Syd cuando nada le importaba. Después de haber cruzado toda la ciudad para llegar hasta Woody, el sheriff le dice a Buzz que no va a regresar con Andy. Buzz desiste en llevar a Woody de regreso a casa porque así lo pide el propio Sheriff de trapo, pero, cuando el vaquero quiere escapar del capataz, toda la pandilla, liderada por el guardián espacial, se vuelca en rescatarle.

En *Toy Story 3*, Buzz y Woody tampoco están de acuerdo cuando llegan a Sunnyside. Buzz siente que es el lugar ideal, pero Woody está convencido de que lo que debe hacer es regresar con Andy. No parecen ponerse de acuerdo y Woody toma su camino. Los puntos de vista de ambos les hacen separarse por lo que Woody acaba en la habitación de una niña de 5 años: Bonny. Allí descubre que Lotso es un mafioso que controla toda la guardería y regresa para salvar a sus amigos, entre ellos, a Buzz. Esta decisión retrasa la consecución de su

---

<sup>1292</sup> Este recurso narrativo se conoce como anagnórisis: “La anagnórisis es un reconocimiento dramático. Un nudo de acción gana en intensidad cuando un personaje termina de conocer la identidad de otro personaje, y comprende la fatalidad o la fortuna de ese conocimiento, siempre acompañado de sorpresa. (...) Resulta especialmente eficaz en los guiones cinematográficos para provocar conflictos, tanto en la acción como en el mundo interior de los personajes”. Sánchez-Escalonilla, A. (2001). Estrategias de guion cinematográfico. Barcelona: Editorial Ariel, S.A., p. 156.

objetivo dramático, pero, Woody es consciente de que deben regresar todos juntos y más cuando descubre que sus amigos están en peligro.

En *Monstruos S.A.*, el conflicto de Mike con Sulley surge desde el principio. Intentar hacer regresar a la niña humana a su mundo es para Mike un quebradero de cabeza. Él solo se interesa por mantener a Sulley en el liderazgo de los asustadores de la empresa y, aparentemente, este es también el objetivo dramático de Sulley hasta que la pequeña Boo aparece. Es un personaje femenino el que altera el orden, como también ocurre en *Monstruos University* con la decana. Cuando el señor Waternoose descubre que hay una niña en Monstruópolis y destierra a Mike y a Sulley juntos y acaban con el Yeti. El objetivo dramático de Mike entonces es regresar y el de Sulley rescatar a Boo, que se ha quedado sola en la fábrica. A pesar de vivir momentos de tensión entre los dos amigos, Sulley decide volver a Monstruópolis y, aunque su amigo y compañero está enfadado, regresan juntos. Con este acto, Sulley muestra la fidelidad que debe a su ayudante y compañero, una fidelidad que Mike ha demostrado durante más de media película.<sup>1293</sup>

Los espectadores conocemos la historia de amistad de Mike y Sulley en *Monstruos S.A.*, pero once años después de su estreno, Pixar lanzó *Monstruos University*, donde se cuenta que Mike y Sulley no se hicieron amigos nada más conocerse. Mientras que Mike era un alumno constante, trabajador y que tomaba muy en serio sus exámenes y clases, Sulley no siempre asistía a clase, se sentaba en la última fila y apenas estudiaba. El destino hace que Mike y Sulley tengan que compartir hermandad universitaria pese a que no se soportan. Y por ello no les queda más remedio que aprender a trabajar juntos, pero les ayuda a descubrir que, aunque son muy diferentes, se complementan. Mike es divertido, entusiasta y muy concienzudo con sus objetivos, Sulley es arrogante, tiene un don, es asustador aun sin necesitar formación, pero le falta la disciplina con la que cuenta Mike para aprobar. Durante el trabajo en equipo con la hermandad,

---

<sup>1293</sup> Este tipo de amistad recoge ciertos comportamientos indispensables porque se convierte en el “(...) hombre amigo, del abrazo fuerte y de la sonrisa franca que suavizan los dolores, las derrotas, las tristezas y angustias, los celos e inseguridades que debilitan al individuo, al mismo tiempo que le ofrecen las necesarias condiciones adversas para el crecimiento y la maduración. Durante estos dos procesos dolorosos y continuos, la presencia de un amigo representa un bálsamo con el cual es posible cicatrizar todas las heridas y recobrar las fuerzas para seguir adelante”. Chalita, G. (2003). *Pedagogía del amor. Las historias universales y los valores de las nuevas generaciones*. Madrid, España: PPC Editores, p. 26.

Mike tiene su objetivo muy claro: ganar las olimpiadas de la universidad y demostrar que vale como asustador.<sup>1294</sup> Su actitud positiva le lleva a considerar que es posible mantener su puesto y pelea por quedarse en la universidad liderando la hermandad Oozma Kappa.

La fraternidad se lo juega todo en los juegos olímpicos, especialmente Mike y Sulley, quienes no pasaron el examen y solamente compitiendo pueden asegurar su futuro universitario. Con un mismo objetivo dramático, los dos monstruos tienen que aprender a trabajar en equipo. Aunque para Mike la entrada de Sulley en la hermandad es una obligación, finalmente, Mike descubre que esta decisión puede dar más alegrías que penas por su competitividad. A las puertas de la final, Sulley decide hacer trampas y consigue meter a la hermandad en la final. Los dos monstruos se quedan en la universidad, sin embargo, Mike descubre que su nuevo amigo ha hecho trampas para llegar hasta allí. Su honestidad no le permite continuar adelante con la mentira.

Mike y Sulley son expulsados de la universidad en *Monstruos University*, sin embargo, ambos ganan: su amistad acaba de empezar. Sulley hizo trampas para que no expulsaran a Mike. A pesar de que Mike se enfada porque Sulley le ha engañado y creía haber superado la prueba gracias al esfuerzo de toda la hermandad, Mike escucha a Sulley, quien le explica que lo hizo por los dos, pero especialmente por Mike, que deseaba con todas sus fuerzas en quedarse en la universidad. Mike comprende la postura de Sulley y se lo agradece. Es más, la confianza que Mike deposita en Sulley, aun siendo castigado y desterrado, describe el grado de amistad años después, mucho más cercana al vínculo familiar en *Monstruos S.A* porque a los dos les garantiza estabilidad.<sup>1295</sup> Cuando, al final de la película, se marchan del campus, los dos lo hacen tranquilos y contentos de hacerlo juntos.

---

<sup>1294</sup> De nuevo, las actividades deportivas aparecen como algo propio de la masculinidad de Pixar, algo que sigue relacionándose también en el mundo real: “Se confirma la persistencia de una subordinación cultural y social de la mujer al hombre que tiene también su reflejo en el ámbito deportivo”. Gómez López, M. (2018). Jornadas nacionales: el acceso de las mujeres al deporte profesional: el caso del fútbol. *Seminario Mujer y Deporte*. Madrid: Femeris. DOI: <https://doi.org/10.20318/femeris.2018.4325>. Consultado el 12 de diciembre de 2018, p. 178.

<sup>1295</sup> La finalidad de una familia compuesta por amigos es garantizar estabilidad a todos los personajes. Beck, U. y.-G. (1998). *El normal caos del amor*. Esplugues de Llobregat, España: El Roure Editorial, S.A., p. 294.

Generalmente, el destino une a los amigos que sufren una división de opiniones y consiguen resolver la historia satisfactoriamente: unidos y con el objetivo dramático cumplido. Esto último se aprecia en *Cars*. Tras varios días sin que los medios de comunicación ni los organizadores de la copa Pistón sepan dónde está el corredor, Rayo es descubierto en Radiator Springs. Doc les ha llamado para que el muchacho pueda ganar la copa y Rayo, a pesar de estar ya cómodo y asentado en el pueblo, se marcha a competir. Mate, Guido, Luigi y Doc le ayudan y apoyan durante la competición, pero también están allí el resto de habitantes de Radiator Spring (excepto Sally y la anciana). Rayo se va de Radiator Springs con pena para ganar la copa Pistón, porque haber conocido a los habitantes de este pueblo ya les hace triunfar moralmente.

La base de cualquier amistad Pixar la componen la instrumentalidad y la expresividad. Instrumentalidad porque la amistad se fundamenta en necesitar la ayuda y colaboración del amigo para regresar a casa (*Toy Story*, *Monstruos S.A.*, *Toy Story 3*), rescatar a alguien (*Toy Story 2*, *Buscando a Nemo*, *Bichos*, *Wall-E*), entrar en la edad adulta (*El viaje de Arlo*, *Cars*, *Brave*, *Inside Out*, *Cars 2*) o alcanzar su sueño (*Ratatouille*, *Up*, *Monstruos University*, *Los Increíbles*). La expresividad también es parte de la amistad en Pixar, porque el protagonista y su amigo son capaces de demostrarse su cariño y confianza abiertamente a través de abrazos para reconfortar al otro o charlas en las que explican cómo se sienten y cuáles son sus miedos.

Los amigos se dan apoyo psicológico y emocional sea cual sea la dificultad de la experiencia. La crisis de Buzz en *Toy Story* cuando descubre que es un juguete, las ganas de Rayo en *Cars* de escapar de Radiator Springs para ir a competir a la copa Pistón antes de arreglar la carretera del pueblo, el miedo de Lingüini de ser descubierto porque Remy le abandone en *Ratatouille* o la necesidad de Arlo de atrapar al pequeño humano en *El viaje de Arlo* son algunos de los ejemplos en los que el apoyo psicológico y emocional es necesario y se desarrolla junto a la amistad entre los personajes.

En todas estas películas, los objetivos dramáticos de los amigos entran en conflicto, pero al final se reconcilian y comparten el mismo objetivo. Frozono

acompaña a Bob una vez en semana a salvar la ciudad como superhéroes que son, eso sí, siempre de incógnito. Una noche, salvan de un incendio a un grupo de personas y todo se complica porque en la joyería de al lado están robando y cuando llega la policía les encuentra a ellos. Frozono decide entonces que deben dejar de salir porque si les pillan acabarán en la cárcel por saltarse las normas. Poco después, cuando Bob se enfrenta a Síndrome en la ciudad, Frozono no puede dejarle solo y acude a ayudarlo a él y a toda su familia.



Imagen 2. Frozono y Mr Increible. 01:37:51. (*Los Increíbles*).

En *Buscando a Nemo*, Marlin sufre distintas crisis en las que no soporta la compañía de Dory, sin embargo, en la última de todas ellas, cuando le dice a Dory que deben separarse, ella llora desconsolada y es entonces cuando Marlin comprende que sin ella no habría llegado hasta allí. Idéntica es la resolución del conflicto entre Russell y Carl en *Up*. Carl quiere continuar su aventura, pero Russell parece estorbarle. El niño es muy curioso y activo y Carl no soporta su compañía. Mientras que el objetivo de Russell es conseguir la última chapa para ser un buen explorador; Carl simplemente quiere quedarse a vivir al lado de las Cataratas Paraíso. Los dos no saben que se necesitan mutuamente y, aunque se separan durante unos minutos, finalmente tienen que reencontrarse para seguir la aventura de sus vidas enfrentándose juntos al villano Muntz.

También a través de la amistad, Pixar refleja abiertamente muestras de cariño y atención, verbal y/o físicamente, entre personajes masculinos, personajes femeninos o entre un personaje masculino y uno femenino.<sup>1296</sup> En las películas de Pixar aparecen acciones que en Disney nunca se representaron, ni durante la Época Clásica o Post-Walt ni al inicio del Renacimiento, como el acercamiento

---

<sup>1296</sup> En las relaciones de amistad entre dos varones cada vez es más común que haya muestras de cariño físico a través de abrazos o también con palabras de aliento y admiración. Del Valle, T. A. (2002). *Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género*. Madrid, España: Narcea S.A., p.117.



emocional entre amigos a través del apoyo de una mano sobre el hombro o el chocar las manos cuando algo sale bien, pero también a través de abrazos o conversaciones en las que expresan abiertamente y sin rodeos su dolor, preocupaciones o temores. La despedida de los insectos circenses en *Bichos* muestra la amistad que surge entre ellos y los habitantes de Isla Hormiga. El reencuentro entre Mate y sus amigos al final de *Cars 2* también deja ver el aprecio que sienten los unos por los otros. La alegría de Woody y el resto de la pandilla de volver a estar juntos en las tres películas de *Toy Story* son buenos ejemplos de la demostración pública del cariño.

### **7.3. LA AMISTAD ENTRE PERSONAJES FEMENINOS.**

Hasta la década de los 70, la mayoría de las amistades de los varones se fijaban en la esfera pública ocupada, prioritariamente, por hombres. Se le asignaba un mayor valor en comparación con el ámbito doméstico que era el mundo destinado a la mujer. Las mujeres no podían acceder a establecer relaciones sociales fuera de su hogar, en cambio, desarrollaban vínculos con vecinas y otras madres que se basaban en su quehacer doméstico.<sup>1297</sup> Los personajes femeninos Disney, ya desde *La Cenicienta*, han aparecido rodeadas de amigos-animales. La función de estos amigos-animales es protegerlas y darles apoyo emocional. Sin embargo, la amistad femenina no ha sido tratada por Disney. Ni siquiera estos animales son de género femenino. Es más, Elsa, protagonista de *Frozen*, no tiene ningún amigo en toda la película, a pesar de que es ella quien da vida al muñeco de nieve Olaf.

Numéricamente, las relaciones de amistad femeninas en Pixar son menores que las masculinas. Aparece en un 12% de las películas analizadas y nunca tan en profundidad como la amistad entre hombres: la primera vez, en 2005, en *Los Increíbles*. La amistad de Helen y Edna ocupa tres escenas de cuarenta segundos la primera (conversación telefónica), tres minutos y trece segundos (la segunda escena, cuando Helen acude al taller de Edna) y tres minutos y

---

<sup>1297</sup> Del Valle, T. A. (2002). *Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género*. Madrid, España: Narcea S.A., p. 116.

diecinueve segundos la última (intercalada con imágenes en tiempo real de Bob en la isla).

Edna comienza hablando a Helen de los trajes de superhéroes que ha diseñado, buscando contarle lo mismo que le contó a Bob. Esto marca que no hay, aparentemente, una diferencia entre la amistad Bob-Edna y la de Helen-Edna.<sup>1298</sup> Pero Helen, que está completamente perdida con este tema y no entiende el porqué de los nuevos diseños, opta por contarle lo que realmente le ocurre. Así, la amistad entre Edna y Helen se centra en los celos de la superheroína, que acude a Edna para saber qué ocurre y acaba buscando apoyo psicológico, consuelo y consejo por parte de la modista.

Así, la amistad femenina de Pixar “proporciona un desahogo emocional muy valorado socialmente (...).”<sup>1299</sup> Esto mismo se aprecia en la conversación entre Edna y Helen en *Los Increíbles*. El sentimiento de culpa de Helen ante la posible infidelidad de su esposo es tal que la modista no da crédito. Edna llega a pegar a Helen y a gritarle que luche por recuperar a su esposo cuando llora en la cocina preguntando qué puede hacer. Edna le exige a Helen que sea como siempre, es decir, autónoma. Pero ella ha perdido su identidad como heroína tras casarse. La seguridad en sí misma que muestra al inicio de la cinta como Elasticgirl ha desaparecido y no tiene ni idea de cómo manejar la crisis matrimonial.

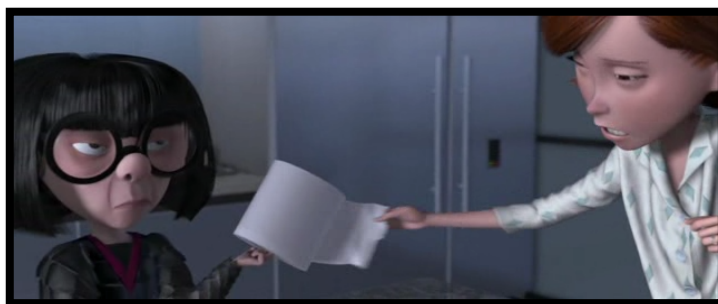


Imagen 3. Edna y Helen. 01:02:57. (*Los Increíbles*).

La modista, como Mrs. Potato y Jessy, da seguridad a Helen cuando le pide que se enfrente a la supuesta infidelidad de su esposo. Tradicionalmente “se ha

<sup>1298</sup> Bob mantiene relación de amistad de Edna basada en el ámbito profesional: él necesita que ella le haga trajes resistentes y Edna necesita que Bob siga siendo su cliente porque eso le hace crecer profesionalmente.

<sup>1299</sup> Cucó Giner, J. (1995). *La amistad. Perspectiva antropológica*. Barcelona, España: Icaria Editorial S.A. Institut Català d'Antropologia, p. 42.

exigido tal entrega femenina en el amor que suponía la satisfacción del otro abandonándose a sí mismas.”<sup>1300</sup> Y el problema de este abandono residía en acabar con una autoestima baja o inexistente. Algo que Helen refleja muy bien. Es entonces cuando Helen se convierte en Mrs. Increíble, una nueva identidad que acompaña con el atuendo que Edna le ha diseñado para la ocasión. Así, Edna participa en la decisión de Helen de ir a buscar a su esposo, es decir, de lanzarse a vivir su propio viaje de la heroína, por lo que, en términos narrativos, la modista la empuja a la aventura y a alcanzar su objetivo dramático: traer a Bob de vuelta con su familia.

Amistades como la de Russell y Carl, Buzz y Woody, Arlo y el humano, Mate y Rayo, Dory y Marlin, Mike y Sulley o Lingüini y Remy ocupan la totalidad de las escenas de las películas *Up*, la trilogía *Toy Story*, *El viaje de Arlo*, *Cars* y *Cars 2*, *Buscando a Nemo*, *Monstruos S.A.* o *Ratatouille*, respectivamente. Todas son amistades que se desarrollan en *buddy-movies*, por lo que los amigos se convierten en hermanos, algo que no ocurre con dos personajes femeninos en los largometrajes Pixar.

La amistad de Barbie, Jessy y Mrs. Potato aparece en *Toy Story 3*, pero nunca están a solas las tres. La primera intervención de ellas se da cuando Barbie llora desconsolada camino de Sunnyside y dura catorce segundos, Mrs Potato trata de animarla, Jessy la mira sin saber qué decir y es Mr. Potato quien le responde que no se preocupe. Poco después, Barbie busca su aprobación cuando Ken le pide que se vaya a vivir con él: este momento solo dura dos segundos.

Las escenas de amistad entre personajes femeninos son tres en toda la filmografía. Las relaciones femeninas no han sido un tema interesante ni en Pixar ni en Disney hasta 2013 con *Frozen*.<sup>1301</sup> Además de dedicarle menos minutos

---

<sup>1300</sup> Coria, C. (2001). *El amor no es como nos contaron...ni como lo inventamos*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós SAICF, p. 36.

<sup>1301</sup> “Female same-sex collaboration does not often occur in these films. However, in *Frozen*, instead of fighting over power and beauty, Elsa and Anna contend over what is best for each other and Arendelle. Anna is constantly trying to show support for her sister which her sister consistently rejects on the basis of trying to protect her. Thus, *Frozen* is a story of two women who, despite their arguments, ultimately work together in support of each other”. (“La colaboración femenina con el mismo sexo no suele aparecer en estas películas. Sin embargo, en *Frozen*, en vez de pelear por el poder y la belleza, Elsa y Anna discuten sobre lo que es mejor para ellos y para Arendelle. Anna está constantemente tratando de mostrar apoyo a su hermana, y que rechaza sistemáticamente para tratar de protegerla. Por lo tanto, *Frozen* es una historia de dos mujeres que, a pesar de sus argumentos, finalmente trabajan juntas para apoyarse mutuamente”). Patel, J. (2015). *The quirky princess and the ice-olated queen: an analysis of Disney's Frozen*. (Communication Undergraduate Honors Theses Communication). ScholarWorks@UARK. Universidad de Arkansas, Fayetteville:

que a las amistades masculinas, las amistades femeninas no se basan en compartir una aventura, sino en mantener una conversación que aliente a la amiga a seguir adelante con su propósito: tener pareja. Barbie, Jessy y Mrs. Potato acaban peleando por salir de Sunnyside que es el objetivo de toda la pandilla, sin embargo, no lo hacen juntas. Mientras Mrs. Potato acompaña a su esposo para entretener al mono vigilante de seguridad, Barbie intenta engañar y atar a Ken y Jessy acompaña al resto (Slinky, Ham y Rex, porque Buzz está reseteado y se pone de lado del bando enemigo). A pesar de ser escasos los momentos en los que las amigas conversan, se representan como relaciones de amistad positivas y constructivas. Al fin y al cabo, ellas ayudan en la gestión de las emociones de los personajes femeninos, exteriorizan sus sentimientos y generan empatía y complicidad.

En *Toy Story 3*, la participación de Jessy, Mrs Potato y Barbie no altera ni modifica la interacción del resto de los miembros (Rex, Slinky, Buzz, Woody, Mr. Potato y Ham). Las bromas, las aventuras y los enfados entre amigos siguen manteniendo el mismo estilo que en las dos anteriores. Es decir, ellas (Jessy, Mrs Potato y Barbie) sí participan en temas donde Buzz y Woody tienen claro que necesitan el trabajo en equipo para salir ilesos y unidos, regresar al hogar o terminar con el villano. Pero, los aspectos emocionales los tratan los personajes femeninos sin que los masculinos intervengan. El conflicto interno de Barbie al inicio de *Toy Story 3* es superar que Molly, hermana de Andy, prefiere donarla a la guardería Sunnyside en lugar de tenerla en su habitación. Barbie se topa con la realidad: su dueña por fin se ha hecho mayor y no quiere jugar más. El momento más temido por todos los juguetes de Andy también le ha llegado a ella. Esto le provoca una gran crisis y aflora su inseguridad: se siente rechazada por Molly. A su lloro desconsolado, Barbie añade la explicación a todos de por qué no se esperaba ese desprecio por parte de Molly. Mrs Potato y Mr Potato animan a la muñeca con la idea de que no se sienta sola. Todos están en la misma situación y la comprenden perfectamente. Solo con sus palabras de aliento, Barbie consigue sentirse mejor. El conflicto de Barbie no es con sus

semejantes, por lo que Jessy y Mrs. Potato no tienen que llegar a un acuerdo con ella, sino que el conflicto de Barbie es interno.

Poco después, ya en Sunnyside, Barbie duda entre irse o no a vivir a La Mansión de Ensueño de Ken. En esta escena ni siquiera hablan, solamente se hacen un gesto con el que se entiende que Jessy y Mrs. Potato la animan a que se quede junto a Ken, a pesar de que lo acaba de conocer. Esto recuerda a la Época Clásica y Post-Walt de Disney, donde las princesas se quedaban con quien la salvaba porque tenía el estatus social suficiente como para aceptar estar con ellos a ciegas.

Las relaciones amistosas difieren de las masculinas en cuanto a que a ellas no les mueve un objetivo común.<sup>1302</sup> En el caso de los personajes femeninos, la amistad se basa en conversar sobre preocupaciones, miedos, sentimientos, pedir consejo y, por tanto, también en tratar de alentar a la amiga que se encuentra en problemas.<sup>1303</sup> En las películas Pixar analizadas se muestran relaciones de amistad entre mujeres como una relación propicia para intercambiar confidencias, experiencias, intimidades y opiniones, desarrollando así un clima de confianza y seguridad.<sup>1304</sup>

La amistad que surge entre Barbie, Jessy y la señora Potato se basa en el apoyo emocional. Una seguridad que Barbie necesita cuando, nada más conocer a Ken, él ya le pide que se vaya a vivir con él a su mansión. Ante tal invitación, Barbie, debido a su inseguridad necesita un consejo. En ese instante, Mrs. Potato y Jessy le sonrían y le animan a que vaya con él. Barbie, por supuesto, hace caso de la opinión de lo que le dicen Jessy y Mrs Potato. Ken no necesita la aprobación, ni siquiera pregunta a sus colegas a pesar de que también acaba de conocer a Barbie. En *Ratatouille* sucede lo mismo. Lingüini está enamorado de Colette y se lanza a besarla gracias al empujón que le da Remy. Sin embargo, en ningún momento Lingüini necesita aprobación, como tampoco Mike con Celia, en *Monstruos S.A.*; Wall-E con Eva; Buzz con Jessy, en *Toy Story 3*; Woody con

---

<sup>1302</sup> Del Valle, T. A. (2002). *Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género*. Madrid, España: Narcea S.A., p. 116.

<sup>1303</sup> Esta idea aparece en la obra de Goñi cuando habla de las relaciones entre mujeres. Goñi, C. (2008). *Lo femenino. Género y diferencia*. Pamplona, España: EUNSA, p. 104.

<sup>1304</sup> Del Valle, T. A. (2002). *Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género*. Madrid, España: Narcea S.A., p. 178.

Bo Peep, en *Toy Story*, o Rayo con Sally, en *Cars*. Ninguno de ellos es inseguro al demostrar sus sentimientos e intereses amorosos por el personaje femenino, por eso, sus conversaciones con los amigos no tratan sobre el amor. Sentimiento que sí tratan, como producto de su frustración e inseguridad ante la situación que se les plantea, Barbie en *Toy Story 3* y a Helen en *Los Increíbles*.

La obligación entre amigas es, prioritariamente, de carácter afectivo y emocional. Todo lo demás ocupa un lugar secundario, tanto, que Pixar ni lo refleja. El objetivo aquí es participar en el bienestar de la amiga y eso incluye también influir en la relación con su pareja. La amistad entre dos personajes femeninos se presenta en Pixar orientada únicamente hacia la expresión de las emociones. Los personajes no comparten actividades como el deporte o el trabajo ni son decisivas en la trama del guion. Se perfila una gran confianza para hablar de sus preocupaciones y mostrar sus sentimientos abiertamente, llegando incluso a llorar delante de la amiga si es necesario, a pesar de no conocerse apenas.

La amistad entre los personajes femeninos de Pixar no es tan intensa como para sentir que pueden defraudar a la otra, o, al menos, no aparece representado. Como tampoco ellas tienen tiempo de aprender nada de las amigas, sí que escuchan sus consejos, pero no hacen el *Viaje de la heroína* juntas.

#### **7.4. LOS GRUPOS DE AMIGOS: DE SEGREGACIÓN MASCULINA A GRUPOS MIXTOS.**

Pixar ha incorporado progresivamente un personaje femenino en las producciones que van desde 1995 y 2015, como sucede en *Toy Story 2*, *Toy Story 3* o *Buscando a Nemo*, sin que el protagonista se enamore de ella. Se introduce la idea de que un personaje masculino y uno femenino pueden ser amigos sin que surja el amor de pareja por ninguna de las dos partes. Pixar construye esta amistad entre un personaje masculino y uno femenino de manera idéntica que en las *buddy-movies* interpretadas solo por personajes masculinos. Por tanto, las amistades mixtas también están basadas en el compañerismo, la colaboración y el apoyo.

Culturalmente, la amistad entre un hombre y una mujer se concebían, hasta hace aproximadamente tres décadas, como peligrosas. Siempre se dudaba de si la amistad era sincera o realmente una de las dos partes podría tener alguna intención más allá de la amistad. La amistad hombre-mujer en Disney se presentó desde la Época Clásica, la Post-Walt y la Era Eisner a través de seres de distinta especie: princesa-animales.<sup>1305</sup> La amistad intersexos hombre-animal femenino apareció en Disney en 1999 con Tarzán y Terk. En la etapa del *Revival* de las princesas: *Zootrópolis* y *Vaiana*, estrenadas en 2016, Disney presenta la amistad entre un personaje masculino y un personaje femenino de fisonomía similar. En *Zootrópolis*, Juddy (liebre) y Nick (zorro) trabajan juntos para descubrir qué ocurre en la ciudad sin que se enamoren. *Vaiana* (humana), por su parte, realiza su viaje con el semidios Maui.

Muchas de las historias de amor de Pixar comienzan con la amistad, como Sally y Rayo, en *Cars*; Lingüini y Colette, en *Rataouille*, o Carl y Ellie, en *Up*. En todas ellas, los personajes masculinos muestran su interés amoroso a través de expresiones o de búsqueda de acercamiento con ellas. Sin embargo, en la amistad Jessy-Woody o Dory-Marlin, ellos no sienten ninguna atracción física ni las idealizan, más bien todo lo contrario.

#### **7.4.1. LA AMISTAD INTERSEXOS.**

El apego entre los amigos se desarrolla bajo la necesidad de apoyarse en alguien estando tan lejos de su hogar o zona de confort. Una relación muy parecida a lo que sucede en otros largometrajes interpretados por dos amigos masculinos. Marlin y Dory desarrollan una amistad fraternal idéntica a la del resto de amistades de Pixar: ella se involucra en la acción y empuja al héroe cuando este no puede o no sabe cómo superar los conflictos internos y/o externos. En la amistad mixta de Pixar, se busca reflejar relaciones que combinen la acción, propia de la percepción tradicional de las amistades masculinas, con la expresión de los sentimientos, actividad que en el pasado se relacionaba como las amistades femeninas.<sup>1306</sup>

---

<sup>1305</sup> Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores.

<sup>1306</sup> “(...) no es ni mucho menos igual que la amistad entre mujeres. Ellos, generalmente, son amigos para algo: para jugar un partido,

Cuando Marlin considera que Dory es un estorbo y le comenta que no necesita ya su compañía, ella rompe a llorar y le confiesa que solamente puede recordar las cosas cuando está con él. Ella lleva mucho tiempo buscando a su familia, no está segura de que su familia la esté buscando y sufre ese miedo que se manifiesta a través de amnesias temporales, pero también con una más genérica que le impide recordar cómo regresar con su familia. Sin embargo, la dirección que Dory lee en las gafas del buceador que se lleva a Nemo la recuerda a la perfección. Junto a Marlin, Dory recuerda incluso que sabe hablar balleno. Ella se siente útil al lado de Marlin y, a pesar de que él considera que le ralentiza en su búsqueda, el carácter decidido e inocente de Dory provoca el ansiado encuentro de padre e hijo.

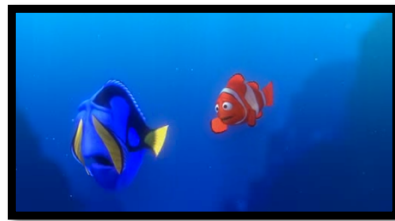


Imagen 4. Dory y Marlin. 00:39:40. (*Buscando a Nemo*).

Woody y Jessie se pelean y es entonces cuando Woody descubre que Jessie siente dolor al recordar a su dueña. Jessie está completamente cerrada a volver jugar con un niño. La pena que Emily, su primera dueña, le causó abandonándola le hace sufrir y mostrar su sufrimiento en una escena en la que cuenta su vivencia cantando. La vaquera no quiere ni oír hablar de volver a compartir su vida con un niño, pero Woody resuelve el conflicto interno de la vaquera explicándole que Andy tiene una hermana pequeña que se llama Molly y podrá jugar con ella durante muchos años. Jessie se ilusiona con la idea. Por eso acompaña a Woody a alcanzar su objetivo dramático: regresar a su hogar con Andy y presentarles a la pandilla y a la familia del niño. Así, el dolor y la frustración de Jessie mutan rápidamente y se convierte en agradecimiento. La vaquera está entusiasmada de poder formar parte de la vida de otro niño. La superación de su conflicto

---

tomar unas copas, ir al fútbol, hacer una tertulia... (...). Por su parte, la amistad entre mujeres resulta muy difícil de catalogar. No se reúnen, como ellos, por una afición común, sino que generalmente el motivo suele ser tan fuerte como incomprensible desde la óptica masculina: hablar". Goñi, C. (2008). *Lo femenino. Género y diferencia*. Pamplona, España: EUNSA, p. 104.



interno gracias a las palabras de Woody le hace posicionarse del lado del sheriff, acompañarle y apoyarle. Al final, Woody la libera del avión que viaja hasta Japón y regresan juntos a la habitación de Andy. Jessy gana seguridad en sí misma y deja de desconfiar de Woody al descubrir que el héroe solamente quiere que vuelva a ser feliz en una familia con más juguetes y niños que jueguen con ella. Esto impulsa a Jessy a avanzar en la trama hasta lograr, entre todos, el final deseado: regresar unidos junto a Andy.<sup>1307</sup>

Tras la confesión de Dory y Jessy sobre su pasado, los personajes masculinos cuentan con ellas más que nunca. Este recurso también se utiliza en *Up*, estrenada en 2010, doce y siete años después de *Toy story 2* y *Buscando a Nemo*. La amistad entre Carl y Russell se afianza en la aventura. Si comparamos las tres relaciones, el carácter inocente y efusivo de Dory y Jessy es tan infantil como el de Russell. En cierto sentido, sus amistades surgen como resultado al sentimiento de protección de Marlin, Woody y Carl hacia quienes consideran indefensos o vulnerables.

#### **7.4.2. DORY Y JESSY: AYUDANTES, HADAS MADRINAS Y PRINCESAS RESCATADAS.**

La amistad facilita que héroe y ayudante acaben formando un equipo basado en la amistad fraternal que desarrollan y disfrutan.<sup>1308</sup> Pero los personajes femeninos de Pixar, aunque tienen más presencia narrativa, están relegados a un segundo plano: Dory necesita protección y tutela por parte de Marlin, puesto que no recuerda lo que ha hecho o dicho minutos antes. A la vez, sin él, el objetivo interno de ella (recordar las cosas para saber cómo encontrar a su familia) no tendría sentido. Aunque Jessy, en *Toy Story 2* y *Toy Story 3*, se muestra mucho más segura e independiente, también persigue la meta externa de Woody. Jessy se apunta a acompañar a Woody en su regreso y formar parte de la pandilla del sheriff en la habitación de Andy. En *Toy Story 3*, ocurre de la misma manera: él decide regresar y, aunque Jessy no está de acuerdo, cuando Woody vuelve a la guardería para ayudar a sus amigos, Jessy está convencida

---

<sup>1307</sup> La relación de Woody y Jessy es una relación maestro-discípulo. El amor, la amistad y el aprendizaje son elementos que aparecen en las tramas secundarias. Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona, España: Editorial Ariel, S.A., p. 299.

<sup>1308</sup> Savater, F. (1986). *La tarea del héroe*. Madrid, España: Taurus Ediciones S.A. p. 120.

de que Lotso es un villano y lo mejor que pueden hacer es volver con Andy todos juntos.

En Pixar se han reflejado dos relaciones de amistad mixtas. A pesar de ser una cifra muy baja si se compara con las relaciones masculinas, sí se le ha dado un gran peso emocional y narrativo. Las amigas ocupan una posición privilegiada en el ámbito narrativo como compañeras de aventuras que ayudan a los héroes, pero, al final de la historia, las dos necesitan ser rescatadas por los héroes.

La compañía y el apoyo de Dory o Jessy a Marlin y Woody en la persecución del objetivo narrativo son similares a la de Mate con Rayo o Mike con Sully. Por tanto, Pixar presenta a Dory o Jessy como ayudantes del héroe.<sup>1309</sup> Las dos son la imagen de chica buena (atractiva y adorable) de la película y ambas cumplen con el tradicional ideal femenino: sacrificarse y velar por la estabilidad emocional de los demás.<sup>1310</sup> Dory y Jessy realizan un trabajo emocional con los héroes a pesar de no ser ni sus madres, ni sus novias, ni sus esposas. Si las comparamos con las heroínas que ocupan el papel de novias de héroes, (Eva o Colette), Dory y Jessy son más “dadoras emocionales” con sus amigos de lo que lo son las novias de los héroes. En este sentido, Marlin expresa sus frustraciones como padre y Dory le escucha atentamente, como también hace Marlin cuando ella le confiesa que solo con él puede recordar cosas. Jessy, por su parte, siempre está dispuesta a ayudar y a acompañar a Woody, especialmente después de contarle su historia (el abandono por parte de Emily cuando ella llegó a la adolescencia) y de ser rescatada por el sheriff en *Toy Story 2*.

Jessy y Dory no dudan en exponer verbalmente sus diferencias con Woody y Marlin. La vaquera no está de acuerdo con que Woody prefiera regresar a la habitación de Andy en lugar de pertenecer a El Rodeo y vivir intacto en la vitrina de un museo japonés en *Toy Story 2*. Esto desemboca en un conflicto minutos después, cuando Woody está a punto de salir del apartamento de Al para regresar con Andy, pero alguien enciende la televisión, despierta al villano y el

---

<sup>1309</sup> Esto es para Linda Seger una trama secundaria porque la amistad entre los dos juguetes otorga profundidad a la trama principal. Seger L. (2004). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Ediciones RIALP S.A., p. 227.

<sup>1310</sup> Gatrell, C. (2005). *Hard labour. The sociology of parenthood*. Glasgow, Inglaterra: Open University Press, p. 68.

vaquero no puede escapar. Completamente enrabiado, Woody se enfrenta a Jessy, quien jura no haber encendido la televisión a pesar de que el mando está justo delante de la vitrina en la que se encuentra.

Dory parece no entrar directamente en conflicto con Marlin durante toda la película, sin embargo, cuando le explica a Marlin que él no puede controlar la vida de su hijo, no parece gustarle mucho la idea, aunque le hace pensar. La locura de preguntar a una ballena cómo ir hasta Sídney genera un conflicto entre ambos. Marlin está muerto de miedo y no quiere para nada que la ballena repare en que ellos están allí. Dory, completamente segura de su capacidad para comunicarse con el cetáceo, emite todo tipo de sonidos hasta conseguirlo. Realmente, cada vez que Dory quiere hacer algo para avanzar en el camino que les llevará hasta Nemo, Marlin se opone. Así ocurre cuando ella decide pasar entre las medusas, aunque Marlin se anima y juega con ella a saltarlas para que no les piquen. Acercarse a las tortugas es también el inicio de un conflicto entre ambos, Dory está feliz rodeada de las tortugas pequeñas y jugando con ellas al escondite, pero Marlin no se siente cómodo hasta que descubre que son inofensivas. La escena en la que los tiburones quieren convertirse en sus amigos genera también un conflicto entre ambos. Marlin no está por la labor de juntarse con los tres tiburones, pero Dory está feliz de haberlos conocido. Cuando Bruce les persigue, Dory y Marlin huyen dejándolos atrás. Por lo tanto, los dos peces tienen continuos conflictos porque piensan completamente diferente, aunque finalmente se complementan.<sup>1311</sup>

Dory y Jessy tienen mucho en común como ayudantes y colaboradoras. Cada una tiene su propio espacio narrativo, pero cuentan con la pulsión aventurera por mucho que en algún momento necesiten la ayuda del héroe para salvarse.<sup>1312</sup> Dory está dispuesta a cruzar el océano y aguantar el miedo y mal carácter de Marlin en *Buscando a Nemo* y Jessy, en *Toy Story 3* quiere ayudar en todo lo

---

<sup>1311</sup> De Dory: “su encontronazo con Marlin surge de manera fortuita y le presta ayuda desde el primer momento de manera gratuita. Esto indica su bondad, empatía, amigabilidad, efusividad y carácter aventurero. Siempre está contenta y mira las cosas por un lado positivo, alberga gran optimismo. Su ingenuidad le conduce a no prever el peligro, tomándose la vida como una aventura llena de diversiones. Esta mentalidad la mete en muchos problemas, pero siempre sale airosa por su valentía y buen talante”. López, M. y De Miguel, M. (2013). La fémina Disney: análisis y evolución del personaje femenino en cuatro películas de la factoría Disney. *Sociedad y Economía* (24), p. 137.

<sup>1312</sup> Las dos co-protagonistas son mujeres de acción, exploradoras y aventureras, exactamente igual que Ayesha, Antinea y Barbarella: Gubern, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona, España: Editorial Anagrama, p. 317.

posible para escapar de Sunnyside, como también se muestra interesada en llegar a casa de Andy, aunque no le conoce todavía en *Toy Story 2*.

Las dos ayudantes motivan y ayudan a sus héroes a seguir adelante y pelear por lo que desean, pero tienen una cualidad que no aparece en los ayudantes masculinos: la inseguridad en sí mismas. Mientras que Mate, Mike, Buzz (incluso durante su crisis existencial en *Toy story 1*), Frozono y demás ayudantes del héroe acompañan y ayudan sin dudas, Jessy duda de si Molly querrá jugar con ella. Por su parte, Dory parece más segura de sí misma y no le importa lanzarse a cruzar una zona llena de medusas con el riesgo que supone, hablar con tiburones que puedan comerles o conversar en balleno hasta descubrir cómo llegar a Sidney. Sin embargo, Dory se siente indefensa con el tema de la memoria.

El héroe (masculino) protege al ayudante (femenino), una acción narrativa que solamente se aprecia en las películas en las que el personaje masculino tiene una amiga. Bien es cierto que Sulley tiene que salvar a Mike de la silla en la que Randall y su ayudante le hacen sufrir para que cuente dónde está la niña. También Carl y Russell se salvan mutuamente para evitar caer al vacío desde el zeppelin de Munch. Remy roba a Skinner la carta de la madre de Lingüini donde se explica que Lingüini es hijo ilegítimo de Gusteau, salvando así el futuro del muchacho, que se convierte en heredero. De manera que la protección del héroe hacia el otro siempre está presente.<sup>1313</sup> Cuando el compañero es masculino se muestra como una acción basada en el equipo que forman, mientras que cuando la compañera es un personaje femenino, la protección se presenta como el último acto heroico antes de concluir el clímax. Por tanto, ellas se convierten en princesas que necesitan ser rescatadas por el héroe, mientras que ellos solamente necesitan apoyo sentimental para confiar en que resolverán el conflicto por sí mismos. Es así como el análisis de Propp, que proponía que, en su análisis de los cuentos de hadas, las hadas madrinas podían pasar a ser princesas, está en los guiones de Pixar pese a que ni *Buscando a Nemo* ni *Toy Story 2* sean adaptaciones de la literatura infantil. De esta manera, Nemo

---

<sup>1313</sup> Sánchez-Escalonilla considera que todo héroe está destinado a proteger y servir. Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona, España: Editorial Ariel, S.A., p. 300.

convence a su padre Marlin y al resto de atunes que están en la red, donde Dory se encuentra atrapada, de que naden hacia abajo para liberarse y que Dory pueda escapar. Por su parte, Woody, Perdigón y Buzz luchar por sacar a Jessy del avión que viaja hasta Japón. El cuidado de Woody y Marlin hacia sus compañeras de viaje está también basado en la protección y el servicio que todo héroe asume. Ellos realizan, mayoritariamente, un esfuerzo físico y mental en el rescate; ellas tienden más hacia un esfuerzo emocional y psicológico durante toda la historia.

Aun siendo las ayudantes del héroe y de acompañarle en momentos delicados, las dos necesitan que Marlin o Woody les salven del peligro en algún momento de la historia. Y, sin embargo, ellas son quienes les “salvan” emocionalmente al acercarles a sus seres queridos. Aún con todo, estos personajes femeninos que dan estabilidad emocional al héroe tienen momentos de irracionalidad y de descontrol emocional. Dory decide hablar “balleno” y seguir las indicaciones del cetáceo, o llorar sin consuelo, porque Marlin le pide que no le acompañe más.

Jessy, con un carácter más fuerte que Dory, se dispone a pegarse con Woody cuando le culpa de encender el televisor y despertar a Al. Otro ejemplo de ‘descontrol’ de la vaquera lo apreciamos nada más aparecer en pantalla, gritando emocionada cuando ve por primera vez a Woody.<sup>1314</sup> A pesar de que el “desequilibrio emocional” se ha considerado como un rasgo femenino, estos altibajos son más que producto del género del personaje, parte del toque de demencia del ayudante.<sup>1315</sup> Estos altibajos también los sufre Mike tras el destierro en *Monstruos S.A.* y Buzz cuando descubre su identidad como juguete en *Toy Story*.

---

<sup>1314</sup> “La volatilidad en el carácter es un aspecto característico de las hadas según la mitología celta (...)”. López, M. y De Miguel, M. (2013). La fémica Disney: análisis y evolución del personaje femenino en cuatro películas de la factoría Disney. *Sociedad y Economía* (24), p. 134.

<sup>1315</sup> Tubert expone el desequilibrio emocional ha sido adjudicado a la feminidad. Tubert, S. (2010). Los ideales culturales de la feminidad y sus efectos sobre el cuerpo de las mujeres. *Quaderns de Psicologia* (2), DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/psicologia.760>, p. 162.

### 8.1. EL REPARTO DE LAS TAREAS DEL HOGAR EN PIXAR.

Utilizamos el concepto trabajo reproductivo para referirnos a las tareas del hogar, el cuidado de los hijos y el trabajo emocional.<sup>1316</sup> De esta manera, las tareas domésticas se dividen en esos tres grupos diferenciados. En el primero entran a formar parte tareas como planchar, cocinar, limpiar, etcétera. Dentro del cuidado (que tradicionalmente se ha asignado a las mujeres como parte de su feminidad<sup>1317</sup>) está lo relativo a los más pequeños y los ancianos (vestirlos, bañarlos, llevarlos de paseo, ayudarles o darles de comer...)<sup>1318</sup> Bajo el concepto trabajo emocional se inserta el apoyo humano, la escucha de los demás, los consejos, la ayuda en la solución de problemas y uso de la empatía para comprender al otro.

El reparto de las tareas del hogar solamente aparece en 3 películas Pixar: *Brave*, *Los Increíbles* y *Up*. Las tres forman el 18,75% de la muestra analizada. En el otro 81,25% de las películas no aparece el reparto de tareas del hogar. Si consideramos que el 18,75% es el total de películas en el que se reparten las tareas, solamente en *Up* (44,3%) el reparto de tareas es igualitario entre Carl y Ellie, mientras que en las otras dos películas (66,7%) son los personajes femeninos quienes se encargan de las tareas del hogar y los hombres se ocupan del trabajo en la esfera exterior. En el tema de la repartición de las labores del hogar, Pixar ha sufrido una evolución hacia la igualdad.

---

<sup>1316</sup> Rodríguez Menéndez, M. d. (2008). La distribución sexual del trabajo reproductivo. *Acciones e Investigaciones Sociales* (26), p. 62.

<sup>1317</sup> Araña, N.; Tortajada, I. & Willem, C. (2018). Portrayals of Caring Masculinities in Fiction Film: the Male Caregiver in *Still Mine*, *Intouchables* and *Nebraska*. *Masculinities and Social Change*, 7 (1), DOI: <http://doi.org/10.17583/MCS.2018.2749>. Consultado el 18 de diciembre del 2018, p. 85.

<sup>1318</sup> “(...) se asigna a las mujeres roles de cuidado, reproductivos y se las “responsabiliza” discursivamente de aspectos en los que son las principales afectadas o impactadas por el ambiente (...)”. Echegoyemberry, M. N. (2017). Identidad, género y Derechos Humanos: el rol de las mujeres en el cuidado de 'la casa común' (ambiente). *Revista uruguaya de antropología etnografía II* (1), p. 67.

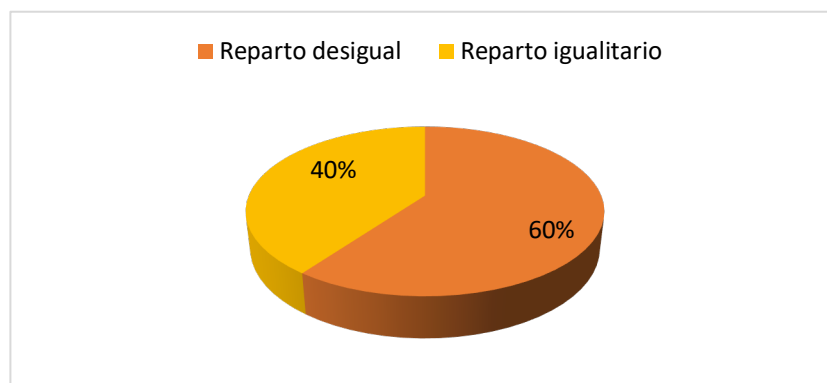


Gráfico 1. *Tareas del hogar.*

En *Brave* y *Los Increíbles* tanto las tareas del hogar y el cuidado de los hijos los realizan Helen y Elinor, que se muestran como el eslabón que une a la familia.<sup>1319</sup> Los objetivos dramáticos de Helen y Elinor son organizar y guiar a su familia por el camino que ellas consideran el más satisfactorio para mantenerse unidos. Y, a pesar de que surgen conflictos por su intolerancia, ellas están plenamente seguras de que están haciendo lo correcto hasta que surge el conflicto interior al descubrir un nuevo punto de vista: el de su esposo, en *Los Increíbles* y el de su hija, en *Brave*.

Elinor y Helen son las “señoras del hogar”. Las dos dan vida a la imagen de la autoridad y el control de las gestiones del hogar, pero en ningún caso desempeñan esta labor bajo la sombra de Bob o Fergus.<sup>1320</sup> Aunque, en la vida real, la familia *matrifocal* (donde ellas tienen el poder absoluto) se da únicamente en el caso de mujeres separadas o solteras, en Pixar no sucede así.<sup>1321</sup>

En el caso de Helen, ella se encarga no solo de preparar la cena, sino también de pasar la aspiradora mientras su esposo lee el periódico. Él utiliza su fuerza para levantar los muebles y que le sea más fácil a ella llegar a todos los rincones del hogar.<sup>1322</sup> Helen realiza estas tareas, como también recoge y lleva al colegio

<sup>1319</sup> Muchas mujeres se sienten orgullosas de considerarse el centro de la estructura familiar y que el liderazgo emocional recaer en las madres. “(...) mothers are responsible for the emotional management of the family”. (“(...) las madres son las responsables del liderazgo emocional de la familia”). Gatrell, C. (2005). *Hard labour. The sociology of parenthood*. Glasgow, Inglaterra: Open University Press, p. 62.

<sup>1320</sup> Esto nos recuerda que el concepto de maternidad tradicional no concibe dedicarle tiempo a otra actividad: “‘Traditional’ ideologies of maternity posit mothering as independent of economic labour, and incompatible with neoliberal values”. (“Las ideologías tradicionales de la maternidad la sitúan como independientes de una labor económica e incompatible con valores neoliberales”). Orgad, S. and De Benedictis, S. (2015) The 'stay-at-home' mother, postfeminism and neoliberalism: content analysis of UK news coverage. *European Journal of Communication*, 30 (4) p. 420.

<sup>1321</sup> Gil Calvo, E. (2008). Representaciones sociales de la masculinidad y la feminidad. En Pérez-Amat García, R., *Comunicación, identidad y género 1*, (pp.11-20). Madrid, España: Fragua, p. 18.

<sup>1322</sup> Algunos investigadores subrayan que seguir presentando imágenes de este tipo contrasta con las ideas antidiscriminatorias de las

a sus hijos, va a hablar con el director del centro y en ningún momento le pide a Bob que participe en las tareas del hogar. Helen también baña a Jack-Jack y le da de comer, e incluso, desembala y ordena todo aquello que, tres años después de la mudanza, sigue en varias cajas. A Helen no le cuesta ocuparse del hogar y de los niños, es más, se muestra tranquila, organizada y responsable en su papel.<sup>1323</sup>

Elinor, debido a su estatus de reina, no desempeña las labores del hogar, porque tiene un equipo de, exclusivamente mujeres, que cocinan y limpian la casa, pero sí la vemos coser, una tarea doméstica que durante siglos ha sido propia de las mujeres, además de que vive volcada en la educación de su hija.

En *Up*, más actual que *Los Increíbles* en cuanto a fecha de estreno, se refleja el espíritu de nuestra época en el que la igualdad es un valor positivo, tanto que se traslada a una época donde claramente esa igualdad era un anacronismo (años 50 y 60). Carl y Ellie comparten el trabajo fuera y dentro de su casa. La igualdad en el ámbito profesional y las tareas del hogar están perfectamente expuestas en esta película. Ellie no interrumpe su labor profesional fuera del hogar tras contraer matrimonio; ella sigue trabajando con su esposo y venden globos hasta la jubilación, a pesar de que la película comienza con la infancia de los protagonistas en los años 30. Sin embargo, la protagonista de *Up* opta por continuar trabajando junto a su esposo.

Carl y Ellie forman el equipo perfecto dentro y fuera del hogar.<sup>1324</sup> Un equipo que refleja que puede existir igualdad en el terreno profesional y en el ámbito doméstico.<sup>1325</sup> Pixar incluye en *Up* una escena sobre la conciliación familiar. La historia de amor entre sus protagonistas muestra que la colaboración equitativa

---

sociedades modernas. Verniers C., Vala J. (2018). Justifying gender discrimination in the workplace: The mediating role of motherhood myths. *PLoS ONE* 13 (1). DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0190657>, p. 2.

<sup>1323</sup> La actitud de Helen y Elinor se relaciona con la idea que Medialdea propone en su trabajo donde explica que, en la actualidad, las mujeres siguen siendo quienes más horas dedican a la casa y al cuidado de los demás trabajen o no fuera del hogar. “La causa fundamental que explica la constatada asimetría entre hombres y mujeres en el mercado laboral es su también asimétrica posición respecto a la carga de trabajo de cuidado y otras tareas domésticas. En efecto, junto a la persistencia de la discriminación en el empleo hay que constatar un hecho fundamental y también persistente: las mujeres todavía dedican del orden del doble de tiempo que los hombres a este tipo de tareas”. Medialdea, B. (2016). Discriminación laboral y trabajo de cuidados: el derecho de las mujeres jóvenes a no decidir. *ATLÁNTICAS – Revista Internacional de Estudios Feministas* 1 (1). DOI: <https://doi.org/10.17979/arief.2016.1.1.1792>, p. 95.

<sup>1325</sup> Hochschild, habla de varios estudios, recogidos en el *American Demographics* 5 (1983), que revelaban que los hombres que participaban en las tareas del hogar habían mejorado su matrimonio (Hochschild, *Second Shift*, 216. Defrain in Stein *Men in Families*, 156. Prescott, E. *New Man*. Donaldson, M. (1993). What Is Hegemonic Masculinity? *Theory and Society* 22 (5), p. 650.



entre Carl y Ellie dentro y fuera del hogar es posible; de hecho, se asume que es el verdadero secreto del bienestar de ambos, de que no haya conflictos y de poder avanzar en su relación.<sup>1326</sup>

En *Up* se muestra una relación en la que ambos comparten actividades, profesión, tareas del hogar, intereses y tiempo libre. Curiosamente, la escena de *Up* que muestra esta colaboración se desarrolla a lo largo de los años 50, y, sin embargo, en *Los Increíbles*, situada temporalmente en una época contemporánea al estreno (2005), el reparto de tareas sigue la tradicional idea de mujer que se ocupa del hogar y hombre que trae dinero a casa.

“(…) hombres y mujeres con una ideología de género tradicional se acomodarán a un reparto más desequilibrado de las tareas reproductivas. Asimismo, aquellas mujeres y hombres que manifiesten actitudes de género más abiertas tenderán a repartirse de forma más equitativa este trabajo (…).”<sup>1327</sup>

Así, *Up* da una visión más aperturista que *Los Increíbles*, estrenada cuatro años antes. La igualdad y la felicidad entre Carl y Ellie podrían surgir así de la participación de ambos en todos los ámbitos por igual, ya que aportan lo mismo económicamente y también en las tareas del día a día en el hogar, incluyendo la toma de decisiones.<sup>1328</sup> De esta forma ninguno de los personajes tiene un mayor peso en la esfera laboral o del hogar.

A pesar de esta novedad respecto a otras películas, el cuidado de los hijos no está presente: la pareja no logra tener descendencia, por lo que en la conciliación no se trata el tema de la maternidad y la paternidad. Carl y Ellie representan un

---

<sup>1326</sup> Las etiquetas de género no son tan restrictivas en sociedades abiertas, lo que permite que los individuos, independientemente de su sexo, pueden asumir roles y actitudes asignadas al sexo contrario sin que exista ningún tipo de sanción social y esto mejora el bienestar con los demás. Plaza, J. F. (2010). Introducción: representaciones audiovisuales, identidad de género y transgresión. En P. y. Sangro, *La representación de las mujeres en el cine y la televisión contemporáneos*. Barcelona, España: Kaplan, p. 23.

<sup>1327</sup> No seguir los estereotipos de género tradicionales facilita el reparto de tareas dentro y fuera del hogar desde un punto de vista más equitativo y asegura una mejor convivencia de los miembros que conforman la pareja. Ribas Bonet, M. A. (2004). Desigualdades de género en el mercado laboral: un problema actual: [http://www.igualando.org/estudios\\_informes/docs/Participaci%C3%B3n%20laboral%20y%20social%20de%20las%20mujeres/Desigualdades%20de%20g%C3%A9nero%20en%20el%20mercado%20laboral.pdf](http://www.igualando.org/estudios_informes/docs/Participaci%C3%B3n%20laboral%20y%20social%20de%20las%20mujeres/Desigualdades%20de%20g%C3%A9nero%20en%20el%20mercado%20laboral.pdf) Consultado el 8 de abril de 2014, p. 73.

<sup>1328</sup> Yalom, sirviéndose de la teoría del género de Strober y Chan, indica que el poder de negociación de la pareja se basa en los recursos económicos que aportan. Yalom, M. (2003). *Historia de la esposa*. Barcelona, España: Publicaciones y Ediciones Salamandra, p. 429.

nuevo concepto de familia: matrimonio sin hijos.<sup>1329</sup> Ellie mantiene una relación de igualdad con su esposo y la conciliación de vida laboral, las tareas del hogar y la vida matrimonial, pero no lo compagina con la actividad maternal.<sup>1330</sup>

El reparto de tareas de Ellie y Carl se inspira en la promoción de ambas carreras profesionales: ninguno de los dos prospera más que el otro. Muy diferente a la relación existente entre Bob y Helen (*Los Increíbles*, 2005), que son la imagen de la pareja de dos personas para una sola profesión, mientras simulan ser normales. A mitad de la película, la súper-heroína entra en acción en lo que una vez fue su mundo y rinde al mismo nivel que su esposo.

La conciliación solamente está presente en *Up*, aunque Bob y Helen también son un ejemplo de conciliación familia-trabajo desde la mitad de *Los Increíbles* hasta el final de la película.<sup>1331</sup> Helen es el ejemplo perfecto de la *super-woman* que puede llegar a todas sus obligaciones sin cometer ni un solo error. Teniendo en cuenta las exigencias que el gobierno le impone a los superhéroes, Helen cambia de profesión y en ningún momento se siente mal por ser ama de casa. Ella no parece tener interés por optar a otra carrera profesional que no sea el cuidado de los niños y las labores del hogar, opción que sí tiene Bob.<sup>1332</sup>

Bob no comparte la actitud de su esposa, que él ve como resignación y sumisión. Él no está dispuesto a renunciar a su sueño; ella, sin embargo, no quiere perder

---

<sup>1329</sup> Montesinos incluye como nuevos modelos de familia aquellas en las que solo están los cónyuges. Montesinos, R. (2002). *Las rutas de la masculinidad. Ensayos sobre el cambio cultural y el mundo moderno*. Barcelona, España: Biblioteca Iberoamericana de Pensamiento. Gedisa, pp. 50 y 51.

<sup>1330</sup> El papel de madre trabajadora es complicado y la sociedad se estructura para obligarla a elegir entre una carrera profesional o tener hijos: (...) women should make a choice between career and children, because they cannot or should not attempt to take on the dual role of career mother. Additionally, it is implied that women who do choose 'career' will live to regret it" ("(...) las mujeres deberían elegir entre una carrera profesional y tener hijos, porque ellos no pueden o no deben intentar llevar a cabo el doble papel de madre trabajadora. Además, está implícito que las mujeres que eligen el trabajo se lamentarán"). Gatrell, C. (2005). *Hard labour. The sociology of parenthood*. Glasgow, Inglaterra: Open University Press, p. 3.

<sup>1331</sup> Sin embargo, *Los Increíbles* trasladan la idea de las mujeres como "administradoras del consumo familiar y, en última instancia, reserva de fuerza de trabajo". Bogino Larrambebere, M. y.-R. (2017). *Relecturas de género: concepto normativo y categoría crítica. La ventana* (45), p. 169.

<sup>1332</sup> El cine refuerza la realidad. "The EU's aim is to reach a 75 % employment rate for men and women by 2020. In 2017, female employment continued to increase slowly but steadily, similarly to that of men, and reached 66.6 % in the third quarter of 2017. Despite this progress, women are still a long way off achieving full economic independence. In comparison to men, women still tend to be employed less, are employed in lower-paid sectors, work on average 6 hours longer per week than men in total (paid and unpaid) but have fewer paid hours, take more career breaks and face fewer and slower promotions". ("El objetivo de la UE es alcanzar una tasa de empleo del 75% para hombres y mujeres para 2020. En 2017, el empleo femenino siguió aumentando de manera lenta pero constante, de manera similar a la de los hombres, y alcanzó el 66,6% en el tercer trimestre de 2017. A pesar de este progreso, las mujeres aún están muy lejos de alcanzar la plena independencia económica. En comparación con los hombres, las mujeres aún tienden a tener menos empleo, están empleadas en sectores de baja remuneración, trabajan en promedio 6 horas más por semana que los hombres en total (pagadas y no pagadas), pero tienen menos horas pagadas, toman más recesos en su carrera y enfrentan menos y más lentas promociones"). Unión Europea (2018). *2018 Report on equality between women and men in the UE*. Luxemburgo: OIB, p. 9.

a Bob y que se rompa su familia. Helen es capaz de demostrar que su preparación, dedicación y compromiso como superheroína están al nivel de la de su esposo. Un nivel igual que el que tenía al comienzo de la película, como si no hubiera olvidado su profesión de superheroína.<sup>1333</sup>

Desde que se reencuentra con Bob en la isla, Helen no tiene que elegir entre sus obligaciones como madre-esposa y su trabajo, dejando claro que puede tener éxito en todos los ámbitos. Aunque no deja su rol de madre-esposa hasta que descubre que Bob le puede estar siendo infiel. Y siempre tiene un papel más secundario que Bob, que es el personaje protagonista. Helen ocupa en la película el papel de cualquier mujer de ese momento en el mundo real: "(...) las mujeres pasan a ser consideradas simplemente como reproductoras, acompañantes, el apoyo no visible de los hombres."<sup>1334</sup>

Esto es exactamente lo que le ocurre a la esposa de Bob. Helen es capaz de llevar una casa, una familia y demostrar sus dotes como superheroína, pero se presenta como el mejor apoyo y acompañante de Bob. Así, Helen es un ejemplo de que tradición y novedad pueden estar unidas en un mismo personaje, como también lo es Bob, que evoluciona de no querer pasar tiempo con su familia a no querer despegarse de sus hijos y esposa.

---

<sup>1333</sup> ("El trabajo y la familia no están separados o poseen dominios independientes, y las relaciones de género en este marco están conectadas de una manera complicada a ambas"). Wharton, A. S. (2012). *The Sociology of Gender. An Introduction to Theory and Research*. Oxford, Inglaterra: Wiley-Blackwell, p. 100.

<sup>1334</sup> Gálvez, R. (2009). *Comunicación, género y prevención de violencia. Manual para comunicadores y comunicadoras*. Fondo de Población de Naciones Unidas (UNFRA): [americainformacion.org/newsite/images/sistematizacion\\_exp\\_diplomado\\_honduras.pdf](http://americainformacion.org/newsite/images/sistematizacion_exp_diplomado_honduras.pdf). Consultado el 25 de enero de 2015, p. 10.

### 8.1.1. EL CUIDADO DE LOS PEQUEÑOS EN PIXAR.

El apoyo a los hijos y su cuidado es de gran interés para definir los roles sociales.<sup>1335</sup> En el 62,5% de las películas Pixar aparece la figura materna. En todas, las madres se encargan de cuidar y alimentar a sus descendientes. Los padres, por su parte, tienen visibilidad en el 31,25% del total de las películas.

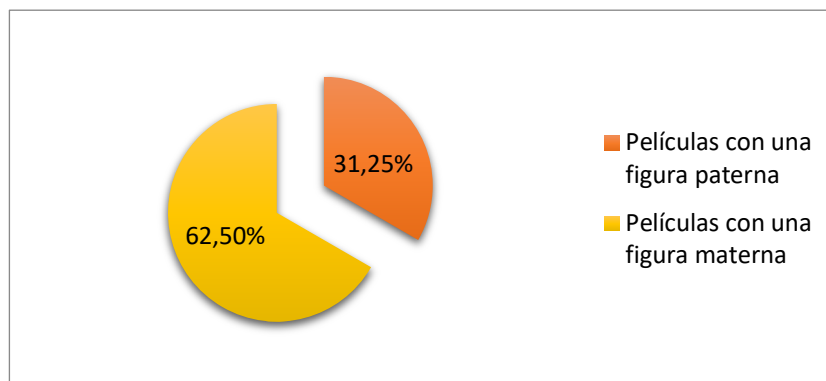


Gráfico 2. La paternidad y la maternidad en Pixar.

Se presenta a las madres como el progenitor que atiende, conversa y enseña. Las madres Pixar se ocupan de los intereses, problemas y miedos de sus hijos. En algunos casos, ni siquiera aparece la figura paterna, tal y como ocurre en la trilogía de *Toy Story* o en *Bichos*. En otros largometrajes, como *Los Increíbles* o *Brave*, sí aparecen, pero no los vemos interactuar de igual manera que las madres. Sin embargo, en un 13,3% de largometrajes, estos compromisos y emociones son representados por la paternidad monoparental. Marlin y Django se comprometen de igual manera y se encargan del trabajo emocional de sus hijos. Esta actitud apunta hacia “un incipiente cambio en las formas de socialización habituales.”<sup>1336</sup>

Al comparar las relaciones entre hijos y padres e hijos y madres, podemos apreciar cómo Helen no cuenta con una vida profesional fuera de su hogar, algo que también les ocurre a Django y Marlin. Ambos padres están únicamente volcados en el apoyo y la educación de sus hijos, lo cual se valora positivamente

<sup>1335</sup> Comas D'Argemir, D. (1995). *Trabajo, género, cultura. La construcción de desigualdades entre hombres y mujeres*. Barcelona, España: Icaria. Antropología, p. 129.

<sup>1336</sup> *Ibidem*, p. 113.

por diferentes sectores de la sociedad.<sup>1337</sup> El cuidado de los hijos se afronta de una manera muy similar entre padres y madres, pero con una diferencia, en la paternidad se excluye de la historia a la progenitora mientras que Helen y Elinor sí cuentan con la figura paterna de sus hijos a su lado. El comportamiento de los padres con los hijos tiene mucho que ver con el espacio que dejen las madres a los hijos y a los propios padres.<sup>1338</sup> Y Helen y Elinor solo les dejan el suficiente hueco para que jueguen y se diviertan con los pequeños, a pesar de que les exigen que participen en la educación.

### 8.1.2. EL CAMINO EMOCIONAL: PIXAR Y LA ATENCIÓN A LOS HIJOS.

Todas las madres Pixar cumplen con la tarea emocional de atender a sus hijos en sus necesidades y en ningún momento esta actividad aparece asociada con los objetivos dramáticos de los personajes ni genera conflictos en la trama: Atta recibe consejos de su madre en *Bichos*; Dash y Violeta se sienten comprendidos por Helen cuando llegan a la isla en *Los Increíbles*, Andy encuentra consuelo en su progenitora cuando no encuentra a Woody, en *Toy Story 2*.

Solamente aquellos padres que se encuentran sin el apoyo materno desempeñan también esta función: apenas un 12,5% de las películas. En ellas, se subraya el papel de la paternidad porque el objetivo dramático de Marlin en *Buscando a Nemo* es encontrar a su hijo. El objetivo de Django en *Ratatouille* es el de conseguir que su hijo Remy se olvide de relacionarse con los humanos porque es peligroso. Su necesidad de apoyar y comprender el comportamiento de sus respectivos hijos les lleva a un conflicto interno porque no saben afrontar la situación, pero también a un conflicto externo porque sienten que sus hijos están lejos de ellos y en peligro. Este trabajo emocional de los padres con los hijos en Pixar forma parte de la evolución interior o arco de transformación del progenitor, aunque no de forma exagerada: solo hay padres en un 31,25% de

---

<sup>1337</sup> *Ibidem*, pág. 115.

<sup>1338</sup> “Los estudios corroboran que la actitud de las madres ante la participación del padre en el cuidado infantil ejerce una influencia poderosa que favorece o entorpece los esfuerzos paternos”. Entre los estudios que defienden esta teoría están *Maternal gatekeeping: mothers' beliefs and behaviours that inhibit greater father involvement in family work* de S. Allen y A. Hawkins realizado en 1999, el de *Paternal involvement with children: the influence of gender ideologies* de R. Boulanda de 2004 y *The relationship between maternal gatekeeping, paternal competence, mothers' attitudes about the father role, and father involvement* de J. Fagan y M. Barnett. Rodríguez Menéndez, M. d., Peña Calvo, J. V. y Torio López, S. (2009). Corresponsabilidad familiar: negociación e intercambio en la división del trabajo doméstico. *Papers, Revista de Sociología* 95 (1), DOI: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/papers/v95n1.671>, p. 109.

las películas. Mientras que un 15,62% son padres y protagonistas, en el otro 15,62% son padres de los protagonistas.

En *Brave*, Elinor evoluciona hacia una madre más comprensiva que debe aprender a lidiar con las emociones de su hija. Pero Elinor no es la única que trabaja el ámbito emocional.<sup>1339</sup> En la escena en la que Elinor se queja de la negativa de Mérida ante la boda es Fergus quien escucha e intenta restar importancia al mal rato que está pasando la reina. Elinor, tras hablar con Mérida, está tejiendo y quejándose en voz baja. Está muy enfadada por la conversación y la actitud de su hija. Su esposo le dice “estás refunfuñando”. La reina responde “yo no refunfuño”. Y él, cerrando la puerta de la habitación y poniéndose a su lado, le responde “claro que sí, refunfuñas cuando algo te preocupa”. La reina le responde, sin dejar de tejer y sin mirarle, “es culpa tuya y tu tozudez y ella la ha heredado de tu familia”. El rey responde en tono de broma: “deduzco de esto que la charla no ha ido bien” y le pone la mano sobre el hombro.

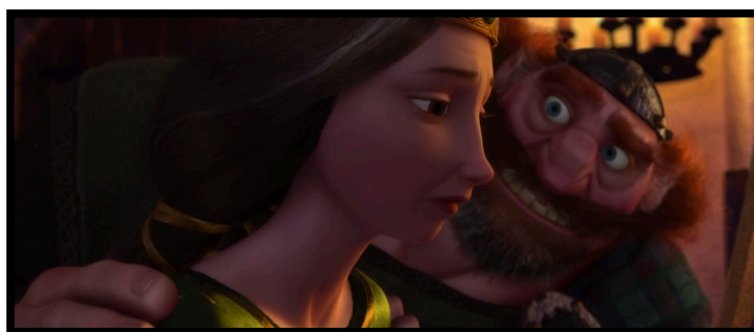


Imagen 1. Fergus y Elinor. 00:14:23. (*Brave*).

Elinor está desesperada y el rey le recomienda que hable con Mérida. Fergus busca la mirada de su esposa, pero ella, sin mirarle, responde que lo hace, pero su hija se niega a escuchar. El rey le dice a Elinor que se imagine que él es Mérida y que hable. Elinor cree que es una tontería y responde “no puedo hacer eso”. Fergus le espeta “claro que puedes. Eso es, eso es...esa es mi reina. Venga. Adelante”, pero ella duda. El rey imita a su hija de una manera muy cómica gritando: “no quiero casarme, quiero quedarme soltera y dejar mi

---

<sup>1339</sup> Domínguez Morante, L. (2015). Pixar's New fairy tale Brave: a feminist redefinition of the hero monomyth. *Revista de Estudios Norteamericanos* (19), p. 63.

cabellera volar al viento mientras cabalga por el bosque lanzando flechas al sol poniente”. La reina ni siquiera se ríe, pero coge aire y comienza su discurso.

Carl apoya incondicionalmente a su amada en *Up*. Ellie y Carl pierden el bebé que esperan con tanta ilusión, por eso el señor Friedricksen atiende a su esposa y busca hacerla sentir bien para que lo supere. Cuando pierden al bebé y ella no puede parar de llorar, Carl le agarra los hombros intentando consolarla. Poco después, él observa a Ellie que está sentada en el jardín con el pelo suelto, y, para hacerla sonreír Carl le da el álbum de aventuras que crearon juntos cuando tenían seis años.

En *Los Increíbles*, Helen realiza el trabajo emocional con sus hijos y, especialmente, con su esposo. Precisamente, el objetivo dramático de Helen es que su familia asuma que no son superhéroes y se comporten como personas normales. Bob solamente piensa en ser superhéroe; nada más tiene valor. Y en lugar de decirle a Helen que le han despedido le cuenta que le envían a un congreso. Helen está extrañada porque es la primera vez, pero responde “esto es bueno, ¿no, cariño?” y él, dubitativo, contesta que sí. Helen le subraya que por fin han reconocido su talento en la empresa de seguros. Se alegra de que esté ascendiendo y le abraza. Él, muerto de miedo por si ella se entera de lo que le ha ocurrido realmente, responde con un “sí” a cada frase que dice ella.

El comportamiento de Helen hacia su esposo se basa en la empatía que siente hacia él, puesto que ella también ha tenido que dejar de ser una súper-heroína. De alguna manera Helen cree que Bob por fin comienza a aceptar su nueva vida. Y responde a una visión muy tradicional de la mujer. Ella se adapta y, pese a sentir lo que siente – que no exterioriza - no sufre una humillación que él sí parece sentir. Los conflictos con su esposo empiezan a arreglarse, pero nada más lejos de la realidad. Su conexión es tal que Helen demuestra que apoya a su esposo en el terreno laboral aun sabiendo que no es lo que él desea. Esta división de protección masculina/apoyo femenino ocurría ya antes de que comenzaran los cambios sociales de los años 60.<sup>1340</sup> Así, Helen intenta

---

<sup>1340</sup> Del Valle, T. A. (2002). *Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género*. Madrid, España: Narcea S.A, p.140.

incentivarle y hacerle ver que lo que tiene no es tan malo, puesto que cuenta con una familia maravillosa. Helen desea insertarle en la vida de sus hijos haciéndole ver que su situación en el trabajo y la opresión social no son obstáculos para ser feliz. Durante toda la película se preocupa por hablar con él, aunque realmente, quien habla es siempre ella.<sup>1341</sup> Como también es ella quien se atreve a lanzarse a la aventura para que su esposo regrese sano y salvo, aunque para conseguirlo ella cede el deseo de Bob: vuelve a ser superhéroes y animan a sus hijos a no ocultarlo.

## 8.2. LAS RELACIONES LABORALES: UNA NOVEDAD NARRATIVA EN LAS PELÍCULAS DE PIXAR.

Durante más de setenta años, Disney no representó el trabajo como un tipo de subtrama de relación que definía a los personajes y que generaba conflicto entre los trabajadores. Bien es cierto, que personajes masculinos como el cazador de *Blancanieves*, el mayordomo de *Los Aristogatos*, el expedicionario John Smith en *Pocahontas* o los sirvientes de Bestia contaban con un puesto de trabajo y se les conocía en la historia por la importancia de su profesión. Pero, aun así, el trabajo se muestra como un dato más del personaje y los minutos en los que están realizando sus profesiones son escasos.

En 2009, con el estreno de *Tiana y el sapo*, aparece la primera princesa trabajadora de Disney.<sup>1342</sup> En esta película, el asunto laboral influye en los estados de ánimo de la protagonista, en su toma de decisiones e incluso en sus relaciones con los demás personajes.<sup>1343</sup> Para entonces, Pixar ya llevaba

---

<sup>1341</sup> El comportamiento de Helen es propio de la tradición heroica femenina: "(...) the importance of alternative hero models to reverse the biased intentions of perpetuating male power –which has represented heroism as a male characteristic and heroines bound to sexual or mothering confinements". ("(...) la importancia de los modelos alternativos de héroe para revertir las intenciones tendenciosas de perpetuar el poder masculino, que ha representado el heroísmo como una característica masculina mientras que las heroínas se ligaban a confinamientos sexuales o maternales"). Domínguez Morante, L. (2015). Pixar's New fairy tale Brave: a feminist redefinition of the hero monomyth. *Revista de Estudios Norteamericanos* (19), p. 50.

<sup>1342</sup> Tiana forma parte del *Revival* de las princesas iniciado en 2009. Una etapa que se caracteriza porque Disney representa a personajes femeninos con motivaciones propias más allá de encontrar a su príncipe azul. Johnson, Rachael Michelle, (2015). The Evolution of Disney Princesses and their Effect on Body Image, Gender Roles, and the Portrayal of Love. *Educational Specialist*, p. 27.

<sup>1343</sup> El sueño de Tiana está marcado por la relación entre ella y su padre, por lo que el patriarcado y su influencia sigue presente. Aun así, la princesa afroamericana representa un nuevo rol: "Tiana comienza a representar una relación más igualitaria entre la pareja, del mismo modo que termina siendo la dueña y regente de ese restaurante soñado por méritos propios (donde el príncipe trabajará a su lado)". Aguado, D. Y Matínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15 (2):

[https://www.academia.edu/13694941/ Se ha vuelto Disney feminista Un nuevo modelo de princesas empoderadas?auto=download](https://www.academia.edu/13694941/Se_ha_vuelto_Disney_feminista_Un_nuevo_modelo_de_princesas_empoderadas?auto=download). Consultado el 11 de enero de 2019, p. 56.



catorce años produciendo largometrajes y, en concreto, en once de ellos ya aborda el tema laboral y el reparto de tareas como material para construir subtramas en la gran mayoría de historias. Desde su segundo estreno, *Bichos* (1998), el trabajo forma parte de la identidad individual y colectiva de los personajes. En concreto, el trabajo como subtrama que modifica y construye una parte importante de las relaciones del personaje principal aparece en un 66,6% de las películas Pixar. De ese 66,6%, en una película (6,6%) el trabajo es intrascendente, sin embargo, en el otro 60%, el trabajo es un aspecto fundamental en el desarrollo de la personalidad del personaje.

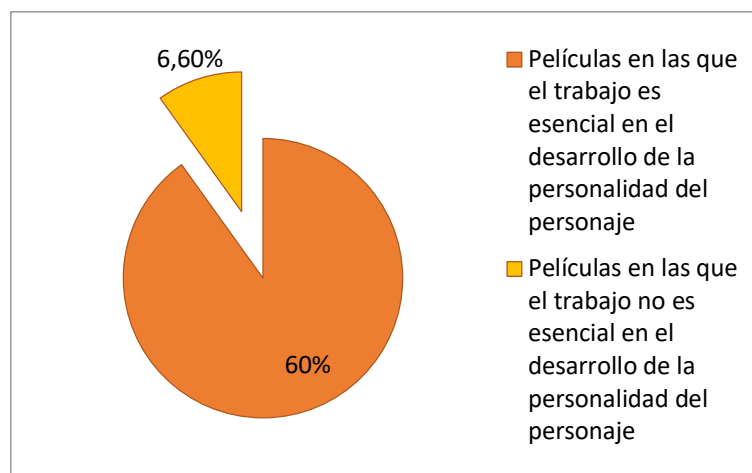


Gráfico 3. *El trabajo en el desarrollo de la personalidad del personaje.*

Es más, en un 56,25% de las películas de Pixar, la ruptura del equilibrio que sufren los personajes se debe a una cuestión laboral. Y en un 43,75% de los casos, los protagonistas masculinos son los responsables de comenzar esta aventura a partir de su trabajo. La crisis que sufre la empresa *Monstruos S.A.* en la película afecta a Sully más allá de su vocación como asustador. Sin quererlo, Sullivan se ve envuelto en toda una trama de corrupción y engaños. En concreto, el propio Waternoose, dueño de la empresa, tiene un acuerdo con el rival de Sully, Randall, para introducir niños humanos en la fábrica con el fin de incrementar el nivel energético, recuperar su poder y así abastecer a toda la ciudad. Todo Monstruópolis cree que los niños son tóxicos. El incidente desencadenante que da comienzo a la historia es que Sully descubre a una pequeña humana de dos o tres años en la fábrica.

El sueño de Mike, en *Monstruos University*, es llegar a la mejor universidad de asustadores. Pero, aunque estudia y trabaja muy duro para alcanzar su sueño, no tiene facultades suficientes. Así, el monstruo verde se encuentra con que puede ser expulsado de la universidad si no aprueba el examen. Así es como Mike ve tambalearse su sueño y con ello, su futuro trabajo.

La desidia en el trabajo de Bob y su posterior despido forman el detonante de *Los Increíbles*. Esta situación coincide con la propuesta de un nuevo puesto laboral, ajustado a su profesión de superhéroe. Él no duda en aceptar las sucesivas misiones que le propone Mirage, que es, en realidad, secretaria y pareja del villano Síndrome. De esta manera comienza su primer cambio interno: con el nuevo trabajo, Bob es más feliz, se integra mejor en su familia, comienza su aventura y su arco de transformación.

Las misiones para las que están programados Eva y Wall-E son, precisamente, sus respectivos trabajos. El detonante para comenzar la aventura en *Wall-E* surge cuando Wall-E decide abandonar su trabajo y su planeta para cuidar de Eva, quien ha sido recogida por una nave tras entrar en estado de hibernación. Este hecho es relevante desde el punto de vista narrativo: el héroe sale de su hábitat y se traslada al de su amada dejando todo su mundo atrás. Su inicio de la aventura coincide con el final de las películas de Disney anteriores a 1992 y protagonizadas por princesas: dejarlo todo para empezar una nueva vida junto a su amada Eva.<sup>1344</sup>

La ruptura del equilibrio en el entorno laboral también se presenta en *Cars*, Rayo McQueen está acostumbrado a competir y se siente el mejor en la pista. No consigue ganar la Copa Pistón en la primera carrera y viaja hasta un nuevo destino para conseguirla. En el trayecto se pierde y no llega a la nueva competición. En su paso por Radiator Springs, Rayo descubre y aprende valores como el respeto y la amistad y a disfrutar de los pequeños momentos. Cuando

---

<sup>1344</sup> Eva es fría, profesional y distante, características tradicionalmente asignadas a los varones, mientras que Wall-E es emocional y tierno, características tradicionalmente relacionadas con la feminidad. Madrid Brito, D. (2014) Wall-E. Humanamente tecnológicos. *Con A de animación*. (4), pp. 100 y 101.

vuelve al trabajo, McQueen tiene una personalidad nueva, con nuevos valores y amistades de verdad.

En *Cars 2* y *Ratatouille* los protagonistas se ven envueltos en una mentira relacionada con el trabajo: Mate, como espía y Lingüini, como cocinero. Lingüini mantiene la idea equivocada que los trabajadores del Gusteau's se han hecho de él, mientras que Mate apenas se entera de que está trabajando para unos espías y que su aportación es muy valiosa. Ambas equivocaciones desembocan en el desarrollo de profesiones para las que no parecen tener aptitudes. Sin embargo, tanto Lingüini como Mate comienzan un viaje en el que descubren que pueden ser muy felices explotando sus capacidades y valiéndose por sí mismos. Solamente en dos películas aparecen personajes femeninos de Pixar cuya trama comienza con el trabajo. Esto supone el 12,5% de los largometrajes. Uno de ellos es *Wall-E*, donde Eva se encarga de buscar vida en el planeta Tierra. Su misión es el detonante para que comience la aventura.

El futuro trabajo de Atta en es el detonante para evolucionar y esto desemboca en toda una aventura. Atta tiene que manejar la colonia de hormigas, todavía con la ayuda de su madre. Atta siente estrés y no sabe afrontar su nuevo puesto. Nada más empezar a ejercer, a pesar de que todas las hormigas están perfectamente organizadas, Flik tira al río la comida recolectada durante meses para los saltamontes. Este es el comienzo para ella de toda una aventura para volver a recolectar comida, lo que le supone una mayor organización y supervisión de los miembros de la colonia que esto exige.

<b>Película</b>	<b>Total personajes masculinos (trabajadores)</b>	<b>Total pesonajes femeninos (trabajadoras)</b>	<b>Total</b>
<i>Toy Story</i>	3 masculinos	0 femenino	3
<i>Bichos</i>	8 masculinos	4 femeninos	12
<i>Toy Story 2</i>	4 masculinos	3 femeninos	7
<i>Monstruos S.A.</i>	6 masculinos	2 femeninos	8
<i>Buscando a Nemo</i>	2 masculinos	1 femeninos	3
<i>Los Increíbles</i>	6 masculinos	3 femeninos	9
<i>Cars</i>	15 masculinos	4 femeninos	19
<i>Ratatouille</i>	12 masculinos	1 femenino	13
<i>Wall-E</i>	4 masculinos	1 femenino	5
<i>Up</i>	8 masculinos	1 femenino	9
<i>Toy Story 3</i>	5 masculinos	3 femeninos	8
<i>Cars 2</i>	7 masculinos	1 femenino	8
<i>Brave</i>	4 masculinos	4 femeninos	8
<i>Monstruos University</i>	3 masculinos	3 femeninos	6
<i>Del Revés</i>	1 masculino	0 femeninos	1
<i>El viaje de Arlo</i>	3 masculinos	2 femeninos	5
<b>TOTAL</b>	<b>91</b>	<b>33</b>	<b>125</b>

Tabla 1. *Profesiones de los personajes*. Elaboración propia.

Tras revisar las profesiones de los personajes masculinos y femeninos que tienen peso en la narración de todas las películas, se puede determinar que *Cars* y *Ratatouille* son las dos películas en las que más personajes masculinos trabajadores aparecen. *Bichos*, *Cars* y *Brave* son las películas en las que aparecen más personajes femeninos trabajadores: cuatro en cada una. Y *Monstruos University*, a pesar de ser una película con un gran número de personajes masculinos, es la más equitativa de las dieciséis en la cuestión laboral.

### 8.2.1. EL TRABAJO “CREA” A LOS PERSONAJES PIXAR.

En un 60% de las historias Pixar, los personajes buscan un mismo objetivo desde el comienzo de la película: el éxito laboral. Este triunfo está vinculado en Pixar el mantenimiento del puesto de trabajo, al reconocimiento social o a ambos. Más allá de que el inicio de la historia esté vinculada al puesto de trabajo, cabe destacar que el objetivo dramático de los protagonistas del 60% de las películas Pixar está relacionados con aspectos laborales.

En un 18,75% de las películas, la responsabilidad en el trabajo y objetivo narrativo de sus compañeros masculinos afecta directamente a personajes femeninos como Helen, Colette y Riley. Helen abandona sus tareas del hogar y su maternidad, su profesión hasta que decide ir en busca de Bob. La aventura de Colette comienza cuando descubre el supuesto don de Lingüini. Ella ya es toda una profesional y el Chef Skinner le pide que le enseñe cómo funciona la cocina del Gusteau's. Tras depositar su confianza en Lingüini, Colette la pierde al descubrir que le ha mentado y decide abandonar, pero se da cuenta de que el sueño del chef Gusteau se ha hecho realidad: cualquiera puede cocinar.

En *Inside Out*, el padre de Riley acepta un nuevo puesto en San Francisco, y por eso toda la familia se muda a la nueva ciudad. El trabajo de su padre en el detonante que rompe el equilibrio de la joven de once años. Ella es feliz en su colegio, en su equipo de hockey, con sus amigas y jugando con sus padres; sin embargo, en su nuevo hogar sus padres no tienen tanto tiempo para pasarlo con ella, no tiene amigas, no es seleccionada por otro equipo de hockey y no se adapta al nuevo colegio.

En un 46,6% de las películas, el trabajo es un elemento que provoca el arco de transformación de al menos uno de los personajes. Por ejemplo, la evolución interna de Helen trae consigo que desde la mitad de la película y hasta el final

se ocupe del cuidado de su familia, de combatir el mal y de supervisar su imagen.<sup>1345</sup> Es la representación de la *superwoman*.<sup>1346</sup>

El trabajo emocional que realizan Marlin y Django con sus hijos se aprecia, especialmente, tras la transformación interior de ambos en una imagen paternal más comprensiva que acepta y valora las inquietudes de su hijo. Se abandona de esta manera la imagen de que las emociones femeninas están asociadas con la familia y las masculinas con el trabajo, para conseguir una equidad a la hora de transmitir sus sentimientos en las vivencias del entorno familiar que incluyen deseos, satisfacciones, alegrías, sufrimiento o dolor cuando le ocurre algo malo a un ser querido.<sup>1347</sup>

Y con el trabajo también está el miedo a no dar la talla, a hacerlo mal, aunque este miedo se expresa de forma desigual en personajes masculinos y femeninos. Atta, Shiftwell y Helen tienen en algún momento de la historia, un sentimiento que no se aprecia en el desempeño de las profesiones de los personajes masculinos. Con la excepción de Lingüini y esto se debe a que el muchacho está mintiendo en su profesión y en sus capacidades. Un 18,75% de las películas cuentan con personajes femeninos que sufren crisis en sus puestos de trabajo por la falta de seguridad en sí mismas para mostrar su capacidad como profesionales y resolver los imprevistos que van surgiendo.<sup>1348</sup> Por su parte, los personajes masculinos no sufren crisis a nivel profesional de la misma manera que los femeninos: ellos se muestran seguros en el desempeño de sus tareas y conocen sus capacidades y cómo utilizarlas para lograr el éxito profesional.

Atta no sabe qué hacer con Flick cuando él tira toda la cosecha, ni qué contarle a Hopper para que no las mate. La Reina de Isla Hormiga y Flick son quienes la

---

<sup>1345</sup> Helen es la imagen de la feminidad que Disney empezó a lanzar a partir de 2011: “Si bien es cierto que Rapunzel, Mérida, Elsa y Anna han ganado independencia, libertad y autoestima como individuos, el vínculo hacia el cuidado, la emotividad y el sacrificio sigue vigente en este posible nuevo modelo femenino. Aguado, D. Y Martínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15 (2): [https://www.academia.edu/13694941/Se\\_ha\\_vuelto\\_Disney\\_feminista\\_Un\\_nuevo\\_modelo\\_de\\_princesas\\_empoderadas?auto=download](https://www.academia.edu/13694941/Se_ha_vuelto_Disney_feminista_Un_nuevo_modelo_de_princesas_empoderadas?auto=download). Consultado el 11 de enero de 2019, p. 60.

<sup>1346</sup> Comas D’Argemir considera ‘superwoman’ a aquellas mujeres de finales del siglo XX y principios del XXI que son capaces de ocuparse de su familia, su hogar y su profesión. Comas D’Argemir, D. (1995). *Trabajo, género, cultura. La construcción de desigualdades entre hombres y mujeres*. Barcelona, España: Icaria. Antropología, p. 93.

<sup>1347</sup> Del Valle, T. A. (2002). Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género. Madrid: Narcea S.A., p. 125.

<sup>1348</sup> Existe “un impedimento que manifiestan las mujeres es el miedo a no dar la talla, a no colmar expectativas que saben suelen estar más dimensionadas que cuando acceden los hombres. La idea y la realidad de tener que superar barreras las lleva a la experiencia de bloqueo ante el temor al fracaso”. Del Valle, T. A. (2002). *Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género*. Madrid, España: Narcea S.A., p. 200.

sacan del apuro, la primera comentándole a Hopper que en el próximo cambio de estación tendrán el doble de su cosecha y Flick diciendo que se marcha a buscar ayuda fuera de Isla Hormiga. Shiftwell recibe órdenes de Finn McMissile, su jefe. Es él quien le dice cómo actuar y cómo es el plan que él ha trazado y que ella sigue a pies juntillas para capturar al Profesor Zündap y sus secuaces. Ella recurre continuamente a McMissile cuando está sola para saber qué hacer cuando su jefe no está delante.

Helen se siente fuera de forma al ver en un espejo cómo han ensanchado sus caderas y cómo el traje ceñido de superheroína le realza esos kilos que no tenía de soltera. Antes de ese momento, y como madre, duda en si decir la verdad y empeorar la situación de su hijo en el colegio o callar y que así el profesor quede como un loco ante el director. Finalmente, Helen opta por esta última. Durante su reunión con Edna Mode, Helen tampoco se siente capaz de traer a su esposo de vuelta al hogar porque hace años que no trabaja como superheroína. Cabe aquí decir también que la tarea de superheroína de Helen como Mrs. Increíble parece surgir como una respuesta a su situación de penuria al creer que su esposo le está siendo infiel y debe recuperarle. Algo impensable en ella cuando estaba soltera y su pseudónimo era Elasticgirl porque entonces actuaba demostrando que su profesión era el centro de su vida.

Eva y Wall-E están fabricados para trabajar, pero, mientras que Wall-E da al trabajo la prioridad justa y necesaria, Eva está obsesionada con su obligación de buscar vida en el planeta Tierra. Conocer a Wall-E, sin embargo, le enseña que las relaciones sociales son más importantes que el trabajo. Eva aprende, por tanto, a anteponer el bienestar de Wall-E a su trabajo, pero sin dejar de cumplir con sus obligaciones.

En *Los Increíbles*, Bob vive algo parecido: para él, su trabajo como superhéroe lo es todo, hasta que cree que su familia ha muerto. Es entonces cuando el trabajo es importante, pero no lo único. Eva y Bob aprenden a través del trabajo a relativizar sus obligaciones y cambian sus personalidades para, sin dejar de ser competentes y profesionales, disfrutar del amor y la familia.

Como en Wall-E, en otro 50% de las películas de Pixar alcanzar el éxito profesional se convierte en parte del clímax final. El éxito laboral es esencial para Rayo y Mate en *Cars* y *Cars 2*, tanto como para Sullivan y Mike en *Monstruos S.A.* y *Monstruos University*. Todos ellos alcanzan el reconocimiento laboral al final de la película. Algo impensable para el equipo formado por una rata (Remy) y un ser humano (Lingüini) en *Ratatouille*, y aun así Anton Ego confía en ellos y su capacidad profesional para sacar adelante un nuevo restaurante.

### 8.3. LOS TRABAJOS “MASCULINOS” Y “FEMENINOS” EN PIXAR.

La división del trabajo fuera del hogar en Pixar se ve influida por la división de género de Occidente.<sup>1349</sup> Las mujeres en puestos de gran responsabilidad son escasas: solamente un 0,46% de personajes femeninos ocupan el puesto de mayor responsabilidad de la empresa para la que trabajan, especialmente en ámbitos tradicionalmente masculinos: fábricas y educación superior.<sup>1350</sup> Se trata de Roz y de la decana Hardscrabble en *Monstruos S.A.* y *Monstruos University*, respectivamente,<sup>1351</sup> mientras que los jefes son muy numerosos: Waternoose, en *Monstruos S.A.*; el chef Skinner, en *Ratatouille*; el jefe de Bob en la aseguradora, en *Los Increíbles*; Fergus, en *Brave*.

El poder en el mundo laboral de Pixar sigue estando, mayoritariamente, encarnado por el género masculino. Ellos aparecen en los puestos más altos de la jerarquía laboral. Hasta en un 66,6% de las películas encontramos personajes masculinos que ocupan jefaturas, se encargan del liderazgo y/o realizan el puesto más alto en la empresa frente al 65% de personajes que desempeñan un puesto laboral que no tiene nada que ver con una jefatura, dirección o

---

<sup>1349</sup> Esta división sigue presente en las sociedades occidentales: “La división sexual sobre la base del modelo hombre proveedor (especializado en el empleo) y mujer cuidadora (máxima responsable de las cargas domésticas), causa última de la desigualdad en el empleo, se origina y se consolida al final de la juventud”. Medialdea, B. (2016). Discriminación laboral y trabajo de cuidados: el derecho de las mujeres jóvenes a no decidir. *ATLÁNTICAS – Revista Internacional de Estudios Feministas* 1 (1). DOI: <https://doi.org/10.17979/arief.2016.1.1.1792>, p. 90.

<sup>1350</sup> El trabajo de Gómez López señala también la infrarrepresentación en los deportes de las mujeres. Creen que los estereotipos tradicionales de género siguen presentes y que hay ausencia de directivas, ejecutivas, entrenadoras y árbitras. Gómez López, M. (2018). Jornadas nacionales: el acceso de las mujeres al deporte profesional: el caso del fútbol. *Seminario Mujer y Deporte*. Madrid: Femeris. DOI: <https://doi.org/10.20318/femeris.2018.4325>. Consultado el 12 de diciembre de 2018, p. 178.

<sup>1351</sup> En su intento de reflejar la realidad, en cuanto a personajes femeninos que ocupan altos cargos, Pixar apenas les encuentra hueco como también ocurre en el mundo occidental. HR, A. s. (mayo de 2018). *How to Get More Women into Leadership Roles*: [http://jump.eu.com/wp-content/uploads/2018/03/JUMP\\_LRH\\_WomenBarriere\\_JL\\_def.pdf](http://jump.eu.com/wp-content/uploads/2018/03/JUMP_LRH_WomenBarriere_JL_def.pdf). Consultado el 19 de diciembre del 2018.



presidencia.<sup>1352</sup> Los puestos son de lo más variados: chef, sheriff, guardián espacial, detective jefe, empresario, jefe de administración o juez.<sup>1353</sup>

La llegada del estereotipo masculino *new man* ha dibujado hombres afables que en su trabajo quieren cumplir con sus responsabilidades sin menospreciar o infravalorar a nadie, trabajando en la colaboración con los demás. Por eso, los villanos, y los ayudantes de los villanos, llevan la antigua idea de poder (triunfo + competitividad + jerarquía) al extremo.<sup>1354</sup> En un 20% de las películas hay un jefe despiadado y jerárquico con sus empleados. Skinner, en *Ratatouille*, el jefe de la agencia de seguros en la que trabaja Bob Parr (*Los Increíbles*) o Waternoose (*Monstruos S.A.*) son jefes que, en su ejercicio, generan desigualdades con sus empleados y los sitúan a un nivel muy bajo con respecto a ellos mismos. Como si el jefe fuera un adulto y el empleado un niño que no sabe pensar por sí mismo.

Dentro de la masculinidad de Pixar existe todo un sistema jerárquico donde tienen preferencia aquellos varones que cumplen con el canon social establecido: el trabajador que triunfa es el que es tolerante, humilde, sabe trabajar en equipo y ha desarrollado el compañerismo, anteponiendo las necesidades laborales de los demás incluso por encima de las propias. Este es el caso de Remy, en *Ratatouille* y esto es lo que aprende McQueen, en *Cars*, o Bob, en *Los Increíbles*.

Los jefes de *Los Increíbles* y de *Monstruos S.A.* son los que más se acercan a esa imagen en la que el jefe se relaciona con el empleado como si se tratara de su hijo. El jefe de Bob le reprende con un tono irritante y le acusa de decirle a una anciana cómo proceder para conseguir cobrar el dinero que tanto necesita. La actitud desagradable de su jefe empuja a Bob a pegarle y le despiden. Esto también aparece en *Ratatouille*, cuando Skinner descubre que Lingüini, al que

---

<sup>1352</sup> De nuevo, Pixar refleja lo que ocurre en el mundo real: “La lucha de las mujeres por ingresar al mercado laboral ha tenido efectos positivos en sus vidas, pues les ha permitido, en algunos casos, mejorar su estatus social respecto a sus roles productivo y reproductivo. Sin embargo, este mercado también ha obstaculizado el escalonamiento femenino, ya que ha limitado el acceso de las mujeres a cargos directivos, estratégicos o de decisión, como si hubiese una barrera invisible conocida como *efecto techo de cristal*”. Meza Martínez, C. A. (2018). Discriminación laboral por género: una mirada desde el efecto techo de cristal. *Equidad y Desarrollo* (32): <https://ideas.repec.org/a/col/000452/016465.html>. Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 11.

<sup>1353</sup> Como ocurre en *Ratatouille*, *Cars* o *Wall-E*.

<sup>1354</sup> Ramos, A. B. (2003). Mujeres directivas, espacio de poder y relaciones de género. *Anuario de Psicología*, p. 274.

ha puesto a trabajar recogiendo y limpiando, está cocinando. Waternoose, por su parte, busca ser más amable porque oculta un importante secreto y no quiere ser descubierto. Skinner, Waternoose y el jefe de Bob infantilizan al empleado y le sitúan en un puesto inferior.

### 8.3.1. LA CONTINUIDAD DE LA TRADICIÓN EN LA REPRESENTACIÓN DE LO LABORAL.

Pixar representa el sistema tradicional de reparto de tareas, muy asociado con la familia como institución y su influencia en la división sexual del trabajo.<sup>1355</sup> Bob y Fergus son esposos dentro de una familia tradicional surgida tras contraer matrimonio y después tener hijos, por ese orden. Ambos encarnan el papel del buen proveedor o *bread-earners*. El buen proveedor debe tener éxito, dominar y alcanzar sus objetivos.<sup>1356</sup> Bob se gana la vida para dar de comer a su familia, primero como vendedor de seguros y, tras ser despedido, Mirage le contrata como súper héroe, su profesión de siempre, tal y como el villano Síndrome le pide a su pareja y secretaria. Fergus es un rey que no necesita salir a trabajar, pero se dedica a la caza, especialmente, la de osos. Ninguna de las esposas, Helen y Elinor, respectivamente, trabajan fuera del hogar. Por tanto, Bob y Fergus son los únicos proveedores económicos de su familia.

El dilema de Bob es más profundo que el de Fergus. La trama principal en *Los Increíbles* es la relación entre Bob y Helen, mientras que en *Brave*, los conflictos los tienen Mérida y Elinor, por ello, Fergus tiene un papel más secundario en la narración, aunque su tiempo en escena es de un 43,13% frente al 50,98% de tiempo total en el que Mérida forma parte de la acción.<sup>1357</sup>

---

<sup>1355</sup> En el mundo real, a pesar de que las mujeres tienen posibilidades de trabajar fuera del hogar, la jerarquización laboral sigue presente: “Se encontró que la mujer ha logrado participar en mayor medida en el mundo laboral, debido a la posibilidad de ingresar en la universidad y tener una profesión afianzada mejorando sus oportunidades. Aun así, la mujer sigue obteniendo cargos de menor jerarquización que los hombres y salarios inferiores”. Martínez Villegas, J. A. (2017). Estereotipo, prejuicio y discriminación hacia las mujeres. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (12), p. 354.

<sup>1356</sup> Wharton, A. S. (2012). *The Sociology of Gender. An Introduction to Theory and Research*. Oxford, Inglaterra: Wiley-Blackwell, p. 104.

<sup>1357</sup> Elinor es co-protagonista o ‘heroína paralela’ que regresa al hogar y es allí donde recupera su identidad. Domínguez Morante, L. (2015). Pixar's New fairy tale Brave: a feminist redefinition of the hero monomyth. *Revista de Estudios Norteamericanos* (19), p. 62.

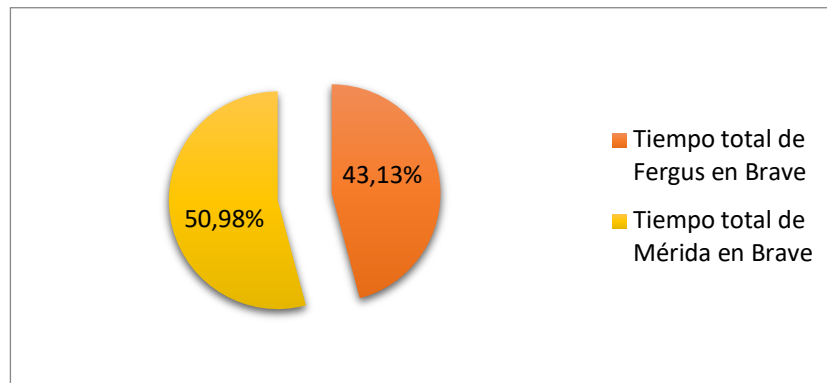


Gráfico 4. Participación de Fergus y Mérida (Brave).

En *Los Increíbles*, el superhéroe, por su parte, vive la sumisión en la empresa de seguros, busca ser competente y allí sabe que no lo es. Bob quiere desarrollar su carrera profesional como superhéroe. Bob no desea seguir realizando su trabajo y pega a su jefe después de que éste le reprenda. Esta situación de Bob es la de cualquier otro *breadwinner*: vincula las obligaciones con su familia y el trabajo. Con esto se define no solamente su personalidad e intereses, sino también la relación con su entorno familiar. Precisamente, en el momento en el que él vuelve a ejercer como superhéroe, el tiempo con su familia es menor, pero mucho más enriquecedor para todos porque él disfruta.<sup>1358</sup>

Sulley y Mike en *Monstruos S.A.* trabajan en la empresa de sustos del mismo nombre. Los dos son felices y representan la imagen del éxito gracias al trabajo y el esfuerzo diario. En la precuela descubrimos que su ascenso laboral pasó por el desempeño de distintos puestos de trabajo, promocionando progresivamente hasta alcanzar el trabajo de sus sueños. Esta situación se repite también en el restaurante Gusteau's, donde todos los trabajadores son varones excepto Colette, quien se siente muy orgullosa de aclarar que ella es la única mujer en la cocina del restaurante que llega al nivel que le exigen. La alta cocina ha sido considerada una esfera laboral masculina y *Ratatouille* sigue representando este entorno de trabajo de esta manera.<sup>1359</sup>

Las competiciones deportivas también se han incluido en las películas de Pixar y es un personaje masculino el que encarna la profesión de corredor en *Cars*. El

<sup>1358</sup> Wharton, A. S. (2012). *The Sociology of Gender: An Introduction to Theory and Research*. Oxford, Inglaterra: Wiley-Blackwell, p. 104.

<sup>1359</sup> Del Valle, T. A. (2002). *Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género*. Madrid, España: Narcea S.A., p. 96.

objetivo de Rayo, y el de los demás coches de carreras que aparecen en el largometraje, es ser el mejor y llevarse la copa Pistón. En concreto, Rayo entrena varias veces a lo largo de la película y sus valores residen en la competitividad y la rivalidad, hasta que aprende a ser humilde y a trabajar en equipo en la pista. Maestro, camarero o limpiador son también profesiones que aparecen poco en los personajes masculinos de Pixar, pero están ahí en *Buscando a Nemo*, *Ratatouille* y *Toy Story 3*, respectivamente. La limpieza ha sido tradicionalmente asignada a las mujeres como parte de las tareas del hogar y que, fuera de él, podían seguir ejerciendo.<sup>1360</sup> En el caso de la limpieza, es un hombre, ya de una edad avanzada, el que se encarga de mantener limpias las instalaciones de Sunnyside: le vemos con el carro de la limpieza y ejerciendo su labor en un baño de la guardería.

La figura del maestro ha sido una clara referencia como imagen de autoridad y poder en la sociedad occidental desde siempre.<sup>1361</sup> Sin embargo, la época preescolar y los cuidados que los niños exigen en esa etapa se han vinculado a la feminidad y a su relación con la afectividad, comprensión, amor y la suavidad en el trato.<sup>1362</sup> Los compañeros de Nemo tienen, aproximadamente, cinco años y, aun así, el profesor que aparece en *Buscando a Nemo* da vida a ese maestro más propio de educación secundaria y que surgió en la época neo-liberal. La característica principal de las personas que se dedican a la docencia es la de desarrollar su labor teniendo en cuenta los deseos de aprender de los alumnos y superar los miedos.<sup>1363</sup>

Mostrar a un profesor de infantil de género masculino en una de sus primeras películas refuerza la búsqueda de Pixar de avanzar hacia la igualdad de género.<sup>1364</sup>

---

<sup>1360</sup> Goñi, C. (2008). *Lo femenino. Género y diferencia*. Pamplona: EUNSA.

<sup>1361</sup> Del Valle, T. A. (2002). *Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género*. Madrid, España: Narcea S.A., p. 117.

<sup>1362</sup> *Ibidem*, p. 160.

<sup>1363</sup> Haywood, C. y. (2003). *Men and Masculinities: Theory, research and social practice*. Buckingham, Inglaterra: Open University Press, p. 64.

<sup>1364</sup> Sectores como la educación, la sanidad y los cuidados al otro son servicios que prioritariamente ocupa el género femenino: “El tipo de participación en el mercado laboral también tiene un fuerte componente sexual. Una de sus manifestaciones es la segregación ocupacional. La de tipo horizontal consiste en la concentración de las trabajadoras en ocupaciones relacionadas con los cuidados, la limpieza y las tareas administrativas. Este rasgo se confirma por el alto índice de feminización de las actividades sanitarias y servicios sociales (...), educación (...) y otros servicios (...) (Torns y Recio, 2012)”. Medialdea, B. (2016). Discriminación laboral y trabajo de cuidados: el derecho de las mujeres jóvenes a no decidir. *ATLÁNTICAS – Revista Internacional de Estudios Feministas* 1 (1). DOI: <https://doi.org/10.17979/arief.2016.1.1.1792>, p. 93.

<b>Películas</b>	<b>Sector primario (agricultura y ganadería)</b>	<b>Sector secundario (industrial)</b>	<b>Sector terciario (servicios)</b>
<i>Toy Story</i>			3
<i>Bichos</i>	1		7
<i>Toy Story 2</i>	1		3
<i>Monstruos S.A.</i>		6	
<i>Buscando a Nemo</i>			2
<i>Los Increíbles</i>			6
<i>Cars</i>			15
<i>Ratatouille</i>			11
<i>Wall-E</i>		2	2
<i>Up</i>		1	8
<i>Toy Story 3</i>			4
<i>Cars 2</i>			7
<i>Brave</i>			4
<i>Monstruos University</i>			1
<i>Del Revés</i>			1
<i>El viaje de Arlo</i>	3		

Tabla 2. Sectores laborales personajes masculinos. Elaboración propia.

La gran mayoría de los personajes masculinos que trabajan (77 de 91 personajes) se dedican a profesiones incluidas en el sector terciario (servicios), pero también hay 9 personajes cuya actividad laboral se engloba en el sector secundario (industrial) y 5 trabajadores masculinos, en el sector primario (agricultura).

### 8.3.2. LA INCLUSIÓN DE LOS PERSONAJES FEMENINOS DE PIXAR EN EL MUNDO LABORAL.

En un 33,3% de la filmografía Pixar aparecen personajes femeninos en puestos laborales que, antes de los 80, eran concebidos como propios del género masculino. De 125 personajes trabajadores, solamente 34 son mujeres: casi todas (30) trabajan en el sector terciario.

<b>Películas</b>	<b>Sector primario</b>	<b>Sector secundario</b>	<b>Sector terciario</b>
<i>Toy Story</i>			
<i>Bichos</i>			4
<i>Toy Story 2</i>	1		1
<i>Monstruos S.A.</i>		1	1
<i>Buscando a Nemo</i>			1
<i>Los Increíbles</i>			3
<i>Cars</i>			4
<i>Ratatouille</i>			1
<i>Wall-E</i>			1
<i>Up</i>			1
<i>Toy Story 3</i>			1
<i>Cars 2</i>			1
<i>Brave</i>			4
<i>Monstruos University</i>			2
<i>Del Revés</i>			
<i>El viaje de Arlo</i>	2		

Tabla 3. Sectores laborales personajes femeninos. Elaboración propia.

En cualquier caso, los cambios sociales de los últimos cincuenta años han permitido el acceso de mujeres al mundo laboral fuera del hogar.<sup>1365</sup> Y esto se

<sup>1365</sup> Ribas Bonet, M. A. (2004). Desigualdades de género en el mercado laboral: un problema actual:

trasladó al cine a partir de los años 90. Aunque un 81,25% de los personajes femeninos ocupan puestos con poca capacidad de decisión o en áreas tradicionalmente femeninas (educación, cuidado de los demás, costura, limpieza, cocina),<sup>1366</sup> Pixar también ha creado personajes femeninos que rompen el encasillamiento laboral.<sup>1367</sup> Los personajes femeninos empiezan a ocupar altos cargos: un 18,75% de las películas incluyen personajes femeninos que lideran una empresa o incluso, una comunidad.<sup>1368</sup>

Sin embargo, a pesar de estas posiciones de poder, la valoración de lo femenino continúa mermada si nos fijamos en la cantidad de tiempo que aparecen en la historia. Atta es la más co-protagonista de las mujeres que ejercen de líderes y ocupa un 41,17% del tiempo frente al 61,17% del tiempo en el que Flick aparece o participa en *Bichos*.

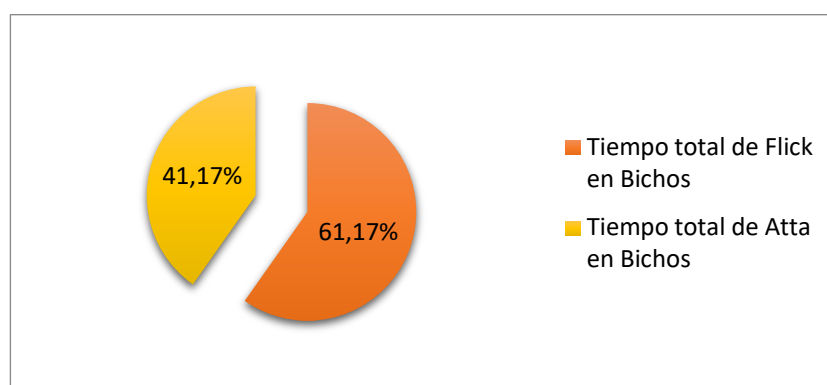


Gráfico 5. Tiempo total de Flick y de Atta (*Bichos*).

Atta hereda de su madre su puesto como líder de la colonia de hormigas, por lo que ejerce como reina. Es importante resaltar que tiene poder porque lo hereda, no porque tenga méritos o haya demostrado que puede ser líder de la colonia. Ella y Dot, también personaje femenino, son las dos hijas de la reina en *Bichos*.

[http://www.igualando.org/estudios\\_informes/docs/Participaci%C3%B3n%20laboral%20y%20social%20de%20las%20mujeres/Desigualdades%20de%20g%C3%A9nero%20en%20el%20mercado%20laboral.pdf](http://www.igualando.org/estudios_informes/docs/Participaci%C3%B3n%20laboral%20y%20social%20de%20las%20mujeres/Desigualdades%20de%20g%C3%A9nero%20en%20el%20mercado%20laboral.pdf) Consultado el 8 de abril de 2014, p. 15 y Gálvez, R. (2009). *Comunicación, género y prevención de violencia. Manual para comunicadores y comunicadoras*. Fondo de Población de Naciones Unidas (UNFRA). Recuperado de: [americainformacion.org/images/sistematizacion\\_exp\\_diplomado\\_honduras.pdf](http://americainformacion.org/images/sistematizacion_exp_diplomado_honduras.pdf). Consultado el 25 de enero de 2015, p. 15.

<sup>1366</sup> Las mujeres se ocupan del sector servicios, especialmente en o relativo a la salud y la educación. Haywood, C. y. (2003). *Men and Masculinities: Theory, research and social practice*. Buckingham, Inglaterra: Open University Press, p. 25.

<sup>1367</sup> “Women continue to operate within gendered spaces and are often denied access to places, which are defined as beyond the confines of respectable femininity.” (“Las mujeres continúan operando dentro de espacios de género y con frecuencia se les niega el acceso a lugares, que se definen como más allá de los límites de la feminidad respetable”). Mannay, D. (2015). Achieving respectable motherhood? *Women's Studies International Forum*, p. 159.

<sup>1368</sup> Ramos, A. B. (2003). Mujeres directivas, espacio de poder y relaciones de género. *Anuario de Psicología*, p. 268.

No hay herederos varones, por lo que Atta accede a este puesto y no sabemos cómo lo habrían reflejado en Pixar si hubiera tenido algún hermano.<sup>1369</sup>

Atta es una princesa parecida a las de la renovación de Disney (Jasmine, Pocahontas o Ariel), pero con una particularidad: Atta se involucra con su pueblo participando en el plan de Flick para acabar con Hopper y sus secuaces. Este es un cambio importante: la princesa participa activamente en la vida pública y avanza socialmente sin necesidad de tener un marido para alcanzar su puesto.<sup>1370</sup>

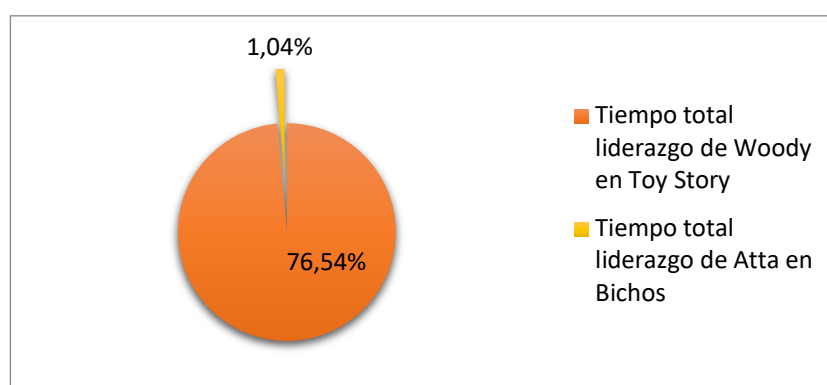


Gráfico 6. Liderazgo de Woody (*Toy Story*) y de Atta (*Bichos*).

Atta comienza su liderazgo como aprendiz y tiene como maestra a su propia madre, que la condiciona hacia un liderazgo diferente al de Woody, en *Toy Story*, cuando Buzz llega a la habitación de Andy. El sheriff comparte conocimientos, se preocupa por alcanzar los objetivos comunes de todo el grupo y transmite valores. Woody ejerce su liderazgo durante más tiempo en la película (76,54%), mientras que Atta solamente es líder en la última escena del largometraje (1,04%), ya que el resto del tiempo que aparece en la acción lo hace como aprendiz y no se atreve a enfrentarse a nada ni a nadie sin su madre.

El nerviosismo de la joven hormiga ante su propia exigencia en *Bichos*, acaba calmándose cuando se siente lo suficientemente segura para enfrentarse a

<sup>1369</sup> En el mundo real, es bastante normal que los hombres sean los herederos de los negocios familiares: Gatrell, C. S. (2008). *Gender and Diversity in Management. A Concise Introduction*. Londres, Inglaterra: SAGE, p. 12.

<sup>1370</sup> Disney no incluye a una princesa líder ejerciendo sus responsabilidades sin un consorte que le acompañe hasta Elsa, en *Frozen* (2013). Johnson, R. M., (2015). The Evolution of Disney Princesses and their Effect on Body Image, Gender Roles, and the Portrayal of Love. *Educational Specialist*. 6. <https://commons.lib.jmu.edu/edspec201019/6>, p. 24.



cualquier situación, incluso ante el villano, pero esto ya ocurre en la escena final, actuando como la representante de la colonia. Woody, por su parte, demuestra en la primera escena de *Toy Story* que es capaz de organizar a todos los juguetes de Andy para conseguir información en tiempo real de los regalos que el niño va abriendo en el piso de abajo. La falta de seguridad de ella al hablar a las hormigas de la colonia y buscar soluciones contrasta con la seguridad de Woody al dirigirse a todos los juguetes cuando estos temen ser reemplazados por juguetes nuevos.

Incluso, cuando el resto de la pandilla no le cree al intentar explicar que él no tiró a Buzz al jardín, Woody sigue queriendo conciliar, algo impensable en Atta cuando las hormigas pierden la formación y ella no sabe ni qué decir. En la escena en la que Buzz y Woody se pierden en la gasolinera, Woody sufre un instante de pánico al darse cuenta de que se ha perdido. Pero el sheriff se repone y busca cómo solucionarlo rápidamente y al ver la furgoneta de Pizza Planet (restaurante al que Andy se dirige), no duda en subirse y pedirle a Buzz que le acompañe. También en la habitación de Syd, Woody parece seguir organizando y buscando soluciones para regresar con Andy antes de que se mude.

Atta, sin embargo, se deja llevar por la decisión de Flick de construir un pájaro y pilotarlo para sembrar el miedo entre los saltamontes, especialmente en el caso de Hopper. Con este gesto, se refuerza aún más su actitud de estar continuamente a la sombra, primero de su madre, a la que le pide consejo y en la que delega cuando no sabe qué hacer, y después en Flick, que ha sobrevivido fuera de la colonia varios días y ha vuelto con ayuda para derrotar a los saltamontes. Solamente cuando Atta ve que Hopper quiere hacer daño a su hermana pequeña, a su madre y que pega una paliza a Flick, reacciona y toma el mando de la situación, no solamente como hormiga, sino como reina. De esta manera, mientras la preocupación de Atta es ser capaz de ejercer, la de Woody es aprender a compartir liderazgo. El liderazgo femenino es diferente del masculino. Las mujeres se preocupan más de estar haciéndolo bien, mientras que del liderazgo masculino advierte que tiende a ser individualista.<sup>1371</sup>

---

<sup>1371</sup> Del Valle, T. A. (2002). *Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género*. Madrid, España: Narcea S.A., p. 200.

Al principio de la película, Atta está tan enfadada que decide aceptar la propuesta de Flick de ir a buscar ayuda externa para acabar con los saltamontes. Ella cree que no va a volver sano y salvo y que así se quita un peso de encima. Sin embargo, Flick regresa a Isla Hormiga con ayudantes “guerreros”. Es entonces cuando Atta aprecia la valentía de Flick y se pone de su lado, creyéndole y apoyándole en su plan de engañar a Hopper y sus secuaces. Su decisión moviliza también a todo el pueblo, fieles a su futura reina. Esto cambia el rumbo de la acción: al comienzo todos piensan como Atta, que Flick es un problema para mantener contentos a los saltamontes y evitar conflictos con ellos, pero, cuando Atta se enfrenta a Hopper para salvar a Flick, todas las hormigas reaccionan poniéndose de su lado y haciendo huir a los saltamontes. El liderazgo de la princesa es esencial para conseguir el objetivo dramático de Flick: que todas las hormigas se unan para enfrentarse a los saltamontes opresores.

Roz y la decana Hardscrabble son dos ejemplos más de líderes en las películas Pixar.<sup>1372</sup> En su caso, las dos tienen un aspecto masculinizado, una idea que hace referencia a mujeres independientes, fuertes, activas, luchadoras y seguras de sí mismas.<sup>1373</sup> Roz (*Monstruos S.A.*, 2001) es una jefa infiltrada. La decana Hardscrabble, en *Monstruos University*, afronta la responsabilidad de liderar todo un campus universitario tras haber ido ascendiendo desde alumna. Se presentan en ambas películas dos personajes femeninos como mujeres actuales, que “(...) se han atrevido a transgredir los roles y estereotipos de género prescritos tradicionalmente.”<sup>1374</sup> Es destacable que dos de las tres jefas que aparecen en Pixar ocupan estos puestos en *Monstruos S.A.* (2001) y en *Monstruos University* (2013), siendo dos películas con un 66,6% de personajes masculinos y un 83,3%, respectivamente. Además de ser dos películas en las que los personajes femeninos apenas tienen cabida (un 33,3% y 16,6% respectivamente), en su narración se desarrollan intereses laborales o deportivos masculinos: ambas son actividades consideradas masculinas.<sup>1375</sup>

---

<sup>1372</sup> La jerarquización laboral que aparece en estas películas bebe de la sociedad del momento. Martínez Villegas, J. A. (2017). Estereotipo, prejuicio y discriminación hacia las mujeres. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (12), p. 350.

<sup>1373</sup> Del Valle, T. A. (2002). *Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género*. Madrid, España: Narcea S.A., p. 167.

<sup>1374</sup> Ramos, A. B. (2003). Mujeres directivas, espacio de poder y relaciones de género. *Anuario de Psicología*, p. 268.

<sup>1375</sup> Del Valle, T. A. (2002). *Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género*. Madrid, España: Narcea S.A., p. 163.

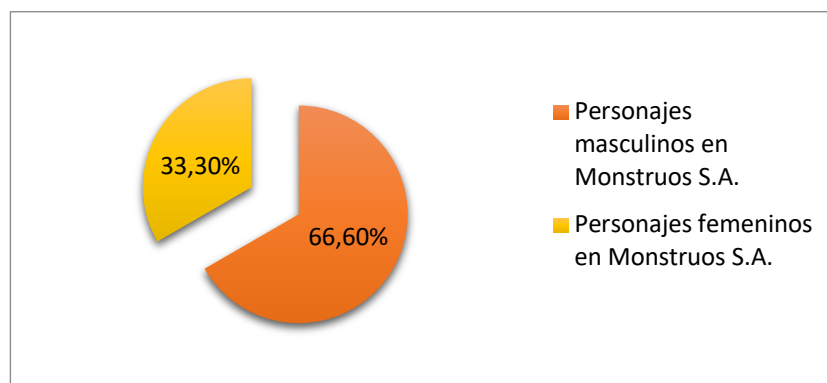


Gráfico 7. Total personajes masculinos y femeninos en Monstruos S.A.

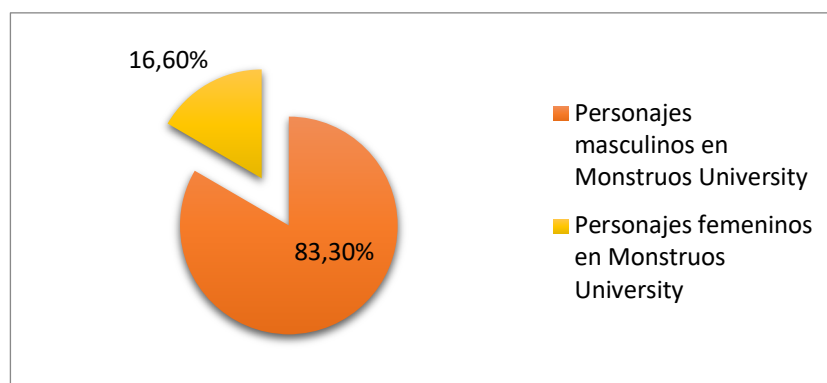


Gráfico 8. Total personajes masculinos y femeninos en Monstruos University.

Roz y Hardscrabble tienen un rasgo en común: su actividad profesional se vincula con una personalidad firme en sus convicciones y estricta en su forma de proceder.<sup>1376</sup> Dos características que surgen en las mujeres a la hora de liderar, porque es un puesto que en décadas anteriores era propio del género masculino y lo toman como referencia.<sup>1377</sup> Roz y Hardscrabble establecen relaciones frías y distantes con el resto de los personajes.<sup>1378</sup> De hecho, no conocemos nada del ámbito privado de estos dos personajes a lo largo de la película, como tampoco se incluyen escenas sobre las relaciones personales de Úrsula, en *La Sirenita*; de Madame Mim, en *Merlín el encantador*; de la Reina Grimhilde, en *Blancanieves y los siete enanitos*, o de Cruela de Vil, en *101*

<sup>1376</sup> Esta es la idea de liderazgo en el mundo real: “Muchas de las apreciaciones que integran los estereotipos son una extensión de las condiciones biológicas (tamaño y desarrollo de los hemisferios del cerebro, densidad de las redes neuronales, desarrollo hormonal) y de socialización de las mujeres (experiencia de cuidado de los demás, atender varias tareas a la vez, aproximación multidimensional a la realidad, habilidades comunicativas y de relación). Aunque cada vez se valoren más esas cualidades femeninas, a la hora de la verdad, para muchas mujeres directivas, se impone el estilo de dureza e inmediatez”. Martínez Ayuso, V. (2015). *Causas del techo de cristal: un estudio aplicado a las empresas del IBEX35*. (Tesis) Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales. UNED, p. 50.

<sup>1377</sup> Montesinos, R. (2002). *Las rutas de la masculinidad. Ensayos sobre el cambio cultural y el mundo moderno*. Barcelona, España: Biblioteca Iberoamericana de Pensamiento. Gedisa, p. 49.

<sup>1378</sup> Esto puede compararse con el icono de mujer que abusa del poder y que ha aparecido reflejado en las brujas y villanas de Disney hasta 2016. Streiff, M. y Dundes, L. (2017). From Shapeshifter to Lava Monster: Gender Stereotypes in Disney’s Moana. *Social Science* 6 (91): [www.mdpi.com/journal/soesci](http://www.mdpi.com/journal/soesci). Consultado el 18 de diciembre de 2018, p. 9.

*Dálmatas*... Solamente las conocemos a través de sus intereses y ambiciones, que distan bastante de la concepción de feminidad tradicional en la que se entendía que la mujer era cercana y emocional, lo que facilitaba la relación con los demás.<sup>1379</sup>

Roz y la decana Hardscrabble muestran que, en la actualidad, cualquier mujer puede acceder a liderar un campus universitario o formar parte del ámbito judicial, tradicionalmente liderados por hombres.<sup>1380</sup> Sin embargo, su estricta manera de ejercer su profesión y enseñar a los personajes causa rechazo en el espectador en un principio.<sup>1381</sup> Aun así, al terminar la película, se comprueba que la actitud inflexible de ambas se basaba en buscar la protección y el bienestar de todos y eso deja entrever una imagen más positiva.

### **8.3.3. NADA NUEVO BAJO EL SOL: PERSONAJES FEMENINOS EN ESFERAS TRADICIONALMENTE FEMENINAS.**

A pesar de todo lo anterior, en Pixar predominan las mujeres que desempeñan puestos laborales que denotan desigualdades entre hombres y mujeres.<sup>1382</sup> La ayuda y asistencia o cuidado a los demás son cualidades que siguen vinculándose a la identidad femenina.<sup>1383</sup> Para Pixar, las mujeres se encuentran principalmente en el sector secundario. En concreto, hasta un 46,6% de los personajes femeninos representados forman parte de sectores relacionados con el servicio, la atención, el cuidado a los demás o las labores del hogar. Colette, en *Ratatouille*, y Edna en *Los Increíbles*, tienen mucho que ver con esto. La primera es la única cocinera del Gusteau's y explica a Lingüini los esfuerzos que

---

<sup>1379</sup> Lamo de Espinosa, E. (2000). La feminización de la reproducción: ambivalencia, desasosiego y paradojas. En Durán, M. Á. *Nuevos objetivos de igualdad en el siglo XXI. Las relaciones entre mujeres y hombres*. Madrid, España: Publicaciones DGM, p. 82.

<sup>1380</sup> Los medios deben representar distintas opciones de masculinidad y feminidad como vital para llegar a la igualdad y la naturalización. Johannah, L. (2018). Women's Voice in humanitarian media. No surprises. Recuperado de *Advisory Group's Diverse Leadership research project*: humanitarianadvisorygroup.org/wp-content/uploads/2018/03/. Consultado el 19 de diciembre de 2018.

<sup>1381</sup> Tanto Roz como la decana nos representan la idea de feminidad y liderazgo propuesta por Colón, Plaza y Vargas: "A pesar de que tenemos la posibilidad de ocupar el poder público, (...) las mujeres que transgreden el mandato social se estigmatizan todavía como poco respetables y confiables, mala mujer y madre. Colon, A., Plaza, A., & Vargas, L. (2013). Construcción socio-cultural de la feminidad. *Informes Psicológicos* 13 (1), p. 68.

<sup>1382</sup> En esta línea, las películas Pixar potencian la idea de Haywood que sostiene que el reparto de puestos de trabajo no ha cambiado, sigue manteniéndose el tradicional, por tanto, su acceso al mundo laboral las ha encajado en el sector servicios mientras los hombres tienen opción de ocupar todos los demás. Haywood, C. y. (2003). *Men and Masculinities: Theory, research and social practice*. Buckingham, Inglaterra: Open University Press, p. 25.

<sup>1383</sup> "Los roles que la sociedad atribuye a la mujer, hacen que esta sea considerada como menos capaz de tareas "intelectuales", relegando su papel a la realización de tareas asistenciales". Jenaro, C. F. (2014). Actitudes hacia la diversidad: el papel del género y de la formación. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (9), p. 51.

ha realizado para llegar a trabajar allí.<sup>1384</sup> Edna es modista, y la costura estuvo ligada a las labores del hogar hasta mediados del siglo XX y, por tanto, al género femenino.

A diferencia de Colette, Edna trabaja sola y no compite con nadie en el desempeño de su tarea. Edna es mucho más segura que Colette respecto al desempeño de su trabajo. Ella muestra con orgullo el diseño de los trajes de superhéroes para toda la familia, explica con claridad cómo están adaptados según sus superpoderes y necesidades. Sin embargo, Colette, en ningún momento habla de sus platos, aunque sí expresa cómo ha tenido que crecer profesionalmente y explica que la cocina es su pasión, algo a lo que no piensa renunciar de ninguna de las maneras.<sup>1385</sup> Su orgullo y capacidad de lucha es similar a la de una princesa Disney de la época *Revival* de las princesas (iniciado en 2009). En *Tiana y el sapo* (2009), se cuenta la historia de una joven de raza negra que trabaja como camarera en el Orleans de los años 30. Trabajadora, constante y muy ahorradora, Tiana tiene un sueño desde su infancia: montar un restaurante.<sup>1386</sup>

En el fondo, Colette y Tiana comparten un mismo objetivo: el éxito laboral. Y lo hacen de la misma manera: trabajando duro para abrirse un hueco. Tiana lo consigue poco a poco, como también lo había conseguido Colette ya al inicio de la película trabajando en el Gusteau's. Sin embargo, tanto Colette como Tiana montan un restaurante, en el que trabajan con sus respectivas parejas. Lingüini y el príncipe Naveen son claves para que ellas sigan adelante en su profesión: Colette porque, tras la llegada del supervisor de sanidad al Gusteau's, el restaurante se cierra para siempre y Tiana porque abre con él su restaurante tras casarse.<sup>1387</sup>

---

<sup>1384</sup> “(...) las mujeres son objeto de discriminación en el ámbito laboral, de manera que cuando participan en él acceden en general a trabajos peor considerados y retribuidos que los de los hombres”. Comas D’Argemir, D. (1995). *Trabajo, género, cultura. La construcción de desigualdades entre hombres y mujeres*. Barcelona, España: Icaria. Antropología, p. 51.

<sup>1385</sup> Esta actitud de decidir por sí misma, ser autónoma, tener un proyecto que le hace crecer como persona o incluirse en la acción es muy parecida a la de las princesas del *Revival* en Disney. Aguado, D. Y Matínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15 (2): [https://www.academia.edu/13694941/ Se ha vuelto Disney feminista Un nuevo modelo de princesas empoderadas?auto=download](https://www.academia.edu/13694941/Se_ha_vuelto_Disney_feminista_Un_nuevo_modelo_de_princesas_empoderadas?auto=download). Consultado el 11 de enero de 2019, pp. 59 y 60.

<sup>1386</sup> *Ibidem*, p. 55.

<sup>1387</sup> Queda así presente la importancia de los personajes masculinos en el desarrollo individual de ellas, algo que también ha ocurrido en Disney. Gómez Beltrán, I. (2017) Princesas y príncipes en las películas de Disney (1937 – 2013). Análisis de la modulación de la feminidad y la masculinidad. *Filanderas, Revista Interdisciplinar de Estudios Feministas* (2): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234417>. Consultado el 21 de junio de 2018, p. 70.

Pero Edna y Colette no son las únicas de Pixar que trabajan en el sector servicios. También existen otros personajes que son secretarias, camareras o recepcionistas.<sup>1388</sup> Estos tres puestos son presentados en Pixar a través de personajes femeninos en un 20% de las películas.

Celia, novia de Mike en *Monstruos S.A.*, es la recepcionista de la empresa: atiende el teléfono y también pone al día de las novedades de la empresa a través de la megafonía. Mirage, en *Los Increíbles*, parece manejar toda la información de la misión y tiene aspecto de mujer de negocios, pero en realidad está subordinada a un hombre: Mirage hace caso de todo lo que Síndrome, su jefe y pareja, le ordena. Ella es la secretaria de Síndrome. Se encarga de espiar y contactar con Bob, e incluso ir a buscarle, hablar con él y convencerle de que debe participar en la misión propuesta.

La profesión de secretaria fue uno de los primeros empleos de las mujeres fuera del hogar y las fábricas. Flo, por su parte, es la camarera de *Cars*. Un trabajo relacionado con el servicio y atención a los demás, pero, Flo es dueña (y, por tanto, también su propia jefa) de la gasolinera donde los habitantes del pueblo acuden a “beber”.

También dentro del cuidado y el servicio a los demás está el trabajo de profesora.<sup>1389</sup> Todas las profesoras que vemos en Sunnyside (la guardería de *Toy Story 3*) son mujeres, como también lo es la de Mike Wazowski cuando el monstruo está en primaria en la primera escena de *Monstruos University*. El desempeño de este trabajo con niños tan pequeños puede estar relacionado con la idea tradicional de que las mujeres cuentan con un desarrollo emocional que les facilita atender y cubrir las necesidades de los bebés y niños hasta la primaria mejor que cualquier hombre.<sup>1390</sup>

---

<sup>1388</sup> El trabajo sigue estando altamente sexualizado, especialmente en puestos como recepcionistas, secretarias o camareras en el mundo real. Gattrell, C. S. (2008). *Gender and Diversity in Management. A Concise Introduction*. Londres, Inglaterra: SAGE, p. 42.

<sup>1389</sup> El puesto de profesora de primaria ocupado mayoritariamente por mujeres se debe a que “(...) la sociedad supone que las mujeres son cooperativas, comprensivas, amables y apoyan a los demás”. Ramos, A. B. (2003). *Mujeres directivas, espacio de poder y relaciones de género. Anuario de Psicología*, p. 273.

<sup>1390</sup> Pascual Herraiz, G. (2014). *La educación infantil, ¿un trabajo de mujeres?* (TFG) Universidad de La Rioja: [https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE000701.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000701.pdf). 23 de octubre del 2018.

Otros personajes femeninos en esferas profesionales tradicionalmente asignadas al género femenino en Pixar son Barbie, en *Toy Story 2*, y Gipsy, en *Bichos*. Las dos son azafatas. La primera es la imagen de una azafata aérea cuyo uniforme se compone de falda y chaqueta y que muestra una gran capacidad explicativa y comunicativa al hacer un tour a Rex, Ham y Potato por el almacén de Al. Gipsy, la mariposa de *Bichos*, es la ayudante del mago del circo, y sigue sus órdenes como si fuera un maniquí o una modelo durante el número que interpreta junto a su esposo. Aun así, su parte de la actuación es la más espectacular puesto que los espectadores del circo se quedan prendados de su belleza física tras salir ilesa de la actuación. A pesar de las diferencias en el desempeño de sus funciones, ambas azafatas tienen varias cosas en común: la importancia de su físico en el desarrollo de su actividad y la capacidad servicial.<sup>1391</sup>

---

<sup>1391</sup> A pesar de la búsqueda de la igualdad, en la actualidad, “se calcula que las mujeres tendrán mayores oportunidades y autonomía en los países desarrollados que en otras partes del mundo, pero es poco probable que alcancen la paridad total con sus homólogos masculinos”. Palacián de Inza, B. (2017). El futuro de la igualdad de género y su impacto en la seguridad. *Instituto Español de Estudios Estratégicos*: <http://www.ieee.es/temas/mujer-infancia-genero-y-conflicto/2017/DIEEE106-2017.html>, p. 15.

## CONCLUSIONES

En sus primeros veinte años de producción cinematográfica, Pixar se inclina por la sobrerrepresentación masculina en sus películas al crear 325 personajes masculinos frente a los 184 femeninos.<sup>1392</sup> Así, un 68,25% de los personajes que participan en la acción de las 16 películas de Pixar son de género masculino frente al 29,10% que pertenecen al género femenino.<sup>1393</sup> Aunque *Wall-E* o *Inside Out* solo cuentan con 4 personajes masculinos cada una en su reparto, la infrarrepresentación femenina, tanto en número de personajes como en la importancia dramática de estos, es clara. En *Ratatouille* solo aparece un personaje femenino (Colette) y en *Wall-E*, también: el universo femenino sólo cuenta con Eva. Aunque, en el caso de *Ratatouille* y *Wall-E*, los personajes femeninos son heroínas y ayudantes y participan de forma destacada: Colette, el 36,72 % del tiempo, en *Ratatouille*; y Eva, un 63,72%, en *Wall-E*. Aun así, sus compañeros masculinos de aventura tienen más presencia que ellas: 42,84% de *Lingüini* y el 75,51% de *Wall-E*. Y las dos siempre aparecen acompañadas por ellos.<sup>1394</sup>

En la misma línea, *Jessy*, en *Toy Story 3*, aparece un 62,13% del tiempo, mientras que *Woody* ocupa el 66,99%. Nuevamente, *Woody* tiene escenas en las que aparece él solo, mientras que *Jessy* siempre comparte acción con el resto de los juguetes. Solamente una película cuenta con un personaje femenino que ocupa más tiempo de la acción desde que el héroe comienza su viaje si lo comparamos con el personaje masculino de la misma película: *Buscando a Nemo*. *Marlin* participa en el 53% de la duración de la película, mientras *Dory* aparece un 55% y protagoniza incluso una secuencia crucial en soledad: ella encuentra a *Nemo* y le reúne con su padre. La supremacía masculina se refleja

---

<sup>1392</sup> Lo masculino, en Pixar, se dibuja como lo más importante, como forma de representar lo que ocurre en el mundo real. Un lugar donde la masculinidad hegemónica sigue jerarquizando el resto de masculinidades existentes, así como todas las representaciones de feminidad. Kray, H. R. (2017). The Effects of Implicit Gender Role Theories on Gender System Justification. *American Psychological Association*, 112 (1) p. 100.

<sup>1393</sup> “We were curious about the presentation of masculinity and femininity in this highly imbalanced world”. (“nos mostramos curiosos sobre la presentación de la masculinidad y la feminidad en este mundo altamente desequilibrado”). Eisenhauer, K. (2017). *Gendered compliment behavior in Disney and Pixar: A Quantitative Analysis*: [www.kareneisenhauer.org/wp.../Eisenhauer-Capstone-Excerpt.pdf](http://www.kareneisenhauer.org/wp.../Eisenhauer-Capstone-Excerpt.pdf). Consultado el 22 de diciembre de 2018.

<sup>1394</sup> La infrarrepresentación femenina en las películas de animación es, simplemente, una continuación de lo que ocurre con el tratamiento de las mujeres en el mundo exterior en el resto de ámbitos sociales. Gill, I. (2016). Feminist Figures or Damsels in Distress? The Media's Gendered Misrepresentation of Disney Princesses. *Young Scholars in Writing 13*: <https://arc.lib.montana.edu/ojs/index.php/Young-Scholars-In-Writing/article/view/330>. Consultado el 28 de diciembre de 2018, p. 107.



también en el nivel de liderazgo en la narración: 14 protagonistas masculinos frente a 2 femeninos, esto significa que un 87,5% de las películas están dominadas por el punto de vista masculino frente a 2 en las que prima el femenino, es decir, solamente un 12,5%.

Bien es cierto que se pueden establecer matices importantes más allá de lo puramente cuantitativo. En los filmes de Pixar se abandona el ideal de femineidad basado en la candidez, la bondad, la educación y la sumisión. Este icono tradicional, englobado por Disney en el arquetipo narrativo princesa, fue modificado 50 años después del estreno de la primera película de animación de Disney: *Blancanieves y los siete enanitos* (1937). A partir de 1989, se buscó que el arquetipo de la princesa diera vida a una imagen femenina diferente a la que habían mostrado hasta entonces.

Las nuevas princesas Disney eran capaces de saltarse las normas paternas para elegir por ellas mismas a su príncipe azul, sin necesidad de que el propio destino decidiera por ellas. La mujer conquista la libertad y con ella la responsabilidad de asumir las consecuencias de sus acciones.

Así, mientras que Disney necesitó cincuenta y dos años para introducir cambios en la representación femenina, el icono femenino en Pixar sufre una evolución mucho más rápida. Se pasó, de un estreno a otro, de la tradicional mujer pasiva, sumisa y secundaria en el relato (Bo Peep, en *Toy Story*, de 1995) a la *superwoman* que lidera a su pueblo, se enamora, mantiene una relación maestro-discípulo con su madre, defiende a su amado ante el villano y asume funciones dramáticas del héroe para resolver la historia (Atta, en *Bichos*, de 1998). Sin embargo, esta evolución no termina de dejar atrás el Mito del complemento.

Pixar, como el Disney de la Era Eisner, apuesta por un único estándar en las características de los personajes femeninos: la *superwoman*. El desarrollo del personaje femenino de Pixar es más real porque aparecen personajes femeninos de distintos ámbitos si lo confrontamos con el mundo femenino de Disney donde solo había hijas de líderes o princesas con la obligación de casarse con quien

sus padres decidan.

Pero, a pesar de este gran avance con personajes femeninos más desarrollados psicológicamente y participativos en la acción desde el segundo estreno si lo comparamos con los que se habían creado en Disney en sus primeras cinco décadas de producción, Pixar sigue dejando a la mujer en un segundo plano respecto a los personajes masculinos Pixar si analizamos los roles de género de las *superwoman* en comparación con los *new man* o los *new man liberales*.

Por otro lado, desde 1995 hasta 2004, los personajes masculinos deben aprender a manejar las relaciones familiares, amistosas, laborales y amorosas y, en algunos casos, todas (o al menos varias de ellas) a la vez. Es el *new man*. Diez años después de su primer estreno, Pixar también deja atrás al *new man* y opta por ir más allá y crear protagonistas bajo el ideal del *nuevo hombre liberal*. Este nuevo referente masculino se caracteriza porque a las características del *new man*, se añaden la confianza en sí mismo, la capacidad para involucrarse de una manera más profunda que el *new man* en las relaciones familiares y amorosas. Así, todos los protagonistas y co-protagonistas masculinos de Pixar pasan por una fase en la que alcanzan una masculinidad más afable, pero eso no los desvincula de la presión en cuanto al éxito se refiere. Para Pixar, esta es su masculinidad hegemónica. Una masculinidad única, durante la primera década el único ideal masculino es el *new man*, mientras que, a partir de 2005, ensalzan como único modelo masculino el *nuevo hombre liberal*. Todo esto ocurre en una etapa en la que Disney apenas lanza películas de animación en el cine.

Pixar diseña una imagen masculina novedosa. El hombre liberal parte del *new man* y se inició en 2005 con Bob en *Los Increíbles*. La nueva masculinidad liberal se enfrenta a un cúmulo de relaciones sociales (laborales, amistosas, amorosas y familiares) que el nuevo hombre liberal debe aprender a manejar. Eso será el centro de su vida, y no solamente su éxito laboral, la amistad o sus intereses económicos. Mientras, ellas siguen siendo unas *superwoman* que pueden con

todo, incluido conseguir la felicidad de su pareja.

- **LOS ROLES DE GÉNERO Y LAS TRAMAS AMOROSAS**

Excluyendo *Toy Story 1 y 2*, los personajes femeninos Pixar no se enamoran a primera vista, como tampoco hicieron los personajes femeninos del Renacimiento de la animación (excepto Ariel en *La Sirenita*), sin embargo, el héroe sí se enamora de esta heroína nada más verla y su enamoramiento se incrementa según va descubriendo la personalidad de la muchacha. Con ello, se resalta que el personaje femenino no es sólo físico. Sin embargo, en el origen de la relación sí es importante para ellos: genera el flechazo. Después se hace ver que no es tan decisivo al enamorarse de la personalidad y el carácter de ellas durante el relato. Por otro lado, el personaje masculino observa a su enamorada, aprende a demostrarle sus sentimientos y a mostrarse tal y como es y eso favorece la forma de amor del personaje femenino: ellas no se enamoran a primera vista (excepto la adolescente Violeta de *Los Increíbles*), sino que se fijan en cómo actúa y en la personalidad del héroe. Así se establece una jerarquía de valores diferentes: ellos se guían por lo físico y luego complementa su decisión la personalidad de la amada; mientras que ellas tienen una mayor despreocupación estética y no tienen derecho a la atracción inmediata y sí a la decisión reflexiva.

Los personajes femeninos de Pixar que se enamoran, por tanto, valoran la valentía del personaje masculino de mostrarse tal y como es y también reconocen el interés de ellos en enamorarlas. Una valoración del personaje masculino y su capacidad para enamorarlas que ya hizo Bella en 1991 al descubrir la personalidad de Bestia. Por tanto, en Pixar, desde 1998 y hasta 2011, los personajes femeninos no se dejan llevar por lo exterior y, sólo ellas, se guían por el *leitmotiv*: la belleza está en el interior (*La bella y la Bestia*). Y, como en Disney, también en Pixar la heroína conoce al personaje masculino poco a poco y es casi al final de la película cuando ella descubre que el héroe ha aprendido a valorarla y respetarla. El respeto y el cuidado que el héroe demuestra les da seguridad y es un catalizador para ellas: el amor les empuja a demostrar su valentía y capacidad de decisión. De esta manera, el personaje femenino sufre un arco de transformación a través del amor que le despierta el

héroe (hasta *Brave*) y no a partir de otros elementos como su profesión, la amistad o la familia.

Entre 1998 y 2011, los personajes masculinos de Pixar que se enamoran se convierten en el hombre perfecto definido por la factoría como imagen que toda mujer desearía tener a su lado: atento, cariñoso, que mira o admira embobado a su amada porque, con ello, dulcifica el carácter de la que se convierte en lo que él quiere como compañera ideal. Ella es presentada como una joven con cuyo enamoramiento se involucra cada vez más en conocer la forma de vida y aspiraciones de su pareja (o chico al que está conociendo). Y es que, a pesar de contar con personalidades fuertes, libres, autónomas e independientes, cuando se enamoran, las *superwoman* de Pixar se sitúan en un segundo plano, se convierten en compañeras ideales y anteponen a su pareja y las necesidades de ellos por encima de sus propios intereses. Además, hasta *Brave*, los personajes femeninos de Pixar no tienen metas interiores ni objetivos dramáticos propios, por eso, a través del enamoramiento, los objetivos dramáticos del personaje masculino protagonista se convierten en un reto para ellas.

El hombre perfecto de Pixar, por su parte, no necesita conocer a quien será su pareja, simplemente se enamora de ella a primera vista y está seguro de que ella es y será su compañera, sin interesarse en si ella tiene algún otro interés amoroso o narrativo. Los héroes Pixar de este periodo, que, a principio de la película son un poco desastre con la chica que aman, se esmeran por ser sinceros (algunas veces casi al final de la película), cariñosos (dan besos y abrazos a sus parejas sin ocultarse) y demostrarles a ellas que son importantes y necesarias en su vida. Es decir, cambian, se modulan para adaptarse a ellas.

Ellas son *superwoman* independientes y desconfiadas. Todas ejercen correctamente su profesión y demás obligaciones y, aunque no buscan el amor, se enamoran del héroe y se lo demuestran gracias a su fidelidad. Sin embargo, por muy *superwoman* que sean y a pesar de ser ayudantes o heroínas (arquetipos que se alejan de la pasividad narrativa de las princesas de los cuentos o de las de Disney en la Época Clásica), realizan funciones narrativas idénticas a las princesas analizadas por Propp y que Disney representó en la Época Clásica (1937 - 1967). Entre estas funciones que comparten con la

tradición está la de que se enamoran del héroe y su objetivo narrativo es el del personaje masculino.

Atta es el primer ejemplo de compañera ideal. A partir de ella, la indecisión e inseguridad del resto de personajes femeninos de Pixar para comenzar una historia de amor es el un rasgo *sine qua non* para convertirlas, mediante su arco de transformación, en compañeras perfectas. Esto significa que la relación entre el personaje masculino y el femenino acaba dando paso, a lo largo de la conquista, a unos personajes femeninos que son lo que los protagonistas masculinos deseaban y necesitaban a su lado para completarse y conseguir el éxito personal, laboral y narrativo: una compañera que les apoya, comprende y acompaña en su historia. Las compañeras ideales, por tanto, son pacientes, comprensivas, atentas y fieles mitades que en cada escena son más activas para que su amado alcance su objetivo narrativo. Incluimos, por tanto, en este grupo de compañeras ideales a Atta (*Bichos*), Celia (*Monstruos S.A.*), Helen (*Los Increíbles*), Sally (*Cars*), Colette (*Ratatouille*), Eva (*Wall-E*), Jessy (*Toy Story 2 y 3*), Shiftwell (*Cars 2*). Todas ellas demuestran durante la acción que apoyan a sus parejas. Y lo hacen sacrificando sus intereses (algo que no sucede al revés) para adoptar el objetivo narrativo de ellos, renunciando a lo que deseaban por amor a Flick, Mike, Bob, Rayo, Lingüini, Wall-E, Buzz Lightyear y Mate, respectivamente.

Estas compañeras ideales actúan de manera “dinámica y competitiva (...) siempre dispuestas a competir en pie de igualdad con chicos y chicas para superar a todos en los juegos de destreza formal (las modas) o académica (...)”<sup>1395</sup>. Ellas son capaces de estar al mismo nivel profesional que el héroe y muestran abiertamente sus defectos, su deseo de crecer profesional y personalmente y su falta de interés por el enamoramiento hasta que no conocen al héroe. Por tanto, Pixar comparte con Disney que el amor, el cual sigue siendo lo que pone en marcha a la heroína como también ocurre en Disney durante el Renacimiento (1989 – 1999), es lo que marca la entrada en la madurez. Así, el amor no ha modificado la personalidad de los personajes femeninos de Pixar, ni

---

<sup>1395</sup> Gil Calvo, E. (2008). Representaciones sociales de la masculinidad y la feminidad. En Pérez-Amat García, R., *Comunicación, identidad y género I*. Madrid, España: Fragua.

su papel en la narración entre los años 1998 y 2011 si lo comparamos con los personajes femeninos de Disney del Renacimiento de la animación (Pocahontas; Ariel, en *La Sirenita*; Jasmine, en *Aladdín*; Nala, en *El rey león* o Mulán). Pero en Pixar, además, ellas se ponen en acción tras el enamoramiento para acompañar a sus héroes en la historia y utilizan el diálogo y el apoyo como herramientas para demostrarles que están preparadas para mantener la relación.

Hasta 2009 (*Up*), Pixar no se atreve a insertar el *confluent love*, una concepción del amor más actual, con el que se pretende hacer desaparecer la diferencia de género. A través del *confluent love*, las dos partes que componen la relación son valoradas por ser capaces de aportar sentimental, psicológica y económicamente por igual.

Hasta aquí, aunque Pixar crea una imagen femenina cada vez más activa y necesaria para hacer avanzar la narración, que sigue presentando matices de princesa que necesita ser rescatada por su compañero en la historia o por su pareja. Ellas son personajes encasillados en arquetipos tradicionales y son dependientes en términos narrativos. Ocupan puestos como madre del héroe, hermana del personaje masculino protagonista, novia/compañera del héroe o hada madrina que salva o ayuda a salvar al héroe. Por tanto, alcanzar la madurez (o la evolución interna) de los personajes femeninos no es algo esencial en las películas de Pixar entre 1995 y 2012. Como tampoco lo son las relaciones amorosas ni el matrimonio en el desarrollo de los personajes femeninos. Sin embargo, el matrimonio, que es parte del inicio de la historia y no el final como en Disney, aparece como una institución que vincula a los protagonistas de una manera en la que el hombre perfecto y la compañera ideal tienen un objetivo común y pelean por él: su relación (*Up*, *Los increíbles* y *Brave*). Aunque la unión matrimonial no sea algo principal para los personajes, quienes sí forman parte de ella lo valoran y defienden como algo positivo y queda definido como parte de su felicidad.

Tras trece años de compañeras ideales y hombres perfectos, en 2012 se estrena *Brave* y Mérida, su protagonista, no quiere ser ni novia ni esposa. No, al menos, de los tres pretendientes que tiene. Mérida lo deja muy claro al inicio de la película: no quiere casarse, pero, al final de la película reconoce que su idea de

amor romántico, y no una serie de pruebas físicas, es lo que le hará elegir un futuro esposo cuando se encuentre preparada para ser la esposa perfecta. A pesar de que esto podría ser considerado todo un avance, con Mérida Pixar vive un periodo de retroceso en la representación femenina, volviendo incluso, a presentar algunas de las características propias de la imagen tradicional o a la princesa heroína del Renacimiento de la animación de Disney. Y es que, como Mérida, ni Jasmine, ni Bella ni Ariel querían compartir su vida con quien su padre eligiera para ellas.

En los estrenos de 2013 y 2015 (*Monstruos University*, *Del revés* y *El viaje de Arlo*), el amor romántico no aparece ni en la trama principal ni en ninguna de las subtramas que afectan al personaje protagonista de cada una de ellas. La crisis del amor romántico comienza en Pixar, por tanto, en 2012 y se alarga hasta 2015. Un periodo en el que Disney tampoco sabe muy bien cómo definir las relaciones de pareja y los roles de sus príncipes y princesas. En concreto, Disney, en su estreno de 2013, *Frozen*, aprovecha para acabar con su ideal del novio perfecto creado en 1937. Es en *Frozen* donde aparece Hans, el príncipe del que se enamora a primera vista una de las protagonistas, Anna, y que no es más que un impostor que solo desea reinar.

- **LA PATERNIDAD Y LA MATERNIDAD**

En su búsqueda de la diversidad, Pixar propone distintas formas de familia más acorde a la actualidad de lo que Disney nos presenta. Sin embargo, en el rol de padre o de madre crea iconos que se repiten en distintos personajes

La paternidad es, para el *new man*, un aspecto indispensable: porque la familia se convierte en uno de los pilares más importantes en el día a día del héroe. La relación padre-hija se presentó durante el Renacimiento de Disney como un vínculo conflictivo: ellos querían decidir qué era lo mejor para sus pequeñas y las jóvenes luchaban por defender su autonomía. En Pixar, sin embargo, la relación padre-hija apenas aparece representada más que en alguna secuencia de *Los Increíbles* y en *Inside Out*. En ambas películas, los padres se muestran cariñosos, conciliadores y tiernos con ellas; nunca autoritarios, ni tratándolas como si las niñas fueran princesas delicadas. Pixar ha optado por la relación padre-hijo para mostrar a un padre que aprende a ser conciliador. Marlin

(*Buscando a Nemo*) y Django (*Ratatouille*) pasan de ser autoritarios y rígidos con sus hijos a ser comprensivos y tolerantes. En este sentido, Pixar va más allá de lo que hizo Disney en la Era Eisner, cuando los padres de las heroínas aceptaban la decisión de sus hijas al conocer al futuro yerno. O, como en el caso de Mufasa, un padre cuidador desaparece de la narración para que su hijo sufra su evolución interior. Aunque cabe aquí señalar que el padre de Arlo (*El viaje de Arlo*, 2015) pretende hacer con su hijo lo mismo que Mufasa con Simba, y el resultado es el mismo: fallece al intentar enseñar a su hijo a enfrentarse al miedo y a su destino, crecer. El padre de Arlo es, por tanto, el único padre-cuidador de Pixar. Así es como Pixar sitúa a la paternidad a la misma altura de la maternidad y viceversa construyendo la progenitura indiferenciada.

La evolución de los personajes femeninos a ocupar esferas de acción y de decisión que antes eran sólo masculinas los abocan a ser madres todoterreno, porque a todo lo anterior suman un comportamiento maternal se basa en la comprensión, educación, paciencia y aceptación de los hijos y que, por ello, no dudan en vivir entregadas a su maternidad como única opción de vida, como hizo Disney con la madre de Dumbo o de Bambi. En Pixar aparecen madres que no son perfectas y que, aunque adoran a sus hijos y se vuelcan en su educación, no comparten las ideas de los más jóvenes y no escuchan sus intereses, por lo tanto, tienen que aprender a ser comprensivas, pacientes, aceptar las decisiones de sus hijos y darles una educación positiva y menos restrictiva: el relato provocará el cambio. Y así, se dibujan arcos de transformación en los que los personajes femeninos cambian su concepción de maternidad para convertirse en una figura maternal más acorde a nuestros tiempos. Ellas alcanzan una maternidad comprensiva, tolerante, permisiva, capaz de guiar a su hijo por el camino correcto y da la protección que necesitan sin llegar a excederse, es decir, permitiendo a sus hijos que se equivoquen por sí mismos y estando ahí para ayudarles si esto ocurre. Mamá, en *Monstruos University*, la madre de Andy en *Toy Story* o la Reina Hormiga en *Bichos* son ejemplos de esta maternidad actual. Recordamos aquí que todos padres del Renacimiento de Disney se muestran preocupados por conocer a quién elige su hija como compañero que la cuide, proteja y le dé estabilidad cuando su padre no esté, o que éste ejerza se convierta en sucesor al trono en *Aladdín* o ejerza el liderazgo



de la tribu en *Pocahontas*. Pero esto es algo innecesario en la sociedad matriarcal de *Bichos*, donde la heredera y sucesora para liderar la colonia es la princesa Atta. Esta idea queda representada al inicio de la historia y no cabe la opción de exigir a la joven que busque pareja ni éste es motivo ninguno para el enfrentamiento madre-hija, puesto que la reina de Isla Hormiga respeta las decisiones de su hija.

Por otro lado, Elinor en *Brave* y Helen en *Los Increíbles* aprenden este ideal a lo largo de la historia, porque su viaje interior se basa, precisamente, en convertirse en madres que saben escuchar, pero también dirigir, dispuestas a ayudar a sus hijos en todo lo posible y pendiente de sus necesidades para colaborar a la hora de solventar sus problemas. Así, la maternidad de Pixar se construye presentándonos a un tipo de madre que está siempre cuando se la necesita.

- **LA AMISTAD.**

La amistad masculina está representada en la mayoría de las películas Pixar, en concreto en un 87,5%. Con ello, el estudio ya nos presenta la gran importancia que dan a este tipo de relación como un aspecto esencial en el desarrollo personal del público infantil masculino. Pixar nos presenta este rol como algo muy necesario para el desarrollo interior del personaje y su avance en la trama hasta alcanzar el objetivo narrativo de manera satisfactoria. El amigo del héroe es un compañero, ayudante o mentor que alcanza a cubrir las carencias y necesidades del protagonista, por tanto, el rol de amigo es el de un compañero que complementa. Vinculados a actividades tradicionalmente masculinas: trabajar o practicar algún deporte (o ambas), los héroes Pixar conocen a su compañero. En algunos casos lo odian al inicio de la película, pero a lo largo de la narración descubren el valor de la amistad. Así, el *new man* y el *new man liberal* no solo no rechaza la amistad tradicional, sino que la valora, aunque, cabe aquí matizar que los amigos masculinos de Pixar introducen una novedad a este modelo de amistad que ha perdurado durante siglos: se atreven a expresar sus sentimientos y emociones delante del compañero que complementa.

Mientras, las amigas no tienen otro espacio que cierta *cortesía de género*, es decir, se introducen en las historias para sustituir al amigo y, supuestamente, para dar algo de variación al universo femenino, pero, en lo profundo, siguen

siendo exactamente iguales que ellos. La variación propuesta por la introducción del nuevo género es bastante superficial. Dory, en *Buscando a Nemo*, y Jessy, en *Toy Story 2*, no son el interés amoroso de Marlin ni de Woody, ellas son la amiga que, como los colegas de las *buddy-movies*, complementan al héroe y lo acompañan en su viaje. La relación de amistad entre ellos llega a tal fin que ellas anteponen a su nuevo amigo antes que pelear por sus propios intereses: ir al museo en el caso de Jessy o buscar a su familia en el caso de Dory. En este sentido, Pixar ha dibujado al colega (*buddy*) que Disney presentó en Tambor (*Bambi*), Timón y Pumba (*El rey león*) o Genio (*Aladdín*) pero éste es representado por un personaje de género femenino. Por tanto, la 'colega fiel' representa el ideal de amistad con una mujer desde un punto de vista masculino que comparten el guionista y el héroe. Jessy y Dory dan vida a una amiga que bien podrían haber sido representados por personajes masculinos, aunque ellas tienen los rasgos de las hadas madrinas Disney (dulces, atentas, cariñosas y serviciales). Además, aportan diversión y ocurrencias en la línea de los ayudantes del Renacimiento (1989 – 1999).

La amistad femenina no ha sido apenas representada en Pixar: dos secuencias entre amigas han sido suficientes en veinte años de producción. Barbie con Mrs Potato y Jessy en *Toy Story 3* y Helen con Edna Mode en *Los Increíbles*. La infrarrepresentación de roles de género femeninos en la amistad queda más que patente.

La amistad es, por tanto, la relación social que menos ha modificado Pixar a lo largo de las películas analizadas. No se aprecia ninguna evolución más allá de que en alguna *buddy-movie* el viaje lo presenten un personaje masculino y uno femenino ya desde 1999, cuando en Disney no ha llegado hasta 2016 con *Vaiana* o *Zootrópolis*. Sin embargo, Pixar, entre 1995 y 2015 no se atrevió a presentar *buddy-movies* entre dos personajes femeninos, mientras que en este periodo cuenta con nueve *buddy-movies* masculinas de un total de dieciséis estrenos.

- **EL TRABAJO Y EL GÉNERO**

Mientras que Disney propuso a los primeros personajes masculinos trabajadores en *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) y a la primera princesa trabajadora en 2009 con *Tiana y el sapo*, Pixar ya presenta el trabajo como ámbito principal

en el que se desenvuelven tanto personajes masculinos como femeninos ya en su segundo estreno: *Bichos* (1998). En Pixar, el rol masculino y femenino en el trabajo es, sin duda, la relación que más se ha desarrollado y ha evolucionado si la comparamos con Disney. Y la evolución no se aprecia solo al situar a la gran mayoría de sus personajes femeninos en el ámbito profesional exterior, sino también en la participación de personajes masculinos en las tareas del hogar y el cuidado de los hijos, apostando por la conciliación familia-trabajo.

Sin embargo, a pesar del interés de Pixar por presentarnos a personajes femeninos en el terreno profesional, solamente una minoría representa papeles de liderazgo (en un 0,46% de los largometrajes), si la comparamos con el liderazgo o puestos relevantes de personajes masculinos (en el 66,6% de las películas). Es más, su peso narrativo en cada historia, aunque lidere, es bastante marginal. En *Bichos*, Atta demuestra que es capaz de liderar a la colonia de hormigas por sí sola, llegando a enfrentarse a Hopper, el villano. La princesa de *Bichos*, como las princesas del Renacimiento de Disney, ha heredado el liderazgo. Pero, en este caso, dentro de una sociedad matriarcal, donde la Reina Hormiga organiza a la colonia sin imposiciones ni dominación absoluta. Sin embargo, Atta solamente es líder en un 1,04% del tiempo total de *Bichos* mientras que Woody, líder masculino, lo es en el 76,54% del tiempo en *Toy story 1*.

Es más, la *superwoman* de Pixar es una profesional capaz de trabajar en cualquier ámbito y demostrar con sus destrezas que es una profesional competente en su área, aunque el sector servicios sigue siendo el que copa la gran mayoría de los personajes femeninos en los 20 años analizados: ellas trabajan allí en un 81,25% de las veces. De hecho, los personajes femeninos de Pixar sufren una segregación vertical en el acceso a puestos de trabajo con poder. Por tanto, a pesar de la evolución que muestran los personajes bajo el icono *superwoman*, siguen ejerciendo, mayoritariamente, en puestos tradicionalmente asignados al género femenino, como también ocurre con los personajes masculinos, donde solo hay un profesor, un camarero y un limpiador del total de 16 películas. Los personajes masculinos de Pixar viven entregados a su trabajo y es el motivo del inicio de la aventura (o está relacionado con ella) en poco más de la mitad de las películas (56,25%). Por tanto, este

comportamiento masculino (valorar el trabajo por encima o al mismo nivel que otras relaciones) se presenta como algo natural.

A continuación, se incluyen dos tablas en las que se establece una división por etapas y se resumen los roles de género, estereotipos y arquetipos narrativos de los personajes femeninos y masculinos de Pixar durante el periodo analizado:

Periodo	Rol de género	Estereotipo	Arquetipo narrativo
<b>Época de Continuidad</b> (1995 - 2002)	Novia/compañera del héroe	Compañera ideal  Valiente, no tiene amistades, le mueve el amor que sienten por el héroe y anteponen los intereses del héroe a ellas mismas.	Princesa o ayudante
<b>Época Renovadora</b> (2003 – 2010)	Novia/compañera del héroe	<i>Superwoman</i>  Independientes, desconfiadas y seguros de sí mismas. Profesionales y, aunque no buscan el amor, se enamoran al final de la historia	Ayudante o heroína
<b>Época de Fusión</b> (2011 - 2015)	Hija	Adolescente rebelde  Valiente, decidida, curiosa, no tiene amigos, ni pareja, ni profesión. La familia es el aspecto de su vida que marca su paso a la edad adulta.	Ayudante o heroína

Tabla 3. Personajes femeninos y protagonistas de Pixar (1995 – 2015). Fuente: Elaboración propia.

Periodo	Rol de género	Estereotipo	Arquetipo narrativo
<b>Época de Continuidad</b> (1995 - 2002)	Hombre igualitario	<i>New man</i> Dan importancia a los sentimientos de los demás, trabajan en equipo, valoran el compañerismo y apoyan al amigo por encima de sus propios objetivos e intereses. La amistad es la relación que triunfa en estas películas y que aprenden los personajes masculinos en estos años	Héroe
<b>Época Renovadora</b> (2003 – 2010)	Hombre igualitario	<i>New man liberal</i> A las características del <i>new man</i> , añade la confianza en sí mismo, la capacidad para involucrarse en las relaciones, tanto que, de hecho, aprende a manejar, a la vez, varias relaciones sociales, ya sean familiares, amistosas o amorosas. Esto será el centro de su vida y lo compagina con la búsqueda del éxito laboral.	Héroe
<b>Época de Fusión</b> (2011 - 2015)	Niño o <i>eterno niño</i>	<i>Good boy</i> Entra en la madurez gracias a la aventura que vive con sus amigos.	Héroe

Tabla 4. Personajes masculinos y protagonistas de Pixar (1995 – 2015). Fuente: Elaboración propia.

En definitiva, Pixar ha demostrado una gran evolución en las características que componen los estereotipos de género que nos presenta (*superwoman* y *new*

*man liberal*) y en la pluralidad representativa a través de los arquetipos narrativos (personajes femeninos como heroínas, ayudantes, heraldos y figuras cambiantes y personajes masculinos como héroes, ayudantes, heraldos, figuras cambiantes y sombras). Sin embargo, nos sigue presentando relaciones sociales que limitan al género femenino con unos roles idealizados por los creativos (mayoritariamente varones) que exigen a las mujeres llegar a un alto nivel laboral, familiar, amistoso y amoroso y unos roles masculinos, mientras que los roles masculinos se centran en alcanzar el éxito en todo lo que se proponen gracias al apoyo y la ayuda femenina. Y las mujeres a los roles pasados tiene que sumar los del héroe: un héroe siempre cortado por el patrón masculino.

“Mientras existan la desigualdad y estereotipos de género en las estructuras sociales y mentales de las personas, los medios de comunicación tendrán la posibilidad de propagarlos y perpetuarlos o de mejorarlos. Aún más, la desviación consciente o inconsciente hacia una perspectiva “masculinizadora” que muchos profesionales de la comunicación, hombres y mujeres, pueden experimentar en ciertas ocasiones, es debida, en parte, a la falta de capacidad de informar más ampliamente sobre las mujeres y el género.”<sup>1396</sup>

---

<sup>1396</sup> UNESCO, (2014). *Indicadores de género para medios de comunicación*. París, Francia: Organización de las Naciones Unidas, p. 15.

## BIBLIOGRAFÍA

### - LIBROS, ARTÍCULOS Y TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN.

Abellán Hernández, M. (2011). ¿Deseando amar? Una aproximación a la diferencia de género en el cómic de temática amorosa. *Prisma Social* (7), pp. 1-27.

Abril Morales, P. (2015). *Los hombres entre la esfera productiva y reproductiva*. (Tesis) Universidad Oberta de Catalunya.

Ackerman, D. (1994). *Una historia natural del amor*. Barcelona, España: Editorial Anagrama, S.A.

Acuña Ferreira, V. (2017). Conversación juvenil e identidad de género: despliegues de feminidad heterosexual en grupos de jóvenes veinteañeras. *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación* (69), pp. 3-33. <http://www.ucm.es/info/circulo/no69/acuna.pdf>. Consultada el 11 de enero de 2019.

Aguado Peláez, D. y. (2015). Naturaleza, razón y poder en las princesas Disney. *Academia*: [https://www.academia.edu/12178089/\\_Naturaleza\\_raz%C3%B3n\\_y\\_poder\\_en\\_las\\_princesas\\_Disney\\_](https://www.academia.edu/12178089/_Naturaleza_raz%C3%B3n_y_poder_en_las_princesas_Disney_). Consultado el 14 de diciembre de 2018.

Aguado Peláez, D. y Martínez García, P. (2015): Otro arquetipo femenino es posible: Interseccionalidad en 'Orange is the New Black', en *Miguel Hernández Communication Journal*, (6), pp. 261-280. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante): <http://rev.innovacionumh.es/index.php?journal=mhcj&page=article&op=view&path%5B%5D=93>. Consultado el 18 de julio de 2018.

Aguado, D. Y Matínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15 (2), pp. 49-61: [https://www.academia.edu/13694941/\\_Se\\_ha\\_vuelto\\_Disney\\_feminista\\_Un\\_nuevo\\_modelo\\_de\\_princesas\\_empoderadas?auto=download](https://www.academia.edu/13694941/_Se_ha_vuelto_Disney_feminista_Un_nuevo_modelo_de_princesas_empoderadas?auto=download). Consultado el 11 de enero de 2019.

Aguilar, P. (2004). Madres de cine: entre la ausencia y la caricatura. En De la Concha, A. *Las mujeres y los niños primero. Discursos de la maternidad*, pp. 179-200. Barcelona, España: Icaria. Mujeres y culturas.

Almansa-Martínez, A., Gómez de Travesedo-Rojas, R (2017). El estereotipo de mujer en las revistas femeninas españolas de alta gama durante la crisis. *Revista Latina de Comunicación Social*, (72), pp. 608-628: <http://www.revistalatinacs.org/072paper/1182/32es.html>. Consultado el 14 de diciembre de 2018.

Anjirbag, M. (2018). Mulan and Moana: Embedded Coloniality and the Search for Authenticity in Disney Animated Film. *Social Sciences*, 7 (230), pp. 1-15: [https://www.researchgate.net/publication/328944628\\_Mulan\\_and\\_Moana\\_Embedded\\_Coloniality\\_and\\_the\\_Search\\_for\\_Authenticity\\_in\\_Disney\\_Animated\\_Film](https://www.researchgate.net/publication/328944628_Mulan_and_Moana_Embedded_Coloniality_and_the_Search_for_Authenticity_in_Disney_Animated_Film). Consultado el 28 de diciembre de 2018.

Araña, N.; Tortajada, I. & Willem, C. (2018). Portrayals of Caring Masculinities in Fiction Film: the Male Caregiver in Still Mine, Intouchables and Nebraska. *Masculinities and Social Change*, 7 (1), pp. 82-102. DOI: <http://doi.org/10.17583/MCS.2018.2749>. Consultado el 18 de diciembre del 2018.

Arcadia, A., (2018). *From Perfect Daughter to Feminist: How Culture Disguises Disney's Recycled Formula in Mulan and Moana*. (Honors Theses). University Southern Mississippi:

[https://aquila.usm.edu/honors\\_theses/613](https://aquila.usm.edu/honors_theses/613). Consultado el 12 de diciembre de 2018.

Arias, A. (2007). Disney, tenemos un problema. *Revista Latente* (5), pp. 205-215.

Arocha, J. (2014). Del arte cinematográfico a la imagen posttelevisiva: co-educación. *Dossiers Feministes*, (19), pp. 149-167: [https://www.academia.edu/25227100/Del\\_Arte\\_Cinematogr%C3%A1fico\\_a\\_La\\_Imagen\\_Postel\\_evisiva\\_Co-Educaci%C3%B3n\\_Audiovisual\\_Ante\\_Las\\_Representaciones\\_De\\_La\\_Feminidad](https://www.academia.edu/25227100/Del_Arte_Cinematogr%C3%A1fico_a_La_Imagen_Postel_evisiva_Co-Educaci%C3%B3n_Audiovisual_Ante_Las_Representaciones_De_La_Feminidad). Consultado el 15 de enero de 2019.

Arredondo Trapero, F. G.; Villarreal Rodríguez, M.L.; Echaniz Barrondo, A. (2016). La inclusión de la mujer y la igualdad de género en las series de dibujos animados. *Atenea* (514), pp. 125-137: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=32850070009>. Consultado el 5 de diciembre de 2018.

Åström, B. (2015). The Symbolic Annihilation of Mothers in Popular Culture: *Single Father* and the death of the mother. *Feminist Media Studies*, 15 (4), pp. 593-607. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/14680777.2014.994100>.

Aularia, R. (2015). Cine, sistema educativo, responsabilidad social e influencia en el entorno ciudadano. *Aularia* 4 (2), pp. 9-17: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5148030>.

Badinter, E. (1993). *XY La identidad masculina*. Madrid, España: Alianza Editorial S.A.

Bálint, E. (2013). The Representation of Women in Walt Disney's Productions in the Studio Era. *Americana E-Journal of American Studies in Hungary*, 9 (2), Recuperado de: <http://americanajournal.hu/vol9no2/balint>. Consultado el 17 de julio de 2018.

Balraj, B. M. (2013). The Construction of Family in Selected Disney Animated Films. *International Journal of Humanities and Social Science* (3), pp. 119-121.

Ballesteros, M. P. (2012). *El maravilloso mundo de los cuentos de hadas y su simbología*: <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/33690/1/Los%20cuentos%20de%20hadas%20y%20su%20simbolog%C3%ADa.pdf>. Consultado el 1 de febrero del 2018.

Balló, J. (2000). *Imágenes del silencio. Los motivos visuales en el cine*. Barcelona, España: Anagrama.

Balló, J. y. (2012). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona, España: Anagrama.

Banet-Weiser, S. (2014). Am I Pretty or Ugly? *Girlhood Studies* (7), pp. 83-101. DOI: 10.3167/ghs.2014.070107. Consultado el 17 de enero de 2019.

Baños Quintana, L. I. (2016). Estereotipos de género, entre la modernidad y la arcaicidad. *La pantalla insomne*, pp. 1112- 1129. DOI: 10.4185/cac103:<http://www.cuadernosartesanos.org/#103>. Consultado el 17 de diciembre del 2018.

Barcellos Alves, M. A. (2016). When a woman is mother: feminine jouissance in motherhood. *Ágora Rio de Janeiro XIX* (2), pp. 1914-1207.

Barrie, J. (2007). *Peter Pan*. Madrid, España: Alianza.

Beck, J. (2004). *Animation Art: From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*. London, England: Flame Three Publishing.

Beck, U. y.-G. (1998). *El normal caos del amor*. Esplugues de Llobregat, España: El Roure Editorial, S.A.

Beiman, N. (2007). *Prepare to board: creating story and characters for animated features and*



*shorts*. Amsterdam, Holanda: Amsterdam Local Press.

Belmonte Arocha, J. (2014). Del arte cinematográfico a la imagen postelevisiva: co-educación. *Dossiers Feministes*, (19), pp. 149-167.

Bell, E. (1995). Somatets at the Disney Shop. Constructing the Pentimentos of Women's Animated Bodies. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture*, (pp. 107-124). Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press.

Bergara, A. R. (2008). *Los hombres, la igualdad y las nuevas masculinidades*. Vitoria: EMAKUNDE-Instituto Vasco de la Mujer: [www.aulaviolenciadegeneroenlocal.es/.../P\\_013\\_los\\_hombres\\_la\\_igualdad.pdf](http://www.aulaviolenciadegeneroenlocal.es/.../P_013_los_hombres_la_igualdad.pdf) Consultado el 16 de enero de 2019.

Bettelheim, B. (2001). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, España: Crítica.

Bigas Formantjé, N. (2017). Las nuevas heroínas de la animación arrastran la herencia machista. *Universitat Oberta de Catalunya News*: <https://www.uoc.edu/portal/es/news/actualitat/2017/069-heroinas-animacion.html>. Consultado el 16 de enero de 2019.

Bogia, C. (2 de febrero de 2016). *They Wrecked It: Reflecting on Homophobia in Disney's Wreck-It Ralph*: Huffingtonpost. Recuperado de [https://www.huffingtonpost.com/chris-bogia/wreck-it-ralph\\_b\\_2220403.html](https://www.huffingtonpost.com/chris-bogia/wreck-it-ralph_b_2220403.html) Consultado el 22 de julio del 2018.

Bogino Larrambebere, M. y.-R. (2017). Relecturas de género: concepto normativo y categoría crítica. *La ventana*, (45), pp. 158-185.

Bordwell, D. y Thomson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.

Boscán Leal, A. (2008). Las nuevas masculinidades positivas. *Revista Internacional de Filosofía Iberoamericana y Teoría Social* (41), pp. 93-106.

Bou, N. y. (2000). *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.

Bouza Santiago, A. L. (s.f.). Ensayo. Princesas Disney: Análisis de una propuesta de renovación de los estereotipos de género en películas Disney de dibujos animados: [https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS\\_DISNEY](https://www.academia.edu/25547970/PRINCESAS_DISNEY) Consultado el 13 de diciembre del 2018.

Bouza, A. L. (2016). Princesas Disney. *Movemento Feminista Galego*, pp.28-31.

Boxer, S. (2014). Why Are All the Cartoon Mothers Dead? *The Atlantic*: <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2014/07/why-are-all-the-cartoon-mothers-dead/372270/>. Consultada el 14 de diciembre de 2018.

Brenes, C.S. (1992). *Fundamentos del guion audiovisual*. Pamplona, España: Eunsa.

Brenes, C. S. (2001). *¿De qué tratan realmente las películas?* Madrid, España: Ediciones internacionales universitarias.

Brighton, B. (2015). The Maternal Action Heroine in Popular Cinema. *Blogs Brighton*: [http://blogs.brighton.ac.uk/filmandscreenstudies/files/2015/05/JDahl\\_Journal\\_in\\_progress-1otqzvo.pdf](http://blogs.brighton.ac.uk/filmandscreenstudies/files/2015/05/JDahl_Journal_in_progress-1otqzvo.pdf). Consultado el 15 de octubre de 2017.

Brioso Jiménez, A. B. (2011). *Perspectivas de género como pieza fundamental en trabajo social*: <https://docplayer.es/5268781-Perspectivas-de-genero-como-pieza-fundamental-en-trabajo->

[social.html](#). Consultado el 15 de abril de 2018.

Brockmann, M. (24 de junio de 2014). Do you want to be a Feminist? Frozen (2013). *Medien Observationen*: <https://www.medienobservationen.de/2014/brockmann-frozen/>. Consultado el 5 de diciembre del 2018.

Brullet, C. (2004). La maternidad en Occidente y sus condiciones de posibilidad en el siglo XXI. En Á. y. De la Concha, *Las mujeres y los niños primero. Discursos de la maternidad*. (pp. 201-228). Barcelona, España: Icaria. Mujeres y cultura.

Burrell, S. R. (2016). The Invisibility of Men's Practices. *Graduate Journal of Social Science*, pp. 69-93.

Bustillo, M. (2013). *Conocimientos y valores en el cine. Una propuesta para 6º de primaria*. (TFG). Facultad de Educación de la UNIR. La Rioja: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1865>. Consultado el 16 de enero de 2019.

Caamaño, B., (2007). Cosas de niñas, la construcción de la feminidad en la serie infantil de Celia, de Elena Fortún, *Analecta Malacitana* (23), pp. 33-59: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2951721>. Consultado el 20 de diciembre de 2015.

Cabanez Breder, F. (2013). *Feminismo e príncipes enantados: a representação feminina nos filmes de Princesa da Disney*. (Tesis doctoral). Universidad Federal de Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

Cabeza, J. (2009). *La narrativa invencible. El cine de Hollywood en Madrid durante la Guerra Civil Española*. Madrid, España: Cátedra.

Cabrera García-Ochoa, Y., y Martínez-Bello, V. (2014): Libros para niñas y libros para niños: Presencia de estereotipos de género en una colección de libros para dibujar. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (9), pp. 182-215. DOI: <http://dx.doi.org/10.18002/cg.v0i9.1011>. Consultado el 2 de febrero de 2018.

Calero Ruiz, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente* (2), pp. 17-36: <https://docplayer.es/9074209-La-mujer-dibujada-arquetipos-y-modelos-femeninos-en-el-cine-de-animacion-de-disney-1-clementina-calero-ruiz-universidad-de-la-laguna.html>. Consultado el 2 de febrero de 2015.

Calvo, S. (2017). Amor romántico, amor confluyente y amor líquido. Apuntes teóricos en torno a los sistemas sociales de comunicación afectiva. *Eikasias. Revista de Filosofía*, pp. 143-151.

Campbell, J. (2001). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Madrid, España: Fondo de Cultura Económica.

Cánovas Marmo, C. (2017). Las mujeres, el laberinto cultural y la asunción del pensamiento crítico. *Management Review*, 2 (2): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6054221>. Consultado el 10 de diciembre 2018.

Cantillo Valero, C. (2010). *Alfabetización Audiovisual Crítica. Análisis de los estereotipos sexistas en la filmografía de Disney: de la ingenua Blancanieves a la postmoderna Tiana (1937-2009)*. (TFM). UNED. Madrid: <http://trabajofinmaster.pbworks.com/>. Consultado el 15 de marzo de 2015.

Cantillo Valero, C. (2015). Del cuento al cine de animación: semiología de una narrativa digital. *Revista de comunicación de la SEECI*, pp.133-145.

Cantillo Valero, C. (2015). *Imágenes infantiles que construyen identidades adultas. Los estereotipos sexistas de las princesas Disney desde una perspectiva de género. Efectos a través*

- de las generaciones y en diferentes entornos: digital y analógico. (Tesis doctoral) UNED, Madrid.
- Cantillo Valero, C. (2018). Las princesas Disney y la construcción de Humanidades Digitales 'silenciadas' en el cine de animación. *Index Comunicación* 8 (2), pp. 83-102.
- Card, C. (1995). Pinocchio. En E. H. Bell, *From Mouse to mermaid*. (pp. 62-71). New York, Estados Unidos: Indian University Press.
- Carrigan, T. C. (1985). *Toward a New Sociology of Masculinity. Theory and Society*, Kluwer Academic Publishers, pp. 551-604: <https://link.springer.com/article/10.1007%2FBF00160017>. Consultado el 16 de enero de 2019.
- Casares García, P. M. (2003). Perfil de los personajes femeninos en el cine infantil. La factoría Disney del siglo XXI. *XXI Seminario Interuniversitario de Teoría de la Educación 'Otros lenguajes en educación'*, (pp. 1-9). Barcelona.
- Cashdan, S. (2000). *La bruja debe morir. De qué modo los cuentos de hadas influyen en los niños*. Madrid, España: Temas de Debate.
- Catmull, E. (2014). *Creativity, Inc. Overcoming the Unseen Forces that Stand in the Way of True Inspiration*. New York, Estados Unidos: Random House.
- Colaizzi, G. (1995). Introducción. Feminismo y teoría filmica. En Colaizzi, G. *Feminismo y teoría filmica*. (pp. 9-36). Valencia, España: Ediciones Episteme S.L.
- Colon, A., Plaza, A., & Vargas, L. (2013). Construcción socio-cultural de la feminidad. *Informes Psicológicos* 13 (1), pp. 65-90.
- Collodi, C. (1972). *Las aventuras de Pinocho*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Comas D'Argemir, D. (1995). *Trabajo, género, cultura. La construcción de desigualdades entre hombres y mujeres*. Barcelona, España: Icaria. Antropología.
- Connel, R. W. (1997). *La organización social de la masculinidad*. Biblioteca Virtual de Ciencias Sociales: <https://es.scribd.com/doc/231050479/Escuelas-Y-Justicia-Social-R-W-Connel-Madrid-Morata-1997> Consultado el 23 de septiembre de 2015.
- Contreras Hernández, P. y. (2014). Coeducación para la equidad: a propósito del corpus curricular de la educación chilena. Análisis desde una perspectiva de género. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, pp. 29-49.
- Coppa, L.I. (2014) La fragilidad de la identidad: sobre la vivencia interna del género en la Ley N ° 26.743. Reflexiones desde Pierre Bourdieu y Judith Buthler. *Derecho y Ciencias Sociales* (11), p. 24-39.
- Corbacho Bastida, C. (2017). *Evolución de los personajes femeninos en las películas de Disney: de Blancanieves a Vaiana*. (TFG). Universidad de Extremadura, Badajoz: <http://dehesa.unex.es/handle/10662/6543>. Consultado el 18 de diciembre de 2018.
- Cordwell, C. L. (2016). *The Shattered Slipper Project: The Impact of the Disney Princess Franchise on Girls Ages 6-12*. (Selected Honors Theses). *Southeastern University, Lakeland*. Recuperado de: <http://firescholars.seu.edu/honors/57>. Consultado el 19 de diciembre de 2018.
- Coria, C. (2001). *El amor no es como nos contaron...ni como lo inventamos*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós SAICF.
- Coronado Ruiz, C. (2013). Mujeres en guerra: la imagen de la mujer italiana en los noticieros Luce durante la Segunda Guerra Mundial (1940 - 1945). *Revista de Estudios de Género. La ventana*, pp. 177-208: <http://www.scielo.org.mx/pdf/laven/v4n37/v4n37a8.pdf>. Consultado el 23

de octubre del 2018.

Correyero, B. y Melgarejo, I. (2010). Cine, Música y Valores: de Blancanieves a Tiana. *Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales*. Tornero J. M. (Coord.): <http://www.gabinete-comunicacion-y-educacion.com/es/publicaciones/comunicaciones-alfabetizacion-mediatica-y-culturas-digitales>. Consultado el 15 de mayo de 2016.

Coyne, S. M., Linder, J., Rasmussen, E., Nelson, D., and Birkbeck, V. (2016). Pretty as a Princess: Longitudinal Effects of Engagement with Disney Princesses on Gender Stereotypes, Body Esteem, and Prosocial Behavior in Children. *Child Development* 87 (6), pp. 1909–1925. DOI: <https://doi.org/10.1111/cdev.12569>.

Crosby, S.C., (2016). *Letting gendered spaces go: striving toward gender and nature balance through bonding in Disney's Frozen and Male cent*. (Graduate eses and Dissertations). Iowa State University, Capstone: <https://lib.dr.iastate.edu/etd/15162>.

Cucó Giner, J. (1995). *La amistad. Perspectiva antropológica*. Barcelona, España: Icaria Editorial S.A. Institut Català d'Antropologia.

Cuenca, J. (2014). El desengaño de Wendy: análisis comparado de tres versiones fílmicas de Peter Pan. *Sesión no numerada: Revista de letras y ficción audiovisual* (4), pp. 170-193.

Culhante, S. (1988). *Animation from Script to Screen*. New York, USA: St. Martin's Griffin.

Curtin, D. (2006). International Public Relations. En D. Curtin y Gaither T. K., *International Public Relations: Negotiating Culture, Identity, and Power*, pp. 35-50. DOI: <http://dx.doi.org/10.4135/9781452224817>.

Chalita, G. (2003). *Pedagogía del amor. Las historias universales y los valores de las nuevas generaciones*. Madrid, España: PPC Editores.

Chrisman-Campbell, K. (2015, March 9). *Cinderella: The Ultimate (Postwar) Makeover Story*: The Atlantic: <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/03/cinderella-the-ultimate-postwar-makeover-story/387229/>. Consultado el 11 de enero de 2019.

Davis, A. M. (2006). *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press.

Decker, J., (2010). *The Portrayal of Gender in the Feature-Length Films of Pixar Animation Studios: A Content Analysis*. (Thesis). Auburn University, Alabama: <https://etd.auburn.edu/handle/10415/2100>. Consultado el 12 de febrero de 2014.

Del Moral Pérez, M. E. (2000). Mujer y minorías en Disney. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, pp. 71-78.

Del Moral Pérez, M. E. y Bermúdez Rey, M. T. (2004). La migración de las mujeres desde la narración literaria a las películas de animación de Disney. Universidad de Oviedo, pp. 1-10. *Abacus*: [http://abacus.universidadeuropea.es/xmlui/bitstream/handle/11268/2886/Esther%20del%20Moral.pdf? Sequence=1&isAllowed=y](http://abacus.universidadeuropea.es/xmlui/bitstream/handle/11268/2886/Esther%20del%20Moral.pdf?Sequence=1&isAllowed=y).

Del Valle, T. A. (2002). *Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género*. Madrid, España: Narcea S.A.

Destá, Y. (2017). Pixar's Had a Problem with Women for Decades. *Vanity Fair*. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/11/pixar-john-lasseter-boys-club>. Consultado el 18 de diciembre del 2018.

Do Rozario, R. A. C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the

- Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication* 27 (1), pp. 34-58.
- Domínguez Morante, L. (2015). Pixar's New fairy tale Brave: a feminist redefinition of the hero monomyth. *Revista de Estudios Norteamericanos* (19), pp. 49-66.
- Domínguez Reyes, J. F. (2017). Inside out y Pixar: Cómo construir una historia de éxito. *Revista Latente* (15), pp. 121-153.
- Donaldson, M. (octubre de 1993). What Is Hegemonic Masculinity? *Theory and Society*, 22 (5), pp. 643-657.
- Downey S. D. (1996). Feminine Empowerment in Disney's Beauty and the Beast. *Women's Studies in Communication*, 19 (2).
- DuGar, G. (2013). *Passive and Active Masculinities in Disney's Fairy Tale Films*. (Thesis) Cleveland State University, Cleveland: <https://engagedscholarship.csuohio.edu/etdarchive/387/>. Consultado el 2 de julio de 2018.
- Dundes, L, and Streiff, M. (2016). Reel Royal Diversity? The Glass Ceiling in Disney's Mulan and Princess and the Frog. *Societies* 6 (35).
- Dundes, L, Streiff, M. (2018). Storm Power, an Icy Tower and Elsa's Bower: The Winds of Change in Disney's Frozen, *Social Sciences* (7): [https://www.researchgate.net/publication/325488691\\_Storm\\_Power\\_an\\_Icy\\_Tower\\_and\\_Elsa's\\_Bower\\_The\\_Winds\\_of\\_Change\\_in\\_Disney's\\_Frozen](https://www.researchgate.net/publication/325488691_Storm_Power_an_Icy_Tower_and_Elsa's_Bower_The_Winds_of_Change_in_Disney's_Frozen). Consultado el 28 de diciembre de 2018.
- Duprat de Montero, A. (2018). Julia Roberts et Charlize Theron dans *Mirror, mirror* et *Snow white and the huntsman*: deux méchantes reines en concurrence, sous l'influence de l'héroïne de Walt Disney. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, (16), pp. 289-305: <http://www.revistas.uma.es/index.php/fotocinema/>. Consultado el 10 de diciembre de 2018.
- Durand, G. (2004). *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Madrid, España: Fondo de cultura económica de España, S.L.
- Dutta, R. (2008). The Making of a Woman: Gender stereotypes in Cinderella and Aschenputtel: [www.academia.edu/246014/The\\_Making\\_of\\_a\\_Woman\\_Gender\\_stereotypes\\_in\\_Cinderella\\_and\\_Aschenputtel](http://www.academia.edu/246014/The_Making_of_a_Woman_Gender_stereotypes_in_Cinderella_and_Aschenputtel). Consultado el 20 de mayo de 2014.
- D'Vari, M. (2005). *Creating Characters. Let them Whisper their Secrets*. Michigan, Estados Unidos: McNaughton & Gunn, Inc.
- Ebrahim, H. (2014). Are the 'boys' at Pixar afraid of little girls? *Journal of film and video* 66 (3), pp. 43-56.
- Echegoyemberry, M. N. (2017). Identidad, género y Derechos Humanos: el rol de las mujeres en el cuidado de 'la casa común' (ambiente). *Revista uruguaya de antropología etnografía II* (1), pp. 55-70.
- Eisenhauer, K. (2017). *Gendered compliment behavior in Disney and Pixar: A Quantitative Analysis*: [www.kareneisenhauer.org/wp.../Eisenhauer-Capstone-Excerpt.pdf](http://www.kareneisenhauer.org/wp.../Eisenhauer-Capstone-Excerpt.pdf). Consultado el 22 de diciembre de 2018.
- Ellemers, N. (2018). Gender Stereotypes. *The Annual Review of Psychology* (69), pp. 275–298.
- England, D. E.-M. (2011). Gender Role Portrayal and the Disney Princesses. *Sex Roles* (64), 555-567.
- Escalas Ruiz, A. (28 de junio de 2016). *Princesas al descubierto: un análisis de la evolución de los valores educativos y los estereotipos de género en la filmografía Disney*. (TFM), Universidad

de Les Illes Balears.

Esteban Galarza, M. L. (2009). Identidades de género, feminismo, sexualidad y amor: los cuerpos como agentes. *Política y sociedad*, 46 (1 y 2) pp. 27-41: <http://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO0909130027A>. Consultado el 15 de abril de 2014.

Estévez, A. (2015). *El héroe en el cine de animación contemporáneo de principios del siglo XXI*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense, Madrid.

Fanjul Fernández, M. L. y Bermejo, C. (2018). Introducción. En Fanjul, M. L. y Bermejo, C. *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. (pp. 9-10). Madrid, España: AMEC Ediciones.

Fanjul, M. L. (2018). Los cuentos tradicionales en la sociedad actual. La función socializadora y la creación de estereotipos. En Fanjul M. L. y Bermejo, C., *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. (pp. 11-26). Madrid, España: AMEC Ediciones.

Feder, S. (16 de octubre 2014). Slamming the Door: An Analysis of Elsa (Frozen). The Feminist Wire: <http://thefeministwire.com/2014/10/slamming-door-analysis- elsa-frozen/>. Consultado el 17 de julio de 2018.

Feldman, R. (2000). Parent's convergence on sharing and marital satisfaction, father involvement, and parent-child relationship at the transition to parenthood. *Infant Mental Health Journal*, 176-191.

Feliú, M. L. (2015). Inside Out. Què els passa pel cap a Pixar? *FILMHISTORIA Online XXV*, (2), pp. 122-123: <https://issuu.com/filmhistoria/docs/fh25-2>. Consultado el 25 de julio de 2018.

Fernández Alonso, M. M. (2013). *Los cuentos cuentan. Taller literario: perpetuación de estereotipos a través de los cuentos de Grimm*. (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Almería, Almería: <http://repositorio.ual.es/handle/10835/2249>. Consultado el 30 de junio de 2014.

Fernández Villanueva, C. (2010). La equidad de género: presente y horizonte próximo. *Quaderns de Psicologia* 12 (2), pp. 93-104.

Fernández-Llebrez, F. (2004). ¿Hombres de verdad? Estereotipo masculino, relaciones entre los géneros y ciudadanía. *Foro Interno* (4), pp. 15-43.

Ferreiro Habra, A. (2018). Masculinidades en el discurso publicitario. *Question*, 1 (58), pp. 1-26.

Ferrero, C. (2014, 29 de octubre) Cómo utilizar el terror para que los niños vencan sus miedos: *El País*: <https://smoda.elpais.com/belleza/como-utilizar-el-terror-para-que-los-ninos-vencan-sus-miedos/>. Consultado el 4 de diciembre del 2018.

Ferris Leader, C. (2017) Magical manes and untamable tresses: (en)coding computer-animated hair for the post-feminist Disney Princess, *Feminist Media Studies*: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14680777.2017.1390688>. Consultado el 5 de diciembre de 2018.

Field, S. (2005). *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid, España: Plot Ediciones S.L.

Figueras Maz, M. T. (2017). Patrones de representación posfeministas en Girls. *Oceanide* 9, pp. 1-10: <http://oceanide.netne.net/articulos/art9-9.pdf>.

Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona, España: Lunwerg.

Flood, M. (2016). Involving men in ending violence against women. *Graduate Journal of Social*

*Science* 12, Issue 3, pp. 2–29.

Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid, España: T & B Editores.

Fonte, J. y. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes 1937-1967*. Madrid, España: T&B Editores.

Friedmeyer, W. (2003). The Disneyfication of Folklore: Adolescence and Archetypes. *University of Chicago*: [http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication\\_friedmeyer.pdf](http://www.teachingliterature.org/teachingliterature/pdf/story/disneyfication_friedmeyer.pdf). Consultado el 14 enero de 2014.

Fusco, V. (2017). Narrative representations of masculinity. *Journal of English Studies* 15, pp. 71-88: <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/jes/article/view/3190>. Consultado el 18 de diciembre de 2018.

Galán Fajardo, E. (2007). Fundamentos teóricos sobre el concepto de mito: <https://es.scribd.com/document/261838413/Mitologia-y-Cine>. Consultado el 20 de mayo de 2015.

Gálvez, R. (2009). *Comunicación, género y prevención de violencia. Manual para comunicadores y comunicadoras*. Fondo de Población de Naciones Unidas (UNFRA): [americainagenera.org/newsite/images/sistematizacion\\_exp\\_diplomado\\_honduras.pdf](http://americainagenera.org/newsite/images/sistematizacion_exp_diplomado_honduras.pdf). Consultado el 25 de enero de 2015.

Garabedian, J. (2014) Animating Gender Roles: How Disney is Redefining the Modern Princess. *James Madison Undergraduate Research Journal* 2 (1), pp. 22-25: <http://commons.lib.jmu.edu/jmurj/vol2/iss1/4/> Consultado el 22 de julio del 2018.

Garcés, L. F. (2018). Tipos de amistad según Aristóteles. *Espacios* 39 (6), pp. 10-18: [www.revistaespacios.com/a18v39n06/a18v39n06p25.pdf](http://www.revistaespacios.com/a18v39n06/a18v39n06p25.pdf). Consultado el 16 de diciembre de 2018.

García, C. (2010). El amor en el cine. *Crítica Año 60* (966), pp. 78-83.

García, E. (10 de marzo de 2018). *Entrevista a Covadonga González-Pola: La Opinión*. Recuperado de A Coruña: <https://www.laopinioncoruna.es/contraportada/2018/03/10/heroinas-disney-esperan-principe-les/1270748.html> Consultado el 29 de noviembre de 2018.

García-Manso, A. (2017). Frozen: la lectura de “La Reina de las Nieves” en el siglo XXI. *Álabe* (15), pp. 1-11: [https://www.researchgate.net/publication/317192136\\_FROZEN\\_LA\\_LECTURA\\_DE\\_LA\\_REINA\\_DE\\_LAS\\_NIEVES\\_EN\\_EL\\_SIGLO\\_XXI](https://www.researchgate.net/publication/317192136_FROZEN_LA_LECTURA_DE_LA_REINA_DE_LAS_NIEVES_EN_EL_SIGLO_XXI). Consultado el 10 de diciembre de 2018.

García-Mirna Freire, A. (2010). La categoría 'género': historia de una necesidad. *Sal Terrae* (98).

García-Mirna Freire, A. (2003). *Desarrollo del género en la feminidad y la masculinidad*. Madrid, España: Narcea S.A.

Gatrell, C. (2005). *Hard labour. The sociology of parenthood*. Glasgow, Inglaterra: Open University Press.

Gatrell, C. S. (2008). *Gender and Diversity in Management. A Concise Introduction*. Londres, Inglaterra: SAGE.

Genovés, A. (2004). El mito del nacimiento del héroe. *Conferencia sobre mitos organizada por la Asociación Psicoanalítica de Madrid*, pp. 1-22. Madrid: [http://www.escuelapsicoanalitica.com/wp-content/uploads/2014/06/AECPNA\\_01\\_Articulo-Agustin-Genoves.pdf](http://www.escuelapsicoanalitica.com/wp-content/uploads/2014/06/AECPNA_01_Articulo-Agustin-Genoves.pdf).

Gil Calvo, E. (2004). Hacia una nueva concepción de la paternidad y la maternidad. *Arbor* 178

(702), pp. 401-419: <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/573> Consultado el 19 de febrero de 2014.

Gil Calvo, E. (2008). Representaciones sociales de la masculinidad y la feminidad. En Pérez-Amat García, R., *Comunicación, identidad y género 1*, (pp.11-20). Madrid, España: Fragua.

Gilmore, D. D. (1994). *Hacerse hombre. Concepciones culturales de la masculinidad*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.

Gill, I. (2016). Feminist Figures or Damsels in Distress? The Media's Gendered Misrepresentation of Disney Princesses. *Young Scholars in Writing* 13, pp. 96-111: <https://arc.lib.montana.edu/ojs/index.php/Young-Scholars-In-Writing/article/view/330>. Consultado el 28 de diciembre de 2018.

Gillam, K. a. (2008). Post-Princess Models of Gender: The New Man in Disney Pixar. *JPF&T - Journal of Popular Film and Television* 36 (1), pp. 2-9.

Giménez Calpe, A. (2011). El mito de la princesa: Blancanieves y la Bella Durmiente según Eldriede Jelinek. *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada* (6), pp. 82-96.

Gómez Beltrán, I. (2013). *Los arquetipos de género en las películas infantiles: una propuesta de taller para el alumnado de educación primaria*. (TFG). Universidad de Oviedo: <https://es.scribd.com/document/389363797/Arquetipos-femeninos-en-Disney>. Consultado el 5 de diciembre de 2018.

Gómez Beltrán, I. (2015). La pantalla feminista: feminidad sufragista y masculinidad hegemónica. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (11), pp. 115-133: <http://revpubli.unileon.es/index.php/cuestionesdegenero/article/view/3631>. Consultado el 19 de mayo de 2018.

Gómez Beltrán, I. (2017) Princesas y príncipes en las películas de Disney (1937 – 2013). Análisis de la modulación de la feminidad y la masculinidad. *Filanderas, Revista Interdisciplinar de Estudios Feministas* (2) pp. 53-74: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234417>. Consultado el 21 de junio de 2018.

Gómez López, M. (2018). Jornadas nacionales: el acceso de las mujeres al deporte profesional: el caso del fútbol. *Seminario Mujer y Deporte*. Madrid: Femeris. DOI: <https://doi.org/10.20318/femeris.2018.4325>. Consultado el 12 de diciembre de 2018.

González Gabaldón, B. (1999). Los estereotipos como factor de socialización en el género. *Comunicar* (12), pp. 79-88.

González Gil, F. y. (2014). Educación para todos: formación docente, género y atención a la diversidad. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (9), pp. 11-28.

González Vera, P. (2012). The translation of linguistic stereotypes in animated films: a case study of DreamWorks' Shrek and Shark Tale. *The Journal of Specialised Translation* (17), pp. 104-123.

Gonzalez Villa, M. A., (s.f.) *El padre que hace "falta": palabras desde la imagen*: [http://www.iztacala.unam.mx/errancia/v1/PDFS\\_1/CAIDAL6\\_ELPADREQUEHACEFALTA.pdf](http://www.iztacala.unam.mx/errancia/v1/PDFS_1/CAIDAL6_ELPADREQUEHACEFALTA.pdf). Consultado el 29 de enero de 2018.

Góñi, C. (2008). *Lo femenino. Género y diferencia*. Pamplona, España: EUNSA.

Guarinos, V. G. (2009). Belleza, fealdad y deformidad en producciones Disney. De Blancanieves a High School Musical (I, II y III). I Congreso Internacional de Estética Cinematográfica. Aulas de



la Experiencia de la UPV/EHU (pp. 282-296). Bilbao: UPV/EHU.

Gubern, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona, España: Editorial Anagrama.

Guichot Reina, V. y. (2001). De Blancanieves (1937) a Mulán (1998): análisis de los valores, normas y roles sociales transmitidos a través de las películas de Walt Disney. En c. p. García, *La educación de las mujeres: nuevas perspectivas* (págs. 45-52). Sevilla: Universidad de Sevilla.

Guil Bozal, A. (1998). El papel de los arquetipos en los actuales estereotipos sobre la mujer. *Comunicar* (11), pp. 95-100.

Guillamón Carrasco, S. (2018). El monstruo femenino. Lo siniestro y la construcción de lo materno en 'Furtivos'. *Fonseca, Journal of Communication* (17), pp. 173-191.

Gutiérrez Delgado, R. (2012). El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico. *Ámbitos*, (21) pp. 43-62.

Guzmán Velasco, N. (2016). La ideología a través de la publicidad y las representaciones de género. *Revista Realidad* 147, pp. 101-114.

Hall, S. (1973). Coding and Decoding in the Television Discourse. *Council of Europe Colloquy on 'Training In The Critical Reading of Televisual Language'*, (pp. 1-22). Leincester: <https://core.ac.uk/download/pdf/81670115.pdf>. Consultado el 15 de mayo de 2016.

Hall, S. (1997). The Work of Representation. En S. Hall, *Cultural Representations and signifying practices*. Nueva Delhi, La India: SAGE Publications Inc.

Hammilton, A. (6 de enero de 2018). Historia de la televisión en Estados Unidos. En *Talking Television*: <http://www.talkingtelevision.org/television-estados-unidos/>. Consultado el 6 de marzo de 2019.

Haywood, C. y. (2003). *Men and Masculinities: Theory, research and social practice*. Buckingham, Inglaterra: Open University Press.

Hecht, J. (2011). Happily Ever After: Construction of Family in Disney Princess Collection Films. (Master's Theses). San Jose State University: [http://scholarworks.sjsu.edu/etd\\_theses/4094](http://scholarworks.sjsu.edu/etd_theses/4094). Consultado el 11 de noviembre de 2017.

Heilman, B., Barker, G. y Harrison, A. (2017). La caja de la masculinidad: un estudio sobre lo que significa ser hombre joven en Estados Unidos, el Reino Unido y México. Washington DC y Londres: Promundo-US y Unilever.

Henke, J. B. (1996). Construction of the Female Self: Feminist Readings of the Disney Heroine. *Women's Studies in Communication* 19 (2), 229-249.

Herman, D. (2016). Up Against Cultural Truths. A Smithsonian scholar and student of Pacific Island sea voyaging both loves and hates the new Disney film: <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/how-story-moana-and-maui-holds-against-cultural-truths-180961258/> Consultado el 18 de julio del 2018.

Hernández Rodríguez, A. (1995). La masculinidad: ¿poder o dolor? *La ventana* (2), pp. 63-70.

Herrera Sánchez, S. (2015). Alicia y la libertad de la madriguera: identidad y transgresión de Carrol a Burton: [http://www.academia.edu/19780770/Alicia\\_y\\_la\\_libertad\\_de\\_la\\_madriguera\\_identidad\\_y\\_transgresion\\_a\\_Carroll\\_a\\_Burton](http://www.academia.edu/19780770/Alicia_y_la_libertad_de_la_madriguera_identidad_y_transgresion_a_Carroll_a_Burton), Consultado el 22 de diciembre de 2018.

Herreros de Tejada Larrinaga, S. (2010). *Las edades de Peter Pan. Adaptaciones literarias y*

- cinematográficas del niño eterno (1902-2010)*. (Tesis). Universidad Rey Juan Carlos, Madrid.
- Hidalgo Marí, T. (2017). De la maternidad al empoderamiento: una panorámica sobre la representación de la mujer en la ficción española. *Prisma Social* (2) pp. 291-314.
- Hine, B. E. (2018). The Rise of the Androgynous Princess: Examining Representations of Gender in Prince and Princess Characters of Disney Movies Released 2009. *Social Sciences* 7, pp. 1-23.
- Hine, B. I. (2018). From the Sleeping Princess to the World-Saving Daughter of the Chief. *Social Science* 7, pp. 1-15.
- Holcomb, J., Latham, K., & Fernandez-Baca, D. (2015). Who Cares for the Kids? Caregiving and Parenting in Disney Films. *Journal of Family Issues* 36 (14), pp. 1957–1981. DOI: <http://doi.org/10.1177/0192513X13511250>.
- HR, A. s. (mayo de 2018). *How to Get More Women into Leadership Roles?:* [http://jump.eu.com/wp-content/uploads/2018/03/JUMP\\_LRH\\_WomenBarriere\\_JL\\_def.pdf](http://jump.eu.com/wp-content/uploads/2018/03/JUMP_LRH_WomenBarriere_JL_def.pdf). Consultado el 19 de diciembre del 2018.
- Iadevito, P. (2014). Teorías de género y cine. Un aporte a los estudios de la representación. *Universitas Humanística* 78, pp. 211-237. DOI: <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.UH78.tgcu>.
- Igartua Perosanz, J. J. (2007). *Persuasión Narrativa*. San Vicente, Alicante, España: ECU. Editorial Club Universitario.
- Irureta, K. (2016). *Función Paterna*. (TFG). Universidad de la República, Montevideo (Uruguay): [http://sifp1.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg\\_karen\\_irureta\\_feb\\_final\\_-\\_pdf\\_1.pdf](http://sifp1.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg_karen_irureta_feb_final_-_pdf_1.pdf). Consultado el 29 de enero del 2018.
- Itmeizeh, M. a. (2017). The Evolution of Gender Roles and Linguistic in the Language Features of Disney. *Journal of Literature, Languages and Linguistics* 36.
- Jafar A. (2014). Disney's Frozen - A Lukewarm Attempt at Feminism: <https://gendersociety.wordpress.com/2014/09/05/disneys-frozen-a-lukewarm-attempt-at-feminism/>. Consultado el 18 de julio de 2018
- Jarava, N. y. (2017). Nuevas formas de ser mujer o la feminidad después del postfeminismo. *Océánide*. Recuperado de: [oceanide.netne.net/articulos/art9-7.pdf](http://oceanide.netne.net/articulos/art9-7.pdf).
- Jeffords, S. (1995). The Curse of Masculinity. Disney's Beauty and the Beast. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture* (pp. 161-172). Indiana, Estados Unidos: Indiana University Press.
- Jenaro, C. F. (2014). Actitudes hacia la diversidad: el papel del género y de la formación. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (9), pp. 20-62.
- Jenkins, E. A. (21 de julio de 2018). *Disney Analysis:* <https://disneyanalysis.weebly.com/male-stereotypes.html>. Consultado el 1 de diciembre de 2018.
- Jiménez Gascón, Z. (2010). La construcción del villano como personaje cinematográfico. *Frame*, pp. 285-311.
- Jódar, C. (2013). Arquitectura y vida americana de los '50. *Amanece Metrópolis:* <http://amanecemetropolis.net/the-good-wife-arquitectura-y-vida-americana-de-los-50/>. Consultado el 23 de octubre del 2018.
- Johannah, L. (2018). Women's Voice in humanitarian media. No surprises. Recuperado de *Advisory Group's Diverse Leadership research project:* [humanitarianadvisorygroup.org/wp-](http://humanitarianadvisorygroup.org/wp-)

content/uploads/2018/03/. Consultado el 19 de diciembre de 2018.

Johnson, R. M. (2015). The Evolution of Disney Princesses and their Effect on Body Image, Gender Roles, and the Portrayal of Love. *Educational Specialist* (6): <https://commons.lib.jmu.edu/edspec201019/6>. Consultado el 16 de diciembre de 2018.

Jovic, V. (2018). *Masculinity and gender-equal parenting*. Estocolmo: Advant Produktionsbyrå.

Jung, C. G. (1998). *Arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.

Katz, J. (2017-2018). *Masculinity in crisis*. The World Today: <https://www.chathamhouse.org/publications/twt/now-masculinity-crisis>. Consultado el 19 de diciembre del 2018.

Klein, J. (2013). The Mask of Masculinity: Underreported Declines in Male Friendship and Happiness in the United States. *Masculinities and Social Change*, 2 (1), DOI: <http://dx.doi.org/10.4471/MCS.2013.20>.

Kowalski, C. and Bhalla, R. (2015). Viewing the Disney Movie Frozen through a Psychodynamic Lens. *The Journal of medical humanities*, pp. 1-11: [https://www.researchgate.net/publication/282872331\\_Viewing\\_the\\_Disney\\_Movie\\_Frozen\\_through\\_a\\_Psychodynamic\\_Lens](https://www.researchgate.net/publication/282872331_Viewing_the_Disney_Movie_Frozen_through_a_Psychodynamic_Lens). Consultado el 28 de diciembre de 2018.

Kraidy, M.M. (1998). Intertextual Maneuvers around the subaltern: Aladdin as a postmodern text. En C. Degli-Esposi, *Postmodernism and the cinema* (pp. 45-59). Oxford, UK and New York: Berghahn.

Kray, H. R. (2017). The Effects of Implicit Gender Role Theories on Gender System Justification. *American Psychological Association*, 112 (1) pp. 98–115.

Kreimer, J. C. (1991). *El varón sagrado. El surgimiento de una nueva masculinidad*. Buenos Aires, Argentina: Planeta.

Krouwels, S. (2016). Let it go. A new way of looking at gender discourse by breaking the Disney formula. *English Literature & Culture Leiden University*.

Lamas, M. (2000). El género. La construcción cultural de la diferencia sexual. En Lamas, M. *El género. La construcción cultural de la diferencia sexual* (pp. 2-6). México: Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa: [http://www.mujeresdelsur.org/sitio/images/descargas/gtps\\_conway-y-otros\\_unidad\\_1.pdf](http://www.mujeresdelsur.org/sitio/images/descargas/gtps_conway-y-otros_unidad_1.pdf) Consultado el 7 de octubre del 2013.

Lamo de Espinosa, E. (2000). La feminización de la reproducción: ambivalencia, desasosiego y paradojas. En Durán, M. Á. *Nuevos objetivos de igualdad en el siglo XXI. Las relaciones entre mujeres y hombres* (pp. 75-98). Madrid, España: Publicaciones DGM.

Langa, M. (2017). Boys to men. *PINS* (55), pp. 61-83.

Langford, W. (1999). *Revolutions of the heart. Gender, power and the delusions of love*. Londres, Inglaterra: Routledge.

Lauretis, T. (1992). *Alicia ya no. Feminismo, Semiótica, Cine*. Madrid, España: Cátedra.

Law, M. (2014). Sisters Doin' it for themselves: Frozen and the Evolution of the Disney Heroine. *Screen Education* (74) pp. 16–25: [https://issuu.com/atompublishments/docs/law\\_frozen](https://issuu.com/atompublishments/docs/law_frozen). Consultado el 28 de diciembre de 2018.

Leal Reyes, C. A. (2017). El género como representación: una lectura desde la biopolítica. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, pp.159-177.

Ledesma, F. (2016). Amor, lenguaje y olvido. Sobre memoria y desmemoria en los diálogos de

- Platón. *LOGOS. Anales del Seminario de Metafísica* (49), pp. 91-109.
- Leiva, E. y. (2000). Análisis de El Rey León. La disneylandización social. *Comunicar* (14), pp. 147-152.
- León Ciliotta, R. (2018). Un acercamiento a las investigaciones de la representación de género en la literatura infantil. *Desde el Sur* 10, (2), pp. 347-362.
- Leve, A. M. (2012). The Circuit of Culture as a Generative Tool of Contemporary Analysis: Examining the Construction of an Education Community. *APERRE Conference*, Sidney: AARE, pp. 1-12.
- Lomelí Hernández, A. R. (2017). ¿Hacia dónde se dirigen las producciones audiovisuales? y ¿Cómo están reflejando la realidad? Análisis de material elaborado por estudiantes que cursan la carrera de comunicación. *Del verbo al bit. Universidad de La Laguna*, pp. 1954-1977: <http://www.revistalatinacs.org/16SLCS/libro-colectivo-edicion-2.html>
- Loncar, M. (2016). Constructing Masculinity through Images. *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering* 10, pp. 3123-3126.
- López Albalá, E. (2016). Mujeres deportistas españolas: estereotipos de género en los medios de comunicación. *Sociologados. Revista de Investigación Social* 1, (2), pp. 87-110.
- López de Ayala López, M. C. (2008). Conciliación de la vida laboral y familiar e igualdad de oportunidades. En Pérez-Amat García, R. N. *Comunicación, identidad y género* 2, pp. 801-807. Madrid, España: Fragua.
- López Francés, I. y Vázquez Verdura, V. (2014). La perspectiva de género y el papel de la universidad en el siglo XXI. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* 15 (4), pp. 241-261: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201032973011>. Consultado el 5 de diciembre del 2018. Pag. 244.
- López Macaya, A. y. (2016). *Valoración sobre la evolución de la figura femenina en las películas animadas de Disney, basado en siete largometrajes: Blancanieves, Cenicienta, La Bella Durmiente, La Sirenita, Pocahontas, Mulán y Frozen* (TFG). Universidad del Desarrollo, Concepción, Chile.
- López, M. y De Miguel, M. (2013). La fémina Disney: análisis y evolución del personaje femenino en cuatro películas de la factoría Disney. *Sociedad y Economía*, (24), pp. 121-142.
- Luchtmeyer, N. (2015). *What Makes a Father? A Socially Constructed Dialogue on Gendered Masculinity*. (Tesis). Vancouver, Canada.
- Luengo Rodríguez, T. y. (2010). El mito de la 'fusión romántica': sus efectos en el vínculo de la pareja. *Anuario de Sexología*, pp. 1-7.
- Lupano Perugini, M. L. (2010). Análisis de características estereotípicas de género en líderes y seguidores. *SUMMA Psicológica UST*, 7 (2), 55-66.
- Macaluso, M. (2018). Postfeminist Masculinity: The New Disney Norm? *Social Sciences*, (7), pp. 1-10.
- Mackenzie, B. (24 de noviembre de 2015). *Disney's female gender roles: the change of modern culture* (Honor Thesis). Indiana State University, Estados Unidos.
- Madrid Brito, D. (2014) Wall-E. Humanamente tecnológicos. *Con A de animación*. (4), pp. 98-109.
- Maeda González, C. M. (2014). Érase una vez una mujer perfecta: Análisis del papel de los signos en la construcción de la representación femenina en las películas de Princesas Disney. En Ubierna Gómez F. y., *Miscelánea sobre el entorno audiovisual en 2014* (pp. 457-477). Madrid:

Fragua.

Maeda, C. (2011). Entre princesas y brujas: Análisis de la representación de las protagonistas y antagonistas presentes en las películas de Walt Disney. *III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social. Universidad de La Laguna*, (pp. 1-17).

Magallon Gómez, M.A. (2013). La dignidad del matrimonio en el siglo XXI. El amor como paradigma. Instituto de investigaciones jurídicas. *Boletín Mexicano de Derecho Comparado*, (138), pp. 1025-1056: <https://revistas.juridicas.unam.mx/index.php/derecho-comparado/article/view/4840/6191>. Consultado el 11 de enero del 2019.

Magallón Portoles, C. (1998). Sostener la vida, producir la muerte: estereotipos de género y violencia. En V. (FISAS, *El sexo de la violencia. Género y cultura de la violencia* (pp. 73-116). Barcelona, España: Icaria.

Malicke, J. (2013). *Gender Ideology and Evaluations of a Male versus Female Target: Effects of Emphasizing versus Downplaying Gender Differences* (Undergraduate Honors Theses). University of Colorado, Boulder.

Mancino, K. (2013). *Dads, Daughters, and Disney: e Historical Trajectory of Fairy Tale Fathers and Daughters*. (Honors Theses). Bucknell University: [https://digitalcommons.bucknell.edu/honors\\_theses/168](https://digitalcommons.bucknell.edu/honors_theses/168). Consultado el 28 de diciembre de 2018.

Mannay, D. (2015). Achieving respectable motherhood? *Women's Studies International Forum*, pp. 159-166.

Marcos Ramos, M. (2014). Los guionistas hablan: cómo se crean personajes en la ficción nacional. Resultados de un estudio cualitativo. *Fonseca, Journal of Communication* (9), pp. 144-174.

Marín, V. y Solís, C. (2017). Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney. *Revista CS* (23), pp. 37-55.

Marina, J. A. (1996). *El laberinto sentimental*. Barcelona, España: Editorial Anagrama S.A.

Marrero, A. (2009). Cambios y continuidades en los estereotipos de género en el cine dirigido al público infantil: Shrek. *Projecte EspaiCinema*, pp. 149-163.

Marrero, A. (2016). Intencionalidad y destino: la falsa liberación de las mujeres en filmes infantiles recientes. *Jornadas del Centro Interdisciplinario de Investigaciones de género*. La Plata. Recuperado de: <http://jornadascinig.fahce.unlp.edu.ar/iv-2016>. Consultado el 5 de diciembre de 2018.

Martín Camacho, J. R. (2011). Actitudes hacia el amor y estilos de humor en mujeres y varones: ¿nos diferencia el sexo o el género? *Psiciencia. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, pp. 13-27.

Martín Garzo, G. (2004). Prólogo. En Andersen H. C., *La Sirenita y otros cuentos. Cuentos completos I*. (pp. 7-19). Madrid, España: Anaya.

Martín Guart, R. a. (2016). Children in front of the television: the adultisation and digitisation of audiovisual content. A comparative analysis according to age and gender in Spain. *Prisma Social* (209-237) pp. 209-237.

Martín Vidaña, D. (2015). *Nuevas masculinidades, paternidad y cuidado infantil*. (TFG). Universidad de Granada: <http://digibug.ugr.es/handle/10481/40951>.

Martín, Alejandro (2016). *Vaiana, la princesa Disney feminista*. El País: [https://elpais.com/cultura/2016/11/30/actualidad/1480525950\\_824658.html](https://elpais.com/cultura/2016/11/30/actualidad/1480525950_824658.html) Consultado el 18 de

julio del 2018.

Martín, S. (2002). *Monstruos al final del milenio*. Madrid, España: Imágica Ediciones, S.L. / Alberto Santo, editor.

Martínez Ayuso, V. (2015). *Causas del techo de cristal: un estudio aplicado a las empresas del IBEX35*. (Tesis) Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales. UNED.

Martínez Castro, M. d. (2016). ¿Fantasía o realidad? Estereotipos de género en el cine. *Mujeres e investigación. Aportaciones interdisciplinarias: VI Congreso Universitario Internacional Investigación y Género*. (pp. 437-444). Sevilla: SIEMUS (Seminario Interdisciplinar de Estudios de las Mujeres de la Universidad de Sevilla).

Martínez González, E. (2011). Los mundos [teóricos] de Coraline: Psicoanálisis, Postfeminismo y Postmodernismo en el cine de animación. *Con A de Animación*. Editorial Universidad Politécnica de Valencia, pp. 80-96. DOI: 10.4995/caa.2011.862.

Martínez López, M. (2017). Desmontando clichés o la evolución de los modelos de feminidad y masculinidad en los escenarios. En García-Ferrón, E. y Ros-Berenguer C. (coords.), *Dramaturgia femenina actual. De 1986 a 2016. Feminismo/s* (30) pp. 129 -145.

Martínez Velasco, M. (2005). Bambi. *Interfilms*, (194), pp. 98-102. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5154584>. Consultado el 12 de abril de 2017.

Martínez Villegas, J. A. (2017). Estereotipo, prejuicio y discriminación hacia las mujeres. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (12), pp. 347-364.

Martínez, A. y Papalini, V. (2012). Valiente, o la rebeldía amordazada. *Question 1* (36), pp. 58-68.

Martínez-Collado, A. (2005). *Tendenci@s. Perspectivas feministas en el arte actual*. Murcia, España: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo: <http://www.cendeac.net/es/editorial/catalogo/48>. Consultado el 21 de febrero de 2017.

Martínez-Salanova Sánchez, E. M. (2009). Cine: estereotipos, modelos y miradas para una visión. *Educomunicacion*. Recuperado de <http://www.uhu.es/cine.educacion/> Consultado el 23 de septiembre de 2015.

Masri, A. E. (30 de abril de 2013). A "Brave" Schism From Traditional Gender Portrayals: Merida and the New Princess: [https://www.academia.edu/3995685/A\\_Brave\\_Schism\\_From\\_Traditional\\_Gender\\_Portrayals\\_Merida\\_and\\_the\\_New\\_Princess](https://www.academia.edu/3995685/A_Brave_Schism_From_Traditional_Gender_Portrayals_Merida_and_the_New_Princess). Consultado el 25 de julio de 2018.

Massuer, J. B. (2014). L'impact de la performance capture sur les théories du cinéma d'animation. *Écranosphere 1*, pp. 1-14.

Mastrostefano, S. (2013). *Gender and Ideology in Disney's Beast Fables*. (Honors Projects Overview). Rhode Island College: [https://digitalcommons.ric.edu/honors\\_projects/85](https://digitalcommons.ric.edu/honors_projects/85). Consultado el 17 de julio de 2018.

Mayo, I. (2007). El espacio educativo y las referencias al género. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado* (21), pp. 115-135.

Mazón Morales, V. (2004). *El abismo tras el espejo. Los rostros del mal en el cine*. Cáceres, España: Asociación Cinéfila RE BROSS.

McCulloch, R. J. (2013). *Towards Infinity And Beyond Branding, Reputation, and the Critical Reception of Pixar Animation Studios*. (Tesis) University of East Anglia, School of Film, Television and Media Studies in Norwich, England: <https://ueaeprints.uea.ac.uk/48149/>. Consultado el 18

de enero de 2019.

McKee, R. (2012). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona, España: Alba Minus.

Mead, M. (1982). *Sexo y temperamento en tres sociedades primitivas*. Barcelona, España: Paidós.

Medialdea, B. (2016). Discriminación laboral y trabajo de cuidados: el derecho de las mujeres jóvenes a no decidir. *ATLÁNTICAS – Revista Internacional de Estudios Feministas* 1 (1), pp. 90-107. DOI: <https://doi.org/10.17979/arief.2016.1.1.1792>

Medina Bravo, P.; Figueras Maz, M.; y Gómez Puertas, L. (2014): El ideal de madre en el siglo XXI. La representación de la maternidad en las revistas de familia. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico* 20, (1), pp. 487-504. Madrid, Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense.

Meler, I. (2000). Los padres. En Burin M. y., *Varones. Género y subjetividad masculina* (pp. 255-288). Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Méndez Garita, N. (2004). Un acercamiento al cuento infantil desde la perspectiva de género. Estereotipos en el cuento infantil. *Educareg* (7), pp. 127-140: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4781128>. Consultado el 14 de abril de 2015.

Méndiz, A. (16 de marzo de 2010). *Up: Una maravillosa historia de amor en 4 minutos*: <http://jesucristoenelcine.blogspot.com/2012/10/familia-heroismo-y-trascendencia-en-el.html>. Consultado el 25 de marzo de 2014.

Menéndez Menéndez, M. I. (2017) Mujeres y poder: Amazonas en el cine contemporáneo para adolescentes. *Investigaciones Feministas* 2 (8), pp. 415-428.

Mestre Acuña, J. F. (2017). *Hacerlas distintas para siempre: Princesas de la tradición literaria en Walt Disney Animation Studios (1937-2016)*. (TFG). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia: <https://docplayer.es/83694572-Hacerlas-distintas-para-siempre-princesas-de-la-tradicion-literaria-en-walt-disney-animation-studios.html>. Consultado el 29 de noviembre de 2018.

Meza Martínez, C. A. (2018). Discriminación laboral por género: una mirada desde el efecto techo de cristal. *Equidad y Desarrollo* (32), pp. 11-31: <https://ideas.repec.org/a/col/000452/016465.html>. Consultado el 28 de diciembre de 2018.

Migliaccio, T. A. (2014). Typologies of Men's Friendships: Constructing Masculinity through Them. *Masculinities and Social Change* 3 (2), pp. 119-147. DOI: 10.4471/MCS.2014.47.

Mínguez, M. (2015). De Blancanieves, Cenicienta y Aurora a Tiana, Rapunzel y Elsa: ¿qué imagen de la mujer transmite Disney? *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo* (2), pp. 41-58.

Mínguez López, M. (2015). Disney e os contos de fadas: historia dun secuestro. *ELOS. Revista de literatura infantil e xuvenil* 2, pp. 5-23.

Mínguez López, X. (2012). Como las superheroínas se convirtieron en amas de casa: Pixar y los Increíbles. *Tejuelo* (13), pp. 88-101: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3804436.pdf>. Consultado el 25 de mayo de 2015.

Minor, B. D. (2014). *Happily Ever After: Is Disney Setting Us Up? A Study on Disney Princesses and their Influence on Young Women and their Personal Love Narratives*. (Tesis). University of the Incarnate Word. San Antonio, Texas, Estados Unidos. ;

<https://athenaeum.uiv.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000>.

Miranda, M. (2015). Gender Ideology Proposals and its Consequences. *Strathmore University*.

Montero Plata, L. y. G. (2015). Sincronías y sinergias animadas: la visión de la industria de la animación de Pixar y Ghibli. *Con A de animación* (5), pp. 26-37.

Montesinos, R. (2002). *Las rutas de la masculinidad. Ensayos sobre el cambio cultural y el mundo moderno*. Barcelona, España: Biblioteca Iberoamericana de Pensamiento. Gedisa.

Morales Romo, B. (2015). *Roles y estereotipos de género en el cine romántico de la última década. Perspectivas educativas*. (Tesis). Universidad de Salamanca, España: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=132802>. Consultado el 29 de septiembre de 2017.

Morales, R. y. (2018). Iconografía de la Bella y la Bestia. De Walter Crane a Walt Disney. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras* (pp. 39-61). Madrid: AMEC Ediciones.

Morales, R. y. (2018). La historia del cuento La bella y la bestia. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras*. (pp. 27-37). Madrid: AMEC Ediciones.

Moreno Díaz, R. y. (2016). *La familia en Disney: desde Blancanieves a nuestros días*. VI Congreso Universitario Internacional Investigación Y Género. Sevilla: SIEMUS (Seminario Interdisciplinar de Estudios de las Mujeres de la Univesidad de Sevilla) (pp. 480-486).

Moreno Gil, P. M. (2013). *Cuentos de brujas hoy en día. Revisión de la figura de la bruja en la literatura infantil*: <http://suite101.net/article/cuentos-de-brujas-de-hoy-en-dia-a8720#.VS0iUPA6CVI>. Consultado el 14 de abril de 2015.

Morgado García, A. (2011). *Héroes y villanos en los cuentos de hadas*. Asociación Cultural y Universitaria Ubi Sunt, Cádiz, pp. 49-69: [http://www.academia.edu/2927756/HEROES\\_Y\\_VILLANOS\\_EN\\_LOS\\_CUENTOS\\_DE\\_HADAS\\_2011](http://www.academia.edu/2927756/HEROES_Y_VILLANOS_EN_LOS_CUENTOS_DE_HADAS_2011). Consultado el 23 de septiembre de 2015.

Morrinson, D. (2013). *Brave: A Feminist Perspective on the Disney Princess Movie*. (TFG). The Faculty of the Communication Studies Department California Polytechnic State University, San Luis Obispo, Estados Unidos: <https://digitalcommons.calpoly.edu/comssp/168>. Consultado el 12 de diciembre de 2018.

Moscardó Guillén, J. (1997). *El cine de animación en más de 100 largometrajes*. Madrid: Alianza Editorial.

Mucharráz y Cano, Y. (2018). Romper el techo de cristal no es cuestión de cuentos de hadas. *Forbes México*.

Munos, D. (2017). *Gender and Disney movies: 'When Disney harms girls and minorities'* (TFG). Liège Université, A Liège, Bélgica.

Muñiz, O. (2011). La paternidad en la contemporaneidad. *Medellín: teología y pastoral para América Latina* 37 (148), pp. 507-524: <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/294139>. Consultado el 14 de abril de 2015.

Muñoz Corcuera, A. (2010). Las curiosas aventuras de Peter Pan en el mundo del celuloide. *AILIJ (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil)* (8), pp. 85-110.

Murphy, J.N. (2015). *The role of women in film: Supporting the men. An analysis of how culture influences the changing discourse on gender representations in film*. (Journalism Undergraduate



Honors Theses). University of Arkansas, Fayetteville, Estados Unidos: <https://scholarworks.uark.edu/jouruht/2>. Consultado el 17 de diciembre de 2018.

Murphy, P. D. (1995). The Whole Wide World Was Scrubbed Clean. The Androcentric Animation of Denatured Disney. En E. H. Bell, *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture* (pp. 125-136). New York, Estados Unidos: Indiana University Press.

Neale, S. (1983). Masculinity as spectacle. Reflections on men and mainstream cinema. *Screen Oxford Journals*, pp. 2-16. Recuperado de [screen.oxfordjournals.org/content/24/6/2.full.pdf](http://screen.oxfordjournals.org/content/24/6/2.full.pdf) el 14 de febrero del 2013.

Ó Giolláin, D. (2014) Narratives of Nation or of Progress? Genealogies of European Folklore Studies, *Narrative Culture 1*: <https://digitalcommons.wayne.edu/narrative/vol1/iss1/5>. Consultado el 11 de diciembre de 2018.

OIT, (2018). *Perspectivas sociales y del empleo en el mundo*. Ginebra, Suiza: Servicio de Producción, Impresión y Distribución de Documentos y Publicaciones (PRODOC) de la OIT.

Orgad, S. and De Benedictis, S. (2015) The 'stay-at-home' mother, postfeminism and neoliberalism: content analysis of UK news coverage. *European Journal of Communication*, 30 (4) pp. 418-436.

Ortiz de Landázuri, M. C. (2016). ¿Es el concepto platónico del amor intelectualista? Eros como impulso contemplativo y desiderativo en Platón. *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía Ediciones Complutense*, pp. 323-339.

Osuna-Acedo, S., Gil-Quintana, J. y Cantillo Valero C. (2018). La construcción de la identidad infantil en el Mundo Disney. *Revista Latina de Comunicación Social* (73), pp. 1284 a 1307: <http://www.revistalatinacs.org/073paper/1307/66es.html>. Consultado el 28 de diciembre de 2018.

Ourri, A. (2017). *The Construction Of Evil -The Evolution of Disney Villains from the Golden to the Revival era.*: [https://www.academia.edu/33697731/The\\_Construction\\_Of\\_Evil\\_the\\_Evolution\\_of\\_Disney\\_Villains\\_from\\_the\\_Golden\\_to\\_the\\_Revival\\_era](https://www.academia.edu/33697731/The_Construction_Of_Evil_the_Evolution_of_Disney_Villains_from_the_Golden_to_the_Revival_era). Consultado el 14 de diciembre del 2018.

Owusu Amponsah, M. (2011). Workstress and marital relations. *Educational Research* 2 (1), pp. 757-764: <http://www.interesjournals.org/ER>. Consultado el 25 de octubre de 2016.

Pacheco Mejía, E. E. (2007). El género en las cintas de Disney. *Temas Antropológicos: revista científica de investigaciones regionales*, 29 (1-2), pp. 87-106.

Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond. The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books.

Palacián de Inza, B. (2017). El futuro de la igualdad de género y su impacto en la seguridad. *Instituto Español de Estudios Estratégicos*. Recuperado de: <http://www.ieee.es/temas/mujer-infancia-genero-y-conflicto/2017/DIEEEI06-2017.html>, 8-16.

Palomar Vereas, C. (2016). Veinte años de pensar el género. *Debate Feminista* 52, pp. 34-49.

Palomares, A. (21 de noviembre 2018) La Femme Fatale, un personaje de cine creado para "atar" a la mujer y que acabó liberando su feminismo. *Tendencias*: <https://www.tendencias.com/feminismo/femme-fatale-personaje-cine-creado-para-atar-a-mujer-que-acabo-liberando-su-feminismo>. Consultado el 21 de enero 2019.

Palop Soriano, C. (julio de 2016). *Evolución de la figura femenina en las producciones Disney. De Blancanieves a Mulán y Elsa*. (TFG). Universidad de Castellón.

Park, A., Bryson, C., Clery, E., Curtice, J. and Phillips, M. (eds.) (2013), *British Social Attitudes: the 30th Report*, London: NatCen Social Research: [www.bsa-30.natcen.ac.uk](http://www.bsa-30.natcen.ac.uk). Consultado el 27

de febrero de 2018.

Pascual Herraes, G. (2014). *La educación infantil, ¿un trabajo de mujeres?* (TFG) Universidad de La Rioja: [https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE000701.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000701.pdf). 23 de octubre del 2018.

Pastor, A. A. (2009-2010). Roles y diferenciación de género en la literatura infantil. *Revista Borradores*, X/XI, pp.1-11.

Patel, J. (2015). *The quirky princess and the ice-olated queen: an analysis of Disney's Frozen*. (Communication Undergraduate Honors Theses Communication). ScholarWorks@UARK. Universidad de Arkansas, Fayetteville: <http://scholarworks.uark.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=commuht> Recuperado el 18 de julio del 2018.

Paulson, P. (2018). *Rape Culture in Disney Animated Princess Movies*. (All Theses, Dissertations, and Other Capstone Projects). Minnesota State University, Mankato: <https://cornerstone.lib.mnsu.edu/etds/805>. Consultado el 28 de diciembre del 2018.

Payne, D. (1995). Bambi. En Bell, E. H., *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture* (pp. 137-147). New York, Estados Unidos: Indiana University Press.

Peres Tokuda, A. M. (2016). Família, Gênero e Emancipação Psicossocial. *Psicologia: Cincia e Profissao* (36), pp. 921-931.

Peretz, T. (2016). Why Study Men and Masculinities? *Graduate Journal of Social Science* 12, Issue 3, pp. 30-43.

Pérez Carrillo, L. (2016). *La figura del padre en la literatura infantil*. (TFG). Universidad de Granada: [http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/46211/1/PerezCarrillo\\_TFGLiteratura.pdf](http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/46211/1/PerezCarrillo_TFGLiteratura.pdf) Consultado el 1 de febrero del 2018.

Pérez Guerrero, A. M. (2011). Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010) (Tesis). Universidad Rey Juan Carlos.

Pichardo Galán, J. I. (2008). Opciones sexuales y nuevos modelos de familia. En A. y Téllez Infantes, *Sexualidad, género, cambio de roles y nuevos modelos de familia* (pp. 33-63). Elche: Seminario Interdisciplinar de Estudios de Género del Vicerrectorado de Estudiantes y Extensión Universitaria de la Universidad Miguel Hernández.

Pietraszkiwicz, A. (2017). Masculinity Ideology and Subjective Well-Being in a Sample of Polish Men and Women. *Polish Psychological Bulletin* 48 (1), pp. 79-86.

Pinedo, E. (24 de octubre de 2018). Ed Catmull, cofundador de Pixar, anuncia su retiro. *Hipertextual*: <https://hipertextual.com/2018/10/ed-catmull-cofundador-pixar-retiro>. Consultado el 9 de enero del 2019.

Piñeiro-Otero, T. (2016). Reseña de los libros Mujeres en Medio(s). Propuestas para analizar la comunicación masiva con perspectiva de género y La igualdad en rodaje: Masculinidades, género y cine. *Atlánticas. Revista Internacional de Estudios Feministas* 1 (1), pp. 260-270. DOI: <http://dx.doi.org/10.17979/arief.2016.1.1.1818>.

Plaza, J. F. (2010). Introducción: representaciones audiovisuales, identidad de género y transgresión. En P. y Sangro, *La representación de las mujeres en el cine y la televisión*

contemporáneos (pp. 21-38). Barcelona, España: Kaplan.

Poluan, I. (25 de noviembre de 2014). Interview with Brenda Chapman: Storyteller, animator and director. *99 designs*: <https://es.99designs.com/designer-blog/2012/11/30/interview-with-brenda-chapman-storyteller-animator-and-director/>.

Consultado el 9 de octubre de 2015.

Porter, T. y. (2000). Creating Lifelike Characters in Pixar Movies. *Communications of the ACM* 43 (1), pp. 25-29.

Porto Borges, H. y. (2018). A tradição dos contos de fada e a sobrevivência de matrizes culturais femininas nas narrativas cinematográficas infantis. *Revista Internacional Interdisciplinar INTERthesis* 15 (2), pp.109-127.

Porto Pedrosa, L. (2009). Socialización de la infancia en películas de Disney/Pixar y Dreamworks/PDI. *Prima Social* (4).

Prentice, D. A. (2006). What Women and Men Should Be, Shouldn't be, are Allowed to Be, and don't have to be: The Contents of Prescriptive Gender Stereotypes. *Psychology of Women Quarterly* (26), pp. 269-281.

Price, D. A. (2008). *The Pixar Touch. The Making of a Company*. New York, Estados Unidos: Vintage Books.

Primo, C. (2018). Balancing Gender and Power: How Disney's Hercules Fails to Go the Distance. *Social Sciences* 7 (11), pp.1-13. DOI: <https://doi.org/10.3390/socsci7110240>.

Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Madrid, España: Akal.

Propp, V. (2008). *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.

Puleo, A. H. (2007). Introducción al concepto de género. En Plaza, J. F. *Género y comunicación* (pp. 13-32). Madrid, España: Fundamentos.

Puro Morales, A. (2013). Orígenes y estructura de un cuento maravilloso. *Centro Virtual Cervantes* (2): [cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce02/cauce\\_02\\_013.pdf](http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce02/cauce_02_013.pdf). Consultado el 16 de abril de 2015.

Ramadan, N. (2015). Aging with Disney and the Gendering of Evil. *Journal of Literature and Art Studies* 5 (2), pp. 114-127.

Ramos, A. B. (2003). Mujeres directivas, espacio de poder y relaciones de género. *Anuario de Psicología*, pp. 267-278.

Rebollo, M. Á. (2006). Emociones, género e identidad: la educación sentimental. En Rebollo, M. Á. *Género e interculturalidad: educar para la igualdad* (pp. 217-244). Madrid, España: La Muralla S.A.

Ribas Bonet, M. A. (2004). Desigualdades de género en el mercado laboral: un problema actual: [http://www.igualando.org/estudios\\_informes/docs/Participaci%C3%B3n%20laboral%20y%20social%20de%20las%20mujeres/Desigualdades%20de%20g%C3%A9nero%20en%20el%20mercado%20laboral.pdf](http://www.igualando.org/estudios_informes/docs/Participaci%C3%B3n%20laboral%20y%20social%20de%20las%20mujeres/Desigualdades%20de%20g%C3%A9nero%20en%20el%20mercado%20laboral.pdf) Consultado el 8 de abril de 2014.

Robinson, J. (16 de noviembre de 2016) How Pacific Islanders Helped Disney's *Moana* Find Its Way. *Vanity Fair*: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2016/11/moana-oceanic-trust-disney->

[controversy-pacific-islanders-polynesia](#). Consultado el 18 de julio del 2018.

Roca Girona, J. (2008). Ni contigo ni sin ti: cambios y transformaciones en los roles de género y las formas de convivencia. En Téllez Infante, A. y. *Sexualidad, género, cambio de roles y nuevos modelos de familia* (pp. 13-31). Elche: Seminario Interdisciplinar de Estudios de Género del Vicerrectorado de Estudiantes y Extensión Universitaria de la Universidad Miguel Hernández.

Rodríguez Menéndez, M. d. (2008). La distribución sexual del trabajo reproductivo. *Acciones e Investigaciones Sociales* (26), pp. 61-90.

Rodríguez Menéndez, M. d., Peña Calvo, J. V. y Torío López, S. (2009). Corresponsabilidad familiar: negociación e intercambio en la división del trabajo doméstico. *Papers, Revista de Sociología* 95 (1), pp. 95-117. DOI: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/papers/v95n1.671>

Rodríguez, J. y. (2018). La bella y la bestia. Todos somos contadores de cuentos. En M. Fanjul, *Los cuentos infantiles y la transmisión de estereotipos: las creencias limitadoras* (pp. 63 - 114). Madrid, España: AMEC.

Román Sanmiguel, A. y. (2016). *Cine, deporte y género. De la comunicación social a la coeducación*. Barcelona, España: Octaedro.

Rousseau-Jemwa, E. H. (2016). Counselling as an intervention strategy for men who use violence in their intimate relationships. *Graduate Journal of Social Science* 12 (3), pp. 128–146.

Rudloff, M. (2016). (Post) feminist paradoxes: the sensibilities of gender representation in Disney's Frozen. *Outskirts* 35, pp. 1-20.

Ruiz, F. X. (2015). ¿De verdad eres un creyente de los arquetipos? *i&m. Investigación y marketing* 129, AEDEMO, pp. 52-53: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5535585>. Consultado el 3 de diciembre de 2018.

Ruiz Mestre, A. (2018). *El viaje de la heroína Disney* (TFG). Universidad Rey Juan Carlos. Madrid.

Sabín, (20 de Agosto de 2012). Pixar vs Disney: ¿tradición contra modernidad? *Revista de Cine Encadenados*: <http://www.encadenados.org/rdc/rashomon/97-no-69-pixar/2945-brave-indomable-brave-2012>. Consultado el 2 de septiembre del 2015.

Saladino, C. J., (2014). *Long May She Reign: A Rhetorical Analysis of Gender Expectations in Disney's Tangled and Disney/Pixar's Brave* (Tesis). Universidad de Nevada, Las Vegas: <https://digitalscholarship.unlv.edu/thesesdissertations/2137>.

Salazar Benítez, O. (2015). La igualdad en rodaje: Masculinidades, género y cine. *Atlánticas: revista internacional de estudios feministas* 1 (1), pp. 260-270.

Saldívar Garduño, A., Díaz Loving, R., Reyes Ruiz, N. E., Armenta Hurtarte, C., López Rosales, F., Moreno López, M., Romero Palencia, A., Hernández Sánchez, J., Domínguez Guedea, M., (2015). Roles de Género y Diversidad: Validación de una Escala en Varios Contextos Culturales. *Acta de Investigación Psicológica - Psychological Research Records*: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=358943649003> Consultado el 17 de octubre de 2018.

Saletti Cuesta, L. (2008). Propuestas teóricas feministas en relación al concepto de maternidad. *Clepsydra: Revista de Estudios de Género y Teoría Feminista* (7), pp.169-183.

Sampedro Blanco, V. F. (2008). La jerarquía de las identidades mediáticas. En Pérez-Amat, R. N. *Comunicación, identidad y género* 1, (pp. 39-51). Madrid, España: Fragua.

Sánchez Carrero, J. y. (2014). ¿Hay algo mejor que ver pelis para niñas y niños? Sí, pensarlas y

hacerlas. *Aularia* 2, pp. 81-84.

Sánchez Casarrubios, M. (2013). La expresión de miedos sociales a través del villano en el cine postclásico: un análisis del texto narrativo. *Revista Aequitas* 3, pp. 329-343.

Sánchez Hernández, T. (2014). De los Grimm a Disney. Un estudio narratológico de la adaptación de Blancanieves. *Polipapers* (4), 110-125. DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2014.2166>

Sánchez Moreno, A. B. (2009). El cine/cuento animado o la ruptura del modelo clásico. *Área Abierta* (24).

Sánchez Noriega, J. L. (2004). *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona, España: Paidós.

Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona, España: Editorial Ariel, S.A.

Sánchez-Escalonilla, A. (2013). Verosimilitude and Film Story: The Links between Screenwriter, Character and Spectator. *Comunicación y Sociedad* 26 (2), pp. 79-94.

Sánchez-Escalonilla, A. (enero-diciembre de 2007). De la caverna al Chinese Theatre: la pantalla de cine como espejo de drama humano. *Revista de Comunicación* (6), pp. 46-69.

Saneleuterio, E. y.-G.-T. (2018). Algunos personajes Disney en la formación infantil y juvenil: otro reparto de roles entre sexos es posible. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (13), pp. 209-224.

Sanz Magallón, A. (2007). *Cuéntalo bien. El sentido común aplicado a las historias*. Madrid, España: PLOT Ediciones.

Sartelli, S.L. (abril 2018). Los roles de género en cuentos infantiles: perspectivas no tradicionales. *Derecho y Ciencias Sociales* (18), pp. 199-218.

Savater, F. (1986). *La tarea del héroe*. Madrid, España: Taurus Ediciones S.A.

Sawyer, N. (2016) *Feminist Outlooks at Disney Princess's*. (SCOM 432). James Madison University: <https://www.coursehero.com/file/25651633/Feminist-Outlooks-at-Disney-Princesspdf/>. Consultado el 22 de octubre de 2018.

Schmidt, E. (2015). Parental constructions of masculinity at the transition to parenthood: the division of parental leave among Austrian couples, *International Review of Sociology*. DOI: <https://doi.org/10.1080/03906701.2015.1078532>.

Schumann, D. (2016). Photo Series: Making Men and Man-Kind. *Graduate Journal of Social Science* November 12, pp. 94–118.

Seger L. (2004). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Ediciones RIALP S.A.

Seger, L. (1996). *When women call the shots: the developing power and influence of women in television and film*. New York, Estados Unidos: Henry Holt and Company Inc.

Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona, España: Paidós.

Sells, L. (1995). Where Do the Mermaids Stand? En Bell, E. H. *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture* (pp. 175-192). Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press.

Sharma, A. y. (2016). Men, Masculinities and Violence. *Graduate Journal of Social Science*

November 12, pp. 7–11.

Shepard, I. (2010) Representations of Children in the Pixar Films: 1995-2008, *Red Feather: An International Journal of Children's Visual Culture*. Recuperado de [www.redfeatherjournal.org](http://www.redfeatherjournal.org) (pp. 2-13) Consultado el 10 de marzo de 2011.

Simonardóttir, S. (2016). Constructing the attached mother in the "world's most feminist country". *Women's Studies International Forum* 56, pp. 103-112. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.wsif.2016.02.015>

Smith, A. (28 de noviembre de 2013). Frozen in time: when will Disney's heroines reflect real body shapes? *The Guardian*: <http://www.theguardian.com/film/filmblog/2013/nov/28/frozen-disney-female-body-image>. Consultado el 18 de julio de 2018.

Stebbin, S. J. (agosto de 2010). *Historic Jamestowne*. Recuperado de Pocahontas: Her Life and Legend: <http://www.nps.gov/jame/historyculture/pocahontas-her-life-and-legend.htm> Consultado el 12 de febrero de 2015.

Stover, C. (2013). Damsels and Heroines: The Conundrum of the Post-Feminist Disney Princess. *LUX: A Journal of Transdisciplinary Writing and Research on Claremont Graduate University* 2 (1), Article 29: <http://scholarship.claremont.edu/lux/vol2/iss1/2>. Consultado el 28 de diciembre de 2018.

Streiff, M. y Dundes, L. (2017). From Shapeshifter to Lava Monster: Gender Stereotypes in Disney's Moana. *Social Science* 6 (91): [www.mdpi.com/journal/socsci](http://www.mdpi.com/journal/socsci). Consultado el 18 de diciembre de 2018.

Streiff, M. y Dundes, L. (2017). Frozen in Time: How Disney Gender-Stereotypes its most powerful princess. *Social Sciences* 6, (38): <http://www.mdpi.com/2076-0760/6/2/38/htm>. Consultado el 18 de diciembre de 2018.

Suárez Villegas, J. C. (2007). Estereotipos de la mujer en la comunicación. *Nodo 50*: [www.nodo50.org/mujeresred/IMG/pdf/estereotipos.pdf](http://www.nodo50.org/mujeresred/IMG/pdf/estereotipos.pdf). Consultado el 5 de octubre de 2013.

Sumera, L. (2009). The Mask of Beauty: Masquerade Theory and Disney's Beauty and the Beast. *Quarterly Review of Film and Video* (26), pp. 40-46.

Téllez Infantes, A. S. (2014). Género y diversidad en la educación. La interacción de mujeres con capacidades diferenciadas (mujeres no estándar) en un Centro Público de Educación Infantil y Primaria. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (9), pp. 63-88.

Téllez, A. y. (2011). El significado de la masculinidad para el análisis social. *Revista Nuevas Tendencias en Antropología* (2), pp. 80-103.

Tolkien, J. (1938). *De artes y pasiones. Sobre los cuentos de hadas*: [http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&cad=rja&uact=8&ved=0CFgQFjAJ&url=http%3A%2F%2Fwww.deartesypasiones.com.ar%2F03%2Fdoctrans%2FEI%2520Senor%2520de%2520los%2520Anillos.doc&ei=oh\\_bVK7fM8yuU8G\\_gKAE&usq=AFQjCNF8SGZpx9v1WUrpU6KbbePY](http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&cad=rja&uact=8&ved=0CFgQFjAJ&url=http%3A%2F%2Fwww.deartesypasiones.com.ar%2F03%2Fdoctrans%2FEI%2520Senor%2520de%2520los%2520Anillos.doc&ei=oh_bVK7fM8yuU8G_gKAE&usq=AFQjCNF8SGZpx9v1WUrpU6KbbePY) Consultado el 11 de febrero de 2015.

Tolkien, J. R. (1947). *Ritmos XXI. Sobre los cuentos de hadas*: <http://www.ritmosxxi.com/sobre-cuentos-hadas-tolkien-3708.htm> Consultado el 11 de febrero de 2015.

Tóth, Z. A. (2017). Merida and Mother Bear: a lesson in feminist cultural pedagogy. *Americana: E-journal of American Studies in Hungary* XIII (2).

Tubert, S. (2010). Los ideales culturales de la feminidad y sus efectos sobre el cuerpo de las mujeres. *Quaderns de Psicologia* (2), pp. 161-174. DOI:

<https://doi.org/10.5565/rev/psicologia.760>

UNESCO, (2014). *Indicadores de género para medios de comunicación*. París, Francia: Organización de las Naciones Unidas.

Unión Europea (2018). *2018 Report on equality between women and men in the UE*. Luxemburgo: OIB.

Unión Europea, (2018). *Strategy for Gender Equality and the empowerment of women*. Viena: English, Publishing and Library Section, United Nations Office.

Van Wormer, K. a. (2015). Cultural representations in Walt Disney films: Implications for social work education. *Journal of Social Work*, pp. 1-17.

Vázquez-Miraz, P. (2016). Sexismo en Digimon: quince años de inmovilismo. *Femeris* 2, (1), pp. 67-79.

Veissière, S. P. L. (2018) "Toxic Masculinity" in the age of #MeToo: ritual, morality and gender archetypes across cultures, *Society and Business Review* (10). DOI: 10.1108/sbr-07-2018-0070.

Vela Valldecabres, D. (2012). Nuevas líneas argumentales en el cine de Hollywood: el mal como elemento de persuasión. *Revista Comunicación* 1 (10), pp. 848-854.

Velázquez, R. (2013). La Tía Tula de Miguel Picazo a la luz del circuito de la cultura. *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos* (24), pp. 1-25.

Vélez, N. (2004). Análisis de contenido de dos producciones de Walt Disney, Mulán y Pocahontas como reflejo de cultura, representaciones e ideologías: <[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lco/velez\\_c\\_n/portada.html](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/velez_c_n/portada.html)> Consultado el 17 de julio de 2018.

Verdú, A.D. (2014): Igualdad y desigualdad de género en los imaginarios sociales del amor de pareja heterosexual. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (9), pp. 402- 427. DOI: <http://dx.doi.org/10.18002/cg.v0i9.1014>. Consultado el 25 de febrero de 2018.

Verniers C., Vala J. (2018). Justifying gender discrimination in the workplace: The mediating role of motherhood myths. *PLoS ONE* 13 (1). DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0190657>.

Vicens Poveda, A. (2018). *Heroínas o Princesas: análisis de la evolución de los personajes de la marca Princesas Disney desde su posible superación de los estereotipos sexistas, dentro y fuera de la ficción animada* (Tesis). Universidad Complutense de Madrid.

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid, España: Ma Non Troppo: <http://es.scribd.com/doc/62840098/El-Viaje-Del-Escritor-Incomp-Christopher-Vogler#scribd>. Consultado el 10 de febrero de 2015.

Ward, A. R. (2002). *Mouse Morality. The Rhetoric of Disney Animated Film*. Austin, Estados Unidos: University of Texas Press.

Wasylikiw, L. and Clairó, J. (2018). Help Seeking in Men: When Masculinity and selfCompassion Collide. *Psychology of Men and Masculinity* 19 (2), pp. 234-242.

Watch, O. (2018). Challenging Gender Stereotypes in the Early Years: the Power of Parents. *Our Watch*, pp. 1-41.

Wharton, A. S. (2012). *The Sociology of Gender. An Introduction to Theory and Research*. Oxford, Inglaterra: Wiley-Blackwell.

Wiberg, M. (2015). Involved fatherhood. *University of Gothenburg. Department of Social Work*.

Wilde, S. (2014). Advertising in Repackaging the Disney Princess: A Post-feminist Reading of

- Modern Day Fairy Tales, *Journal of Promotional Communications* 2 (1), pp. 132-153.
- Wright, J. A. (2005). *Guionización y desarrollo de la animación. Desarrollar el guión para su venta*. Andoain, España: Escuela de cine y vídeo.
- Wurfel, M. (abril de 2000). El verdadero \$amor\$ de Walt Disney. *A Parte Rei. Revista de filosofía*, pp. 1-5.
- Yalom, M. (2003). *Historia de la esposa*. Barcelona, España: Publicaciones y Ediciones Salamandra.
- Yerby, A. B. (2014). *Gender roles in Disney Animation. History of Animation*: <http://www.american.edu/soc/film/upload/gender-roles-in-disney.pdf>. Consultado el 28 de enero de 2015.
- Zapico Robles, B. y. (2014). Evolución histórica y educativa del deporte femenino. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* (9), pp. 216-232.
- Zipes, J. (1995). Breaking the Disney Spell. En Bell, E. H. *From Mouse to Mermaid*. (pp. 21-42). Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press.
- Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-tale Films*. New York, Estados Unidos: Routledge.
- Zipes, J. (2014). Introduction: rediscovering the original tales of the brothers Grimm. En Grimm, J. A., *The Original Folk and Fairy Tales of the Brothers Grimm: the Complete First Edition*. (pp. 20-44). Oxfordshire, England: Princeton University Press.
- Zorrilla, M. (12 de febrero de 2016). Zootrópolis, estupenda en todos los aspectos. *Espinof*: <https://www.espinof.com/criticas/zootropolis-estupenda-en-todos-los-sentidos>. Consultado el 6 de noviembre del 2018.



## - FILMOGRAFÍA

Lasseter, John, *Toy Story*, 1995.  
Lasseter, John, *Bichos*, 1998.  
Lasseter, John, *Toy Story 2*, 1999.  
Docter, Pete, *Monstruos S.A.*, 2001.  
Stanton, Andrew, *Buscando a Nemo*, 2003.  
Bird, Brad, *Los Increíbles*, 2005.  
Lasseter, John, *Cars*, 2006.  
Bird, Brad, *Ratatouille*, 2007.  
Stanton, Andrew, *Wall-E*, 2008.  
Docter, Pete, *Up*, 2009.  
Unkrich, Lee, *Toy Story 3*, 2010.  
Lasseter, John, *Cars 2*, 2011.  
Andrews, Mark y CHAPMAN, Brenda, *Brave*, 2012.  
Scanlon, Dan, *Monstruos University*, 2013.  
Docter, Pete, *Del Revés*, 2015.  
Sohn, Peter, *El viaje de Arlo*, 2016

## - PÁGINAS WEB Y BLOGS.

- **Boxoffice Mojo.**

[www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com)

- **Biblioteca del cine fantástico.**

Blog, A. d. (22 de junio de 2013). *Biblioteca del cine fantástico*. Entrevista a Ana María Pérez-Guerrero. Recuperado de:  
<http://bibliotecadelcinefantastico.blogspot.com/2013/06/entrevista-ana-maria-perez-guerrero.htm> Consultado el 12 de diciembre del 2018.

- **Cine Fantástico.**

[www.cinefantastico.com](http://www.cinefantastico.com)

- **DRAE.**

<http://lema.rae.es/>

- **El País.**

<https://elpais.com>

- **Estás en Disney.**

<http://estasendisney.blogspot.com.es>

- **Espinof:**

<https://www.espinof.com/cine-clasico/por-que-los-siete-samurais-es-una-de-las-peliculas-mas-influyentes-de-la-historia>.

- **Fandango.**

[https://www.fandango.com/aladdin\\_56153/awards](https://www.fandango.com/aladdin_56153/awards).

- **Film Affinity.**

<http://www.filmaffinity.com/es>

- **Filosofía**

<http://www.filosofia.org/cla/pla/img/azf05285.pdf>.

- **Heraldo.**

<https://www.heraldo.es/noticias/comunicacion/2016/11/23/vaiana-primera-princesa-feminista-disney-1144253-311.html>

- **IMDB.**

[www.imdb.com](http://www.imdb.com).

- **Mundo Disney**

<http://www.mundodisney.net>

- **Música.com**

<https://www.musica.com/letras.asp?letra=1028415>

- **Rojo Intenso**

<http://rojointenso.net>

- **Sensacine**

<http://www.sensacine.com/especiales/cine/especial-18500215/?page=6&tab=0>. Consultado el 9 de enero del 2019.

- **ST Lyrics**

<https://www.stlyrics.com/lyrics/classicdisney/poorunfortunatesouls.htm>. Consultado el 1 de junio de 2019.

- **Your Tango**

<https://www.yourtango.com/2014237279/life-friendship-and-love-lessons-pixar-movies>. Consultado el 7 de noviembre del 2018.

- ANEXOS.

**Información profesional sobre los entrevistados:**

1. **Coke Riobóo**: animador. Ha dirigido y animado tres cortometrajes: *El viaje de Said*, *Made in Spain* y *El ruido del mundo*. Ganador de un premio Goya por su cortometraje *El Viaje de Said* (2006) y nominado por *Made in Spain*.
2. **Myriam Ballesteros**: directora, productora y escritora de series de animación como *Lucky Fred*, *Lola* y *Virginia* o *Sandra, detective de cuentos*.
3. **Elena del Moral**: animadora y directora de cortometrajes como *Juan y la nube* (Goya al mejor corto de animación) o *El hombre de papel* (con el que ganó el premio al Cortometraje más molón en el Festival de Cine de Madrid en 2018).
4. **Isabel Vázquez**: guionista en Zona Disney.
5. **María Sanz Esteve**: guionista de la serie de animación *Cleo*.
6. **Pedro Carballido**: guionista y productor de la serie de animación *Jonas y las aventuras* y *Watch Warriors*.
7. **Txema Ocio**: guionista de series de animación como *Lucky Fred*, *Mimi and Mr. Bobo* o *Sandra, detective de cuentos*.
8. **Manuel Sicilia**: guionista de *Arrugas* y *Justin y la espada de valor*.
9. **Mercedes Marro**: guionista y directora de Tomavistas. Entre sus obras están la serie de animación *Lara què fem?* y *Pícnic amb pastissos*.
10. **Juan Ramón Ruiz de Somavía**: guionista de *Ozzy* (con el que ganó el premio Gaudí a mejor película de animación).

- CD.

**A. Entrevistas a los guionistas.**

PISTA 1: Coke Riobóo

PISTA 2: Myriam Balleste

PISTA 3: Elena del Moral

PISTA 4: Isabel Vázquez

PISTA 5: María Sanz

PISTA 6: Pedro Carvallo

PISTA 7: Txema Ocio

PISTA 8: Manuel Sicilia

DOCUMENTO WORD: Mercedes Marro y Juan Ramón. (Captura de pantalla).

**B. Documento Tablas, gráficos e imágenes.**