

Trabajo Fin de Grado

Roles de género en Disney y Pixar: un estudio de los principales personajes femeninos

Autora

Sonia Pilar Lapeña Fajarnés

Director

Francisco Javier Lázaró Sebastián

Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Zaragoza

2024

RESUMEN:

A lo largo de los siglos, la información ha llegado a todas las casas, de una manera u otra. Primero, la comunicación oral era una vía fundamental. Las historias, tradiciones, conocimiento se transmitían de generación en generación a través de relatos orales. La información se transmitía en reuniones sociales, eventos comunitarios o simplemente en conversaciones ordinarias. Con el tiempo se desarrolló la escritura y los conocimientos se podían registrar y almacenar de manera permanente. Las sociedades comenzaron a alfabetizarse y tenían mayor acceso a manuscritos, libros y diversos documentos escritos. En este punto inició a popularizarse la lectura de cuentos que transmitían valores, enseñanzas y todo el mundo conocía sus peripecias. Estos cuentos siempre se ajustaban al contexto y normas sociales de cada tiempo.

Debido a su gran función lúdica y aleccionadora, siempre contenían una moraleja de la que se podía extraer una reflexión. Fueron trasladados a la gran pantalla, al mundo audiovisual, al cine. Un gran instrumento que abrió las puertas hacia el mundo del entretenimiento; especialmente se otorgó una gran importancia al cine de animación. Así surgirían las compañías cinematográficas más importantes: Disney y Pixar.

A lo largo de los años han sido las encargadas de comunicar de una manera moralizante haciendo partícipes a su público de cada contexto social- histórico, abriéndose poco a poco a la tecnología, es por ello que a día de hoy observamos una clara evolución, sobre todo desde la perspectiva de género, los roles de los personajes, sus atuendos, el lenguaje y estereotipos. Muchos de estos cuentos tradicionales se han materializados en imágenes por medio de actores y actrices que han encarnado los diferentes personajes, como es el caso de Maléfica.

El cine ha sido y es una herramienta lúdica de gran peso informativo, es por ello que muchos largometrajes juegan con diferentes elementos de la comunicación. Debe tener un guion elaborado, con una trama que atrape a los espectadores, el director de la película debe crear una atmósfera envolvente, sin olvidar el uso de metáforas y

simbolismos que transmiten mensajes de forma sutil y profunda permitiendo crear un largometraje impactante y memorable.

PALABRAS CLAVE:

Roles de género, estereotipos, Disney, Cine, Industria de entretenimiento, cuento de hadas, cuento popular, Pixar.

- ÍNDICE-

INTRODUCCIÓN	6
ELECCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	7
ESTADO DE LA CUESTIÓN	8
METODOLOGÍA	10
OBJETIVOS	11
DESARROLLO ANALÍTICO:	
MARCO TEÓRICO: LA CULTURA Y EL CUENTO	12
EL CUENTO Y EL CINE	14
EL CAMBIO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS	15
DEBATE ENTRE DISNEY Y PIXAR	16
 EL GÉNERO EN EL DISCURSO DE LARGOMETRAJES	18
INFLUENCIA DEL CINE EN LA IMAGEN DE LA MUJER:	
DISNEY	20
PRINCESAS:	
BLANCANIEVES	21
LA BELLA Y LA BESTIA	29
VAIANA	32
VILLANAS	
MALÉFICA	35

CRUELLA DE VIL	38
NUEVAS VERSIONES TEATRALIZADAS DE LOS CUENTOS TRADICIONALES DE DISNEY	42
PIXAR	44
EL PAPEL DE LA MUJER EN EL CINE: PIXAR	46
 PELÍCULAS PIXAR:	
<i>LOS INCREÍBLES: CASO ELASTICGIRL</i>	48
<i>BRAVE, INDOMABLE: CASO MÉRIDA</i>	51
<i>BUSCANDO A NEMO: CASO DORY</i>	54
<i>BUSCANDO A DORY: CASO DORY II</i>	55
CONCLUSIONES	56
BIBLIOGRAFÍA	57
ANEXOS	62
ANEXOS IMÁGENES	76

INTRODUCCIÓN:

En las siguientes líneas se realiza un análisis de las principales protagonistas de cuentos Disney y Pixar. También se va a considerar la evolución en roles de género en las películas seleccionadas, el lenguaje utilizado y los cambios más representativos. Además, resaltar el análisis de películas interpretadas por actrices destacadas en la industria del cine que encarnan a villanas y muestran al público el cuento tradicional, visto desde otra perspectiva.

En este trabajo se examinarán críticamente los contextos de cada película y los roles de género, así como estereotipos de los personajes que forman cada pieza. Se pondrá el foco en el enorme contraste existente entre las películas originales y otras versiones más recientes, tanto personificadas por actores y actrices como producidas por ordenador.

A través de este trabajo de investigación de piezas cinematográficas en su mayoría inspiradas en cuentos infantiles, podremos evidenciar el cambio significativo que ha sufrido una sociedad caracterizada por el machismo y un sistema heteropatriarcal que ha marcado roles de género sin la oportunidad de salirse de los límites establecidos.

Por ende, en este Trabajo de Fin de Grado se han seleccionado una serie de clásicos cinematográficos que muestran un cambio social, comunicativo, informativo y lúdico. Aunque también se considera la permanencia de determinados estatus, roles sociales que continúan ligados a lo conocido tradicionalmente.

El siguiente trabajo está dividido en la explicación del origen de los cuentos, evolución narrativa y adaptación en la cultura occidental, descripción de principales grupos de cine de animación y análisis de sus creaciones, análisis del papel de la mujer en el mundo cinematográfico; nos centraremos en personajes como el clásico de Blancanieves hasta Vaiana como última princesa Disney, también pondremos el foco en villanas como Maléfica o Cruella de Vil se destacará el cambio de roles de género tanto en largometrajes como en obras teatrales.

ELECCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El propósito de esta investigación surge a raíz de la importancia que consideramos que tienen las historias Disney y Pixar para el desarrollo de ideas del público infantil. Hemos contemplado a lo largo de los años cómo estas filmografías son elementos que aportan muchos valores en nuestra sociedad y ayuda a desarrollar el imaginario colectivo, es decir poseen un papel fundamental en la asimilación de conceptos.

Desde una temprana edad hemos podido constatar cómo muchas ideas que asumidas como “lo que es normal”, eran producto de lo que Disney y Pixar nos habían enseñado a través de sus narrativas. Con el paso del tiempo y la construcción de un criterio propio, hemos decidido que esas enseñanzas o actitudes de los personajes no correspondían con la realidad. El movimiento feminista ha influido mucho en este cambio de perspectiva hacia la vida, nos ha ayudado a comprender el poderoso impacto que tienen los roles y estereotipos de género en la sociedad. Sobre todo hemos sido conscientes de que el principal consumidor de estas narrativas discriminatorias es el público más joven, al igual que nosotros lo fuimos en su día.

Por ello elegimos este tema, para tener la oportunidad de visionar las películas que hace unos años veíamos desde la total inocencia, esta vez desde una perspectiva crítica, un reto y un punto de inflexión para concienciar sobre los valores y bases con las que crecemos.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

La importancia de tener una visión objetiva y global sobre los diferentes estudios que se han hecho sobre los estereotipos y roles de género en las producciones cinematográficas de *Walt Disney Productions* y *Pixar* han hecho que consultemos numerosos documentos en los que analizamos rigurosamente cada uno de los casos.

En primer lugar, me informé sobre la importancia y repercusión que tiene el cuento como fuente primaria que han tenido todos los autores de las películas. Cada autor es responsable de lo que escribe y también debe ser sensato y saber que su principal público son los niños, “esponjas” de aprendizaje. Destacar en este apartado el trabajo realizado por Ana María De Haro Fernández, titulado *La consolidación de los roles de género a través de los cuentos infantiles* (De Haro Fernández, 2012). Así mismo el trabajo titulado *Érase una vez...un discurso al revés. Cine de animación y discurso de género*, realizado por Rebeca Cristina López (López, 2021), también: *El análisis coeducativo de los estereotipos de género en los cuentos infantiles*, realizado por Lur Domblás Jurío e Irátxe Suberviola Ovejas también sirvió de ejemplo para abrir la perspectiva de género.

Para contextualizar el mundo de los dibujos animados me apoyé en el escrito de Ana Belén Sánchez Moreno que hizo un trabajo titulado: *El cine/cuento animado o la ruptura del modelo clásico* (Sánchez, 2009).

El ensayo *La docencia como guía para la formación de una voz autoral cuestionada de los roles femeninos en el cine* relataba de una manera muy minuciosa los valores y principios de todo autor a la hora de elaborar una pieza audiovisual (Herrera, 2023). Cuando se informa más allá de los cuentos, indagando en las producciones cinematográficas de Disney y Pixar, observé que la primera en cuestión tenía ya muchos análisis detallados de sus personajes femeninos, especialmente de las princesas Disney. En este punto me apoyé en estos análisis a la hora de ver los largometrajes.

El estudio de la película de *Blancanieves* tiene como base el análisis de Vicente Monleón gracias a su trabajo: *De la normatividad hacia la alteridad. Estudio mixto sobre*

el tratamiento de la diversidad en películas Disney (Monleón, 2021). También me apoyo en el austero análisis de Carme Bono Barbero y Virginia Guichot en su trabajo titulado: *De Blancanieves (1937) a Mulán (1998)* (Bono, 2001), entre otros.

En cuanto al análisis de las antagonistas de estos cuentos, se debe destacar el trabajo de Concepción Torres Begines, titulado: *Soy mala porque el mundo me ha hecho así: la evolución de las malvadas brujas- madrastras de Blancanieves y La Bella Durmiente*” (Torres, 2015). El análisis de la otra villana, Cruella de Vil, es respaldado por artículos como el de la autora Vir Durón, titulado “Sobre la evolución de las villanas en Disney” (Durón, 2015).

Destacar páginas webs como “Ética y cine” donde se analiza la psicología de antagonistas como Cruella de Vil donde se aprecia de manera crítica determinados comportamientos de los personajes que se iban a examinar, esta base ha servido como punto de partida para este trabajo.

Y también el trabajo “No me cuentes más cuentos: subversión del cuento de hadas mediante el discurso femenino”, donde además de poner el foco en la figura de Maléfica, la autora, Lourdes Bueno Pérez también le da importancia a otras versiones cómicas de los clásicos cuentos Disney (Bueno, 2015).

El mundo Pixar ha sido considerado gracias a estudios como el de Leticia Porto Pedrosa en su trabajo: “Socialización de la infancia en películas de Disney/Pixar y Dreamworks” (Porto, 2010) Estella Martínez-Rodrigo estudió la figura materna en el cine Pixar a través del caso de la saga de Los Increíbles (Martínez-Rodrigo, 2019).

Finalmente puntualizar que me he respaldado de muchas otras páginas web además de las nombradas, destacando como principales motores de búsqueda: Dialnet y Google académico. Y por supuesto he respaldado todos los contenidos visualizando las películas analizadas a continuación.

METODOLOGÍA

Con el presente TFG se busca ratificar la hipótesis de que el papel de la mujer en las historias creadas por Disney y Pixar, así como los estereotipos y roles de género, cambian de acuerdo con los avances de la sociedad y por consiguiente, históricos. El papel de la mujer pierde simultáneamente los clichés asignados antiguamente por la sociedad. El papel de la mujer termina siendo el mismo que el del hombre.

Para este trabajo se ha realizado una **metodología** de investigación bibliográfica a través de la revisión de diferentes materiales impresos y digitales.

Para la revisión de documentos se han consultado las siguientes bases de datos en los que se sostiene el trabajo : Google Académico, Dialnet, Skopos, Yumpu, etc.

Todas las películas analizadas han sido visionadas para comprobar los discursos de género y los roles que adquieren los personajes. Se ha tenido acceso a través de DVD y plataformas de servicio *streaming* como *Disney +* que ofrecen contenidos originales exclusivos de películas de éxito y series.

Gracias a la información extraída a partir de todos estos materiales, se ha procedido a redactar la introducción, desarrollo analítico y anexos de este TFG.

OBJETIVOS

Los objetivos que se persiguen en el presente TFG:

- Analizar los estereotipos y roles de género que se asignan a los personajes femeninos en los largometrajes plasmados a continuación.
- Analizar las ideologías de género de acuerdo con los contextos histórico-sociales de cada largometraje.
- Señalar a qué tipo de rol de género está adscrita cada una de las protagonistas analizadas
- Observar cómo las distintas versiones de los clásicos cuentos cambian el prisma de plasmar la figura de la mujer
- Analizar la figura de las antagonistas y la imagen que se da de las mismas en los títulos más recientes.
- Analizar estos roles y estereotipos de género más allá de la gran pantalla y los cuentos, es decir, se analiza versiones teatrales modificadas y con un alto carácter cómico.
- Fomentar la visión crítica, contrastando información entre los diferentes documentos consultados y analizar los largometrajes desde un estudio previo.

DESARROLLO ANALÍTICO

MARCO TEÓRICO: LA CULTURA Y EL CUENTO

La cultura según Kahn y Lambert (López, 2021, p.371), puede definirse como la acción de cultivar el pensamiento, las artes y el conocimiento desde un nivel alto en el que predomina la calidad estética e intelectual, a su vez, atiende a una serie de criterios universales y constantes. El individuo desarrolla, según esta teoría, un enriquecimiento voluntario.

Desde el punto de vista antropológico, la cultura es la memoria hereditaria de la sociedad. Estas dos definiciones abarcan una doble visión de este concepto: de una forma individual en la que la cultura se adquiere, hasta ser interiorizada como algo que forma parte del ser humano.

La cultura no se transmite genéticamente, por lo que conlleva una transmisión de carácter intergeneracional, este ejercicio implica que determinadas ideologías o costumbres prevalezcan sobre otras que desaparecen, como resultado, cada generación aporta a la cultura de su respectiva comunidad y se logra una evolución dinámica y expansiva. (López, 2021, p.372)

La literatura ha ocupado y ocupa un lugar esencial en la educación de todos los individuos, es una herramienta eficaz para enriquecernos. Existe una amplia variedad de géneros literarios y tipologías textuales. La literatura infantil y juvenil, en concreto, se compone de los cuentos de hadas que forman parte de la costumbre y la iniciación de las nuevas generaciones. Hay, por tanto, un alto componente de tradición oral que se ha continuado de generación en generación y que, finalmente, se ha materializado, para algunos cuentos, en textos escritos. Los cuentos son un recurso muy aprovechado en Educación Infantil, debido a que estimulan la imaginación, transmiten valores, ayudan a desarrollar el lenguaje, fomentan la lectura, colaboran en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, además de servir como referencia para conocer contextos sociales.

Este género conecta sobre todo al público infantil a través de diversos personajes que poseen unos valores y características concretos. Como consecuencia, les influye en su desarrollo moral, social y ético. Los cuentos han sido desde sus orígenes elementos de comunicación encargados de construir la identidad.

La mayoría de cuentos han sido transmitidos de generación en generación, esto implica que tienen una correspondencia contextual dispar, es decir, algunas historias populares surgieron a partir de mitos, otras fueron incorporadas a ellos. Se personifica la experiencia acumulada por la sociedad. Los cuentos populares sirven de referencia para crear un cambio social hacia la justicia e igualdad. (Falcón, 2013)

En los cuentos, y de forma más específica, en los cuentos tradicionales, encontramos muchos ejemplos de estereotipos de género, se transmiten unas actitudes y valores sexistas. En referencia a este último aspecto, destacar las diferencias en el vocabulario, las características personales, las imágenes que representan a los personajes y también los oficios que ejercen. (Falcón, 2013)

Los cuentos requieren un cuidadoso estudio desde el punto de vista de género, dan la impresión de sencillez pero han proyectado a lo largo de los siglos una serie de estereotipos ante un público indefenso ante falacias, sean intencionadas o no, un ejemplo de ello es *Blancanieves*, analizada más adelante, princesa valiente y bondadosa pero su principal objetivo era casarse con el príncipe y ser feliz junto a él para siempre.

Si el ámbito literario es capaz de culturizar masivamente en este caso, a través de los cuentos, el cine y el teatro, como herederos no se quedan atrás a la hora de reproducir modelos y valores.

EL CUENTO Y EL CINE

La comunicación es una necesidad innata e instintiva en los seres humanos desde sus orígenes, contar historias es una necesidad fundamental, es imposible no comunicarse. Cuando se elaboran narrativas se pretende no sólo transmitir información, sino también emociones, valores y una identificación del receptor con el emisor. Walt Disney creó *Blancanieves y los siete enanitos* basándose en el uso de colores para separar el bien del mal, o temas como la esperanza y la rendición. Tim Burton en obras como *Alicia en el país de las maravillas* (*Alice in Wonderland*, Tim Burton, 2010) profundiza en la búsqueda de la identidad personal o la autoaceptación. Brad Bird ha dirigido películas de Disney y Pixar como *Los Increíbles* (*Les Indestructibles*, Brad Bird, 2004) o *Ratatouille* (*Ratatouille*, Brad Bird, 2007) y presenta simbologías hacia temas como la familia, la identidad o el poder de las personas para enfrentar y superar diferentes obstáculos. De esta manera, los directores dejan huella y crean un vínculo con sus audiencias e informan de manera consciente.

Se debe identificar el cine como un medio de comunicación de masas y también como un medio de comunicación social de categoría artística, encargado de promover el entretenimiento, crear ideas y actitudes, simultáneamente. El cine, según la realizadora Claudia Huaquimilla (Heras, 2021), “ayuda a combatir una percepción de la realidad sesgada por distintos factores del entorno: sociales, culturales, políticos y económicos. Permite que sus audiencias se pongan en el lugar de sus personajes y se conozcan otras realidades”.

El cine de animación es pensado en muchas ocasiones como un producto destinado exclusivamente al entretenimiento. El cine es arte, y lo que puede parecer una simple película de entretenimiento, aporta un mensaje social muy potente y se espera que sea interpretado e interiorizado.

EL CAMBIO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

Se observa que a lo largo de los años, los dibujos animados han sufrido muchos cambios, en especial a la hora de enfocarlos en el contenido social y filosófico, dos mundos en los que un amplio abanico de edades se pueden identificar.

En el pasado el héroe era el principal encargado de eliminar a sus enemigos, debía implantar justicia y se mantenía una clara diferencia entre el bien y el mal. Actualmente no existen sólo héroes, también vemos la figura de la mujer en ocasiones como salvadora, sin embargo su vestimenta suele estar sexualizada. Comienza a aparecer la diversidad cultural entre los personajes, un ejemplo de ello es la película *Coco* de Disney Pixar, ambientada en México donde se ve cómo celebran sus tradiciones y la película gira en torno al Día de los Muertos, festividad especialmente importante en México. La película ofrece una visión auténtica de la cultura, música, comida y tradiciones familiares. Otro ejemplo es *Vaiana* (*Moana*, John Musker, Ron Clements, 2016), en la película se muestran las culturas polinesias. La princesa y el sapo, de Disney, está ambientada en Nueva Orleans y presenta personajes afroamericanos, incluye música Jazz, cocina criolla y sus respectivas tradiciones culturales.. También se empiezan a mostrar personajes que desempeñan roles muy diferentes con personalidades que quizás en una sociedad conservadora y tradicional desentonarían, incluso no se verían acertados, *Mulán* (*Mulan*, Tony Bancrft, Barry Cook, 1998) marcó el inicio de todos ellos. (Márquez. 2017)

En base a los diferentes cambios que ha sufrido nuestra sociedad, debemos distinguir dos etapas en la historia del dibujo animado: aquellos dibujos creados anteriormente a los años ochenta que se caracterizan por ser más afines al cuento clásico conocido por todo el mundo, el cuento tradicional, sin la aportación de nuevas tecnologías en el mundo animado; y la segunda etapa que se refleja en la creatividad, estéticas más adaptadas a las nuevas sociedades y que en muchos casos todas estas novedades animan a cambiar la visión del dibujo animado impulsado a la novedad gracias a las nuevas tecnologías y avances. (Porto, 2010)

DEBATE ENTRE DISNEY Y PIXAR

Desde sus inicios, la Compañía Disney ha constituido un monopolio dentro del mundo de la animación. Ha sido no sólo en Estados Unidos, sino en todo el mundo. Disney proponía realidades alternativas que creaban en sus espectadores una gran sensación de evasión de la realidad. Walt Disney consiguió que un gran público de masas aceptara una serie de valores y enseñanzas que se siguen manteniendo en la actualidad. Niños que ahora ya son adultos han crecido refugiándose en las historias que el creador, Walt Disney, les ha ido ofreciendo a lo largo de su infancia y crecimiento. Las temáticas han logrado asentarse con éxito en la era tecnológica, siendo generalmente aceptadas, a esto cabría añadir el éxito de las canciones que forman parte de la mayoría de sus largometrajes. Es cierto que han sido películas brillantes para el crecimiento de muchos niños, pero se debe puntualizar algunas debilidades también presentes en películas como *Blancanieves*, *Bella y la Bestia* (*Beauty and the Beast*, Bill Condon, 1991), entre otras. (Sadurní, 2024)

En primer lugar, se marcaba de manera muy rígida el rol del *bueno* y el *malo*, siempre triunfaba la bondad que se rodeaba de constantes moralejas. Se especula que los personajes de Disney encarnan los valores que los adultos quisieran para sus hijos, recrean comportamientos que en nuestra sociedad pueden resultar impostados o poco creíbles.

Con la llegada de las nuevas tecnologías, Walt Disney Estudios ha incluido en las películas numerosos efectos que sin los avances tecnológicos hubiera sido prácticamente imposible que estuvieran. La Compañía Disney se mostró al principio reacia a incluir las nuevas tecnologías, pero una de sus principales competidoras, Pixar, ganó un Óscar por el cortometraje *Tin Toy*, una historia creada completamente gracias a las novedades tecnológicas y esto hizo que Disney se sumara a esta nueva manera de crear y entretener. (Martínez, 2024)

A partir de ahí, se rodaron grandes y reconocidas escenas como el baile de *La Bella y la Bestia*, o la famosa estampida en *El Rey León*, (*The Lion King*, Rob Minkoff, Roger Allers, 1994), destacar la película de *El Jorobado de Notre Dame*

(*The Hunchback of Notre Dame*, Gary Trousdale, Kirk Wise, 1996) *Tarzán* (*Tarzan*, Chris Buck, Kevin Lima, 1999). Estas películas ofrecen una variedad de mensajes que van desde el amor y la rendición hasta la autoaceptación y la lucha por la justicia. Gracias a estas escenas y largometrajes, Disney consiguió mantener su posición en los años noventa. (Sadurní, 2024)

Pixar Animation Studios se fundó en 1987 y de manera simultánea surgió un sistema Software ideal para realizar largometrajes íntegramente a partir de ordenador; las nuevas infografías eran capaces de emular mundos tridimensionales gracias a un exhaustivo cálculo de volúmenes, texturas, luces, sombras y movimientos. Pixar comenzó a crear *Toy Story* (*Toy Story*, John Lasseter, 1995), *Bichos* (*A bug's life*, John Lasseter, Andrew Stanton, 1999), *Toy Story II* (John Lasseter, 2000) y *Monstruos S.A.* (*Monsters, Inc.*, Peter Docter, 2002), *Buscando a Nemo* (*Finding Nemo*, Andrew Stanton, 2003), *Los Increíbles* (*The Incredibles*, Brad Bird, 2004) ...

Disney, ante la adaptación de Pixar a los cambios tecnológicos y sociales, se ha quedado atrás, aunque sigue presentando largometrajes de gran éxito. Ambas están en constante competencia por el éxito, haciendo copia de personajes, tramas e ideas. (Martínez, 2024)

EL GÉNERO EN EL DISCURSO DE LARGOMETRAJES

La denominación “género” se ha usado a lo largo de la historia para etiquetar de manera sencilla los roles femeninos y masculinos como elementos estructurales de la sociedad.

Naciones Unidas de Derechos Humanos asegura que los estereotipos de género son una visión generalizada sobre las características que deberían tener o desempeñar las mujeres y los hombres. (Bordieu, 2000)

Pueden ser de carácter hostil o benigno, pero los estereotipos siempre son perjudiciales porque incrementan las desigualdades de género. Colaboran en la violación de un gran abanico de derechos humanos.

La sociedad induce a asumir roles. Se considera que se educa ya desde pequeños para tener unas determinadas conductas y la sociedad continúa impartiendo estos estereotipos de género que también se nutren del poder que tienen los medios de comunicación. (Bordieu, 2000)

Según algunos estudios, las formas de educar, especialmente en edades tempranas, es totalmente diferente entre ambos sexos. Los niños suelen tener una educación en la que se les otorga papeles más activos, como practicar deportes, juegos de acción y a las niñas por el contrario se les ofrece papeles más responsables, creativos y tranquilos. Existen, por lo tanto, rasgos predominantes reconocidos en ambos géneros. A los hombres se les identifica con la dominancia, el control emocional, la agresividad y la inteligencia. A la mujer se le identifica con la pasividad, la sumisión, el miedo y la intuición. (Maeda, 2011)

Los niños al nacer son seres indiferenciados, sin personalidad, sólo a través de la interacción con el medio adquirirán su personalidad. Eso sí, antes del año y medio expresan preferencias según su sexo. Desde este punto hasta los tres años, se reflejan en sus padres, esto significa un conocimiento de identidad sexual y de género de los demás y de sí mismos.

La figura femenina a día de hoy sigue sufriendo los cánones de belleza establecidos. Esto supone que cuando una niña crece, la tendencia a preocuparse por su aspecto físico está presente. Otro aspecto que también ha condicionado las actitudes de las mujeres ha sido la utilización del lenguaje sexista. En base al género se ha usado un lenguaje de ideología androcéntrica. (Maeda, 2011). Conforme los niños crecen, sus personalidades y conductas se fijan y es por eso que hay que educar desde una perspectiva feminista y progresista, es decir, de igualdad.

INFLUENCIA DEL CINE EN LA IMAGEN DE LA MUJER: DISNEY

El cine es un potente transmisor de valores y por lo tanto es necesario hacer un buen uso de él. El papel femenino en muchos casos se sigue vinculando con el ambiente doméstico y la reproducción.

Centrándonos en los roles y perspectivas de género, en los años treinta se creó Walt Disney Productions y por lo tanto se crearon los primeros personajes, entre los que destaca: el ratón Mickey. Desde finales de los años treinta hasta los dos mil, se ha creado la franquicia de princesas Disney como La Bella Durmiente, Cenicienta o la Sirenita, forman un abanico de ocio dirigido al público infantil. Un ejemplo de esto son los parques temáticos, los canales de televisión, radio, juguetes, cruceros, centros de deporte y *merchandising*. La huella que *Disney* genera es de entusiasmo y emoción. (De Haro Fernández, 2012)

El cine de Disney lo podemos identificar en cierto modo con una fábrica de princesas. Muestra constantemente diversos estereotipos que van encadenados al género femenino, enfocándolo como: “la mujer que no es capaz de valerse por sí misma, donde necesita un hombre para conseguir sus objetivos y tener éxito”. Se sitúa a las princesas Disney como mujeres que requieren de la figura masculina, ya sea su padre o un príncipe, para que las proteja o rescate. La estructura de las películas Disney desde hace ochenta años se basa en los cuentos clásicos separando el bien del mal: en La Bella y la Bestia, se enfrenta el egoísmo y superficialidad del cazador Gastón con la bondad y amor verdadero de Bella. Scar, del Rey León, es representado como el villano y siente envidia y el deseo de poder, mientras que Simba representa la familia y el deber de honrar y proteger a su reino. (Guichot Reina; Bono Barbero, 2001). A continuación, en este ensayo vamos a hacer un análisis de diferentes sujetos: Blancanieves como primera princesa Disney, Maléfica, Cruella de Vil (*OneHundred and OneDalmatians*, Stephen Herek, 1996) o la reina de corazones de Alicia en el País de las Maravillas, Vaiana como última princesa Disney. Del mundo Pixar analizaremos el papel que se le otorga a la mujer. Analizaremos sus personificaciones en obras de teatros y películas en las que actrices muy reconocidas en el panorama cinematográfico las interpreta

PRINCESAS:

BLANCANIEVES

El primer cuento que se analizará será *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, 1937), originalmente

traducido del alemán: *Schneewittchen*. Los cuentos de los hermanos Grimm recopilaron muchos de estos cuentos procedentes de la tradición oral y se basaron en este personaje real a la hora de escribir su cuento.

En este caso la protagonista se llamaba MariaSophiaMargarethaCatharina Von Erthat, fue criada en un castillo en Lohr, Alemania. Su castillo a día de hoy es un museo donde se puede visitar el famoso espejo del cuento, este adquirió mucha popularidad en Europa, estaba elaborado con cristal de la zona, poseía unas propiedades acústicas que hacían que al hablarle cerca, pareciera que contestase.

El padre de la protagonista del cuento, era diplomático. Su mujer falleció y se casó de nuevo, esta vez con la Condesa Imperial de Reichenstein, quién se dice que no tenía buena relación con la protagonista.

María destacaba por ser un alma caritativa y amable, además era parcialmente ciega como consecuencia de la varicela. Se dice que MariaSophia realmente jugaba con niños que trabajaban en las minas, descritos como niños desnutridos, envejecidos tempranamente y llevaban puestos gorros y ropa que simulaba la de los enanos del cuento. (Guichot Reina; Bono Barbero, 2001)

La madrastra de María tenía hijos, y aprovechaba las ausencias del padre de la protagonista para favorecerlos. María Sophia era la gran perjudicada.

En cuanto a la manzana envenenada, se trata de una manzana sumergida en zumo de belladona, utilizado en medicina para paralizar. El relato original tuvo un desenlace trágico, pero los hermanos Grimm la llevaron a cabo y la endulzaron, alteraron las partes más crueles, violentas e incluso sádicas.

Estereotipo de Blancanieves: Los rasgos de belleza socialmente aceptados y que componen a la protagonista son: la piel blanca, rasgos en general suaves, ojos grandes, labios rojos y cuerpo estilizado. Los principales valores que se quieren transmitir en la película *Blancanieves y los siete enanitos* son: la bondad, la valentía masculina y la solidaridad. Otra característica filmográfica de la película es que exclusivamente canta Blancanieves cumpliendo con su papel de mujer dulce y buena. (Guichot Reina; Bono Barbero, 2001).

Blancanieves (Fig.1) representa la total sumisión y conformismo. La mujer es alabada por los rasgos físicos, la voz bonita y su actitud hacendosa más que por cualquier otro tipo de cualidades. También la protagonista raramente toma decisiones o directamente tiene la iniciativa. Es permisora de que los acontecimientos ocurran libremente y que sea el azar el que marque el final feliz. Gran parte de las veces la protagonista no es consciente de las injusticias a las que se ve sometida y por lo tanto permanece impasible ante ellas. Su príncipe azul tiene el papel salvador, de esta manera



Fig. 1. Cartel de *Blancanieves y los Siete Enanitos*

se le otorga el papel a Blancanieves de fragilidad o debilidad. (Rubio, Sevilla- Vallejo, 2022)

El amor es la clave de su vida, desea que un príncipe la encuentre y se enamoren. Sus mejores amigos son los animales del bosque y posee muy buena relación con la naturaleza en general. La relación por el contrario con su madrastra es mala, es esta la que ordena matarla y la que posteriormente la va a envenenar. Blancanieves es envenenada con una manzana y queda sumergida en un profundo sueño, para despertar necesitará el beso de un príncipe azul. Hacia el príncipe Blancanieves muestra una absoluta admiración y se enamoran profundamente. Él la acaba despertando. (Rubio, Sevilla- Vallejo, 2022)

Esta película a través de su trama, contiene un lenguaje sexista tanto en sus canciones como en los diálogos y algunos descalificativos o expresiones peyorativas asociadas al género.

El lenguaje construye y representa identidades, es un medio de reproducción de las relaciones de poder. Algunos ejemplos en los que se utiliza lenguaje sexista son: en la canción del pozo (4'40) “si deseas algún bien...con él lo lograrás, deseo, que un gentil galán, me entregue, su amor, quisiera oírle cantar, su intensa pasión...deseo que no tarde más, que venga y bien”. (Guichot Reina; Bono Barbero, 2001)

En la canción de los animales y la princesa (12'44): “sonreír y cantar, es la magia que al mundo hace gozar y soñar, y vivir en paz, sonreír y cantar el hechizo que da la felicidad del traer dicha al corazón...la esperanza nace con una sonrisa, sonriendo lograras, dolor y pena, el dolor cesará, vivirás rebosante de juventud, al saber sonreír y cantar. La esperanza nace con una sonrisa, sonriendo lograrás, ausentar dolor y pena, el dolor cesará, vivirás rebosante de juventud, al saber sonreír y cantar. Sonreír”. (Guichot Reina; Bono Barbero, 2001).

En la canción de la limpieza en casa (18'25) “Silbando al trabajar, cualquier quehacer es un placer, se hace sin pensar, se entona una canción, y es un gozar el trabajar

al ritmo de un buen son. Si el cuarto hay que barrer escoba hay que tener, y sin sentir vas barriendo al ritmo y al compás...y el tiempo pronto pasará silbando al trabajar”. (Guichot Reina; Bono Barbero, 2001). El personaje de Blancanieves cumple con el estereotipo de la adjudicación de las labores domésticas a la mujer. La protagonista acepta limpiar, cocinar y cuidar del hogar a cambio de cobijo mientras los enanitos, es decir, hombres, asumen tareas fuera del hogar y remuneradas. La protagonista asume estas tareas como muestra de gratitud y humildad.

En la canción del cuento junto al fuego (58’03) “un día encantador mi príncipe vendrá, y dichosa en sus brazos seré a un castillo hechizado de amor....un día volverá un nido de pasión y por fin mis sueño se realizará, lo siento en mi corazón” (Guichot Reina; Bono Barbero, 2001)

El amor se representa como la única y exclusiva aspiración personal de la protagonista y el príncipe. Por lo que a los diálogos se refiere encontramos cuando el espejo dice (3’12): “hay una joven que es la más bella, una criatura que brilla como una estrella, por desgracia ni voz superáis su belleza”. (Guichot Reina; Bono Barbero, 2001)

Habla despectivamente también cuando dice (17’45): “se ve que no la han usado en años...debería hacerlo la mamá, ¿no creen? Tal vez no tengan mamá...son huerfanitos...pobrecitos...Ya sé, les daremos una sorpresa limpiando bien la casa, tal vez así me quede”. También cuando los enanitos dicen (35’35): “un ángel... ¡bah! ¡Es una mujer! ¡Y todas son veneno, llenas de meninos femeninos! ¡Que se despierte y se largue de una vez!, en (38’50): “ella lo sabe todo, conoce la magia negra, hasta puede hacerse invisible, ahora mismo podría estar aquí”. Entre otros ejemplos. Con el paso del tiempo esta película será versionada en varias ocasiones y con numerosas evoluciones en el lenguaje.

En 1961 se estrenó *Blancanieves y los tres vagabundos* (*Snow White and the Three Stooges*, Walter Lang, 1961), donde destaca como novedad, su carácter humorístico. Mientras el narrador relata la historia, hace pausas para hablar con los personajes y les agasaja, estos responden al narrador con guasa. Blancanieves en este largometraje, patina sobre hielo siendo personificada por la campeona olímpica, Carol

Heiss. Esta película es una comedia musical también protagonizada por los cómicos *TheThreeStooges*, representando a los tres vagabundos encargados de proteger a la protagonista de las adversidades de su madrastra.

Esta película no funcionó en su época en las taquillas de los cines pese a ser el único largometraje que los tres famosos cómicos rodaron en color y en la gran pantalla.

En esta película se observan ligeros cambios en el rol de género, en este caso son los tres vagabundos los encargados de hacer las tareas del hogar, pero se sigue presentando a la protagonista como una joven indefensa que necesita el amor de un *príncipe azul*, así como la función de guardaespaldas de los tres vagabundos.

Sucesivamente se estrenó *Blancanieves* en 1987, una versión musical de la productora MGM, película dirigida por Michael Berz. Esta película comienza ya con el príncipe viendo a Blancanieves en su ataúd. Se produce un *flash-back* y comienza la popular historia, En esta ocasión el cazador secuestra a Blancanieves, tal y como le había pedido la madrastra, sin embargo, la protagonista muestra valentía y consigue escapar por sí misma en el bosque. La relación que mantiene la protagonista con los enanitos que la acogen va más allá de ser hospedada en la casa y limpiar, cuando ella está en apuros, los enanitos la auxilian frente a la maldad de su madrastra. En este caso la narración de uno de los enanitos finaliza cuando cuenta la historia una vez Blancanieves fallece por la manzana, en este punto, los personajes deciden que la mejor opción, como en el cuento de los hermanos Grimm, es que el príncipe se lleve a Blancanieves al castillo para que allí descanse en paz. El ataúd es colocado en una carretilla y en el camino se encuentran con un bache que provoca que la princesa expulse la manzana y vuelva a la vida, simultáneamente una manzana llega volando al castillo y golpea a la madrastra. En este punto, como en el cuento, el príncipe y Blancanieves se enamoran y finalmente se casan.

Esta historia muestra que Blancanieves no vuelve a la vida gracias a un beso de amor del príncipe, sino por un simple bache en el camino.

A continuación, en 1997, se estrenó *Blancanieves: Un cuento aterrador* (*Snow White, A Tale of Terror*, Michael Cohn, 1997), que se aleja mucho más del famoso relato enfocándolo a una perspectiva más real y mundana, la protagonista es rebautizada como

“Lili”. Esta película no es para un público infantil, protagonizada por SigourneyWeaver y Sam Neill. Toda la película está ambientada en un entorno oscuro, los famosos siete enanitos que en las películas más convencionales protegen y ayudan a la protagonista, en este caso la ven con lujuria a la joven de perfil frágil. Esta película no tuvo gran éxito en taquilla pero destacó SigourneyWeaver como madrastra malvada.

En 2012 se estrenó la película *Blancanieves: Mirror, Mirror*,
(*SnowWhite: Mirror, Mirror*, Tarsem Singh, 2012) ,
producida a partir de efectos especiales y con actores como Lily Collins o Julia Roberts (Fig. 2).

Esta película da un giro de trescientos sesenta grados presentando a la protagonista como bandolera con unos enanitos cazadores que roban por los caminos a palacio a cualquier carroza. Los famosos enanitos distan mucho de la historia presentada por Disney, no se caracterizan por tener un carácter amable, tienen unos zapatos en forma de acordeónque utilizan para mostrarse como gigantes ante sus adversarios y así sembrar



Fig.2. Blancanieves: Mirror Mirror

miedo. Antes de su vida como bandoleros, eran personas honradas, pero la madrastra de este cuento les arrebató sus vidas.

En esta película, la reina posee un dragón que vigila los bosques y mata a quien la monarca desea. En esta versión del cuento, el príncipe azul tiene un rol más importante que en el cuento original, adecuando su papel en una trama romántica con la protagonista. En esta película es la protagonista quien libera al príncipe de un hechizo de la madrastra.



Fig. 3. Blancanieves y la leyenda del cazador

la manzana no está presente.

Otra de las películas más destacadas es *Blancanieves y la leyenda del cazador* (*Snow White and the Huntsman*, Rupert Sander, 2012) protagonizada por Kristen Stewart como Blancanieves y Charlize Theron interpretando a la madrastra, Chris Hemsworth personifica al cazador del largometraje (Fig. 3). Se trata de una película llena de magia en la que el cazador, los siete enanitos y Blancanieves se unen para vencer a la reina y

Durante la trama se hace un baile que recuerda directamente a La Cenicienta. En esta película la estrella es la madrastra, protagonizada por Julia Roberts, quien tiene un consejero con aires afrancesados al que encarga la muerte de su hijastra. Él como en el cuento original, no cumple la orden de la reina y le lleva a la madrastra un saco que lleva vísceras para que la reina piense que son restos de la protagonista.

Blancanieves, desde su destierro junto a los enanitos, se da cuenta de la crisis en la que está envuelta su pueblo y junto a los enanitos hace un homenaje a la figura de Robin Hood, arrasando con todas las carrozas reales de los recaudadores de impuestos del reino. En este relato,

derrotar al mal. Es un largometraje enfocado a un público más maduro, los personajes son más complejos y hay más desarrollo que en el cuento original, por ejemplo el cazador se convierte en aliado y mentor de Blancanieves quien toma las riendas para salvar a su reino y enfrentarse a la Reina. La temática es tenebrosa y gótica en comparación con el cuento tradicional.

LA BELLA Y LA BESTIA

En 1991 se estrenó la primera película de Disney *La Bella y la Bestia* (*Beauty and the Beast*, Gary Trousdale, 1991) La historia se desarrolla en un pueblo de Francia en el siglo XVIII. La trama comienza hablándonos de un príncipe rico y apuesto que atesoraba todo lo que un hombre desearía, sin embargo no tenía buen corazón y era egoísta y malcriado. Una hechicera tomó la decisión de castigarlo convirtiéndolo en una bestia, y el hechizo solo se rompería si este hombre era capaz de aprender a amar y era correspondido en este amor. (Quin, McMahon, 1997)



Fig. 4. Cartel: *La Bella y la Bestia*

Un día la bestia retiene a un hombre en su castillo. A posteriori, la hija de ese hombre, llamada Bella, acudirá en su rescate y ofrece su libertad a cambio de la de su padre. Bella y Bestia pasan tiempo juntos en el castillo y como consecuencia se acaban enamorando (Fig 4). Gastón, un admirador de Bella descubre esta trama y decide ir en rescate de la joven, tras una intensa batalla en el castillo, Gastón muere y Bella confiesa sus sentimientos a la bestia lo que hace que el hechizado vuelva a ser un humano, esta vez feliz y enamorado. Viven juntos por siempre jamás en su castillo.

En 2017, se estrenó otra versión de *La Bella y la Bestia* (*Beauty and the Beast*, Bill Condon, 2017), esta vez en *live-action*.

Un día un intruso llega a su castillo, le roba una rosa y esto enfurece a la bestia, como consecuencia lo encarcela en su castillo. A los días, la hija del prisionero, Bella, lo socorre y se intercambia por su padre, cediendo su libertad. Los criados que estaban en el



Fig 5. Cartel *La Bella y la Bestia*, 2017

castillo consiguen liberarla y poco a poco Bella va conociendo a la criatura. Poco a poco se enamoran.

Gastón, el prometido de Bella, continuaba con el propósito de casarse con ella y comienza el rescate de su futura esposa, quiere matar a la bestia. En el castillo se libra una gran batalla en la que este muere al precipitarse desde un tejado del castillo de la bestia. Bella y Bestia confiesan sus sentimientos y el hechizo se rompe.

Existe una mayor presencia de sexismo en la película de 1991 que en la de 2017, no existe un cambio radical entre ambos largometrajes pero sí se dejan

entrever entre matices (Fig.5).

Desde el comienzo de ambas películas se hace especial hincapié en que “La belleza está en el interior”. En el prólogo se plantea una moraleja con la frase: “¿Quién podría amar a una bestia?”, resaltando el valor de la superficialidad. Se califica al joven como egoísta, y malcriado sin embargo es guapo, cuando se convierte en bestia se dice que su cualidad era la belleza y una vez esta desaparece cuando se convierte en bestia, se ignora completamente su personalidad y se recalca que el impedimento para amar a esa criatura es que es una fea bestia. (Vega, 2007)

Uno de los cambios más significativos en ambas películas es la representación del enamoramiento, en la primera versión los protagonistas se enamoran sin haberse apenas conocido, es la protagonista la responsable de sacar lo mejor de la bestia. Parece enamorarse sólo porque ella ha tenido el mérito de cambiarlo. Ambos apenas hablan o comparten gustos u objetivos. Ella se enamora de él porque ya no se comporta como una bestia y él se enamora de ella porque deja de estar hechizado.

En el largometraje de 2017, el amor evoluciona y se crea poco a poco. Bella deja de ocupar el lugar de madre educadora y cuidadora de la bestia. Ambos se descubren mutuamente. La actitud de la bestia en este caso es mucho más amable y madura lo que

hace que el espectador pueda sentir este enamoramiento más creíble. Esta película desmonta la idea que Disney nos venía implantando de amor romántico, amor a primera vista.

Esta versión de 2017 sí que refleja la frase de “la belleza está en el interior”, Bella no desprecia a la bestia por su aspecto, también aprende a amarlo por como es.

En la primera película, Bella tiene un comportamiento suave, amable y dulce, rechaza a Gastón con frases políticamente correctas, y sólo cuando está sola, como en la escena en la que habla con las gallinas: “¿Os imagináis? Yo, ¡La mujer de ese palurdo estúpido!”, de esta manera se observa cómo la protagonista reprime su opinión, incapaz de enfrentar las situaciones. (Gómez, 2017)

En la segunda película, Gastón se muestra mucho más amable con Bella, pero vemos que este comportamiento es totalmente superficial. Gastón pretende matar al padre de Bella para dejarla sola y ser él su único refugio. Bella en esta película representa a una mujer empoderada, no necesita que un hombre la cuide, es ella quien cuida de su padre.

En ambas películas el final coincide, Bella termina viviendo en el castillo con el príncipe, renuncia a sus sueños y no pretende viajar para ver más allá de su aldea, pero en este caso, este factor no importa porque los protagonistas han encontrado el amor verdadero y como en la saga Disney, esto es lo que verdaderamente importa. En la versión de 2017, *La Bella y la Bestia* no incluyen excesivos elementos que la excluyan de sexismo, este factor sigue estando muy presente. Los estereotipos clásicos de género presentan en este caso cambios mínimos. (Gómez, 2017)

Se puede definir a Bella como una mujer que sabe que no encaja en su mundo, es valiente, tiene sus propios gustos. A pesar de que un hombre la contemple, ella se mantiene en su posición y le dice que no a su prometido varias veces, pero siempre bajo una forma amable y sin rechazar abiertamente. Bella tiene muchas ansias de vivir un amor como el que lee en sus libros.

VAIANA

El último personaje de estudio de nuestro análisis en el apartado de Disney es Vaiana (Fig.6), esta joven polinesia no es una princesa ni pretende serlo. Es hija del jefe de la tribu de la aldea en la que habita, por lo tanto, es la futura heredera, sin necesidad de casarse. En su isla nadie cuestiona que vaya a gobernar sola. En esta película no se echa en falta la figura de un hombre ni de que la protagonista se deba enamorar.

Tiene dieciséis años y es de complexión fuerte, piel morena, pelo negro ondulado, nariz gruesa, pecho mediano, cintura fina, cadera ancha y cara redondeada. Va siempre descalza, porta un collar que le regaló su abuela y lleva una falda hecha de plumas a conjunto con un top rojo sin mangas (Zorrilla, 2017).

Es valiente, rebelde, luchadora e intrépida, su objetivo es salvar su isla de la maldición de Te Fiti, deberá encontrar la reliquia que devolverá el equilibrio de la naturaleza. La protagonista se enfrentará de igual modo a la oposición de su padre quien no quiere que cruce el océano. Vaiana también hará frente a la interposición de Maiu, un semidiós que le dificulta su misión al comienzo de la aventura, también tendrá que enfrentarse a criaturas hostiles como los Kakamora así como al cangrejo Tamatoa. Vaiana demuestra a lo largo de la película gran valentía a la vez que desobediencia e inteligencia.

El término “jefa” a lo largo de la película adquiere significado. Maiu, su compañero de aventuras le llama princesa continuamente pero ella reniega de este

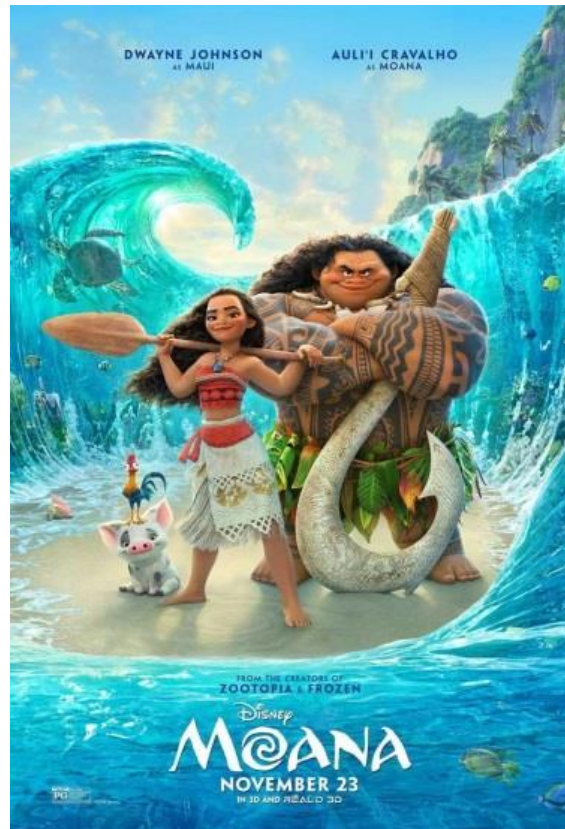


Fig. 6. Cartel Moana

término. Los habitantes de su isla le piden consejo gracias a la gran capacidad que demuestra de resolución de problemas, su valentía, ingenio, gran agilidad y fuerza física.

Vaiana comparte algunas características con otras princesas *Disney* como Pocahontas, en el sentido de proteger su hogar y a la naturaleza. Las dos presentan también comportamientos ecológicos. Otro punto que comparten son sus abuelas, ambas acuden a ellas en busca de consejos, impulso para seguir adelante y motivación. (Anónimo, 2016)

Destacar la similitud con otro personaje fuerte e independiente de Disney, Mulán. Ambas representan la determinación y coraje enfrentando obstáculos, también desafían las expectativas tradicionales de género. Vaiana asume el papel de navegante cuando se va de su isla, Mulán se disfraza de hombre con el objetivo de entrar en el ejército para evitar que su padre entrara. Ambas viven bajo la presión de cumplir las expectativas de sus respectivas figuras paternas y buscan su lugar mientras respetan y muestran amor hacia sus familias. Ambas emprenden viajes a lo largo de sus películas donde se descubren sus propias fortalezas y debilidades.

En Vaiana se trata por primera vez el lenguaje sexista, algo que, hasta esta película, *Disney* no había utilizado. Su compañero de aventuras Maui se presenta como: “Maui, “cambioformas”, semidiós del viento y el mar, héroe de los hombres”, a lo que enseguida se corrige a sí mismo: “Perdón, y las mujeres. Los hombres y las mujeres también. Todos. No va de chicos o chicas, Maui es héroe de todos”. (Martínez-Cabeza y Martínez-Rodrigo, 2017).

En una parte de la película, Maui encierra a Vaiana en una cueva, la protagonista lejos de esperar a que su compañero como figura masculina vuelva para rescatarla, consigue salir por sí misma.

Ambos comparten la aventura, sin embargo, en las anteriores películas de *Disney*, una vez que consiguen sus objetivos los protagonistas, se vuelven pareja. En este caso no ocurre, sólo comparten una fuerte amistad. ((Martínez-Cabeza y Martínez-Rodrigo, 2017).

VILLANAS

Han sido varias las actrices con una larga y exitosa trayectoria que han dado vida a las antagonistas de los cuentos clásicos de Disney. Glen Close en (*101 dalmatians*, Stephen Herek, 1996) o Angelina Jolie en Maléfica (*Maleficent*, Robert Stromberg, 2014). Su reputación como actrices consolidadas y bajo un rol de positividad choca con el papel que interpretan en estas películas.

En la literatura infantil, la mujer se ha caracterizado de cuatro maneras: siendo la figura de madre abnegada y discreta; la bruja o hechicera del cuento folklórico tradicional; la damisela etérea y angelical; la pobre sirvienta o la niña. En estas cuatro formas de representación de la mujer la identificamos como una muñeca maleable. (Aguado Peláez ; Martínez García, 2015).

MALÉFICA

Actualmente estamos ante una reescritura de clásicos a través de los distintos medios de comunicación, en este caso, el cine. Existe un nuevo tratamiento de la figura de la malvada madrastra y de la bruja. En los cuentos hasta el momento se había reflejado que el peligro se encontraba más cerca de lo que se creía, concretamente en la figura femenina. Se contrapone la visión de mujer angelical y malvada.

La revisión en la figura de Maléfica no busca eliminar la concepción tradicional de maldad, sino mostrar la verdadera razón por la que ejerce el mal en la película.

El largometraje comienza con una voz en off que nos narra la historia, esta voz, descubriremos al final de la película, que es la de Aurora, narradora y tradicionalmente conocida como “Bella Durmiente”: “Narraremos una historia ya sabida para saber hasta qué punto la sabéis”. Se juega también con los hechos, mostrando lo que ya sabe el espectador sobre la historia de la Bella Durmiente con la historia desde el punto de vista de Maléfica. De dicha manera descubrimos que Maléfica era un hada buena y fue traicionada por el padre de Aurora. Este le prometió una historia de amor verdadero que finalmente no se produjo por las ansias de poder y por su ambición. Para ser rey tuvo que cortar las alas a la protagonista, quitándole su bien más preciado y convirtiéndola en un ser vengativo y poderoso. De esta manera comprendemos uno de los comportamientos de la conocida villana de *La Bella Durmiente*, la sed de venganza lanzando un hechizo a la recién nacida Aurora. (Begines, 2015)

A pesar del cambio de actitud y la dureza de acciones de Maléfica durante el largometraje, deja traslucir la bondad de su corazón ya que cuida a Aurora desde sus primeros meses a pesar de que fue ella misma quién hechizó a la pequeña Aurora. El espectador se puede sentir identificado con la actitud de Maléfica. Esta película revela una cara totalmente distinta de la villana, evidenciando las circunstancias que le han llevado a comportarse así. Existe una escena en la que se muestra cómo Maléfica en realidad era un hada poderosa y alegre pero cuando descubre la traición del hombre que amaba, Stefan, todo cambia, con esto nos referimos a que los espacios cambian. La ciénaga donde vive Maléfica (Fig. 7) pasa de ser un sitio lleno de colores donde reina la

paz a un espacio marcado por los ambientes oscuros. Por lo tanto, Stefan es la representación de la ira en Maléfica, no es el padre abnegado que relata el cuento original.



Fig. 7. Primer plano Maléfica

Destacar que el ideal de beso de amor verdadero de carácter romántico se elimina en esta historia, en pleno siglo XXI. Maléfica se acerca a la cama de la joven y se desahoga tras presenciar que el beso del príncipe no ha dado resultado. Las palabras y lágrimas de Maléfica acompañan a un beso que la villana da a Aurora en la frente. Aurora es salvada por Maléfica. Con este mensaje se pretende evidenciar el amor entre dos mujeres que se protegen y que con el tiempo han creado lazos imposibles de romper, un antídoto para todas las maldiciones. En este largometraje se relega en segundo plano el papel del hombre como única salvación de la princesa maldecida, Aurora.

Maléfica es la ruptura de la feminidad clásica que representan las nuevas generaciones. La película representa a la mujer como un elemento salvador, es Maléfica quien se encarga de criar a Aurora y esto corrige la imagen de antiguos personajes Disney como Blancanieves.

Se produce una inversión de los roles, las heroínas son representadas por mujeres independientes que no necesitan el rescate de una figura masculina. El vestuario de Maléfica cambia. Se debe destacar la pelea épica con Stefan y sus soldados donde aparece vestida con unos pantalones propios de la época medieval en la que se desarrolla la película, dejando atrás vestidos y faldas que en un tipo de escena como esa resultarían incómodos. Aurora también se convierte en la encargada de poner paz en su reino y es capaz de sacar lo mejor de Maléfica. Es precisamente Maléfica al final de la película la encargada de unificar el mundo de las ciénagas con el mundo de los humanos.

La película *Maléfica* tiene un mensaje reivindicativo sobre el empoderamiento femenino. Su guionista es experta en la reescritura de cuentos clásicos consiguiendo que las heroínas tengan personalidades desarrolladas y no sean personajes vacíos. Maléfica representa a la mujer independiente y luchadora, tiene que lidiar con aquello a lo que se ve sometida. En la película se representa al rey como la sociedad patriarcal, quien intenta someterla a lo largo de todo el largometraje por no ser una mujer débil sino todo lo contrario ante la amenaza del hombre. La protagonista se enfrenta a la opresión con el objetivo de ser una mujer independiente y que no quiere ser alineada, esto lo manifiesta en la batalla contra el Rey Henry: “Tú no eres un rey para mí”. (Benítez, 2018).

Maléfica, representada por la actriz Angelina Jolie, quién confesó en una entrevista que la película también pretende denunciar los abusos sexuales que, a día de hoy, siguen sufriendo muchas mujeres por parte de algunos hombres: en este caso, cuando Stefan se aprovecha de Maléfica para arrancarle las alas. (Radish, 2014).

Por último resaltar el objetivo de Aurora: vivir en las Ciénagas con Maléfica. Tras la lucha final contra el patriarcado, la princesa consigue devolverle sus alas a Maléfica, en otras palabras, le devuelve su alma. Como resultado, se crea una alianza femenina que logra romper con una sociedad patriarcal opresiva.

CRUELLA DE VIL

Se trata de la villana principal de la película *101 Dálmatas* de la colección de clásicos de Disney. En la década de los 90 se convirtió esta película al *life-action*. Largometraje en que la villana se convierte en protagonista.

En esta película observamos cómo la protagonista recoge una evolución propiamente estética, cuando proyecta un carácter bondadoso, viste con tonos pastel, con mucha elegancia y prendas similares al hábito de mujer religiosa. Como consecuencia, cuando se transforma su carácter, y cambia de rol, introduce a su imagen elementos brillantes, escotes, colores asociados con el lujo como el rojo, abrigos de piel, etc.



Fig. 8. Cruella de Vil

Cruella debe viajar a París a la peletería de su secuaz para crear un abrigo conformado por la piel de cachorros dálmatas. Uno de los cachorros se escapa y consigue liberar al resto, la villana acaba en la cárcel.

Cruella (Fig 8), a lo largo de toda la película, representa en la película la imagen de mujer que ha conseguido llegar a una esfera social alta, presenta una capacidad de decisión, autonomía e independencia emocional hacia los hombres. Se convierte, en cuestiones feministas, en una mujer empoderada.

Debido al estatus social de Cruella, tiene mayordomo. A pesar de la independencia afectiva de la protagonista con respecto a los varones, esta sí que recibe a lo largo del largometraje ciertas insinuaciones por parte de ellos, no obstante este hecho no hace que la villana cambie sus metas. Cruella posee un gran éxito económico y profesional, vive de una forma ostentosa y con grandes comodidades.

Le Pelt, uno de sus ayudantes, presenta la seducción y componente sexual al intentar conquistar a Cruella, él trata de satisfacer todos los deseos, ella sin embargo se niega a ser complacida por los favores que él le ofrece ya que se autodenomina como una mujer empoderada e independiente.

La protagonista participa en concursos de belleza canina como miembro de jurado, como la mujer exitosa que es. En esta película se muestra como Cruella tras pasar tres años en prisión y estar bajo terapia para eliminar el odio irracional hacia los animales, se convierte en defensora de los derechos de los seres vivos. No obstante, recalcar que este cambio de rol termina cuando las ondas sonoras del Big Ben reconvierten su estructura cognitiva y le despiertan de nuevo su instinto destructor hacia el mundo animal, a partir de aquí la historia que conocemos de los 101 dálmatas. (Moleón, 2023)

En la versión *Cruella* de 2021 (Cruella, Craig Gillespie, 2021), se explica la historia de la villana desde sus orígenes, humanizándola lo máximo posible.

Existe una clara referencia al mito de Edipo: en el mito Layo manda matar a su hijo, en este caso la Baronesa, mujer cruel y símbolo de la moda de alta costura londinense, queda embarazada y manda eliminar al bebé. Sin embargo el verdugo entrega la criatura a una empleada doméstica de la mansión quien la cría como hija bajo el nombre de Stella.

La niña tiene rasgos de crueldad, de ahí el seudónimo de Cruella (Fig. 9), se dice a sí misma: “Gracias por venir, pero ya puedes irte”. Sus comportamientos crueles hacen que sea expulsada de su colegio. Stella poseía un gran anhelo de convertirse en diseñadora de moda.



Fig. 9. Cartel: *Cruella*

La madre adoptiva de Stella va a extorsionar a la madre biológica, la Baronesa quien la termina asesinando. Momentos anteriores de llegar a aquel lugar, la madre adoptiva le había dado un collar a Stella, elemento que guardará con ella para el resto del largometraje. (Russ, 2021)

En esta película no se limpia la imagen de la villana, no se enfocaron en que la villana le tuviera afecto a los dálmatas, sino que se explica la historia desde una perspectiva diferente, se expone el amor que sentía Cruella por la moda, también se utiliza el pelo de Stella/Cruella para suplir sus dos personalidades. Y se destapa la verdad sobre quién es la verdadera madre de Cruella y a qué se deben determinados comportamientos de la protagonista. (Bronstein, 2023)

Cruella posee en esta película una gran autodeterminación a la hora de crear sus diseños. Emma Stone presenta a Cruella como un personaje bello, exótico, radical y rebelde, desde su infancia más tierna hasta su ruptura con ésta. Nos ayuda a entender el trauma que arrastra y como consigue también iniciar amistades con los hermanos Badun, lo que hace que veamos a este personaje con otros ojos. El arte y la moda *punk* tienen un papel fundamental en esta película, ambientada en el Londres de los años 70, utiliza la confrontación entre tradición y *punk*. “Do it yourself”, lema de la protagonista quien empieza su carrera como diseñadora de la nada, utiliza materiales reciclados, maquillajes llamativos y pelo bicolor que desde sus comienzos la sitúan como una diseñadora diferente.

En la era *punk* de los años 70 había ira y frustración, ganas de romper las guitarras y tener el pelo del color más llamativo posible. La diseñadora de vestuario de *Cruella*, Jenny Beavan explicó en una entrevista cómo influyó esta época en la protagonista de la película:

“La gente estaba haciendo cosas muy personales e interesantes, además recordé mis visitas al Portobello *Vintage Market*, comprando piezas y combinándolas. Los elementos militares eran muy populares en ese momento, que se usaban con *jeans* o una falda con volantes. Se trataba de poner elementos juntos de una manera interesante. Salíamos de los años 50, que fueron muy sencillos, y de ahí a los 60, que tuvieron una explosión de libertad en todos los sentidos, así que los 70 fueron realmente un período interesante para hacer que esa libertad se

enfocase mejor. Ahí es realmente donde quería encontrar mi camino en la película".
(Mullor, 2021)

Cruella se hizo eco de este estilo con un *look* en específico que lleva a una dimensión *glam*: un uniforme barroco y brillante con una inmensa falda con volantes.
(Mullor, 2021)

NUEVAS VERSIONES TEATRALIZADAS DE LOS CUENTOS TRADICIONALES DE DISNEY

Podemos tomar como referencia obras de teatro como *Tres madrastras en la sala de espera* de Antonia Bueno, que parten de la misma base. La autora en esta obra de teatro seleccionó protagonistas de cuentos infantiles que tienen el papel de villanas y se muestra una trama desde una perspectiva opuesta, se trata de tres monólogos que utilizan un contexto modernizado de la trama original. Las protagonistas son las madrastras de Blancanieves, Cenicienta y la de Hansel y Gretel.

La autora de esta obra de teatro permite que las protagonistas enfoquen sus monólogos desde su propio punto de vista. Blancanieves crea una banda musical y consigue el éxito con el lanzamiento de un *hit*, su madrastra llena de envidia se disfraza de “comercial de Jazztel” y le ofrece a su hijastra un *ipad*, que provoca que Blancanieves quede hipnotizada por las nuevas tecnologías. Como consecuencia, la madrastra se convierte en la dueña de una gran productora *online* del mundo consiguiendo así la fama que tanto quería.

Por su parte, la madrastra de Cenicienta muestra cómo en realidad su hijastra era una niña malcriada, pintándola como una auténtica tirana. Se cambian los papeles y en esta obra de teatro es Cenicienta quien hace la vida imposible a su madrastra y a sus respectivas hijas. La madrastra termina desarrollando el síndrome de Rebeca. Para poner fin a esta situación, la madrastra monta un guateque en la casa de sus vecinos, el hijo de estos se acaba enamorando de la princesa y se casan, sin embargo, llegando a este punto y con el paso del tiempo, se acaban por divorciar y culpan a la madrastra de esta situación.

En esta obra de teatro, el papel de la madrastra de Hansel y Gretel es muy diferente al del cuento original. En este caso, una mujer encuentra un anuncio en el que “se busca mujeres para hombres solitarios en mitad de sus haciendas” la mujer vive una vida de cuento junto a un muchacho con el que finalmente se casa pero a partir de ahí, todo se convierte en una pesadilla, ese hombre era en realidad un leñador con el que ya había tenido dos hijos. En este punto la villana intenta que sus progenitores tengan una

vida lo más plena posible, la madre los deja a cargo de una amiga, la conocida villana del cuento: Bertolda, para que los críe hasta que sean mayores y en ese punto les anime a que huyan a la ciudad en busca de oportunidades, es cuando los niños la arrojan al horno, y los niños se ven como victoriosos ante la villana.

Esta obra de teatro une tres monólogos donde se pretende enfocar los cuentos desde el punto de vista y la realidad de estas mujeres estigmatizadas socialmente. Permiten que el receptor a través de la palabra y la historia de las protagonistas, descubran las verdaderas intenciones de los personajes. La etiqueta de “bruja” o “villana”, adquirida por las tres protagonistas se corresponde a las personas del género femenino que no se ajustan al papel impuesto por la sociedad. Unimos también sus historias al estereotipo relacionado con la rivalidad entre protagonistas y antagonistas femeninas. Por lo tanto, los pensamientos y actos de las antagonistas se representan como aquello que no se debe hacer, lo que hay que eliminar, creando automáticamente la identificación con la imagen de mujer ideal de la protagonista.

Se observa cómo en el mundo del teatro se empiezan a plasmar perspectivas divergentes y posmodernas de los cuentos clásicos. Se adapta más al contexto de la mujer en pleno siglo XXI. Los hermanos Grimm fueron los primeros en transformar costumbres sociales y morales a través de sus cuentos. En estas nuevas versiones la ruptura cultural y moral se enfoca principalmente en la imagen de la madrastra o bruja, se cambia la perspectiva y el receptor comienza a empatizar con este personaje tan castigado. Como consecuencia, también cambia la relación entre protagonista y antagonista. Estas nuevas versiones de los clásicos de Disney implican una reeducación hacia los espectadores y hacia los directores de estas obras. (Bueno, 2015)

En nuestra sociedad se entiende que las voces silenciadas, la imagen tradicional de la villana que la perspectiva masculina impuso, ya no se ajusta con el papel de la mujer actual. (Bueno, 2015)

PIXAR

En 1986 se fundó *Pixar Animation Studios* o simplemente Pixar, una compañía de animación por ordenador especializada en 3D, ubicada en California. Desde sus inicios la compañía ha estado directamente ligada a Disney: Pixar creó un software denominado CAPS (Computer Animation Production System) usado en la década de los 90 por *Disney Feature Production*; Disney formó a creativos que posteriormente trabajaron en Pixar Animation Studios y por último, hubo un acuerdo de distribución por parte de Disney de los primeros proyectos Pixar, por lo tanto estuvieron vinculados económicamente durante un periodo de tiempo. (Sheppard, 2014)

En términos narrativos también ha existido un vínculo entre ambas producciones, Pixar en sus comienzos utilizaba el mismo sistema narrativo: el héroe debe salvar el mundo y rescatar a la dama en apuros. Actualmente ambos coinciden en la misma línea de comunicar y actualizarse: buscan constantemente los últimos avances tecnológicos, mejoras audiovisuales, desarrollo psicológico en profundidad de sus personajes y mayor elaboración de sus tramas antes de ejecutar los trabajos.

Pixar ha ganado a lo largo de los años desde su fundación 7 premios Óscar de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de Hollywood. Crearon la primera película comercial totalmente realizada en ordenador en 1995: *Toy Story* (*Toy Story*, John Lasseter, 1995). Este largometraje cuenta con la colaboración de Disney.

El siguiente trabajo conjunto de Pixar fue *Bichos* (*A bug's life*, John Lasseter, 1998), después *Toy Story 2* (*Toy Story 2*, John Lasseter, 2000), *Monstruos S.A* (*Monsters Inc.*, Pete Docter, 2002), *Buscando a Nemo* (*Finding Nemo*, Andrew Staton, 2003) y *Los Increíbles* (*The Indestructibles*, Brad Bird, 2004). Disney compró a Pixar, sin embargo esto duró poco y el vínculo de Disney y Pixar ha acabado en una fusión de ambas, pese a que actualmente, mantienen su independencia creativa respectivamente.

Sin duda Pixar destaca por su amplia temática lejos de los cuentos de hadas conocidos de Disney, su desarrollo tecnológico, la creatividad e inversión económica. El

primer ordenador para realizar diseño gráfico se denominó Pixar, de ahí el nombre de este grupo cinematográfico.

Pixar cuenta con actualmente con unas 20 películas en total y muchas de ellas pertenecen a la misma saga, sin embargo debemos destacar que la mayoría de ellos no son interpretadas por actores de carne y hueso pero sí se rigen por rasgos de un género o de otro. (Medina, 2018)

EL PAPEL DE LA MUJER EN EL CINE: PIXAR

Cuando se trata de otorgar el rol protagonista a la mujer, podemos destacar pocos en el mundo Pixar, lo habitual en sus largometrajes es que el rol protagonista lo ejerza el hombre, lo encontramos en películas como *Bichos*(*A bug's life*, John Lasseter, 1998) o *Cars* (*Cars*, John Lasseter y Joe Ranft, 2006). La figura masculina lleva el peso de toda la película, aunque los personajes no sean humanos presentan características propias de un género concreto.

Los personajes femeninos en estas películas se muestran en un segundo plano y cumplen roles como el de princesa en el caso de Atta en la película *Bichos*(*A bug's life*, John Lasseter, 1998). El protagonista masculino debe proteger su reino y sin él, la película no tendría sentido. En *Cars* (*Cars*, John Lasseter y Joe Ranft, 2006), el personaje femenino va ligado con el interés romántico hacia el protagonista, sin olvidar que ella aparece en escenas muy puntuales. (Maldonado, 2019)

Normalmente las películas Pixar tienen dos protagonistas, ambos de género masculino que se muestran como héroes encargados de salvar el planeta. Puntualizar que en largometrajes como *Buscando a Nemo* o (*Finding Nemo*, Andrew Stanton y Lee Unkrich, 2003) *WALL•E: Batallón de limpieza* (*WALL•E*, Andrew Stanton, 2008) el protagonismo es compartido entre ambos géneros.

Aunque la productora se intenta desligar de los temas de cuentos tradicionales de Disney, sigue sin plasmar la autonomía femenina. Los personajes femeninos actúan como compinches de los protagonistas masculinos. Destacar el ejemplo de Dory en *Buscando a Nemo*, es la encargada de ayudar a su compañero en su propósito durante toda la película. Las mujeres en Pixar han cumplido con el estereotipo de “chica buena” o de *mater amabilis*. A través de este discurso se está configurando la asignación de roles de género y especialización estereotípica. (Paredes, 2012)

Conforme transcurre tiempo se observa cómo muchas películas en las que hombres y mujeres comparten protagonismo como es el caso de *Los Increíbles* (*The*

Indestructibles, Brad Bird, 2004) o *Del Revés* (*Insideout*, Pete Docter y Ronnie del Carmen, 2015), se plasma en ambas películas unos claros valores tradicionales vinculados con el papel de la mujer.

Entre las aproximadamente 20 películas creadas por Pixar, sólo hay una que sea íntegramente protagonizada por una mujer: Mérida, la protagonista de *Brave* (*Brave*, Mark Andrews, Brenda Chapman y Steve Purcell, 2012). Supuso un importante paso hacia el feminismo por parte de Pixar. Mérida era el retrato de la mujer fuerte e independiente, no contaba con ningún interés romántico y es en sí misma esencial en la trama. (Paredes, 2012)

PELÍCULAS PIXAR:

LOS INCREÍBLES: CASO ELASTICGIRL



Fig 10. Elasticgirl

Este largometraje de Sylverter Stallone estrenado en 2004, a diferencia de las demás películas de Pixar, trata de valorar la figura de la familia. En este caso se presenta una familia conservadora, el hombre es el encargado de mantenerla mientras que la mujer se dedica al cuidado y educación de los hijos que tienen en común, sin dejar de lado las tareas del hogar. Esta familia tiene un rasgo muy especial: todos sus integrantes tienen súper poderes.

El protagonista es Mr. Increíble (Fig. 10), es un hombre con una fuerza extraordinaria, su mujer, Ms. Increíble o Helen (antes conocida como *Elasticgirl*) tiene la capacidad de moldear su cuerpo a su antojo. Por una serie de violaciones a

la ley de otros superhéroes se ven obligados a mudarse a un barrio burgués para criar a sus hijos tranquilamente: Dash y Violet, conforme crecen también desarrollan súper poderes. (Mínguez, 2011)

Mr.Increíble no se adapta a su nueva vida como persona “normal” y pierde todos los trabajos por revelarse como superhéroe. Finalmente le surge una misión tal que debe mantener en secreto hacia los demás, incluida su familia, pero esta situación sembrará el caos.

En el desarrollo de la película vemos que los roles de comportamiento están muy marcados. Al comienzo, *Elasticgirl* es caracterizada como una heroína de gran reputación, lanza durante una entrevista en un programa de televisión el siguiente

mensaje: “¿Queréis que los hombres salven el mundo?” (*The Indestructibles*, 2004), pregunta que suscita el empoderamiento de la mujer y que choca con la evolución del personaje en este largometraje. Tiempo después, se tiene que mudar, es ella la que se encarga de la mudanza y también se ocupa de la educación de sus hijos, especialmente de la del varón, quien tiene problemas de comportamiento en la escuela. Helen es la principal responsable de inculcar a sus hijos valores y se preocupa porque estos no muestren los súper poderes que poseen.

El hecho de ocultar de sus súper poderes durante esta etapa como ama de casa y madre se contrapone con su antiguo papel de mujer independiente, heroína y dueña de sus propias acciones. Esta renuncia aparece en diferentes ocasiones a lo largo de la película: su marido, Bob o Mr. Increíble, comienza a hacer salidas nocturnas sin dar ningún tipo de explicación, esto provoca en Helen (Fig. 11) un miedo irracional a que se rompa lo que ella consideraba su “hogar”. La protagonista también expone su interés en mantener su nuevo status de madre y ama de casa ante los demás. Su nueva forma de vida también la debilita, antes luchaba contra malvados y en la película cuando conoce que su marido está en apuros, lo primero que hace es romper a llorar de angustia cuando en su pasado, el combate con villanos era constante gracias a su valentía.

La mujer se acaba rebelando para salvar a su marido de las garras del malvado Syndrome. En este punto se puede destacar esta actitud como la de una mujer empoderada, sin embargo si analizamos la situación con detenimiento, ella ejecuta el plan de salvación porque teme perder a su familia. También se enlaza la importancia que tiene para ella su papel como madre. Helen utiliza su cuerpo a su antojo para proteger a sus hijos ante todas las adversidades que se les presentan. El sentimiento de heroína, lo despierta su instinto por mantener su familia unida y también su matrimonio, no el hecho de auto reconocerse como una mujer independiente y salvadora. Estamos ante una mujer que prioriza su autoconcepción como madre y esposa. (Martínez-Rodrigo, Martínez-Cabeza, 2019)

El resto de personajes femeninos cumplen también con diferentes estereotipos sexistas: Violeta, la hija de ambos. Una niña tímida y problemática, es capaz de crear campos de fuerza para proteger a su hermano, recuperando la idea de hermana mayor protectora. La misión de salvar a su padre la obliga a utilizar y potenciar sus poderes, esto

crea en ella un aumento de autoestima que le ayuda a tener más confianza en sí misma y le lleva a tomar la iniciativa para conquistar al chico que le gusta. Se vuelve al rol de mujer que tiene como misión conquistar al hombre de su vida.

Por otro lado, Mirage, antagonista femenina es la reencarnación de *femme fatale*, su atractivo resulta ser irresistible y los hombres caen en perdición ante sus encantos. Sin embargo esta función queda supeditada a un hombre villano al cual ella misma sirve y al cual ella no le importa. (Mínguez, 2011)

Como podemos observar los personajes femeninos de *Los Increíbles* (*The Indestructibles*, Brad Bird, 2004) presentan aspectos sexistas: el rol femenino es representado a través de la subestimación, la debilidad o la dependencia. El rol masculino es representado con la fuerza o la debilidad sexual ante la mujer, entre otras cualidades.



Fig. 11. Elasticgirl escena

BRAVE, INDOMABLE: CASO MÉRIDA

Brave, Indomable (*Brave*, Brenda Chapman, Mark Andrews, 2012) una película animada por ordenador 3D, fue estrenada en 2021 y fue producida por Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios. Narra la historia de una princesa escocesa con aficiones poco compatibles con lo que socialmente se concibe una “dama”, le encanta el tiro con arco y cabalgar independientemente con su caballo. Mérida poseía una educación propia de princesa y durante la película va a tener que enfrentarse a su destino: elegir entre tres pretendientes para casarse y convertirse en la futura reina. (González-Vera, 2015)

Mérida presenta a lo largo de todo el largometraje ansias por tener libertad y rechaza constantemente el compromiso de tradición que se le impone. La protagonista lucha constantemente por romper con todas las normas y roles que su familia le exige. El nombre de la película alude a su carácter: *Brave*, la versión española de la película añade la palabra “Indomable” al título. La palabra “indomable” es percibida por la audiencia como una señal de desvinculación hacia la figura masculina, la protagonista no quiere ser controlada en matrimonio por el hombre, el carácter autónomo e independiente definen a la protagonista. (Herrera, 2012)

Se observa que Mérida es la contraposición de su madre, la reina. La forma de ser de la protagonista rompe con la tradición y con las reglas mientras que su madre representa la continuidad de los estándares establecidos hasta el momento, responde a los estereotipos socialmente conectados con la feminidad.

Mérida tiene una melena pelirroja, rizada, suelta que llama especialmente la atención del espectador, es cierto que la protagonista es escocesa y este tipo de melenas se asocian con su procedencia, en su caso el significado va más allá. A lo largo de la historia del cine, Hollywood ha identificado a las pelirrojas con personajes con un carácter muy definido y transgresor. Mérida en situaciones de rebeldía ante su familia se va en caballo y deja su melena al viento plasmando la idea de libertad y ruptura de normas.

En cuanto a la ropa que lleva la protagonista, destacar que tiene conflictos con su madre porque no se siente ni cómoda ni identificada con lo puesto. Los trajes la oprimen, su madre lleva las mismas vestiduras y es consciente de que su hija debe asumir el papel que le toca como princesa y futura reina. (González-Vera, 2015)

La protagonista es consciente de su futuro pero sus rasgos de rebeldía siguen presentes. Muerde una manzana y se limpia con la manga del vestido; no se comporta acorde con las normas impuestas por su madre.

Mérida coloca su arco sobre la mesa y su madre la reprende, crean paralelismos de comportamiento entre los modales del padre de la protagonista y la misma: acercándola al perfil de pauta masculino. Mientras que en esta escena su madre no está de acuerdo con estos comportamientos atribuibles a la figura masculina, el rey sí que los acepta, mostrando una actitud más abierta al cambio y a la aceptación. El dominio de actividades como el tiro con arco la convierten en una de las principales princesas transgresoras que muestra interés por pasatiempos propios del género masculino como es la lucha y la osadía. (González-Vera, 2015)

Ante el compromiso, Mérida (Fig. 11) protagoniza un discurso durante la película con el objetivo de librarse del enlace matrimonial al que se veía atada, aunque en este discurso Mérida se culpa a sí misma al sentirse egoísta por no querer casarse y se muestra como la culpable de las consecuencias que esto puede conllevar. La reina termina aceptando las voluntades de su hija, en este punto, Mérida es la representación de la ruptura con la tradición, muestra no necesitar a un hombre para llevar la gobernanza de un reino, destierra la idea de



Fig 11. Mérida primer plano

que la mujer está atada a encargarse de las tareas del hogar. (Herrera, 2012)

Mérida tiene un constante deseo por cambiar su destino y ser una mujer independiente. Este perfil no corresponde al conocido perfil estereotipado femenino.

BUSCANDO A NEMO: CASO DORY

En 2003 se estrenó la película *Buscando a Nemo* (*Finding Nemo*, Andrew Stanton y Lee Unkrich, 2003), donde como el propio título indica, Nemo es el protagonista y el papel de la mujer queda relegado al de co-protagonista, Dory (Fig.12). El espectador la conocerá de manera muy superficial. Hay que resaltar la importancia que adquirió desde su estreno este personaje femenino, un pez con falta de memoria a corto plazo y con ningún tipo de interés romántico hacia el protagonista. Dory supone un antes y un después en la figura de la mujer por parte de Pixar si no prestamos atención al rol que cumple Darla: rol de niña cruel. *Buscando a Nemo* (*Finding Nemo*, Andrew Stanton y Lee Unkrich, 2003) tiene 17 personajes masculinos y tan solo 7 femeninos, se detecta escaso compromiso por parte de la productora cinematográfica con la idea de plasmar igualdad a través de sus filmografías. (Maldonado, 2022)

Dory es la compañera fiel del protagonista masculino, Marlin, padre de Nemo. Es importante señalar que en esta película se representa por primera vez la discapacidad, especialmente visible más tarde en otro largometraje protagonizado por Dory: pérdidas de memoria a corto plazo. Nemo, al comienzo de su película también se muestra como un pez con problemas para nadar al tener una aleta más pequeña que la otra.

Buscando a Dory es una película estrenada por Pixar en 2016 que marca la diferencia, Dory pasa a ser la protagonista. Tiene rasgos de independencia, femeninos, hay que destacar que la discapacidad cognitiva que tiene no le impide alcanzar sus metas.



Fig 12. Cartel: *Buscando a Nemo*

BUSCANDO A DORY: CASO DORY II

En la película *Buscando a Dory* (*Finding Dory*, Andrew Staton, 2016) emprende un viaje de autoconocimiento y autorrealización que hasta el momento sólo había sido protagonizado por personajes masculinos. Dory (Fig. 13) es consciente durante toda la película que ella es su propia salvadora, es cierto que solicita en varias ocasiones el auxilio de los que le rodean pero no lo hace desde una perspectiva de debilidad. Al afrontar los conflictos emocionales tampoco demuestra debilidad: es capaz de verbalizar sus debilidades y es capaz de asimilarlas y mejorarlas para afrontar los obstáculos que se

le presentan.

En la película, Dory lleva años sin ver a su familia, principalmente porque su discapacidad le impide acordarse de ellos pero en esta película le surge el deseo de cruzar todo el océano para volver a casa; sus amigos Marlin y Nemo le ayudarán en esta aventura.

Durante la película se insinúa que la familia de la protagonista ejercía una sobreprotección sobre ella y, por ello, Dory acaba por huir de casa. También es significativo señalar que la protagonista ha sido capaz de adaptarse a su discapacidad y vivir sin la protección de su familia; aunque su entorno familiar no confiaba en ella, se demuestra su independencia y habilidades sociales

hacia la integración. Deja atrás los obstáculos

que le impiden crecer y auto considerarse válida y capaz. (De las Heras, 2016)



Fig. 13 Cartel: *Buscando a Dory*

CONCLUSIONES:

El objetivo de este trabajo de investigación era, entre otros, observar la evolución que ha tenido la figura de la mujer en diferentes películas de las productoras Disney y Pixar. En base al análisis ejecutado se puede confirmar que los valores transmitidos a las nuevas generaciones han evolucionado considerablemente.

Actualmente las princesas ya no están vinculadas al rescate de un príncipe azul, ni siquiera tienen como objetivo encontrar el amor, se les asignan misiones diferentes, fomentando la igualdad entre ambos géneros.

En este trabajo se han analizado diferentes versiones, muy dispares entre sí para poner el foco en las diferentes perspectivas de una misma historia. Se ha podido observar que el cambio de narrativas depende directamente del contexto social en el que se basa y se estrena cada largometraje.

En este trabajo también se han estudiado el caso de dos antagonistas, a las cuales se les ha dedicado incluso una película para considerar otros puntos de vista que las humanizan, estos personajes malvados femeninos están más empoderados, son más autónomos e independientes, con respecto a las princesas de siempre, más pasivas y sumisas...). Además, estas nuevas versiones cinematográficas hacen que el espectador las deje de encasillar como “las malas de la película”.

Los estereotipos y roles en función del momento en el que se creaban las diferentes narrativas han cambiado simultáneamente con la mentalidad de las personas.

Para terminar, quedan constatadas las diferencias entre dos productoras que aparentemente generan narrativas similares. Disney ha tenido que cambiar sus perspectivas para continuar siendo una productora reconocida. Pixar se ha presentado como una productora mucho más afín a los nuevos cambios sociales desde sus comienzos, poniendo el foco en las necesidades de la sociedad abogando por un futuro igualitario.

BIBLIOGRAFÍA:

ANÓNIMO. (2024). *La historia de Pixar, el éxito gracias a un fracaso*. Obtenido de Luis Martínez Marketing: <https://www.luismartinezmarketing.es/la-historia-de-pixar-el-exito-gracias-a-un-fracaso/> (consultada el: 7/3/2024)

BEGINES, C. T. (2015). “Soy mala porque el mundo me ha hecho así”, *Espectáculo. Revista de Estudios Literarios* Núm. 55. , pp. 43-51.

BELTRÁN, I. G. (2017). *Princesas y príncipes en las películas Disney (1937-2013). Análisis de la modulación de la feminidad y la masculinidad*. Oviedo: Filanderas. Pp 53-74

BORDIEU, P. (2000). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama Pp. 7-49

BRONSTEIN, P. (2024). *Identidad y repetición: La responsabilidad por la crueldad*. Obtenido de Etica y cine: <https://www.eticaycine.org/Cruella-3700> (consultada el: 7/3/2024)

BUENO, Lourdes, “«No me cuentes más cuentos»: subversión del cuento de hadas mediante el discurso femenino”, en CAMARERO CALANDRIA: <https://congresocinesalamanca2015.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/05/salamanca-actas-tomo-1.pdf> . (consultado el: 7/3/2024)

BUSS, M. (2021). *Cruella, una historia de origen con mucho estilo*. Obtenido de Cinema Saturno: <https://cinemasaturno.com/resenas/resena-cruella/> (consultada el: 7/3/2024)

DE HARO FERNÁNDEZ, Ana María, “La consolidación de los roles de género a través de los cuentos infantiles”, en SUÁREZ VILLEGAS, Juan Carlos, LIBERIA VAYÁ, Irene y ZURBANO BERENGUER, Belén (Coords.), Sevilla, Universidad de Sevilla, 2012, pp. 86-97.

DURÓN, V. (2015). *Sobre la evolución de las villanas en Disney* . Obtenido de La columna torcida: <https://lacolumnatorcida.wordpress.com/2015/04/27/sobre-la-evolucion-de-las-villanas-en-disney/> (consultada el: 20/4/2024)

FALCÓN, Laia, “Hacia una nueva metamorfosis cinematográfica y televisiva del cuento clásico”, *Arte y Ciudad. Revista de Investigación*, nº 4, 2013, pp. 65-100.

GONZÁLEZ, P. (2015), “El nuevo giro de Disney al estereotipo de género”, G. Bazzocchi, P. Capanaga, R. Tonin (eds.), *Perspectivas multifacéticas en el universo de la literatura infantil y juvenil*, mediAzioni 17, <http://mediazioni.sitlec.unibo.it> (consultado el: 14/4/2024)

GUICHOT, V., y BONO, C. (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 APELLIDOS, N. (Ed./Coord.), *La educación de las mujeres: nuevas perspectivas*, Sevilla: Fundación El Monte, pp. 45-52.

HERAS, M. D.(2016). *Buscando a Dory*. Obtenido de Lluvia en el mar: <https://blogliterariolluviaenelmar.com/buscando-a-dory/> (consultada el: 12/04/2024)

HERAS, T y MÉRIDA, R, “Análisis de género del cine de animación infantil como recurso para una escuela coeducativa”, *Pixel-Bit. Revista de medios y educación*, nº 62, 2021, pp. 183-208.

HERRERA, C y TOMÉ, P, “La docencia como guía para la formación de una voz autoral cuestionadora de los roles femeninos en el cine”, *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. Ensayos, nº 202, 2023, pp. 145-161.

HERRERA, S. (2012). *"Brave" y Pixar dan pequeños pasos hacia la igualdad*. Obtenido de United Explanations: https://www.unitedexplanations.org/2012/08/31/brave-y-pixar-dan-pequenos-pasos-hacia-la-igualdad/#google_vignette (visitado el: 12/04/2024)

JIMÉNEZ, J. M.-C., & MARTÍNEZ, E. (2017). *Posibilidades educativas del cine de animación. El caso de Vaiana*. Granada: Ediciones Universitarias: TECNOS. Pp 135-150

LLORENS, R. J. (2019). *No hace falta comer perdices para vivir felices: análisis de los estereotipos presentes en la filmografía clásica Disney*. Valencia: Crossref. Pp. 119-129

LÓPEZ, R. C. (2021). “Érase una vez... un discurso al revés. Cine de animación y discurso de género. A reverse speech. Animationfilm and genderspeech”, n° 16, pp. 369–388.

LÓPEZ, X. M. (2011). *Cómo las superheroínas se convirtieron en amas de casa: Pixar y “Los increíbles”*. Valencia: ELCIS. Pp. 88-1.1

MAEDA, C. (2011). “Entre princesas y brujas: Análisis de la representación de las protagonistas y antagonistas presentes en las películas de Walt Disney”, en *Revista Latina de Comunicación Social*, pp.1-97

MALDONANDO, M. (2022). *Sigue nadando, Dory, mujer viajera de Pixar*, *MELIBEA*, n° 84, p.1-14.

MARCOS, M. “El rol social del cine”, en CAMARERO, Emma y MARCOS, María (Coords.), *El rol social del cine*. Salamanca: Universidad de Salamanca y Centro de Estudios Brasileños, 2015, pp. 496-508.

MÁRQUEZ, P, “Estereotipos de género en cuentos infantiles tradicionales”, en CABRERA ESPINOSA, (Coords.), Manuel y LÓPEZ CORDERO, Juan Antonio (Eds.). *IX Congreso Virtual sobre historia de las mujeres*, Madrid , AMEC Ediciones, pp. 461-490

MARTÍNEZ E. y MARTÍNEZ J. (2020). “La figura materna en el cine de Pixar: El caso de la saga de Los Increíbles”. *Historia y Comunicación Social*, n° 25 (1), pp. 35-44.

MEDINA, C. (2018). Pixar ¿Qué hay detrás de la imagen?, *Revista Virtu@lmente*, n° 6 (2), pp. 123-143.

MONLEÓN, V. (s.f.). “De la normatividad hacia la alteridad. Estudio mixto sobre el tratamiento de la diversidad en películas Disney”. *Educatio Siglo XXI*, n° 26, pp.1- 26.

MULLOR, M. (6 de 6 de 2021). *‘Cruella’ y la moda punk del Londres de los 70: Una revolución contra la tradición*. Obtenido de Esquire: <https://www.esquire.com/es/moda-hombre/a36621514/cruella-moda-punk-londres-setenta-revolucion/> (consultado el: 22/03/2024)

PEDROSA, L. P. (2010). “Socialización de la infancia en películas de Disney/ Pixar y Dreamworks”/ PDI. *Prisma social*, nº, 20, pp. 1- 21

PÉREZ, L. B. (2015). “No me cuentes más cuentos: subversión del cuento de hadas mediante el discurso femenino”. Salamanca: *III Congreso Internacional de historia, arte y literatura en el cine en español y portugués. Hibridaciones, transformaciones y nuevos espacios narrativos*, Hergar Ediciones Antema. pp. 496-508

QUIN, R., y MCMAHON, B. (1997). *Historias y estereotipos*. Madrid: De la Torre. Pp. 61- 200

SADURNÍ, J. (6 de 3 de 2024). *Walt Disney, el padre de la "Fabrica de sueños"*. Obtenido de Historia: National Geographic: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/walt-disney-padre-fabrica-suenos_15017 (consultado el 14/3/2024)

SÁNCHEZ. A. B, “El cine/cuento animado o la ruptura del modelo clásico”, *Área abierta*, nº 24, 2009, pp.1- 10

SHEPARD, I. “Representations of Children in the Pixar films: 1995- 2009”. *Red Feather Journal*, pp. 2-13.

VEGA, A. (2007). *Mujer y educación, una perspectiva de género*. Málaga: Aljibe. Pp 70-120

ZORRILLA, M. (15 de 3 de 2017). *‘Vaiana’, una absoluta maravilla*. Obtenido de Espinof: <https://www.espinof.com/criticas/vaiana-una-absoluta-maravilla> (consultado el: 13/4/20)

ANEXOS

FICHAS TÉCNICAS DE LAS PELÍCULAS ANALIZADAS¹:

Título: *Blancanieves y los siete enanitos* (Snow White and the Seven Dwarfs)

Año: 1937

Duración: 83 min.

País: Estados Unidos

Dirección: David Hand

Guion: Ted Sears , Otto Englander , Earl Hurd , Dorothy Ann Blank ,

Música: Leigh Harline , Paul J. Smith , Frank Churchill

Fotografía; Animación; Compañías: Walt Disney Productions

Género: Animación . Fantástico . Musical . Infantil | Celos . Brujería . Cuentos

Productoras cinematográficas: Clásicos de Walt Disney | Adaptaciones de los
Hermanos Grimm | Princesas Disney | Blancanieves

1

Información tomada de la base de datos Filmaffinity.

Título: *Blancanieves y los tres vagabundos* (Snow White and the Three Stooges)

Año: 1961

Duración: 107 min

País: Estados Unidos

Dirección: Walter Lang

Guion: Noël Langley, Elwood Ullman, Charles Wick

Música: Earl K. Brent, Lyn Murray

Fotografía: Leon Shamroy

Compañías: 20th Century Fox

Género: Comedia, Musical, Fantástico | Cuentos

Grupos: Los tres chiflados

Título: *Blancanieves: un cuento de terror* (Snow White: A Tale of Terror)

Año: 1997

Duración: 100 min.

País: Estados Unidos

Dirección: Michael Cohn

Guion: Deborah Serra, Thomas E. Szollosi. Cuento: Wilhelm Grimm, Jacob Grimm

Música: John Ottman

Fotografía: Mike Southon

Compañías: InterscopeCommunications, PolygramFilmedEntertainment

Género: Fantástico . Terror | Cuentos . Telefilm

Productora cinematográfica: Adaptaciones de los Hermanos Grimm

Título:*Blancanieves, MirrorMirror* (MirrorMirror)

Año: 2012

Duración:106 min.

País:Estados Unidos

Dirección Tarsem Singh

Guion:Melisa Wallack, JasonKeller, Marc Klein. Cuento: Jacob Grimm, Wilhelm Grimm

Música:Alan Menken

Fotografía:BrendanGalvin

Productora cinematográficos :RatEntertainment, RelativityStudios, Yucaipa Films, GoldmannPictures, Misha Films

Género:Comedia . Fantástico . Romance | Comedia romántica . Cine familiar . Cuentos

Título:*Blancanieves y la leyenda del cazador* (Snow White and the Huntsman)

Año:2012

Duración:127 min.

País:Estados Unidos

Dirección:Rupert Sanders

Guion: Evan Daugherty, Hossein Amini. Cuento: Hermanos Grimm

Música:James Newton Howard

Fotografía: Greig Fraser

Compañías:Roth Films, Universal Pictures

Género:Fantástico. Aventuras. Acción, Cine épico. Fantasía medieval. Cuentos

Compañía cinematográfica:Adaptaciones de los Hermanos Grimm | Blancanieves

Título: *La Bella y la Bestia* (Beauty and the Beast)

Año: 1991

Duración: 85 min.

País: Estados Unidos

Dirección: Gary Trousdale, Kirk Wise

Guion: Linda Woolverton. Historia original: Jeanne-Marie Leprince de Beaumont

Música: Alan Menken

Fotografía: Animación

Compañías cinematográficas: Walt Disney Pictures, SilverScreenPartners IV, Walt Disney Feature Animation

Género: Animación. Fantástico. Romance. Musical. Infantil | Cuentos. 3-D

Título: *La Bella y la Bestia* (Beauty and the Beast)

Año: 2017

Duración: 123 min.

País: Estados Unidos

Dirección: Bill Condon

Guion: Stephen Chbosky, Evan Spiliotopoulos. Novela: Jeanne-Marie Leprince de Beaumont

Música: Alan Menken

Fotografía: Tobias A. Schliessler

Productoras cinematográficas: Mandeville Productions, Walt Disney Pictures

Género: Romance. Musical. Fantástico | Cuentos. Remake

Título: *Vaiana* (Moana)

Año: 2016

Duración: 113 min.

País: Estados Unidos

Dirección: John Musker, Ron Clements, Don Hall, Chris Williams

Guion: Jared Bush.

Historia: Ron Clements, John Musker, Chris Williams, Don Hall, Pamela Ribon, Aaron Kandell, Jordan Kandell

Música: Lin-Manuel Miranda, Opetia Foa'i, Mark Mancina. Canciones: Auli'i Cravalho, Dwayne Johnson. Tema: Alessia Cara

Animación: Rob Dressel, Adolph Lusinsky

Compañías cinematográficas: Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Pictures

Género: Animación. Aventuras. Musical. Fantástico | Aventuras marinas. Familia. 3-D

Título: *Maléfica* (Maleficent)

Año: 2014

Duración: 97 min.

País: Estados Unidos

Dirección: Robert Stromberg

Guion: Linda Woolverton. Cuento: Charles Perrault

Música: James Newton Howard

Fotografía: Dean Semler

Compañías: Walt Disney Pictures, Roth Films

Género: Fantástico. Aventuras | Cuentos. 3-D

Productora cinematográfica: Adaptaciones de Charles Perrault | Princesas Disney | Remakes de Clásicos de Disney

Título: *101 Dálmatas* (101 Dalmatians)

Año: 1996

Duración: 103 min.

País: Estados Unidos

Dirección: Stephen Herek

Guion: John Hughes. Novela: Dodie Smith

Música: Michael Kamen

Fotografía: Adrian Biddle

Compañías: Buena Vista Pictures

Género: Infantil. Comedia | Animales. Perros/Lobos. Remake. Cine familiar

Compañías cinematográficas: Remakes de Clásicos de Disney | 101 dálmatas

Título: *Cruella* (Cruella)

Año: 2021

Duración: 134 min.

País: Estados Unidos

Dirección: Craig Gillespie

Guion: Dana Fox, Tony McNamara. Historia: Aline Brosh McKenna, Kelly Marcel, Steve Zissis. Novela: Dodie Smith

Música: Nicholas Britell

Productoras cinematográficas: Walt Disney Pictures, Gunn Films, Marc Platt Productions, TSG Entertainment.

Distribuidora: Disney+

Género: Comedia. Thriller | Moda. Crimen. Perros/Lobos. Robos & Atracos. Precuela. Años 70

Título: *Los Increíbles* (TheIncredibles)

Año: 2004

Duración: 115 min

País: Estados Unidos

Dirección: Brad Bird

Guion: Brad Bird

Música: Michael Giacchino

Fotografía: Animación, Patrick Lin, Andrew Jiménez, Janet Lucroy

Compañías cinematográficas: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios

Género: Animación. Aventuras. Comedia. Acción | Superhéroes. Familia. Sátira. Pixar. Cine familiar

Grupos: Pixar (Películas) | Los Increíbles (Pixar)

Título: *Mérida, Indomable* (Brave)

Año: 2012

Duración: 90 min.

País: Estados Unidos

Dirección: Mark Andrews, Brenda Chapman, Steve Purcell

Guion: Mark Andrews, Steve Purcell, Brenda Chapman, Irene Mecchi. Historia: Brenda Chapman

Música: Patrick Doyle

Productoras cinematográficas: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

Género: Animación. Aventuras. Fantástico. Comedia | Fantasía medieval. Cuentos. Familia. Osos. Pixar. 3-D. Cine familiar

Título:*Buscando a Nemo* (Finding Nemo)

Año: 2003

Duración:101 min.

País:Estados Unidos

Dirección:Andrew Stanton, Lee Unkrich

Guion:Andrew Stanton, Bob Peterson, David Reynolds

Música:Thomas Newman

Fotografía:Animación, Jeremy Lasky, Sharon Calahan, Jericca Cleland

Productoras cinematográficas:Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios

Género:Animación. Aventuras. Comedia. Infantil | Aventuras marinas. Familia. Pixar. Cine familiar

Título: *Buscando a Dory* (Finding Dory)

Año: 2016

Duración: 103 min.

País: Estados Unidos

Dirección: Andrew Stanton, Angus MacLane

Guion: Andrew Stanton, Victoria Strouse. Personajes: Andrew Stanton

Música: Thomas Newman. Canción: Sia

Fotografía: Animación, Jeremy Lasky, Ian Megibben

Productoras cinematográficas: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

Género: Animación. Aventuras. Comedia | Aventuras marinas. Secuela. Pixar. 3-D. Cine familiar

ANEXOS IMÁGENES:

Fig. 1. Cartel de *Blancanieves y los Siete Enanitos*

Fuente: Disney plus: <https://www.disneyplus.com/es-es/movies/blancanieves-y-los-7-enanitos/7X592hsrOB4X> (Consultado el: 20/5/2024)

Fig.2. *Blancanieves: Mirror Mirror*

Fuente: Filmaffinity: <https://www.filmaffinity.com/es/film482785.html> (Consultado el: 20/5/2024)

Fig. 3. *Blancanieves y la leyenda del cazador*

Fuente: Filmaffinity: <https://www.filmaffinity.com/es/film859684.html> (Consultado el: 20/5/2024)

Fig. 4. Cartel: *La Bella y la Bestia*

Fuente: Sensacine: <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-7229/> (Consultado el: 20/5/2024)

Fig. 5. Cartel: *La Bella y la Bestia*, 2017

Fuente: Sensacine: <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-228322/> (Consultado el: 20/5/2024)

Fig. 6. Cartel *Moana*

Fuente: Disney Wiki: <https://disney.fandom.com/es/wiki/Moana> (Consultado el: 20/5/2024)

Fig. 7. Primer plano Maléfica

Fuente: Pikara: <https://www.pikaramagazine.com/2014/06/malefica-una-de-las-mejores-malas-malisimas-redimidas/> (Consultado el: 20/5/2024)

Fig. 8. Cruella de Vil

Fuente: DisneyWiki: https://disneyypixar.fandom.com/es/wiki/Cruella_De_Vil
(Consultado el: 20/5/2024)

Fig. 9. Portada *Cruella*

Fuente: DisneyWiki: https://disneyypixar.fandom.com/es/wiki/Cruella_De_Vil
(Consultado el: 20/5/2024)

Fig 10. Elasticgirl

Fuente: Disney Wiki: <https://disney.fandom.com/es/wiki/Elastigirl> (Consultado el: 20/5/2024)

Fig. 11. Elasticgirl escena

Fuente: El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/que-ver-elastigirl-una-supermama-a-prueba-a-de-machismo/> (Consultado el: 20/5/2024)

Fig 11. Mérida primer plano

Fuente: E Cartelera: <https://www.ecartelera.com/noticias/12-curiosidades-de-brave-41365/> (Consultado el: 20/5/2024)

Fig 12. Cartel: *Buscando a Nemo*

Fuente: Disney plus: <https://www.disneyplus.com/es-es/movies/buscando-a-nemo/5Gpj2XqF7BV2> (Consultado el: 20/5/2024)

Fig. 13 Cartel: *Buscando a Dory*

Fuente: Filmaffinity: <https://www.filmaffinity.com/es/film533699.html> (Consultado el: 20/5/2024)